

# **CURRÍCULO**

Competências Digitais e Valores interculturais em Ambientes de E-Learning (Projeto e-Civeles)



Authors: Maria Florindo – USE

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete únicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.

# **Table of Contents**

1.	Introdução	3
	Descrição do curso	
	Objetivo do curso	
	Grupos-alvo	
	Metodologia de aprendizagem	5
3.	Conteúdo programático do curso	
	Unidade 1	6
	Unidade 2	6
	Unidade 3	7
	Unidade 4	
	Unidade 5	9
4.	Calendarização	11

# 1. Introdução

Seis países compõem o consórcio internacional do projeto internacional E-Civeles sobre competências digitais e valores interculturais em ambientes de e-learning: Espanha (Universidade de Málaga), Alemanha (BIBA), Itália (ULE), Portugal (USE), Eslovénia (INTEGRA) e Hungria (Trebag).

O projeto E-Civeles é financiado pelo programa Erasmus+ para criar uma série de materiais e recursos inovadores e usar as TIC de uma perspetiva divertida. O núcleo dos vídeo jogos é a implementação de quatro centros históricos de cidades, onde os jogadores precisam de se orientar pelas ruas e praças do centro da cidade para encontrar os principais monumentos. As cidades a visitar por meio desses jogos são: Évora (Portugal), Antequera (Málaga), Udine (Itália) e Velenje (Eslovênia).

## **Objetivos**

O projeto e-Civeles é baseado em dois aspetos:

- 1) inclusão, favorecendo oportunidades equivalentes a dois grupos sociais atualmente vulneráveis na Europa: imigrantes e população com mais de 55 anos.
- 2) equidade social, contemplando a peculiaridade e diversidade humana / no espaço, entre cidadãos de diferentes áreas geográficas e com o tempo, intergeracionalmente.

Os objetivos específicos deste projeto são:

- Promover a melhoria das habilidades digitais, linguísticas e cognitivas dos grupos-alvo.
- Promover a inclusão social, sensibilizando para o património histórico e cultural no contexto europeu
- Estimular a atualização de professores neste campo.

#### Metodologia

A metodologia pedagógica é o ensino em sala de aula com provisões para trabalhos de projeto e trabalho prático. É adaptado para 30 horas de educação.

O curso aborda formadores, professores, e outros que lidam com a educação de pessoas com mais de 50 anos ou pessoas com formação com migrantes, tanto no campo da educação de adultos, independentemente de serem formais, não formais ou informais.

Os resultados do projeto são:

- Um manual, a ser utilizado como material de apoio, que contém informações teóricas e práticas do curso.
- Exercícios práticos, incluídos no manual, mas que podem ser usados como exercícios individuais, implementados sozinhos ou em conjunto, com os jogos online.
- Plataforma online com a base de dados, que serve como um conjunto de recursos para jogos no contexto do curso.
- Jogos online ou videojogos que que são ferramentas educativas, de aprendizagem baseada em jogos.

#### Resultados do projeto

- Criação de uma plataforma virtual contendo um banco de dados de jogos on-line e materiais de e-learning que tratam de orientação espacial, estímulo cognitivo e treinamento linguístico. Também terá materiais associados, como jogos online sobre património cultural, património histórico e inclusão.
- Guia prático para facilitadores em grupos sobre interculturalidade, inclusão social, etc., com exercícios e recomendações práticas, incluindo um currículo (plano de estudos) útil para organizar cursos de acordo com os objetivos do projeto e-Civeles.

## 2. Descrição do curso

#### **Objetivo do curso**

O objetivo do curso é melhorar o conhecimento e as habilidades dos educadores de adultos, professores e gestores de instrutores para a melhoria do seu trabalho de ensino através do uso de ferramentas e recursos digitais de uma perspetiva de aprendizagem intercultural (promoção da integração cultural e valorização da cultura europeia e património histórico) e uma abordagem multicompetencial (estímulo digital, geoespacial, linguístico e cognitivo)

## Objetivos detalhados:

- aprender a gerenciar informações atualizadas, ferramentas de tecnologia e comunicação que favoreçam uma perspectiva intercultural e o ensino de habilidades de diferentes tipos (geoespaciais, digitais, linguísticas);
- acumular práticas no uso das ferramentas e aplicá-las no trabalho diário;
- ser capaz de realizar o seu trabalho de maneira mais eficaz e criativa, aumentando a sua motivação e a dos seus alunos por meio de metodologias relacionadas à gamificação;
- ter a oportunidade de expandir as suas perspetivas profissionais e pessoais com aspetos internacionais;
- contactar outros profissionais ativos da mesma área que partilham interesses profissionais semelhantes através das atividades de formação e divulgação do projeto;
- conhecer sugestões e ideias para facilitar e promover conhecimentos e contactos adicionais;
- Ter acesso gratuito a materiais de ensino e estudo bem estruturados e fáceis de utilizar (plataforma virtual, base de dados, videojogos, guia) no trabalho diário;
- ser enriquecidos com aspetos sociopsicológicos do grupo-alvo secundário (+55 estudantes e imigrantes);

#### Grupos-alvo

Os grupos-alvo do curso de formação proposto são:

- Professores e formadores de educação de adultos
- Gestores de formação encarregados de centros de educação de adultos

Facilitadores em educação de adultos

#### Background recomendado

O curso é adequado tanto para aqueles especializados na educação de seniores, como para aqueles que lidam com formação de adultos migrantes. O conhecimento básico e alguma experiência em lidar com os respetivos grupos são recomendados antes de entrar no curso. A aquisição e utilização da plataforma online e dos videojogos pressupõe alguma literacia digital para o início.

## Metodologia de aprendizagem

A metodologia pedagógica é a formação em sala de aula com provisão para atribuição de projetos e trabalho prático. É personalizado para 30 horas de educação.

O curso de formação aborda formadores, professores, gestores de pessoas que lidam com a educação de pessoas com mais de 50 anos ou pessoas com formação de imigrantes, independentemente de serem educação formal, não formal ou informal.

O curso de formação foi concebido como uma aprendizagem baseada em tutores. O material de aprendizagem inclui uma plataforma virtual com base de dados, um guia com fundo teórico e exercícios práticos, jogos online com um guia curto e os currículos atuais com um silabário.

A formação é composta por 5 unidades de aprendizagem. Cada unidade de aprendizagem compreende uma descrição geral dos seus objetivos, duração e conteúdos. Divide-se em diferentes sessões e inclui uma gama de materiais de aprendizagem, cujo objetivo é apoiar os formandos a adquirir conhecimentos teóricos e a construir as competências e competências necessárias para a educação cultural e digital num ambiente intercultural. Os materiais de aprendizagem que são utilizados no curso consistem em:

- Plataforma online com base de dados
- Manual
- Curriculum (material presente)
- Jogos online

O curso de formação será gerido por um formador ou uma equipa de formadores ou facilitadores. Os educadores terão a responsabilidade principal de gerir o curso, orientar e apoiar os formandos.

Terá a duração de 5 dias. Todos os dias, os formadores farão uma visão geral do último dia e uma apresentação das unidades de aprendizagem do dia.

# 3. Conteúdo programático do curso

O curso está estruturado em 5 partes: uma unidade introdutória, quatro unidades que correspondem às competências e ao desenvolvimento de conhecimentos no campo e uma unidade final para exercícios práticos, feedback e avaliação.

### Unidade 1

Jnidade 1			
Título:	Introdução		
Objetivos/ Resultados esperados	<ul> <li>No final desta unidade, o formando irá:</li> <li>Familiarizar-se com o projeto, com os seus objetivos e resultados</li> <li>Conhecer a estrutura do curso através da leitura dos conteúdos programáticos</li> <li>Compreender os principais objetivos do projeto e do curso</li> <li>Demonstrar motivação e interesse próprio, bem como contribuir com competências no campo</li> <li>Ser capaz de procurar informações e jogos, como exemplos, na base de dados</li> </ul>		
Duração estimada:	5 horas		
Conteúdos	Introdução ao curso  Objetivos e resultados do projeto  Processo do curso e competências a serem alcançadas  Jogos relacionados com os temas e utilização da base dados		
Material de Apoio	Manual: Parte III: "Quebra-gelo"  Plataforma Online: Base de Dados		
Atividades	Apresentação e discussão, utilização online da base de dados		

## Unidade 2

Título:	Competências interculturais e linguísticas
Objetivos/ resultados esperados	No final desta unidade, o formando irá:

	Compreender o conceito de diálogo intercultural e aprender sobre os seus principais
	aspetos
	Compreender a importância da inclusão social e aplicar a teoria no campo das questões
	migratórias
	Compreender a importância das competências linguísticas
	Ser capaz de melhorar as competências linguísticas para grupos etários mais velhos
Duração estimada:	8 horas
Conteúdos	Competências Interculturais
	Diálogo Intercultural
	Inclusão Social e os seus desafios
	Inclusão Social e os seus aspetos
	Inclusão Social e Imigrantes
	Competências Linguísticas
	Motivação e requisitos para a aprendizagem de línguas
	Línguas e a idade avançada
Material de Apoio	Manual: Capítulo II.1
	Manual: Capítulo II.4
	Manual: Capítulo III.1
	Base de dados: Jogos sobre imigração/inclusão
Atividades	Apresentação e discussão,
	Trabalho de grupo
	Jogos e exercícios sobre o diálogo intercultural

Unidade 3			
Título:	Competências Geoespaciais		

Objetivos/	No final desta unidade, o formando irá:
Resultados esperados	<ul> <li>Entender o significado das competências geoespaciais e geolocalização</li> <li>Ser capaz de definir a localização</li> <li>Ser capaz de usar várias ferramentas para exercícios de orientação, como por exemplo, o geocaching</li> <li>Conhecer e usar ferramentas educacionais para geolocalização</li> <li>Ter conhecimento sobre jogos online e respetivos conteúdos relacionados</li> </ul>
Duração estimada:	8 horas
Conteúdos	Ensinar competências geoespaciais em contextos de educação de adultos  Definições, conceitos e importância da localização geoespacial  Ferramentas educacionais para o ensino de competências geoespaciais  Recursos educacionais para desenvolver as competências geoespaciais  Recomendações finais para os professores e profissionais da educação de adultos  Kahoot
Material de Apoio	Manual: Capítulo II.2  Manual: Capítulo III exercícios  Anexo I-II
Atividades	Apresentação, discussão, trabalho a pares, trabalho de grupo

## **Unidade 4**

Título:	Competências digitais e aprendizagem através de jogos
Objetivos/ resultados esperados	<ul> <li>No final desta unidade, o formando irá:</li> <li>Adquirir conhecimentos sobre como ensinar as TIC a adultos</li> <li>Ser capaz de identificar e lidar com os desafios no Ensino, em contextos baseados nas TIC para adultos/seniores</li> <li>Ser capaz de entender o conceito básico de aprendizagem baseada em jogos</li> <li>Planear e gerir o conteúdo do curso através da orientação do jogo</li> <li>Saber como aplicar o e-learning na educação de adultos</li> </ul>
Duração estimada:	8 horas

Conteúdos	Como ensinar as TIC a adultos
	E-learning
	O papel do facilitador
	Aprendizagem através de jogos
Material de Apoio	Manual – Capítulo II.3
	Manual – Capítulo II.5
	Plataforma e base de dados online
	Jogos Online – e introdução
Atividades	Apresentação, discussão, trabalho a pares, trabalho de grupo

## **Unidade 5**

Título:	Unidade Prática e de Encerramento
Objetivos/ resultados esperados	A última unidade deste curso é uma compilação de tudo o que foi aprendido até agora, de forma prática. Além disso, visa dar aos participantes, tempo suficiente para concluir as suas atividades, refletir sobre os resultados de aprendizagem recentemente adquiridos, fornecer feedback aos organizadores do curso e interagir com outros participantes do curso.  No final desta unidade, o formando irá:  Compreender e usar os jogos online do e-Civeles  Desenvolver conhecimentos sobre cultura em vários locais e conhecer ferramentas e métodos sobre como transferir esse mesmo conhecimento para o grupo-alvo  Ser capaz de usar e criar exercícios de caça ao tesouro para transferir competências culturais e geoespaciais.
Duração estimada:	5 horas
Conteúdos	Videojogos  Descrições culturais  Exercícios online e offline  Caça ao tesouro  Análise e fecho pelo formador

	Questionário de Avaliação
Atividades	Aprender sobre os jogos e a plataforma online
	Usar os jogos online
	Usar os jogos offline na cultura
	Aplicar os jogos offline na orientação e na caça ao tesouro
	Avaliação
	Preenchimento do questionário de avaliação

## 4. Calendarização

Os materiais e recursos do projeto podem servir de um tópico flexível e um sistema de tempo dentro do campo de ação de um determinado campo da educação digital num contexto intercultural para adultos. O professor / facilitador pode selecionar e organizar as partes dos recursos para corresponder ao grupo-alvo presente e também para corresponder aos objetivos do curso verificados, além de ficar atento a possíveis restrições de tempo e recursos. O curso descrito abaixo é apenas um dos exemplos de como um curso de 5 dias pode ser realizado. Tem uma duração total de 30 horas e dura 5 dias.

#### 1<sup>a</sup> dia

10:00 – 10:30	Boas-vindas	
	Introdução dos participantes	
10:30 – 12:00	Visão geral do programa	Apresentação
	Apresentação do curso: plano de estudos, metodologia, resultados esperados e questões organizacionais	
	Estabelecimento de regras para trabalho em grupo	
	Introdução ao projeto e-Civeles	
12:00 – 13:00	Almoço	
13:00 – 13:30	"Quebra-gelos" e <i>networking</i>	Atividade de
		grupo
13:30 – 14:00	Coffee break	
14:00 – 15:00	Introdução à base de dados e ao seu uso	Apresentação

## 2º dia

9:00 – 9:10	Aquecimento	Exercício	de
		aquecimento	
9:10 – 11:00	Diálogo Intercultural e Competências: Apresentação e exercícios	Apresentação	
		Atividade	de
		grupo	
11:00 – 11:15	Coffee break		

11:15 – 12:30	Inclusão Social e os seus aspetos	Apresentação
		Discussão
12:30 – 13:00	Competências Linguísticas	Apresentação
	A importância da aprendizagem de uma língua	Trabalho de grupo
	Como motivar as pessoas	Discussão
	Aprendizagem de línguas na Terceira idade	
	Teoria, ferramentas e técnicas	
13:00 – 14:00	Almoço	
14:00 – 14:45	Aspetos Práticos	Apresentação
	Utilizar jogos (offline) como exemplo da aprendizagem de línguas e diálogos	Trabalho de grupo
	interculturais  Manual: Parte III – Exercícios práticos	Discussão
14:45 – 15:00	Coffee break	
15:00- 16:00	Utilizar jogos (online) selecionados da base de dados em relação ao diálogo	Apresentação
	intercultural, inclusão social e uso da linguagem	Trabalho de grupo
		Discussão

# 3º dia

9.00 - 9.15	Exercícios de aquecimento	Trabalho de grupo
9.15 – 10.15	Importância das competências geoespaciais.  Saber sobre localização	Apresentação
10.15 – 11:15	Ferramentas educacionais para o ensino de competências geoespaciais	Apresentação
11:15 – 12:45	Recursos educacionais: ferramentas online baseadas em links de manuais e uso da base de dados	Apresentação, Discussão, Uso de computadores a pares
12:45 – 13:45	Almoço	

14.00 – 14.40	Kahoot sobre aspetos geológicos e culturais	Trabalho de	
		grupo, Trabalho a	
		pares	
14.40 – 16.00	Uso prático das ferramentas, testando o geocaching	Trabalho de grupo	-

# 4º dia

9.00 - 9.10	Aquecimento	Exercícios de aquecimento
9.10 – 10.00	A importância das competências digitais (termos, conceitos e métodos)	Apresentação
		Trabalho de grupo
10:00 – 10:45	Desafios das TIC para os seniores	Apresentação
		Trabalho de grupo
10:45 – 11:00	Coffee break	
11.00 – 12.30	E-learning e b-learning	Atividade em
		grupo
12.30 – 13.30	Almoço	
13:30 – 14:30	Teoria da Aprendizagem com base em jogos	Apresentação
		Discussão
14:30 – 14:45	Coffee break	
14:45 – 16:00	Aprendizagem com base em jogos, exemplos.	Apresentação
	Apresentação da plataforma e dos jogos do e-Civeles	Prática

# 5º dia

9.00 - 9.10	Aquecimento	Exercícios aquecimento	de
9.10 – 10.30	Introdução ao jogo, apresentação do guia do usuário	Exercício prái trabalho de gru	

	Desafios de jogar videojogos	
10:30 – 10:45	Coffee break	
10.45 – 11.45	Jogos (offline) sobre cultura e orientação – em ambientes fechados	Exercício prático/ trabalho de grupo
11:45 – 12:45	Jogos (offline) sobre cultura e orientação: caça ao tesouro ao ar livre	Exercício prático/ trabalho de grupo
12:45 – 13:30	Sumário  Avaliação do curso	
	Certificados	
	Despedida	