

**Designação da Ação:** Plataformas Interativas de Aprendizagem através de Metodologias Ativas

**Modalidade:** Oficina de Formação

**Duração:** 30 horas - Horas presenciais: 15 + Horas de trabalho autónomo: 15

**Destinatários:** Professores dos Grupos 100 e 110

**Área de formação:** B - Prática pedagógica e didática na docência

**Registo de acreditação:** CCPFC/ACC- 120873/23 **validade:** 03-07-2026

**Razões justificativas da ação:**

As Plataformas de Aprendizagem Interativas são excelentes ferramentas de inclusão, interação e partilha. O uso de recursos tecnológicos no contexto de sala de aula, se por um lado é estimulante para as crianças (Livingstone & Sefton-Green, 2016), pode ser um desafio para os professores, do ponto de vista de competências digitais e integração destes meios nas suas práticas docentes (Blum-Ross et al., 2018). Tendo isto em mente e experiência de formação neste domínio (Castro *et al.*, 2016), o propósito desta oficina de formação consiste em promover competências junto dos professores de modo a estes tirarem partido de uma plataforma digital que suporta metodologias ativas de aprendizagem, como a sala de aula invertida, cooperação, colaboração, aprendizagem com jogos e a gamificação com professores do 1.º CEB e Educadores de Infância. Tendo em conta que a escola tem um historial na promoção da inclusão digital e competências digitais junto da comunidade escolar (Melão, 2011), pretende-se com esta abordagem contribuir para a prevenção e redução do abandono escolar precoce e promover a igualdade de acesso a uma educação de qualidade. Enquadrada de acordo com o Programa Nacional de Promoção do Sucesso Escolar, esta formação foi desenhada considerando a importância da dimensão pedagógica articulada por ambientes digitais de aprendizagem.

**Objetivos:**

- Introduzir a utilização de plataformas interativas online no ambiente de sala de aula.
- Promover a utilização de plataformas interativas online por parte dos professores.
- Fornecer aos professores diferentes competências de aprendizagem técnica e pedagógica para a utilização de plataformas interativas online.
- Promover o conhecimento e manuseamento de plataformas interativas online para o desenvolvimento das aulas.
- Integrar as componentes científica, técnica e pedagógica na elaboração de planos de aula com recursos a plataformas interativas online.
- Construir, aplicar e refletir sobre estratégias que incluam a utilização de plataformas interativas online.
- Conhecer e aplicar metodologias ativas com a utilização de plataformas interativas online.
- Integrar plataformas interativas online no currículo tendo por base a Autonomia e Flexibilidade Curricular.

**Conteúdos:**

- I. EDUCAÇÃO, CIDADANIA E SOCIEDADE NO SÉCULO XXI (total tópico I = 5 horas) 1. Contextualização sobre o novo tipo de aluno do século XXI (1h).
2. Contextualização sobre a Escola do século XXI (1h).
3. Reflexão e discussão do novo perfil do Professor do século XXI – Desenvolvimento profissional ao longo da vida (1h).
4. Novos Ambientes Educativos Inovadores: os espaços de aprendizagem formal, informal e não formal (1h) 5. Metodologias ativas (1h).
- 5.1 Sala de aula invertida.
- 5.2 Aprendizagem baseada em jogos.

### 5.3 Gamificação.

### 5.4 Cooperação vs Colaboração.

## II. Plataformas de Aprendizagem Interativas (total tópico II = 6 horas).

### 1. Exploração de várias componentes de uma Plataforma de Aprendizagem Interativa.

1.1 Mural/rede social fechada (1h) Espaço de partilha de ideias, projetos e experiências, de forma segura e interativa por professores e alunos.

1.2 Conteúdos – Recursos Educativos Digitais (1h) Diversos recursos e atividades multimédia de exploração de conteúdos do currículo do 1.º Ciclo do Ensino Básico e com propostas de atividades que permitem aprender ao ritmo de cada aluno.

1.3 Desafios (1h) A plataforma coloca à disposição desafios de interação entre os utilizadores promovendo a participação integrada da comunidade escolar, sempre articulada com os conteúdos programáticos.

1.4 Concursos (1h) Na sequência dos desafios, os concursos surgem como forma de promover a participação com trabalhos colaborativos entre alunos e escolas, levando a uma competição saudável sobre determinados temas associados ao currículo.

1.5 Crachás (1h) Para as diferentes tarefas a executar, os utilizadores têm a oportunidade de adquirir, vencer e criar crachás que lhes permite a competição através do fenómeno da gamificação ficar mais entrosados e empenhados na realização das tarefas propostas.

### 1.6 Área do Professor (1h).

Espaço reservado para o acompanhamento do processo de monitorização e aferição de conteúdos pelo professor.

Podendo neste campo personalizar tarefas, crachás e definir códigos de acesso aos alunos.

## III. Planificação de intervenções pedagógicas tendo por base a integração de metodologias ativas e Plataformas de Aprendizagem Interativas (total tópico III = 4 horas).

1. Elaboração de Planos de intervenção pedagógica através de metodologias ativas (1h).

2. Planificação e elaboração de atividades (1h).

3. Construção de Recursos Educativos Digitais (1h).

4. Desenho e intervenção utilizando a plataforma de aprendizagem digital integrada com integração curricular (1h).

### Metodologias de realização da ação:

Presencial	Trabalho autónomo
Nas sessões que tratam os pontos do I a II os assuntos são apresentados pelos formadores seguindo-se momentos de execução de tarefas práticas propostas pelos formadores e experimentação livre dos recursos abordados. Nas sessões referenciadas com o ponto III, cada formando terá oportunidade de elaborar planos de intervenção em contexto educativo e ser acompanhado no seu trabalho autónomo no que respeita a essa aplicação. Todo o desenho, construção e intervenção é feito ciclicamente entre momentos presenciais e autónomos, de forma a que nos momentos presenciais os formandos possam partilhar as suas ideias e experiências relativamente ao seu trabalho autónomo.	Nas sessões referenciadas com o ponto III, cada formando terá oportunidade de elaborar planos de intervenção em contexto educativo e ser acompanhado no seu trabalho autónomo no que respeita a essa aplicação. Todo o desenho, construção e intervenção é feito ciclicamente entre momentos presenciais e autónomos, de forma a que nos momentos presenciais os formandos possam partilhar as suas ideias e experiências relativamente ao seu trabalho autónomo.

### Regime de avaliação dos formandos:

Os formandos são avaliados de acordo com as regras previstas no regulamento interno do cfae maiatrofa bem como a legislação vigente aplicável. Os formandos são informados no início da ação, que para a sua avaliação são tidos em conta as seguintes dimensões: - participação nas sessões presenciais; - relatório/trabalho de reflexão individual.

### **Bibliografia fundamental:**

- Melão, D. (2011). Da página ao(s) ecrã(s): tecnologia, educação e cidadania digital no século XXI . Educação, Blum-Ross, A., Donoso, V., Dinh, T., Mascheroni, G., O'Neill, B., Riesmeyer, C., and Stoilova, M. (2018).  
Looking forward: Technological and social change in the lives of European children and young people. Report for the ICT Coalition for Children Online. Brussels: ICT Coalition.
- Castro, T. S., Moreira, C., Gonçalves, L., Barros, E., Ramos, A., & Osório, A. J. (2016). MaisCidadania: recursos educativos digitais e cidadania participativa das crianças. In Criança, Cidade, Cidadania- Atas do colóquio internacional, pp. 75-79, ISBN 978-989-99778-0-8.
- Livingstone, S., & Sefton-Green, J. (2016). The Class: Living and Learning in the Digital Age. NYU Press. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/j.ctt18040ft>
- Formação & Tecnologias (novembro, 2011), 4 (2), 89-107.