Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

Learning Anywhere,
Anytime, from Anyone

# MÓDULO 2
# Competência de Ensino Digital

## Unidade 2.3.
## Implementação de Boas Práticas

https://a3learning-platform.eu/

# INTRODUÇÃO

Nas unidades anteriores, observamos como a adoção de tecnologias digitais capacita os educadores a atender às necessidades dos alunos, incentiva a participação ativa e cultiva um espírito de inovação na educação. Ao aderir a estratégias eficazes, os educadores podem aproveitar todo o potencial das ferramentas digitais, nutrindo uma atmosfera de aprendizagem dinâmica e eficaz para cada aluno.

Esta unidade apresenta **exemplos práticos de implementação das ferramentas em diferentes disciplinas e cenários de ensino**. Funciona como um guia preparatório para educadores, enfatizando a aplicação prática das ferramentas e recursos.

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

# RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

No fim desta unidade, será capaz de:

1. Explorar **exemplos práticos de implementação de ferramentas para assuntos diversos**.

2. **Adaptar exemplos de boas práticas** a contextos de ensino específicos.

3. **Aplicar** ferramentas **de forma eficaz** em cenários de ensino do mundo real.

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

# VISÃO GERAL

## Índice

**I.** Estratégias de integração de ferramentas

**II.** Boas Práticas

- Planear e integrar dispositivos e recursos digitais no processo de ensino de forma eficaz
- Gerir e coordenar de estratégias de ensino digital para criar um ambiente de aprendizagem propício
- Explorar e desenvolver  formatos inovadores e abordagens pedagógicas.

**III.** Diretrizes de boas práticas

- Diretrizes de boas práticas para línguas
- Diretrizes de boas práticas para ciências sociais
- Diretrizes de boas práticas para ciências
- Diretrizes de boas práticas para artes

**IV.** Exemplos de ferramentas

# I. ESTRATÉGIAS DE INTEGRAÇÃO DE FERRAMENTAS

- **Melhora a experiência de aprendizagem** (tornando a aprendizagem mais envolvente e dinâmica).
- **É relevante para as competências do mundo real** (os alunos desenvolvem as competências de literacia digital).
- **Oferece oportunidades de diferenciação e personalização** (atender às diversas necessidades e estilos de aprendizagem de cada aluno).
- Aumenta **a eficiência** e **a flexibilidade** (permitindo que os educadores se concentrem mais em promover a aprendizagem e menos em tarefas administrativas).

Cofinanciado pela
União Europeia



# I. ESTRATÉGIAS DE INTEGRAÇÃO DE FERRAMENTAS

**1) Identifique os objetivos de aprendizagem:** Comece por identificar os objetivos de aprendizagem da aula e refletir sobre a forma como as ferramentas digitais podem apoiar esses objetivos.

**2) Selecione as ferramentas apropriadas:** Considere as necessidades específicas de seus alunos e o conteúdo que está a ser ensinado ao selecionar as ferramentas digitais. Escolha ferramentas que sejam fáceis de usar, adequadas à idade e relevantes para os objetivos de aprendizagem da aula.

**3) Forneça treino e suporte:** Forneça recursos, tutoriais e oportunidades de treino para garantir que todos se sentem confortáveis e confiantes a usar as ferramentas.

# I. ESTRATÉGIAS DE INTEGRAÇÃO DE FERRAMENTAS

**4) Integre de forma eficaz:** Incorpore ferramentas digitais nos planos de aula existentes de forma eficiente, para manter a continuidade e o fluxo. Introduza as ferramentas em momentos apropriados da lição e integre-as em atividades e avaliações de uma forma natural e significativa.

**5) Incentive a Exploração e a Criatividade:** Incentive os alunos a explorar e experimentar as ferramentas digitais para promover a criatividade e a inovação. Ofereça oportunidades para os alunos colaborarem, resolverem problemas e criarem usando as ferramentas para aprofundar sua compreensão do conteúdo.

Cofinanciado pela
União Europeia



# I. ESTRATÉGIAS DE INTEGRAÇÃO DE FERRAMENTAS

As ferramentas digitais podem ser integradas em diversas áreas para melhorar as experiências de aprendizagem e apoiar o cumprimento dos objetivos de aprendizagem. Ao incorporar ferramentas digitais nos planos de aula, os educadores podem criar experiências de aprendizagem mais envolventes, interativas e personalizadas para seus alunos.

## Aula de Geografia

Incorpore ferramentas de mapeamento digital como Google Earth ou ArcGIS para explorar conceitos geográficos. Os alunos podem explorar virtualmente locais históricos, analisar documentos e criar mapas interativos.

## Aula de Artes

Integre ferramentas de criação de arte digital, como Adobe Photoshop ou Procreate, para permitir que os alunos explorem técnicas de arte digital e expressem sua criatividade. Os alunos podem criar pinturas digitais, ilustrações e designs gráficos, mostrando suas habilidades artísticas em formato digital.

Cofinanciado pela
União Europeia



# I. ESTRATÉGIAS DE INTEGRAÇÃO DE FERRAMENTAS

**Adaptar estratégias** ao assunto é essencial para garantir que as mesmas são eficazes para os alunos. Cada área tem seus o seu próprio tipo de **conteúdo**, **práticas disciplinares** e **exigências cognitivas** que exigem abordagens instrucionais específicas.

Ao adaptar estratégias ao assunto, os educadores podem atingir esses **requisitos únicos**, estruturar experiências de aprendizagem e **promover uma compreensão e domínio mais profundos** dos conceitos disciplinares.

Além disso, estratégias específicas de disciplinas podem ajudar os educadores a capitalizar os **interesses dos alunos, o conhecimento** prévio e **as conexões** do mundo real, tornando a aprendizagem mais **significativa** e **impactante** em diversas áreas temáticas.

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

# II. BOAS PRÁTICAS

# II. BOAS PRÁTICAS

i) Planear e integrar dispositivos e recursos digitais no processo de ensino de forma eficaz para melhorar a instrução.

- **Alinhamento com os objetivos de aprendizagem:** Assegurar que os dispositivos e recursos digitais escolhidos estão alinhados com os objetivos de aprendizagem pretendidos. Integrar a tecnologia sem problemas no currículo para melhorar a compreensão e a participação dos alunos na matéria.
- **Acessibilidade e inclusão:** Selecionar recursos digitais que sejam acessíveis a todos os alunos, incluindo os portadores de deficiência. Assegurar que o conteúdo é apresentado em vários formatos, oferecendo opções para diversas preferências de aprendizagem.
- **Abordagem centrada no aluno:** Envolver os alunos na seleção de recursos digitais para os adaptar aos seus interesses e preferências de aprendizagem. Permitir que os alunos se apropriem do seu percurso de aprendizagem, encorajando-os a explorar os recursos que lhes interessam.

# II. BOAS PRÁTICAS

i) Planear e integrar dispositivos e recursos digitais no processo de ensino de forma eficaz para melhorar a instrução.

**Exemplo**

Um professor de ciências do ensino básico planeia uma aula sobre o sistema respiratório humano. Integra recursos digitais, tais como modelos 3D interativos e simulações virtuais, para dar aos alunos uma perspetiva e exploração imersiva e prática do funcionamento do sistema respiratório. O professor assegura que os dispositivos digitais, tais como tablets ou computadores portáteis, estão prontamente disponíveis para que cada aluno possa interagir ativamente com os recursos durante a aula.

# II. BOAS PRÁTICAS

## ii) Gerir e coordenar de estratégias de ensino digital para criar um ambiente de aprendizagem propício.

- **Estabelecimento de diretrizes tecnológicas:** Estabelecer, em colaboração com os alunos, diretrizes tecnológicas para definir as expectativas de utilização adequada da tecnologia durante o tempo de aula e o manuseamento responsável dos dispositivos digitais. Estas diretrizes podem ajudar os alunos a desenvolver a autorregulação e a garantir que a tecnologia é utilizada para melhorar a aprendizagem e não para a distrair.
- **Educação para a cidadania digital:** Dedicar tempo ao ensino de competências de cidadania digital, incluindo etiqueta online, avaliação crítica de conteúdos online e comunicação digital responsável. Capacitar os alunos com estas competências para promover um ambiente de aprendizagem online respeitoso e seguro.
- **Equilíbrio entre atividades digitais e não digitais:** Manter um equilíbrio entre as atividades digitais e não digitais para garantir uma experiência de aprendizagem completa. Incorporar uma variedade de atividades, incluindo debates em grupo, experiências práticas e projetos criativos, para proporcionar aos alunos diversas oportunidades de aprendizagem.

# II. BOAS PRÁTICAS

ii) Gerir e coordenar de estratégias de ensino digital para criar um ambiente de aprendizagem propício.

**Exemplo**

Um professor do ensino primário estabelece expectativas claras para o uso da tecnologia na sala de aula. Eles criam um acordo de cidadania digital com seus alunos, delineando comportamentos responsáveis na utilização de dispositivos digitais. O professor incorpora plataformas online colaborativas e apresentações interativas para aumentar o envolvimento e a participação dos alunos, ao mesmo tempo que mantém um equilíbrio entre atividades de aprendizagem digitais e não digitais.

Cofinanciado pela
União Europeia



# II. BOAS PRÁTICAS

iii) Explorar e desenvolver formatos inovadores e abordagens pedagógicas para enriquecer as práticas de ensino e envolver os alunos de forma eficaz.

- **Desenvolvimento profissional:** Participar em workshops e conferências de desenvolvimento profissional para se manter atualizado sobre as ferramentas digitais emergentes e as melhores práticas. Envolver-se em comunidades de aprendizagem profissional para partilhar ideias e colaborar em métodos de ensino inovadores.
- **Feedback e reflexão dos alunos:** Procurar regularmente obter feedback dos alunos sobre a eficácia das estratégias de ensino digital. Incentive os alunos a partilharem as suas experiências e preferências relativamente a ferramentas e atividades digitais. Utilize este feedback para aperfeiçoar e melhorar as abordagens pedagógicas.
- **Projetos-piloto:** Realizar projetos-piloto para testar novos formatos e tecnologias num ambiente controlado antes da implementação total. Isto permite aos educadores avaliar a viabilidade e o impacto das novas abordagens e fazer os ajustes necessários.

# II. BOAS PRÁTICAS

iii) Explorar e desenvolver formatos inovadores e abordagens pedagógicas para enriquecer as práticas de ensino e envolver os alunos de forma eficaz.

**Exemplo**

Um professor de línguas do ensino secundário explora a utilização da narração digital de histórias como forma de melhorar as competências de escrita e a criatividade dos alunos. O professor apresenta aos alunos plataformas digitais de narração de histórias, onde podem criar narrativas multimédia utilizando imagens, áudio e elementos de vídeo. O professor incentiva os alunos a experimentar diferentes técnicas e géneros de narração de histórias, proporcionando oportunidades de autoexpressão e de feedback dos colegas.

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

# III. DIRETRIZES DE BOAS PRÁTICAS

Para assuntos diferentes

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

# III. DIRETRIZES DE BOAS PRÁTICAS

## Para línguas: Incorporando aplicações interativas de aprendizagem

As aplicações de aprendizagem de idiomas utilizam a tecnologia para criar **experiências de aprendizagem dinâmicas e interativas**. Oferecem uma ampla gama de recursos e funcionalidades, incluindo **exercícios de vocabulário**, **exercícios de gramática**, **atividades de compreensão auditiva**, **prática de conversação** e **módulos de imersão cultural**. Ao incorporar elementos multimédia como gravações de áudio, vídeos, imagens e exercícios interativos, estass aplicações **envolvem múltiplos sentidos e modalidades de aprendizagem**, facilitando **a compreensão e retenção mais profundas** dos conceitos da linguagem. Além disso, muitas aplicações utilizam elementos de **gamificação** como recompensas, desafios e acompanhamento de progresso, para **motivar** os alunos e promover o envolvimento sustentado com o material.

Cofinanciado pela
União Europeia



# III. DIRETRIZES DE BOAS PRÁTICAS

## Para línguas: Incorporando aplicações interativas de aprendizagem

- **Alinhe com os objetivos do currículo:** Escolha aplicações de aprendizagem de línguas que estejam em sintonia com as metas e objetivos de aprendizagem definidos no currículo. Opte por aplicações que abordem competências e conceitos linguísticos relevantes.

- **Atividades complementares em sala de aula:** Integre aplicações de aprendizagem de línguas como recursos adicionais para reforçar e expandir as aulas na sala de aula.

- **Promova a aprendizagem personalizada:** Incentive os alunos a explorarem as aplicações de aprendizagem de línguas ao seu próprio ritmo e de acordo com as suas preferências individuais de aprendizagem.

- **Facilite a colaboração e a comunicação:** Aproveite os recursos das aplicações de aprendizagem de línguas que oferecem suporte à colaboração e comunicação, tais como interações entre pares, atividades em grupo e projetos colaborativos (fóruns, discussões ou salas de aula virtuais).

Cofinanciado pela
União Europeia



# III. DIRETRIZES DE Boas PRÁTICAS

## Para línguas: Incorporando aplicações interativas de aprendizagem

- **Duolingo** é uma aplicação popular de aprendizagem de línguas que oferece aulas interativas em mais de 30 idiomas. Adota uma abordagem gamificada para o aprendizado de línguas, com aulas curtas, acompanhamento de progresso e emblemas de conquistas para motivar os alunos. Abrange competências como vocabulário, gramática, compreensão auditiva e conversação, sendo adequado para alunos de todos os níveis.

- **Memrise** utiliza repetição espaçada e técnicas mnemónicas para ajudar os utilizadores a memorizar vocabulário e frases em vários idiomas. Oferece uma ampla gama de cursos de línguas criados por falantes nativos, bem como conteúdo gerado pelos utilizadores, e incorpora elementos multimédia, como gravações de áudio e videoclipes, para aumentar o envolvimento e a retenção da aprendizagem.

- **Rosetta Stone** é conhecido pela sua abordagem imersiva de aprendizagem de línguas, que enfatiza o aprendizado contextualizado através de recursos visuais, áudio e texto. Oferece cursos em vários idiomas e atende alunos de todos os níveis de proficiência, desde iniciantes até falantes avançados.

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

# III. DIRETRIZES DE BOAS PRÁTICAS

## Para Ciências Sociais: Utilizando Discussões e Debates Online

As discussões e debates online oferecem oportunidades valiosas para enriquecer as aulas de ciências sociais, **promovendo o pensamento crítico, a colaboração e uma compreensão mais profunda** de questões sociais complexas. Através de interações online estruturadas, os alunos podem participar numa discussão significativa, explorar diversas perspectivas e desenvolver habilidades essenciais de comunicação, argumentação e envolvimento cívico.

Além disso, discussões e debates online **incentivam a cidadania ativa e o envolvimento cívico,** capacitando os alunos a expressarem as suas perspectivas sobre questões de importância social e a defenderem mudanças positivas nas suas comunidades.

Cofinanciado pela
União Europeia



# III. DIRETRIZES DE BOAS PRÁTICAS

## Para Ciências Sociais: Utilizando Discussões e Debates Online

- **Estabeleça expectativas claras:** Forneça diretrizes, objetivos e expectativas claras para as discussões online, incluindo regras para comunicação respeitosa, requisitos de participação e critérios de avaliação.

- **Promova a participação ativa:** Incentive a participação ativa em discussões online, colocando questões instigantes, fornecendo recursos relevantes e facilitando interações significativas entre os alunos.

- **Promova a colaboração e o feedback dos pares:** Crie oportunidades de aprendizagem colaborativa e feedback dos pares, incorporando discussões em grupo, atividades de revisão por pares e projetos colaborativos em discussões online. Incentive os alunos a envolverem-se nas ideias uns dos outros, fornecerem feedback construtivo e aproveitarem as contribuições uns dos outros para aprofundar a compreensão e promover a resolução colaborativa de problemas.

Cofinanciado pela
União Europeia



# III. DIRETRIZES DE BOAS PRÁTICAS

## Para Ciências Sociais: Utilizando Discussões e Debates Online

- **Flipgrid** é uma plataforma de discussão que permite aos alunos gravar pequenas respostas em vídeo a sugestões de discussão ou tópicos de debate. Os educadores podem criar tópicos de discussão, fazer perguntas ou atribuir tópicos de debate, e os alunos respondem gravando respostas em vídeo.

- **Google Classroom** oferece uma variedade de recursos para facilitar discussões e debates online, incluindo a capacidade de criar tópicos de discussão, postar sugestões de debate e facilitar discussões encadeadas entre os alunos. Os educadores podem usar o Google Classroom para atribuir tópicos de debate, compartilhar recursos e moderar discussões em tempo real.

- **Padlet** é um quadro virtual que permite aos utilizadores postar textos, imagens, vídeos e links para criar discussões ou debates colaborativos. Os educadores podem criar um quadro Padlet para cada tema de debate. Permite a participação assíncrona e pode ser facilmente integrado em ambientes de aprendizagem online.

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

# III. DIRETRIZES DE BOAS PRÁTICAS

## Para Ciências: Incorporando Aplicações de Aprendizagem

As aplicações de aprendizagem oferecem uma vasta gama de recursos e funcionalidades que melhoram as aulas de ciências, proporcionando aos alunos oportunidades de exploração prática, experimentação e aprendizagem baseada em investigação.

Estas aplicações geralmente incluem simulações interativas, laboratórios virtuais, recursos multimédia e atividades gamificadas que permitem aos alunos visualizar conceitos abstratos, realizar experiências virtuais e interagir com fenómenos do mundo real num ambiente seguro e controlado.

Ao imergir os alunos em experiências de aprendizagem dinâmicas e interativas, as aplicações de aprendizagem estimulam a curiosidade, o pensamento crítico e as competências de resolução de problemas, ao mesmo tempo que promovem uma compreensão mais profunda e a retenção do conhecimento científico.

Cofinanciado pela
União Europeia



# III. DIRETRIZES DE MELHORES PRÁTICAS

## Para Ciências: Incorporando Aplicações de Aprendizagem

- **Alinhe com os padrões curriculares:** Selecione aplicações de aprendizagem que se alinhem com os padrões curriculares e objetivos de aprendizagem para o ensino das ciências. Escolha aplicações que abordem tópicos, conceitos e competências científicas relevantes descritos no currículo.

- **Complemente atividades práticas:** Utilize aplicações de aprendizagem para complementar atividades e experiências práticas de laboratório, proporcionando aos alunos oportunidades adicionais para explorar fenómenos científicos.

- **Diferencie o ensino:** Aproveite os recursos adaptativos das aplicações de aprendizagem para diferenciar o ensino e atender às diversas necessidades de aprendizagem dos alunos.

- **Promova a colaboração e a investigação:** Incentive a colaboração e a aprendizagem baseada em investigação, incorporando atividades de aprendizagem cooperativa, projetos de grupo e discussões entre pares em experiências de aprendizagem baseadas em aplicações.

Cofinanciado pela
União Europeia



# III. DIRETRIZES DE MELHORES PRÁTICAS

## Para Ciências: Incorporando Aplicações de Aprendizagem

- **PhET** fornece uma coleção de simulações interativas gratuitas que cobrem uma ampla variedade de tópicos científicos, incluindo física, química, biologia e ciências da terra. Estas simulações permitem que os alunos explorem conceitos científicos através da experimentação prática, visualizações e modelos interativos, tornando conceitos abstratos mais concretos e acessíveis.

- **Labster** oferece simulações de laboratório virtual que permitem aos alunos realizar experiências realistas num ambiente virtual. Estas simulações proporcionam aos alunos oportunidades de praticar técnicas de laboratório, realizar experiências e analisar dados, tudo sem a necessidade de equipamentos ou materiais físicos de laboratório.

- **ExploreLearning Gizmos** oferece simulações interativas e experiências virtuais que cobrem tópicos de matemática e ciências do 3.º ao 12.º ano. Estas simulações permitem aos alunos manipular variáveis, observar relações de causa e efeito e testar hipóteses num ambiente de laboratório virtual, promovendo a aprendizagem baseada na investigação e competências de investigação científica.

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

# III. DIRETRIZES DE MELHORES PRÁTICAS

## Para Artes: Incorporando Aplicações de Aprendizagem

As aplicações de aprendizagem oferecem uma vasta gama de recursos e funcionalidades que melhoram as aulas de artes e ofícios, fornecendo aos alunos acesso a tutoriais instrucionais, workshops virtuais, ferramentas criativas e galerias de inspiração.

Estas aplicações geralmente incluem instruções passo-a-passo, demonstrações em vídeo e atividades interativas que orientam os alunos no processo de criação de projetos de arte e artesanato, ao mesmo tempo que oferecem oportunidades de experimentação, exploração e autoexpressão.

Ao aproveitar a tecnologia digital, as aplicações de aprendizagem tornam a educação artística mais acessível, interativa e envolvente, capacitando os alunos a libertar a sua criatividade e a desenvolver as suas capacidades artísticas.

Cofinanciado pela
União Europeia



# III. DIRETRIZES DE MELHORES PRÁTICAS

## Para Arte: Incorporando Aplicações de Aprendizagem

- **Selecione aplicações apropriadas:** Procure aplicações que ofereçam uma variedade de ferramentas criativas, ideias de projetos e recursos instrucionais adaptados às necessidades e interesses dos alunos.

- **Complemente atividades práticas:** Use aplicações de aprendizagem para complementar atividades práticas de artes e ofícios. As aplicações podem oferecer tutoriais, dicas e técnicas para aprimorar as competências dos alunos e expandir o seu repertório criativo.

- **Incentive a exploração e a experimentação: I**ncentive os alunos a explorar e experimentar diferentes técnicas, meios e estilos artísticos usando aplicações de aprendizagem.

- **Promova a reflexão e o feedback:** Use aplicações de aprendizagem para facilitar a reflexão e o feedback sobre o trabalho artístico dos alunos. As aplicações podem fornecer recursos para anotar, comentar e partilhar obras de arte, promovendo uma cultura de colaboração e crítica construtiva.

Cofinanciado pela
União Europeia



# III. DIRETRIZES DE MELHORES PRÁTICAS

## Para Arte: Incorporando Aplicações de Aprendizagem

- **Medibang** é uma aplicação de pintura digital que oferece uma ampla gama de ferramentas e recursos para a criação de obras de arte digital. Os alunos podem usá-la para esboçar, pintar e ilustrar, utilizando uma variedade de pincéis, camadas e efeitos.

- **Canva** é um site de design gráfico que permite aos alunos criar cartazes, folhetos e arte digital usando modelos, gráficos e texto personalizáveis. Os alunos podem usá-lo para criar composições visuais, experimentar tipografia e expressar as suas ideias de forma criativa.

- **Tinkercad** é uma aplicação de modelação 3D que permite aos alunos projetar e criar modelos 3D para impressão ou renderização virtual. Os alunos podem usá-la para explorar conceitos de geometria, raciocínio espacial e prototipagem enquanto projetam objetos, esculturas e modelos arquitetónicos.

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

# 4. EXEMPLOS DE FERRAMENTAS

## Recursos Suplementares

Vídeo “5 aplicações principais para tornar a aula virtual interativa”

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

# 4. EXEMPLOS DE FERRAMENTAS

## Recursos Suplementares

Cofinanciado pela
União Europeia

A3L
A3Learning

# REFERÊNCIAS


Bersin, J. (2004). The Blanded Learning Book. Pfeiffer. Retrieved july 31, 2023, from https://books.google.pt/books?hl=pt-PT&lr=&id=chhoH9BlORgC&oi=fnd&pg=PR1&dq=what+is+the+Blended+learning+methodology&ots=TzDivtLWDl&sig=RIYYVPMECmR8j5CBgdXn_SxZiAM&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Buckingham, D. (2020, June). Rethinking digital literacy: Media education in the age of digital capitalism. Digital Education Review, 37, 230 - 239. Retrieved July 2023, from http://greav.ub.edu/der/

Cardoso, A. d., & Espírito Santo, E. (2020). Literacia digital: um mosaico de experiências no contexto da formação docente. In J. A. Coord. Sara Dias-Trindade, Pedagogias Digitais no Ensino Superior (Vol. 8, pp. 83 - 104). Coimbra. Retrieved July 2023, from https://shorturl.at/mpsMU

Cronje, J. C. (2020). Towards a New Definition of Blended Learning. The Electronic Journal of e-Learning, 18(2), 114 - 121. doi:DOI: 10.34190/EJEL.20.18.2.001

Cunha, S. S. (2014). O SABER PEDAGÓGICO E LITERACIA DIGITAL: CONSTRUINDO PRÁTICAS NO COTIDIANO ESCOLAR. In C. P. Souza, IV Colóquio Interdisciplinar de Cognição e Linguagem: educação, trabalho e identidade (pp. 316 - 330). Retrieved July 2023, from https://shorturl.at/BRWZ8

Eraut, M. (2002, April). Conceptual Analysis and Research Questions: Do the Concepts of "Learning Community" and "Community of Practice" Provide Added Value? Annual Meeting of the American Educational Research Association, pp. 1 - 14. Retrieved July 31, 2023, from https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED466030.pdf

Figueira, L. F., & Dorotea, N. (2022). Competência digital: DigCompEdu Check-In como ferramenta diagnóstica de literacia digital para subsidiar fromação de professores. REDUFOR : Revista EDUCAÇÃO & FORMAÇÃO. doi:https://doi.org/10.25053/redufor.v7.e8332

Nazarenko, A. L. (2015, October 27-30). Blended Learning vs Traditional Learning: What Works? Procedia - Social and Behavioral Sciences, pp. 77 - 82. Retrieved July 31, 2023, from https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815046662?ref=cra_js_challenge&fr=RR-1

Redecker, C. (2017). DigCompEdu - European Framework for the Digital Competence of Educators. European Comission. Yves Punie. Retrieved 2023, from https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en

Cofinanciado pela
União Europeia

A3Learning

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.

BDA Bulgarian Development Agency

deepblue consulting & research

EPMA EUROPEAN PROJECTS & MANAGEMENT

INOVA+

Consorzio Roma