



Associação Nacional de Professores
Centro de Formação Leonardo Coimbra

Formação:

“Criar cenários interativos na educação: ThingLink, Inteligência Artificial e Canva na prática pedagógica!”

Objetivos

Objetivos Gerais

- Promover a integração de metodologias ativas, como a aprendizagem exploratória (Explore First), a gamificação e a sala de aula invertida.
- Desenvolver competências na utilização pedagógica do ThingLink para a criação de cenários digitais interativos em contexto educativo.
- Estimular a criatividade e a autonomia dos docentes na conceção de recursos educativos digitais interativos, recorrendo a aplicações como o ThingLink, a Inteligência Artificial e o Canva..

Objetivos Específicos

- Aplicar metodologias como Explore First, gamificação e sala de aula invertida na conceção de cenários de aprendizagem.
- Conhecer as principais funcionalidades do ThingLink, explorar exemplos de utilização pedagógica e desenvolver cenários interativos integrando diferentes elementos multimédia.
- Criar imagens educativas com recurso a Inteligência Artificial, recorrendo à elaboração de prompts adequados ao contexto educativo.
- Explorar o Canva como recurso de apoio à criação e adaptação de recursos visuais para cenários interativos.
- Refletir criticamente sobre a aplicabilidade dos recursos produzidos, reunindo evidências no ePortefólio individual.

Conteúdos

Módulo 1 – Apresentação e Eportefólio (3h)

- Apresentação da ação de formação, dos participantes e da organização do curso.
- Criação do ePortefólio individual através da aplicação Padlet.
- Contextualização do potencial pedagógico dos cenários digitais interativos na educação.

Módulo 2 – Metodologias ativas na criação de cenários de aprendizagem (3h)

- Exploração de metodologias ativas aplicadas ao contexto educativo.
- Aprendizagem exploratória (Explore First).
- Gamificação como estratégia de envolvimento e motivação dos alunos.
- Sala de aula invertida como abordagem pedagógica centrada no aluno.
- Exemplos de aplicação destas metodologias em cenários digitais interativos.

Módulo 3 – Exploração do ThingLink e criação de conteúdos digitais (9h)

- Criação de conta e exploração geral da plataforma ThingLink.
- Navegação na interface e principais funcionalidades da aplicação.
- Criação de imagens com recurso a Inteligência Artificial e elaboração de prompts.
- Utilização do Canva para criação e adaptação de recursos visuais.
- Integração de diferentes elementos multimédia nos cenários digitais.
- Criação de cenários interativos com diferentes tipos de interações.

Módulo 4 – Avaliação e reflexão final (3h)

- Partilha e apresentação dos cenários interativos desenvolvidos pelos formandos.
- Reflexão sobre aplicabilidade e o potencial pedagógico dos recursos produzidos.
- Feedback coletivo e individual sobre o percurso formativo.

Trabalho Autónomo – 7 horas

- Exploração livre de recursos e funcionalidades digitais.
- Desenvolvimento e partilha de materiais para o ePortefólio pessoal.

Calendarização On-Line

Horas Síncronas – 18 horas

30 de maio das 09h30 às 12h30

6, 13, 20 e 27 de junho das 09h30 às 12h30

4 de julho das 09h30 às 12h30

+ Horas Assíncronas – 7 horas

Formadores

Alexandre Torres

Vera Lourenço

Horas | Acreditação

Curso de Formação e-Learning – 25 horas

(18 horas síncronas + 7 horas assíncronas)

Destinatários

Educadores de Infância, Professores do Ensino Básico e Secundário e Professores de Educação Especial

Elegibilidade

Para efeitos de aplicação do nº 1 do artº 8º do RJFCP, releva para a progressão na carreira de **Educadores de Infância e Professores dos Ensinos Básico e Secundário**

Para efeitos de aplicação do artº 9º (dimensão científico e pedagógica) não releva para a progressão na carreira

Plataforma a utilizar

ZOOM