



**Associação Nacional de Professores**  
**Centro de Formação Leonardo Coimbra**

**Formação:**

---

**“Ensinar Como Sempre... ou Aprender de Outra Forma? Metodologias Ativas com NotebookLM e Canva...”**

**Objetivos**

---

**Objetivos Gerais**

- Promover a reflexão sobre as práticas pedagógicas, incentivando a adoção de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem.
- Capacitar os docentes para integrar recursos digitais e aplicações baseadas em Inteligência Artificial na conceção de atividades pedagógicas inovadoras.
- Estimular a criação de cenários de aprendizagem que promovam o envolvimento, a criatividade e a autonomia dos alunos.

**Objetivos Específicos**

- Conhecer os princípios e potencialidades de metodologias ativas, nomeadamente a Gamificação e a Sala de Aula Invertida.
- Explorar o potencial pedagógico de aplicações digitais como NotebookLM, Canva e Padlet na criação de recursos e atividades educativas.
- Desenvolver competências na organização e construção de um ePortefólio digital como instrumento de reflexão e documentação da prática pedagógica.
- Conceber atividades e recursos educativos que integrem metodologias ativas e ferramentas digitais em diferentes contextos disciplinares.
- Promover a partilha de experiências e a reflexão crítica sobre a utilização pedagógica das tecnologias digitais.

**Conteúdos**

---

**Módulo 1 – Apresentação e Eportefólio (3h)**

- Apresentação da ação de formação e dos participantes.
- Introdução ao conceito de ePortefólio digital como instrumento de reflexão e desenvolvimento profissional
- Definição de objetivos pessoais e profissionais para o percurso formativo.

**Módulo 2 – Metodologias Ativas: Gamificação e Sala de Aula Invertida (3h)**

- Enquadramento das metodologias ativas no contexto educativo atual.
- Princípios e fundamentos da Gamificação aplicada à educação.
- Estratégias de implementação da Sala de Aula Invertida
- Exemplos de aplicação destas metodologias em diferentes contextos disciplinares.

**Módulo 3 – Exploração pedagógica do NotebookLM (3h)**

- Apresentação do NotebookLM e das suas funcionalidades.
- Organização e análise de informação com apoio da Inteligência Artificial.

- Utilização do NotebookLM no apoio à planificação de aulas e exploração de conteúdos.
- Exemplos de utilização em contexto educativo.

#### **Módulo 4 – Criação de recursos educativos com Canva (6h)**

- Apresentação do Canva enquanto ambiente de criação de recursos educativos digitais.
- Exploração de modelos, funcionalidades e possibilidades de design educativo.
- Criação de recursos visuais e multimodais para apoio ao ensino e à aprendizagem.
- Desenvolvimento de recursos educativos digitais adaptados a diferentes contextos disciplinares.

#### **Módulo 5 – Atividades Finais e Avaliação (3h)**

- Partilha dos recursos e propostas pedagógicas desenvolvidas.
- Organização e consolidação do ePortefólio individual.
- Avaliação da ação de formação.

#### **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**

2, 6, 9, 13, 16 e 20 de julho das 18h30 às 21h30

+ **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 e Professores de Educação Especial**

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

---

#### **Plataforma a utilizar**

ZOOM