



Cofinanciado pela
União Europeia

A3L
A3Learning
Learning Anywhere,
Anytime, from Anyone

MÓDULO 1

Criação e Modificação de Recursos Digitais

Unidade 1.0.

Introdução ao Módulo

<https://a3learning-platform.eu/>



SOBRE O MÓDULO

Num mundo cada vez mais digital, a integração da tecnologia na educação deixou de ser uma opção, tornando-se **uma necessidade**. A capacidade de **criar e modificar recursos digitais** empodera os professores e educadores a **adaptarem-se** às diversas **necessidades** dos seus alunos, promovendo ao mesmo tempo um ambiente de aprendizagem **envolvente e interativo**.

À medida que a tecnologia continua a evoluir, os educadores devem adaptar as suas abordagens pedagógicas para garantir que os alunos estejam equipados com as **competências** e a **literacia digital** do século XXI. Esta competência é fundamental para que os educadores permaneçam relevantes e atendam às diversas exigências dos alunos atuais.



SOBRE O MÓDULO

O objetivo principal da competência deste primeiro módulo, “**Criação e Modificação de Recursos Digitais**”, é fornecer aos professores e educadores os **conhecimentos, competências e atitudes** necessárias para usufruir de forma eficaz dos recursos digitais no exercício da sua profissão. Ao dominar esta área, os educadores podem melhorar as suas práticas pedagógicas, abraçar a inovação e proporcionar aos alunos uma educação completa que os prepare para o sucesso num mundo cada vez mais digital e conectado.

Este módulo abordará o **enquadramento teórico, recursos e ferramentas** relevantes, informações sobre **licenças** e como utilizá-las adequadamente ao criar ou modificar recursos digitais, exemplos de **boas práticas** (na forma de guias passo-a-passo sobre como usar algumas ferramentas digitais para a criação de recursos para a educação) e **implementação prática** do conhecimento adquirido.



RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

1. Listar **ferramentas** e **soluções** para criação e modificação de recursos digitais.
2. Descrever **de que forma** as ferramentas de criação e modificação de recursos digitais podem ser utilizadas no ensino.
3. Identificar os diversos **tipos de licenças** usadas para partilhar recursos educacionais e as suas especificações.
4. **Combinar as soluções** disponíveis com as **necessidades** identificadas.
5. Identificar a **adequação** de utilização de diversas ferramentas e soluções face às necessidades dos alunos e das aulas.
6. **Avaliar o impacto** dos recursos criados nos alunos em relação aos objetivos de aprendizagem.



Cofinanciado pela
União Europeia



<https://a3learning.eu/>

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



INOVA+

