

**MANUAL PARA JOVENS
TRABALHADORES
PARA AJUDÁ-LOS
DE FORMA
DIGITAL E À DISTÂNCIA
USANDO
TÉCNICAS CRIATIVAS**



MANUAL DE MENTALIDADE CRIATIVA



**Co-funded by
the European Union**



MEET THE ¹ TEAM



SOLUTION: SOLIDARITÉ & INCLUSION

Paris/França



ASSOCIAÇÃO CHECK-IN - COOPERAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

Beja/Portugal



GLOBALNET SP. Z O.O.

Poznań/Polónia

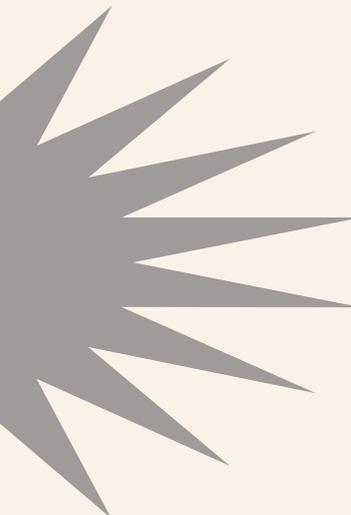
Usando este Manual, aceita esta isenção de responsabilidade na íntegra. Este Manual foi produzido exclusivamente para o projeto CREATIVE MINDSET 2021-1-PL01-KA220-YOU-000028766 e mais nenhum outro motivo, portanto, não deve ser invocado por terceiros. O conteúdo deste Manual não é um conselho e não deve ser tratado como tal. Nem a função da Autoridade Nacional Polaca para o programa Erasmus + (a "Autoridade Nacional") nem a função da Agência Nacional Polaca para o Programa Erasmus + (a "Agência Nacional"), nem qualquer pessoa que atue em seu nome pode ser responsabilizada pela utilização que podem ser feitas deste Manual e de qualquer informação contida neste Manual. A Autoridade Nacional e a Agência Nacional não verificaram, nem fazem quaisquer declarações ou garantias quanto à qualidade, natureza, eficácia ou não deste Manual ou quanto à precisão, integridade ou adequação de qualquer informação contida neste Manual. Caso deseje usar os materiais deste Manual, concorda em reconhecer que os materiais foram originalmente desenvolvidos pela Agência Nacional para o Programa Erasmus + Polonês.

Introdução.	4
Aprendizagem digital à distância e criatividade.	5
1. Mudar da aprendizagem presencial para a aprendizagem online - Competências pedagógicas.	6
1.1. Promover senso de comunidade.	7
1.2. Garantir a comunicação.	8
1.3. Estimular a criatividade.	9
1.4. Por que a criatividade é um aspecto importante para ensinar em nossa sociedade?.	10
1.5. Dicas para o tutor.	11
1.6. Superar o desafio de dar uma aulas online.	13
1.7. Recursos/ferramentas online que podem ajudar a aumentar a criatividade.	14
2. O que é o ensino à distância?.	17
2.1. Desafios do ensino a distância.	18
2.2. Métodos para facilitar o ensino a distância.	19
2.3. A técnica do Debate.	19
2.4. A Sala de Aula Invertida...	20
2.5. Quadro de Avisos Compartilhados.	20
2.6. Caixa de dicas.	21
2.7. A importância da criatividade no ensino à distância.	21
2.8. Mas as tecnologias atenuam ou facilitam a criatividade?.	22
3. Criatividade no ensino a distância.	23
3.1. Ferramentas e técnicas para impulsionar a criatividade no ensino a distância.	24
3.2. Caixa de dicas.	26
3.3. Utilização e seleção de recursos digitais.	27
3.4. Dicas para professores sobre como ensinar digitalmente.	28
3.5. Aprendizagem invertida.	29
3.6. Microaprendizagem.	30
3.7. Etapas para preparar um microlearning sob medida	31
3.8. Aprendizagem não linear	32
4. Ensino Inclusivo e Acessível.	33
4.1. Dicas para ensinar de forma inclusiva e tornar o ensino acessível a todos os alunos.	35
4.2. Tecnologia assistiva.	37
4.3. Ferramentas e software para colaboração virtual	37
4.4. Criatividade on-line.	38
4.5. Exercícios virtuais.	41
Atividades prontas para uso.	42
Conclusão.	44
Referências.	45



TABLE OF CONTENTS

INTRODUÇÃO



Este manual para Jovens Formadores, Jovens Trabalhadores, Jovens Líderes é uma das produções intelectuais do projeto “Creativity Programme for Youth Trainers, Youth Workers, Young Leaders”. O objetivo deste resultado é definir um MANUAL para FORMADORES DE JOVENS para ajudá-los a oferecer um ensino digital à distância usando técnicas criativas aumentando a criatividade dos jovens por meio de design thinking e resoluções criativas de problemas.

Este documento contém quatro seções principais. A primeira seção discute os benefícios de mudar a aprendizagem presencial para a aprendizagem online. A infinidade de exemplos deve ajudar os professores a aumentar a criatividade entre os jovens. A segunda parte destaca os desafios do ensino à distância e os métodos para facilitar o ensino à distância. Portanto, os professores podem encontrar aqui dicas de ensino adequadas para eles e para o grupo que alunos. A terceira parte ajudará a desenvolver as competências dos professores em aprendizagem invertida, microaprendizagem e aprendizagens não lineares. A quarta parte concentrar-se-à na aprendizagem inclusiva e acessível.



APRENDIZAGEM DIGITAL À DISTÂNCIA E CRIATIVIDADE

A nova realidade da pandemia tem levado muitos professores e formadores a lecionar online, e alguns deles não tinham experiência online anteriormente.

Embora esse ambiente possa ser uma ocasião para inovação na educação, pode ser desafiador oferecer aulas on-line eficazes e interativas, especialmente quando se trata de criatividade.

2020 foi um ano excepcional. O mortal vírus COVID-19 abalou o mundo e fez com que todos criassem mudanças instantâneas no seu modo de vida. Desde que o vírus foi descoberto em dezembro de 2019 na China, a quantidade de casos infectados aumentou da noite para o dia e se espalhou rapidamente por todo o mundo e, devido à situação alarmante, a Organização Mundial da Saúde declarou o Covid 19 como uma pandemia global, alertando o globo de sua perigo. Muitos cuidados foram tomados para resguardar a saúde da população: políticas, diretrizes e restrições a todos os setores, incluindo a educação.

Universidades e escolas de todo o mundo foram encerradas pelos governos dos países durante as semanas primárias. O ensino presencial foi interrompido para os alunos, exigindo que eles mudassem, da noite para o dia, para as pedagogias de ensino à distância.

1. MUDAR DA APRENDIZAGEM PRESENCIAL PARA A APRENDIZAGEM ONLINE — COMPETÊNCIAS PEDAGÓGICAS

Realizar uma aula online parece simples, mas na verdade pode ser mais complicado do que isso. Como poderíamos converter de repente a multiplicidade de interações cognitivas, afetivas e comportamentais complexas que o ensino e a aprendizagem presenciais oferecem numa aula online?



O que podemos fazer, em vez disso, é projetar o seu curso especificamente para esse novo meio on-line, para que os alunos possam continuar a aprender nessas circunstâncias extraordinárias. Algumas atividades não serão possíveis e outras se desenvolverão mais facilmente num meio on-line (por exemplo, às vezes os alunos são mais propensos a comunicarem on-line).

Ensinar online não é mais fácil do que ensinar presencialmente. De muitas maneiras, é muito mais demorado e complexo. Os instrutores on-line devem, então, familiarizar-se com a tecnologia e promover a comunicação, a colaboração e a interação entre os alunos à distância. Para implementar métodos de ensino e de avaliação, eles devem desenvolver habilidades de facilitação de cursos online e aprender a usar ferramentas de telecomunicações.

Assim como no ensino off-line, é fundamental projetar os resultados da aprendizagem e comunicá-los claramente aos alunos on-line. Especificamente, é importante definir as atividades instrucionais e os exercícios de avaliação que ajudarão os alunos a alcançar esses resultados. Sempre que possível, é necessário projetar atividades que possam ser feitas online ou offline, sozinho ou com outra pessoa.

Crie atividades que integrem o conteúdo, sejam o máximo possível centradas no aluno e tenham direções e prazos claramente definidos. Determine o que os alunos aprenderão consigo e com outros participantes, o conteúdo e as atividades.

1.1.PROMOVER UM SENSO DE COMUNIDADE

Os booklets são materiais impressos com quatro ou mais páginas, contendo detalhes sobre um negócio, evento, produto, promoção, etc. Também são conhecidos como catálogos ou panfletos, e geralmente são criados para um dos aspectos mais importantes de qualquer ambiente de aprendizagem que é a comunidade. Para muitos alunos, as aulas são uma ocasião de socialização. Num formato online, os instrutores devem trabalhar para encontrar maneiras criativas de ajudar a desenvolver relacionamentos reais com os seus alunos e entre a turma. O comunicar uma mensagem a uma ampla variedade de públicos.

Os instrutores precisam manter as coisas pessoais, abordando os alunos pelos nomes. É fundamental que nenhum participante se sinta excluído e possa expressar-se livremente e sem se sentir pressionado. Todo o curso deve ter um local onde as apresentações possam ocorrer. Os alunos devem ser incentivados a compartilhar alguns detalhes sobre as suas vidas para ajudar a estabelecer conexões com outros alunos.

A sensação de presença será aprimorada se todos mostrarem o seu rosto por meio de sua webcam. Faça com que os alunos ativem o vídeo como um elemento-chave da participação, pois é mais fácil envolver-se com a turma se puder vê-los, e é mais provável que os alunos prestem atenção se souberem que estão a ser vistos pela câmara. A exibição da galeria pode ser útil nesse sentido. No entanto, esteja ciente de que alguns alunos podem-se sentir desconfortáveis em compartilhar as suas condições de vida e de estudo.

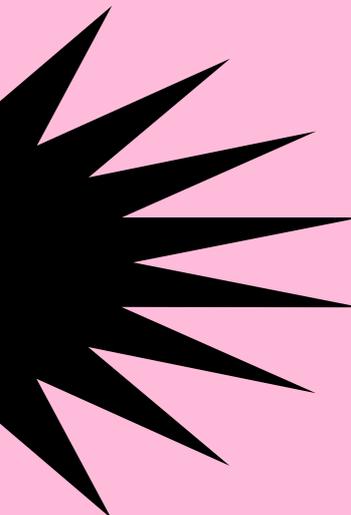
Lembre seus alunos de que os fundos virtuais podem ajudar a proteger a segurança cibernética, melhorar a equidade e reduzir as distrações visuais.

A aprendizagem tem um forte componente socioemocional. Os alunos precisarão uns dos outros e de você, especialmente neste momento. Portanto, é importante conhecê-los e ajudá-los a se conhecerem. Dedicar cinco minutos no início de cada sessão on-line para que os alunos se divirtam e se conheçam por meio de atividades de quebra-gelo pode ajudar bastante na construção da camaradagem.

No início do curso, por ex. fazer pares de alunos, e realizarem uma chamada entre eles para se conhecerem e, em seguida, apresentar o seu colega na videoconferência online com a turma. Se usa um LMS (Learning Management Systems), pode criar um fórum para tópicos não acadêmicos e organizar a turma em pequenos grupos de 4 alunos. Em cada módulo, crie uma atividade que exija a colaboração dos alunos para ser concluída. Essa camaradagem, colaboração e senso de comunidade aumentará o envolvimento e a persistência do aluno ao longo do curso.

Também pode incentivar os alunos a fazerem akinganbetos a cada 20-30 minutos por 30 segundos. Pode ser mais difícil focar a atenção numa tela do que numa sala de aula, e tanto quanto eles se beneficiarão de um breve momento de atividade física. Deseja que os alunos participem em grupos de discussão menores, também pode usar o recurso Salas de grupo do Zoom para discussões ou trabalho em grupo por meio de vídeo. Se costuma fazer "trabalho no quadro-negro" como parte de uma aula, o Zoom oferece várias opções (como Escrever no quadro-negro). Observe que, se estiver habituado a vários quadros simultâneos, talvez seja necessário ajustar a visualização de uma tela por vez.

1.2. GARANTIR A COMUNICAÇÃO



Quando se trata de comunicação esta pode ser uma ferramenta real no ensino online. Envie uma mensagem introdutória no dia do início do curso e dê aos seus alunos alguns pontos-chave sobre o que espera deles. Dessa forma, eles podem identificar quaisquer tarefas ou avaliações para as quais devem-se preparar. Acompanhe as mensagens a cada semana e lembre aos alunos com frequência que eles podem entrar em contato consigo com perguntas e que estará disponível para eles.

A comunicação regular garante que a prática de ensino online seja gratificante. Tendo em conta a carga horária do curso, comunique-se frequentemente com toda a turma, com os grupos de trabalho online e com cada participante. Também é crucial projetar atividades para que os alunos também se comuniquem uns com os outros. Mantenha horários de trabalho e chats online em diferentes dias e horários da semana e estimule discussões online aprofundadas nas quais os alunos interagem entre si sobre as suas ideias e perspectivas, que são, então, elementos-chave para o sucesso das suas aulas. Também pode identificar um canal de comunicação alternativo independente do curso para que você possa entrar em contato com os seus alunos, e eles podem interagir entre si (WhatsApp, SMS, telefones). Certifique-se de que os alunos estejam cientes de que está verificando o curso, e eles regularmente, e faça o possível para responder às perguntas dentro de vinte e quatro horas.



1.3.IMPULSIONAR A CRIATIVIDADE ⁹

Ser criativo nem sempre é natural. Às vezes, os alunos precisam saber como aumentar o seu potencial criativo para florescer na sua vida cotidiana e encontrar um lugar de escolha para a sua imaginação.

Porque aumentar a sua criatividade? A criatividade é uma das ferramentas mais gratificantes do desenvolvimento pessoal: graças a uma mente criativa e imaginativa, pode-se superar os obstáculos psíquicos, libertar os pensamentos e avançar mais rapidamente para a felicidade e a realização.

Para libertar ou mesmo estimular a criatividade dos aprendizes, existem diferentes técnicas que atendem a cada indivíduo de acordo com o seu tipo de personalidade e a sua mecânica de pensamento.

Os alunos têm que dar tempo para serem criativos. É por isso que para desenvolver a sua criatividade, eles precisam tirar um tempo da sua agenda e dedicar momentos à criação. Seja em cursos ou workshops ou mesmo nas redes sociais, é prudente criar uma rede criativa que seja ao mesmo tempo inspiradora e colaborativa.

Como em muitos campos, o desenvolvimento da criatividade pode ser prejudicado pela falta de autoconfiança ou negatividade. É por isso que deve lembrar aos alunos que eles precisam adotar o pensamento positivo para desenvolver a sua criatividade. Eles têm que acreditar em si mesmos para que possam completar todos os seus projetos e desenvolver o seu senso criativo.

Especialistas mostraram que focar no resultado final de um projeto criativo pode bloquear completamente a pessoa que o está fazendo. Esta é a razão pela qual precisa incentivar os alunos a dar um passo de cada vez. É, portanto, necessário avançar progressivamente e saber reconhecer os pequenos sucessos que marcam o caminho para o sucesso.

A criatividade não é uma habilidade exclusiva de poucos, nem está ligada a áreas artísticas específicas. Podemos encontrá-lo em diferentes contextos, adquirindo formas muito diversas, e, como professores, devemos ajudar os educandos a deixarem emergir as suas ideias, propostas e iniciativas sem medo de errar. E também teremos que aplicar a história a nós mesmos, sem medo.

Por isso, é importante fazer perguntas abertas aos alunos, dando-lhes espaço para alcançarem as suas respostas, opinarem e serem curiosos, para que desenvolvam o pensamento criativo e crítico.

Como formador, pode empregar metodologias ativas, promovendo a autoconfiança dos alunos com uma aprendizagem flexível e personalizada em que podem construir o seu conhecimento e decidir o seu itinerário.

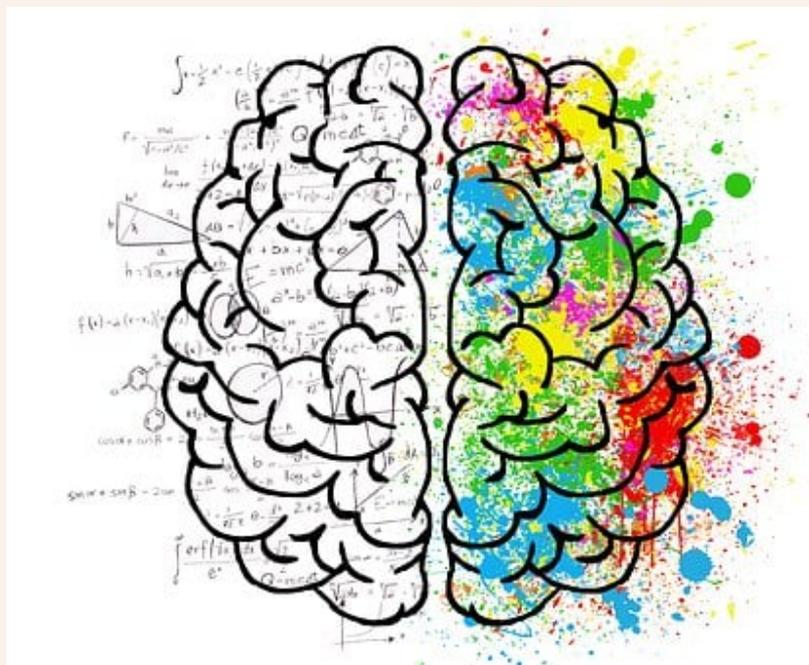
Também pode ajudar os alunos a construir um ambiente criativo, um espaço em que seu trabalho seja publicado de alguma forma, seja digital ou fisicamente, como por exemplo num blog ou num pôster.

Também precisa estimular a sua imaginação, uma parte intrínseca e inseparável da criatividade, com atividades e recursos variados e abertos, respondendo a diferentes bits de inteligência e estilos de aprendizagem. É importante apoiar a sua tomada de risco, apresentando erros e fracassos como uma parte necessária da aprendizagem. O uso de novas tecnologias também pode ajudá-los a desenvolver a sua competência digital de forma inovadora.

Como professor, a criatividade proporcionar-lhe-á a capacidade de adaptação e resolução de imprevistos do dia-a-dia, tanto dentro como fora do contexto educativo. Ser criativo significa ser decisivo e imaginativo, duas qualidades que serão úteis e benéficas para si e para os alunos. A imaginação deles não tem limites, nem a sua, dê-lhes rédea solta, sem medo ou preconceito, e verá os resultados.

1.4. PORQUE É A CRIATIVIDADE UM ASPECTO IMPORTANTE PARA ENSINAR NA NOSSA SOCIEDADE?

Um dos aspectos mais atuais do desenvolvimento pessoal é a criatividade. Nas nossas sociedades, a progressiva mecanização do trabalho vem substituindo a necessidade de mão de obra pouco qualificada. Os trabalhadores que antes realizavam tarefas árduas e pesadas estão desaparecendo porque surgiram máquinas, robôs ou tecnologias que poderiam realizar o mesmo trabalho com mais rapidez e eficiência. Por isso, as empresas estão mudando e tendem a exigir e a promover outros perfis profissionais mais qualificados.



Source: Pixabay

A criatividade pode começar pelo próprio professor, empregando técnicas e estratégias de ensino apropriadas para envolver e motivar os alunos na atividade de aprendizagem dentro e fora da sala de aula. O valor de ser criativo está em voltar a ser criança: como o mundo é sempre novo aos olhos da criança, a criatividade faz-nos olhar com um olhar sempre novo para a criação que nos cerca. É por isso que a criatividade pode ser a base de uma experiência libertadora, ao mesmo tempo em que é uma ferramenta útil para o exercício profissional e para a construção da própria personalidade. Os professores podem, portanto, ser uma verdadeira força motriz para o pensamento criativo.

Promover a criatividade na sala de aula não precisa ser um processo complexo. O professor pode optar por uma reformulação completa do espaço físico ou pode repensar os tempos de aprendizagem e planejar momentos de reflexão criativa com os alunos. O pensamento criativo é uma parte importante do processo de aprendizagem, e ensinar aos alunos que suas vozes criativas são importantes é um grande passo. A criatividade está ligada à personalidade de cada educando e é um sinal do caráter único e irrepetível de cada pessoa. Estimular a criatividade é então um fator chave para explorar o potencial de todos os alunos e criar uma experiência positiva de compartilhamento entre si e eles.

1.5.Dicas para o Tutor

O professor pode ajudar os participantes a moldar o seu espírito criativo. De qualquer forma, isso deve ser feito gradualmente. Abaixo, separamos quinze dicas para desenvolver a criatividade que o professor pode usar durante as aulas online.

1. Gastar tempo pensando e imaginando: Parece um ponto óbvio, mas não devemos negligenciá-lo. É necessário dedicar tempo para desenvolver o pensamento criativo, longe de obrigações, tarefas e fontes de stress. Não é mau se, de vez em quando, deixarmos a imaginação voar, abordando questões que interessam particularmente aos alunos ou a outros que lhes dizem respeito.
2. Anote novas ideias: É crucial não deixar as ideias escaparem, não importa quando elas venham até nós. Assim que uma nova ideia, seja boa, ruim ou medíocre, passar pela cabeça dos alunos, você deve incentivá-los a anotá-la num caderno ou no telemóvel ou até mesmo gravá-la num clip de voz.

3. Pense além da tradição e do costume: Só porque algo é tradicional não significa que seja bom. Muitas pessoas agem rotineiramente apenas por preguiça, não ousando avaliar a realidade de outras perspectivas. Se o costume deixou de ser útil, por que não tentar mudá-lo com um pouco de criatividade? Se a tradição é apenas uma forma de imobilidade, talvez seja hora de inovar.

4. Aumente a curiosidade: a curiosidade é a base da mentalidade criativa. Se os seus alunos podem ter dúvidas sobre alguns aspectos da realidade, será mais fácil para eles sentirem um interesse genuíno pelo que você se propõe a fazer. Essa curiosidade os levará a informarem-se e a pensarem por si mesmos, gerando uma dinâmica positiva que acabará por aumentar a sua criatividade.

5. Dê tempo aos seus pensamentos: As idéias e julgamentos anteriores sobre as coisas podem ser mais ou menos precisos, mas não devem ser desconsiderados. As ideias que algum aspecto da realidade desperta na mente dos alunos são um bom material que precisa de tempo para se desenvolver e se concretizar. Dê à sua intuição a liberdade necessária - com o tempo ela pode cristalizar-se em ideias concretas.

6. Incentive o aluno a assumir alguns riscos: A mente criativa não está isenta de saltos no vazio e giros em círculos. É normal em qualquer processo criativo que isso aconteça, e também é uma das maneiras pelas quais o nosso cérebro estrutura as ideias. Cometer erros significa apenas que os alunos estão mais perto de ter uma boa ideia.

7. O estado de fluxo: Entramos no estado de fluxo mental quando estamos tão imersos e interessados na tarefa em mãos que perdemos a noção do tempo e estamos cem por cento motivados. O fluxo acontece quando somos apaixonados pelo que fazemos. Conseqüentemente, a nossa criatividade terá um potencial muito maior se dedicarmos os nossos esforços ao que nos motiva. Aproveite o processo e o fluxo jogará a seu favor.

8. Não desista: Se seus alunos querem encontrar inspiração e criatividade, eles têm que correr riscos e ter em mente que eles só podem aspirar à perfeição se dedicarem muitas horas de esforço e interesse genuíno no que eles estabeleceram fazer. Ninguém nasce educado, eles devem trilhar o seu caminho. A criatividade é uma habilidade complexa que eles desenvolverão ao longo do tempo, com paciência e sorte.

9. Esqueça os padrões sociais: Para ser criativo, a última coisa que seus alunos precisam são restrições sociais. Tente abrir a sua mente e deixe explorar a sua criatividade. Há muito a aprender com outras culturas e com pessoas que não se enquadram nos padrões sociais. A criatividade pode surgir no momento mais inesperado.

10. Não coloque limites: Deixe a imaginação fluir e não tenha limites. Talvez o primeiro pensamento deles não seja tão bom quanto eles pensam, mas pode servir de guia para chegar ao ponto que eles querem.

11. Leia e aprenda com os profissionais: É bom que os alunos continuem treinando e aprendam hábitos que possam usar no dia a dia para ampliar o seu lado criativo. Saiba como surgiram as ideias mais originais que conhecemos até agora e participe de cursos onde oferecem táticas. A criatividade é uma habilidade que é aprendida e praticada.

12. Procure o que os motiva: Incentive-os a não tentar olhar onde não querem ou onde sabem que não se sentirão à vontade. Devem tentar dar asas à imaginação num ambiente onde se sintam qualificados e possam dar o melhor de si.

13. Incentive-os a cercarem-se de pessoas apaixonadas: Eles podem sempre aumentar a sua criatividade se conhecerem pessoas com iniciativa e inovação. Eles podem aprender com os seus conhecimentos e também pode ser fundamental para eles desenvolverem novos projetos. Quanto mais gostarem do que fazem, melhores serão os resultados.

14. Abra a mente para novos desafios: Seja fazendo um curso online numa disciplina totalmente alheia à sua especialidade ou lendo revistas de outras áreas, essa interligação com outras formas de pensar e saber estimulará o seu pensamento criativo. Com mais estímulos, mais novas ideias são geradas.

15. Tenha um espaço para reflexão e relaxamento: Como regra geral, estar num local barulhento e se sentir stressado pode afetar a sua concentração e, portanto, a sua criatividade. Portanto, é importante encontrar um lugar onde eles possam encontrar a sua paz interior e possam pensar com calma e moldar as suas ideias. Caso contrário, eles se concentrarão apenas no que os preocupa, bloqueando outros pensamentos.

1.6.SUPERAR O DESAFIO DE DAR UMA AULA ONLINE

Devido à natureza do e-learning, é fácil para os alunos ignorarem detalhes importantes numa aula online, especialmente se for a primeira vez que estão fazendo um curso online ou usando um software específico.

Os alunos estão aprendendo a navegar pelas teclas e usar novas plataformas on-line, ao mesmo tempo em que tentam absorver as informações do seu curso.

Portanto, é importante manter as coisas simples. Se houver algo que você possa dizer a eles sobre as suas expectativas, faça-o antecipadamente. No entanto, lembre-se que a qualidade do ensino é primordial. O seu papel é o mesmo de uma sala de aula presencial: orientar, informar, dirigir, facilitar, orientar, aconselhar e ter empatia. O desafio agora é fazer isso com tecnologia e com o mínimo planejamento.

Nos cursos on-line, como na sala de aula, você se concentrará no seguinte: definir expectativas e regras básicas; desenvolver resultados de aprendizagem específicos e alcançáveis para cada unidade de estudo online; gerenciar o processo e o ritmo de aprendizagem; fornecer instrução diferenciada, permitindo que os alunos mais avançados progridam enquanto fornece mais treino para aqueles que estão atrasados.

Esforce-se para ser consistente na forma como você apresenta o seu material nas suas aulas online. Os alunos estão tentando adquirir muitas e novas habilidades enquanto se ajustam ao ensino on-line e digerem o material do curso. Portanto, você atenda os seus alunos criando uma apresentação muito estruturada ao longo do período.

É crucial organizar a sua aula para que cada aspecto esteja no mesmo lugar a cada semana. Você pode encontrar vídeos memoráveis, talvez às vezes engraçados ou meramente ilustrativos, simplesmente para quebrar qualquer monotonia e ajudar os alunos a fazer anotações mentais dos principais temas do seu curso. Você pode usar fundos divertidos que sejam relevantes para o seu curso. Lembre-se que existem muitos estilos de aprendizagem.

Embora não possa atender completamente a cada um deles, você pode incorporar esses estilos diferentes ao longo do curso. Isso pode ajudar diferentes alunos a assumir papéis, o que ajuda a evitar que apenas alguns alunos dominem o curso e outros fiquem para trás. Um curso online realmente bem-sucedido ajuda todos os alunos a atingirem seus objetivos.

Também precisa de lembrar-se de fornecer explicações claras sobre como usar essas ferramentas digitais, ou seus alunos podem se sentir perdidos e confusos. A vantagem de ter turmas pequenas é que todos podem participar nas discussões. Você pode criar grupos ainda menores (2-3 pessoas) para uma interação mais íntima e alternar esses grupos para expandir as interações usando a opção “Salas de grupo” do Zoom ou outras ferramentas.

Experimente esta técnica para incentivar um diálogo mais rico: crie prompts de discussão abertos, como exigir que os alunos forneçam exemplos ou peça que interpretem um conceito de várias perspectivas. Você também pode configurar oportunidades de discussão facilitadas pelos alunos, onde os alunos elaboram o prompt de discussão e orientam o diálogo subsequente.

1.7.RECURSOS / FERRAMENTAS ONLINE QUE PODEM AJUDAR A AUMENTAR A CRIATIVIDADE

Felizmente, a tecnologia atual permite-nos trabalhar conteúdos educacionais à distância de forma simples, o que é uma vantagem, principalmente quando passamos por contingências que obrigam os participantes a ficar em casa.

Aqui estão algumas opções que permitirão dar aulas virtuais e alguns aplicativos recomendados para realizar atividades de aprendizagem.

Kahoot (<https://kahoot.com/>): Os alunos adoram desafiar uns aos outros e testar as suas habilidades. Uma ótima ferramenta para isso é o Kahoot, que também oferece oportunidades para discussões e troca de ideias e dúvidas. Para usá-lo, você deve preparar a atividade explicando claramente aos seus alunos que eles precisam baixar o aplicativo móvel. É muito intuitivo e divertido para os alunos. O Kahoot permitirá que os alunos joguem jogos de perguntas e respostas nos quais ganham pontos de acordo com as suas respostas. Embora geralmente seja usado em tempo real e em sala de aula, também tem a opção de os alunos jogarem em horários diferentes e remotamente.

2. Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>): Esta grande atividade que vem da web para incentivar a discussão é baseada em nuvens de palavras. Eles são particularmente úteis na fase de brainstorming, quando pede aos seus alunos que compartilhem pensamentos evocados pelo trabalho ou por uma imagem. Para isso, você pode usar este site, que também permite fazer apresentações e criar pequenos questionários. É particularmente fácil de usar porque depois de criar a sua atividade, o site gerará uma URL que você poderá compartilhar com os seus alunos no chat da ferramenta de teleconferência que estiver usando. É importante estimular a criatividade dos seus alunos. Brainstorming, videoconferências e colaboração em tempo real são elementos que tornarão a sua aula dinâmica e interativa.

3. Jamboard (<https://jamboard.google.com/>): Esta é uma excelente ferramenta (parte do Google Workspace) para criar um mural virtual. Pode ser feito de forma colaborativa e é uma excelente opção para dar estrutura às ideias. Ele permite que você coloque etiquetas post-it, desenhe e escreva. É uma plataforma digital interativa disponível tanto em painel de tela física quanto num tablet, telemóvel e aplicativos da web. Para aumentar o empenho nas aulas online, use processos de gamificação que farão o aluno aprender sem perceber.



4. Storynator (<https://nliautaud.github.io/storynator/>): Storynator é uma ferramenta autónoma que visa simplificar a escrita, navegação e edição de um storyboard para estimular a colaboração, mudanças criativas e experimentos estruturais. Este site fornece uma ferramenta que permite criar histórias a partir de um gerador aleatório. Após escrever um conto, esta plataforma disponibiliza uma sinopse, três personagens, um estilo narrativo e dois temas a serem abordados na trama. Para incentivar a escrita criativa e a imaginação, os enredos gerados tendem a não ter sentido - os alunos terão que dar as suas interpretações.

5. National Novel Writing Month (<https://ywp.nanowrimo.org/>): Este programa é gratuito e visa escrever um romance em trinta dias. É oferecido como um desafio para adultos e crianças, que podem aprender diferentes técnicas e estratégias para criar uma história com desenvolvimento e personagens diferentes. O site também é adequado para uso em sala de aula, como parte das aulas de idioma ou inglês, pois é em inglês, e para famílias. O desafio é adaptado de acordo com o tipo de escritor (adulto ou jovem), especialmente quanto à extensão dos textos, e tem a forma de um conjunto de testes que atrai a atenção dos alunos e os motiva com o seu progresso. Vencido o desafio, há a possibilidade de imprimir o romance em PDF ou a opção de deixá-lo no espaço pessoal do escritor e editá-lo quantas vezes desejar.

6. Pic Collage (<https://piccollage.com/>): Pic Collage é um aplicação para mudar para a versão digital do Scrapbooking. Ele irá criar uma imagem das suas fotos. Você pode colocar quantos quiser e posicioná-los de forma muito simples com as funções de toque do seu telefone. Também é possível aplicar filtros para envelhecê-los ou saturá-los, aplicar adesivos ou texto, escolher um plano de fundo e, claro, cortá-los automática ou manualmente na pura tradição do scrapbooking. O aplicativo oferece muitas opções para diversificar a renderização, mantendo-se muito simples de usar. Você pode então transformar as suas criações em cartões postais e enviá-los para seus amigos.

7. Wordwall (<https://wordwall.net/>): O site permitirá que você crie qualquer processo de gamificação, como um quiz, encontre a correspondência, a palavra que falta ou o anagrama. O que torna o Wordwall uma ferramenta interessante é que as atividades propostas são originais e muito divertidas. Eles também permitem que o aluno tente diferentes maneiras de memorizar o vocabulário. A versão gratuita do serviço dá acesso a 17 modelos de interação e de criação de 5 designs. As criações são então publicadas no site e podem ser reutilizadas pelos membros da comunidade. Algumas versões em PDF dos jogos estão disponíveis para impressão ou armazenamento noutra site.

8. GoConqr(<https://www.goconqr.com/>): Este site oferece uma melhor experiência de aprendizagem digital que o ajudará a criar, descobrir e compartilhar conteúdo de aprendizagens relevantes. Esta é uma excelente opção para criar mapas mentais e permite gerá-los em pouco tempo e de forma muito intuitiva. Os mapas mentais são especialmente úteis para dividir os objetivos e para criar um guia visual de aprendizagem. A versão básica é totalmente gratuita.

9. Easel (<https://www.easel.ly/>): Esta ferramenta é útil para fazer infográficos, assim você pode pedir aos seus formandos que estruturam informações através desta ferramenta que pode ser usada para leitura de controles ou síntese de informações. O site permite que os usuários criem gráficos que transmitam ideias de forma simples e concisa, graças a milhares de modelos para escolher. Os alunos podem então experimentar contar uma história poderosa quando os factos e os números são atractivos por meio de recursos visuais.



10. Canva (canva.com): O Canva é uma ferramenta que em pouco tempo se tornou uma das favoritas de alunos e professores, pois permite criar apresentações, pôsteres, brochuras ou folhetos de alta qualidade em muito pouco tempo. Com milhares de modelos profissionais, imagens e conteúdo de qualidade à sua disposição, os alunos podem começar a trazer as suas ideias e a encontrar inspiração. Os alunos podem personalizar um modelo profissional ou criar algo mais pessoal, como um convite. Alguns desenhos e imagens podem ser pagos.

11. Magic Pot (http://creatividad.aomatos.com/caldero_mgico.html): O pote mágico é um gerador de histórias para trabalhar a criatividade e a imaginação. Nós simplesmente temos que marcar no formulário se queremos que o gerador escolha as opções aleatoriamente ou se queremos que nossos alunos escolham entre as opções dadas o início, lugar, ação, personagens, objeto e fim da história ou conto. Um documento PDF é gerado automaticamente com as opções que escolhemos para que os alunos escrevam sua própria história ligando esses elementos.

12. Storybird (<https://storybird.com/>): Este é um aplicativo para criar histórias online ilustradas que podem ser compartilhadas e/ou impressas. Ele permite que você aumente as suas habilidades de escrita com mais de 700 desafios criados por educadores profissionais e autores especializados. Para começar a escrever, basta escolher um modelo de ilustração e um template. O aplicativo possui diferentes perfis para professores e alunos para que você possa coordenar, por exemplo, histórias escritas de forma colaborativa. Além disso, o Storybird funciona como uma rede social através da qual você pode seguir outros usuários, fazer comentários e ler as suas histórias.



2. O QUE É O ENSINO À DISTÂNCIA?

Primeiro, o que significa ensino à distância?

É definido como a capacidade aprimorada em conhecimento e/ou em comportamentos devido a experiências mediadas que são limitadas pelo tempo e/ou distância, de modo que o aprendiz não compartilha a mesma situação com o que está sendo aprendido. O ambiente de aprendizagem online é possível com o amplo uso da tecnologia e as suas diversas ferramentas que deram a oportunidade aos professores de ter salas de aula em qualquer lugar.

Então, para continuar com o ensino e a aprendizagem, a maioria das instituições adotou esse método e, portanto, tornou-se a solução mais eficaz de uma alternativa honesta para as escolas, instituições e universidades que não podem executar o ensino presencial.

Nestes tempos de crise, o planeta de facto observou um crescimento exponencial da educação online, pois educadores e alunos são obrigados a permanecer em casa.

Facilitar um curso online envolvente exige que os educadores desenvolvam estratégias que aumentem a participação dos alunos e construam um senso de comunidade.



Figura 1: Pesquisa
<https://www.culthera.it/2020/04/06/didattica-a-distanza/>

2.1. DESAFIOS DO ENSINO A DISTÂNCIA

Embora as inovações tecnológicas tivessem criado diversas opções de ensino à distância, a mudança do “face-to-face” tradicional apresentou desafios tanto para o instrutor quanto para o aluno devido à sua natureza complexa.

Alguns dos desafios incluem: cobertura de rede limitada e falta de ferramentas tecnológicas entre os alunos. De fato, a aprendizagem online não produziu um resultado desejável devido à limitação do acesso à internet, além de questões técnicas e financeiras, o que é particularmente comum em países subdesenvolvidos.

Além disso, os alunos também destacaram que a falta de “face-to-face”, de interação e de ausência de socialização entre os desafios do ensino a distância. Tem-se tornado especialmente desafiador para o professores, que tentavam não desperdiçar semanas de aulas e continuar com a escola convencional.

Essa necessidade de educação online também empurrou alunos e educadores para maximizar as suas habilidades em TIC, o que não foi

assim tão simples. Eles devem ser apoiados para planejar e facilitar o ensino a distância e interagir também com os pais e os cuidadores.

Apesar disso, em comparação com o tradicional ensino em sala de aula, o ambiente de aprendizagem on-line apresentou aos alunos

Benefícios exclusivos. Alguns alunos pensam que o ensino digital oferecia melhor métodos de concentração e que seria melhor aprender sem incômodos, criados por alunos desinteressados em ambientes de sala de aula tradicionais ou por perturbações externas.

Através do ensino online, existem algumas técnicas de avaliação que cada professor tem que prestar mais atenção. Há muitas amostras de tradicionais ferramentas de avaliação que podem ser usadas, modificado e implementado dentro do contexto de avaliação de aprendizagem online.

Eles incluem, por exemplo, a resolução de problemas, colocação de questões para discussão, provas de redação, projetos que exigem que os alunos demonstrem proficiência no conteúdo de conhecimento e de comunicação



Source: melovess.com z Pixabay

2.2. MÉTODOS PARA FACILITAR O APRENDIZAGEM À DISTÂNCIA

métodos para facilitar e melhorar o ensino à distância e potencializar a aprendizagem dos alunos:

● Usando blogs,

um aplicativo do Google onde os alunos podem publicar textos, ensaios, fotos, vídeos, links e atividades que os professores podem facilmente verificar e dar feedback. Principalmente a publicação de vídeos pode trazer vantagens no ensino à distância, porque o conteúdo do vídeo publicado em sites globais de partilhas de vídeos pode ser usado para aumentar a eficácia dos processos de aprendizagem.

Figura 2: fonte

<https://www.hostinger.com/tutorials/o-que-e-um-blog>

Há, portanto, vantagens para os professores e para alunos: os professores podem ver os alunos de forma real e autêntica na aprendizagem on-line, e ajuda a evitar plágio e enganos.

E o vídeo permite que os alunos vejam objetos reais com sentidos realistas, para ver sequências em movimento e ouvir narrações.

Além disso, colocar um teste online, através do aplicativo Google Form de forma a avaliar o conhecimento e a compreensão dos alunos, é outra técnica diferente percebida como uma das maneiras eficazes de evitar enganos do ensino à distância.

Este teste é considerado eficaz porque as perguntas podem ser controladas.

● Produzir trabalhos: os textos dos alunos podem ser publicados em blogs ou jornais e podem ser comentados por outros.

● Tópico de voz: os alunos podem criar Slides no PowerPoint com vídeos, fotos bem como a narração para fazer uma apresentação em um sistema multimídia.

· Narrativa digital: a intenção é fazer upload de vídeos e de fotos e, em seguida, adicionando uma narração para encurtar histórias digitais explicar e ilustrar um Tópico específico. Contando histórias para os outros é uma espécie de atividade natural, que envolve características psicológicas, afetivo-emocionais, comunicativas, simbólicas, processos relacionais e existenciais.

A escrita e a narração de histórias são, portanto, as formas mais simples de cruzar temas e conteúdos de forma profunda, pessoal, de maneira envolvente e são amplamente utilizados nas escolas para promover importantes caminhos de aprendizagem.

2.3. A TÉCNICA DO DEBATE

Uma Pesquisa realizada na Itália mostrou que a técnica do Debate também é muito eficaz no ensino a distância. É uma metodologia de ensino baseada na troca comunicativa impulsionada pelas regras. O professor oferece uma definição ou um tema a respeito da qual os alunos são inicialmente convidados a explorar os contornos da mesma e depois tomar uma posição a favor ou contra e defendê-lo. Debate no ensino à distância pode ser realizado por demonstração presencial ou através da webcam e interação oral, bem como em escrita. No primeiro caso, os que promovem o debate devem sensibilizar o público não-verbal para as técnicas de fala e adaptá-las ao ambiente reduzido da webcam. 3.

Figure3: source

<https://www.facultyfocus.com/articles/course-design-ideas/fostering-student-learning-through-the-use-of-debates/>

O uso de plataformas como o Kialo, Tricider e Proversi para propor debates escritos para a classe ou para o público visualizar também foram consideradas eficazes.



Figure 3: source

<https://www.facultyfocus.com/articles/course-design-ideas/fostering-student-learning-through-the-use-of-debates/>

2.4.A SALA DE AULA INVERTIDA

Outra técnica para facilitar o ensino à distância é Sala de aula invertida, um dos principais conceitos da Galeria de Educação Vanguards que fala sobre virar o tempo de aula, que se transforma em estudo individual em casa, enquanto o tempo de aula é usado para atividades colaborativas, experiências, discussão e oficinas.

Os alunos têm um papel ativo no processo e o professor assume o papel de um facilitador ou treinador que organiza interativos e atividades colaborativas para aprofundar conhecimentos ou construindo um novo conhecimento. Figura 4: fonte <https://pixabay.com/photos/flipped-classroom-Education-class-6499171/>

É uma metodologia de aprendizagem para usar numa abordagem fluida flexível, independentemente disciplina ou tipo de aula. No digital distância a Sala de aula Invertida, as fases síncronas alternadas e atividades assíncronas, individuais e atividades colaborativas. Separando salas em ferramentas de videoconferência permite que grupos de alunos trabalhem juntos vários tipos de tarefas de uma forma colaborativa e ser compartilhada mais tarde na sala comum com os colegas e o professor, incentivando o professor e os colegas ao feedback.

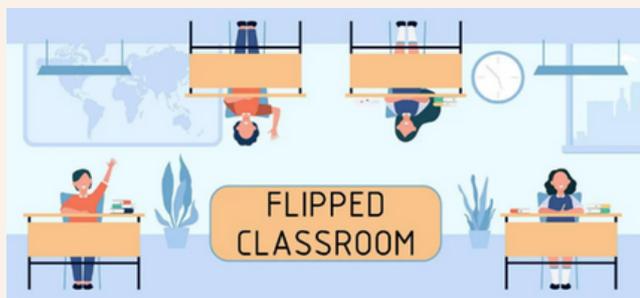


Figure 4: source

<https://pixabay.com/photos/flipped-classroom-education-class-6499171/>

2.5.QUADRO DE AVISOS COMPARTILHADOS

20

Uma ferramenta muito popular usada por professores em todo o ensino a distância é o Quadro de Avisos Compartilhados, que permite aos educadores e aos alunos interagir tanto de forma síncrona como de forma assíncrona, compartilhando imagens, vídeos, e arquivos. Isso foi muito útil durante a pandemia, deixando que professores e alunos continuem em contato e continuem com o processo ensino/aprendizagem. Há também algumas coisas que parecem óbvios, mas são fundamentais: professores e formadores precisam ser sensíveis e autênticos, porque alguns alunos podem ter dificuldades. Nem todos os alunos podem ter um local ideal para trabalhar, e eles podem sentir-se desconfortáveis mostrando o seu contexto durante as aulas ao vivo, portanto, os professores devem ser gentis e atenciosos no que diz respeito a essa questão.

Fatores como o bullying ou problemas familiares também devem ser considerados ao estabelecer as regras para as aulas de grupo. Os alunos têm a hipótese de deixar a câmara desligada ou mostrar um “avatar” em vez de seu rosto. Também é importante ser flexível, o que significa que os alunos têm a oportunidade de expressar a sua compreensão em vários meios e que existe uma maneira flexível. Eles recebem escolhas e opções para mostrar a sua compreensão. Este ensino oferece aos alunos um senso de escolha e gestão dentro do processo.

A Organização é outra palavra-chave para o ensino à distância: ter um horário para a semana e para o dia ajuda muito na forma como os alunos podem organizar os seus próprios tempos de tal forma que não ficam para trás e são capazes de seguir a próxima aula sem problemas.

Sugere-se também que os educadores tenham um relacionamento profundo com os alunos durante o ensino on-line e que se devem manter informados sobre os seus problemas, dúvidas

2.6. CAIXA DE DICAS

Para aumentar o empenho dos alunos, os educadores devem aprender novas formas de aprendizagem adequadas ao novo ambiente digital. Usando Blogs, ferramentas do Google ou instrumentos do Microsoft Office o ensino à distância é melhorado. As técnicas do Debate e a sala de aula invertida ajudam os alunos a permanecerem focados. Permitindo que os alunos escrevam artigos pode ajudar em termos de responsabilidade e independência. Também é muito importante enfatizar que paciência, flexibilidade e autenticidade são valores fundamentais que todo o professor deve ter. Também é fundamental manter o contato com os alunos, para ser informado sobre quaisquer problemas que podem ocorrer durante o ensino à distância. No entanto, alguns professores não conseguiram usar todos os modelos de aprendizagem durante a Pandemia COVID-19. Os professores foram obrigados a aproveitar vários modelos de aprendizagem para lidar com a situação.

2.7.A IMPORTÂNCIA DA CRIATIVIDADE NO ENSINO À DISTÂNCIA

Porque focar no ensino criativo a mentalidade dos jovens e alunos? Embora existam diferenças em como a criatividade é definida, comuns definições sugerem que a criatividade é a capacidade ou propensão para desenvolver ideias, artefactos ou soluções inovadoras e eficazes e, embora não totalmente entendido, a criatividade é muito valorizada em todas as disciplinas e indústrias. É um fluido, conceitual, categoria interdisciplinar que é social e contextualmente situada.

É visto como essencial para a inovação dentro do mundo em rede ou digital e para as habilidades do século XXI. Isso porque a maioria dos estudos sobre política e currículo internacionais incluem a criatividade como competência desejada. O documento de posição de 2018 da OCDE (Direção de Educação e Competências), selecionou 2030 como o ponto focal para imaginar um futuro educacional. O documento identifica a necessidade de uma “visão compartilhada” que se concentra em atender as necessidades dos alunos num “mundo em rápida mudança” construído sobre a tecnologia desenvolvida e também em criativos futuros. Criatividade, resolução de problemas e design “thinking” são fundamentais para a chamada “proteção do futuro” dos alunos. Figura 5: fonte <https://youthtime.eu/como-ativar-criatividade-no-truques-cerebrais-de-um-professor-de-biologia/>

Além disso, as empresas de tecnologia ligaram a criatividade para o futuro da aprendizagem e criação de conhecimento, um futuro durante quais os espaços virtuais e digitais, impulsionados pela realidade aumentada e artificial inteligência, se misturam com salas de aula. Desenvolvendo a criatividade e usando métodos criativos requerem uma série de processos: embora muitos professores tenham qualificações educacionais adequadas como um educador, eles precisam de mais experiência, habilidades e conhecimentos, e nem todos os professores administravam a distância aprendendo bem durante a pandemia. COVID-19 Isto porque muitos treinadores têm limitações no uso de tecnologia de dados- Portanto, é importante que os professores aprendam novas ferramentas e técnicas para aumentar a criatividade do ensino à distância, porque os formadores, através da sua criatividade, devem fornecer aos alunos comportamentos, personalidade, disciplina e exemplares comportamentos. Quanto mais habilidoso e imaginativo o professor é, melhor os resultados são.

2.8.MAS AS TECNOLOGIAS ATENUAM OU FACILITAM A CRIATIVIDADE?

Aparentemente, a criatividade digital é definida como a criatividade manifestada em todas as formas que impulsionado pelas tecnologias digitais, pode ter capacidades exclusivas para mitigar o risco da criatividade em sala de aula, permitindo testar novas ideias. E a questão central para educadores e alunos é: o que vale o trabalho criativo?



O conceito de criatividade na educação não se limita ao elementar ou à aprendizagem pós-secundária. Acontece sempre que um educador mostra o programa padrão e o aprimora, evolui, dá vida, para ajudar os alunos a entenderem o programa e currículo escolar num diferente, alternativo e específico caminho. Vários pesquisadores estudaram vários instrutores aproximando-se do currículo de maneiras criativas. Os instrutores citaram várias razões para o ensino com novos métodos, mas a essência é a exigência para os alunos alcançarem de novas maneiras. Assim, ao longo dos anos, muitos pesquisadores encorajaram os treinadores a alcançar novas formas de envolver os alunos em formas criativas adicionais, ajudando-os a abraçar a imaginação que eles costumavam ter quando eram crianças e trazer cenários de resolução de problemas, do mundo real, que os alunos se preocupam profundamente. Além disso, as pessoas criativas estão em investigação no mundo de hoje: elas surgem com novas ideias e novas formas de fazer coisas; muitas vezes estão dispostos a aceitar mais riscos. A criatividade geralmente está relacionada com a discussão de habilidades.

É de fato uma componente vital na resolução de problemas, das capacidades cognitivas, sociais e do bem-estar emocional e acadêmico para obter sucesso na vida. E por isso é importante que os alunos ainda recebam oportunidades de desenvolver habilidades de pensamento divergentes. Além disso, a criatividade recebeu atenção especial dos pesquisadores interessados em talentos em educação e enquanto a extensão para cuja criatividade será desenvolvida por todos os estudantes em contextos educacionais é incerta, acredita-se geralmente que a criatividade não é uma habilidade reservada em apenas uma pequena minoria de alunos. Curiosamente, a criatividade foi encontrada ser um preditor da realização no futuro (no ensino superior).

Durante esta situação do ensino à distância online, é fundamental aumentar a mentalidade criativa dos alunos, que também devem ser incentivados e estimulados, e portanto, a única maneira de conseguir é fornecer atividades de aprendizagem que ampliem a imaginação, fomentem pensamentos fora do normal, insistam em resoluções criativas de problemas e permitam que os alunos tenham as suas próprias opiniões.

3. CRIATIVIDADE NO ENSINO A DISTÂNCIA

A teoria contemporânea da aprendizagem reconhece que a aprendizagem humana é um processo complexo e construtivo, com os alunos construindo seu próprio conhecimento como um empreiteiro construindo uma casa.

A teoria baseada no cérebro defende a necessidade de ambientes enriquecidos (não necessariamente ambientes físicos) para incentivar a aprendizagem.

Pesquisas realizadas por neurocientistas indicaram que ambientes enriquecidos estimulam o crescimento de dendritos, que se relacionam com o aprendizado e geram autoconfiança do aluno, o que resulta em criatividade.

Dar aos alunos oportunidades de serem criativos significa permitir que eles resolvam problemas e comuniquem ideias de maneiras novas.

Para incentivar os alunos a pesquisar e resolver problemas de maneira a facilitar ideias originais, os alunos precisam de ferramentas para comunicar novas ideias para reforçar seu aprendizado. Convidar a inovação de estudantes on-line pode ser enfrentado com obstáculos psicológicos. Alguns alunos parecem não ser capazes ou não estar prontos para pensar de uma maneira diferente.

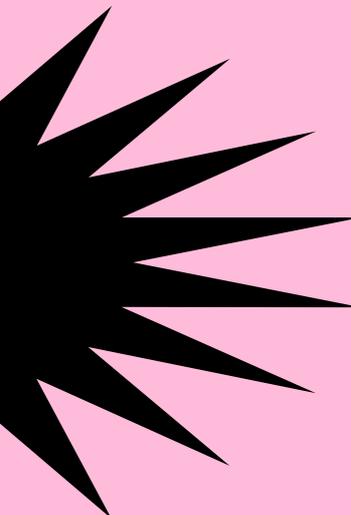
Os alunos podem começar a aula com baixa auto-estima em relação à sua criatividade. Eles podem ter sido informados por professores ou outros significativos que não são criativos e, quando solicitados a demonstrar criatividade, podem ter que reconstruir suas próprias definições de criatividade por meio de atividades práticas, entrevistas, experimentação e brincadeiras para trabalhar seu potencial e pessoal. inovação. Uma maneira de iniciar um curso online e envolver o aluno é solicitar que ele avalie sua própria criatividade. Tal avaliação pode ajudar a compreender as percepções dos alunos sobre seu nível de criatividade nas aulas online.



Figure 6: source
<https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/think-outside-the-box-vector-10156766>

3.1.FERRAMENTAS E TÉCNICAS PARA AUMENTAR A CRIATIVIDADE NO ENSINO À DISTÂNCIA

Aqui estão algumas dicas para os educadores incentivarem a criatividade dentro da sala de aula virtual e manter os alunos envolvidos:



- Começando com check-ins virtuais: use esta técnica com os alunos no início de cada dia. Os alunos têm passado por muitos problemas sociais e psicológicos desde que a escola foi online, então um check-in antes da aula os ajudará a desabafarem. Também seria útil tentar fazer uma dinâmica de grupo rápida ou algo semelhante para ajudar os alunos prepararem-se para se concentrarem. A técnica de check-ins também permitirá que os alunos se sintam vistos e ouvidos antes de começarem uma aula, o que os ajudará a se sentirem mais motivados para interagir.

- Mudar as aulas ao longo do dia: mudar os ensinamentos pode ajudar os alunos a permanecerem concentrados e focados. Isso pode ajudar a manter a atenção deles. Os instrutores tentam encontrar maneiras de dividir lições mais longas em partes menores e alternar entre os tópicos à medida que avançam. Além disso, eles podem usar a função de pesquisa para determinar se os alunos compreenderam cada lição.

- Atribuir projetos que levem os alunos ao ar livre (com segurança): outra maneira de incentivar a criatividade dos alunos é atribuir projetos que os levem ao ar livre (claro, seguindo as diretrizes de segurança, como manter o distanciamento social e usar máscaras).

Os professores podem encontrar maneiras de ter vários planos de aula ao ar livre, talvez pedindo aos alunos que observem o seu ambiente ou completem um ofício que inclua elementos da natureza. Os alunos apreciarão a hipótese de sair de suas casas.

- Dividir os alunos em grupos de discussão: os alunos tendem a ser mais criativos depois e colaboram uns com os outros. Nesse caso, os professores podem dividir os alunos em grupos de discussão ou pares com a maior frequência possível, tanto durante as aulas quanto nos intervalos. Os educadores devem permitir que os alunos compartilhem uns com os outros não apenas o que estão a lecionar, mas o que pensam sobre o material educacional. O objetivo desta atividade é incentivar os alunos a colaborar o máximo possível e, se tiverem menos pessoas numa sala virtual com eles, terão que assumir mais um papel de liderança e interagir mais no material que estão a aprender.



● **Encontrar maneiras de gamificar as aulas:** uma vantagem do ensino online é a capacidade de usar a tecnologia para fazer o ensino parecer um jogo. Sempre que os professores gamificam as suas aulas, eles estão prontos para interagir com os alunos num pensamento criativo, os alunos geralmente apreciam e entendem. Um exemplo pode ser criar uma lista de verificação de conceitos e fazer com que os alunos completem a lista de verificação à medida que aprendem.

Os professores terão uma pausa e os alunos se divertirão jogando um jogo que parece divertido, mas também educativo. Figura 8: fonte

<https://raccoongang.com/blog/gamification-education-and-its-examples/>

Os professores também podem usar aplicações e programas para envolver as competências dos alunos, por exemplo: o Kahoot faz com que toda a turma batalhe em tempo real com perguntas do quiz que você criou com antecedência. Apenas certifique-se de que ninguém seja deixado para trás pelo ritmo do jogo.

O Live Mathletics permite que os alunos testem suas habilidades matemáticas com colegas da mesma classe, país ou até mesmo do outro lado do mundo. Eles podem até ter a sorte de ganhar um lugar no quadro de líderes global!

● **Criação de conteúdo:** os educadores que gostam de criar conteúdo devem considerar compartilhá-lo num canal do YouTube ou outro site de mídia social educacional. Os alunos podem usá-lo a qualquer momento para revisão ou melhor compreensão.

● **Planear sessões virtuais de mostrar e contar:** os professores podem pensar em criar sessões virtuais de mostrar e contar para os alunos. Eles compartilharão o que quiserem compartilhar, por exemplo, coleções em casa ou o seu móvel favorito da casa ou talvez as suas atividades criativas, como poesia, arte ou desporto.

● **Colocar os alunos no papel de professor:** os professores podem dividir uma unidade de estudo em diferentes unidades educacionais menores. Seja como indivíduos ou como parceiros ou em grupos, peça aos alunos que criem materiais de aprendizagem visuais para fornecer a instrução. Serão slides, infográficos, linhas do tempo, vídeos, etc. Sempre que os alunos estão a criar recursos visuais, eles estão encorajando os seus processos de pensamento criativo. O benefício adicional dessa atividade é que, ao prepararem as suas apresentações, os alunos podem reforçar a sua aprendizagem.

● **Criar situações com problemas a serem resolvidos:** pode ser qualquer tipo de cenário, talvez dentro da área de economia, arte, eventos etc. O objetivo é que os alunos encontrem o maior número possível de soluções diferentes para o que aflige a sua organização. Para cada solução exclusiva, pontos de crédito extras podem ser concedidos ou o aluno pode pular para uma tarefa futura.

Michael Michalko, um dos mais aclamados especialistas em criatividade, desenvolveu diferentes maneiras de aprimorar a criatividade dos alunos que são aplicáveis ao ambiente online:

- tornar seus pensamentos visíveis, portanto, pensando em termos de formas visuais ou espaciais em vez de linhas de raciocínio matemáticas ou escritas;
- pensar fluentemente, gerar quantidades de ideias em vez de se apegar a uma;
- fazer novas misturas, deixar ideias e pensamentos se combinarem aleatoriamente;
- olhar em outros mundos, pensamento lateral que permite que uma ideia de um mundo resolva um problema para outro despertar o espírito cooperativo;
- compartilhar e discutir ideias sem pensar em condenação ou julgamento, ter liberdade para propor ideias, sem risco.



3.2. CAIXA DE DICAS

Durante o ensino a distância, o uso de técnicas criativas é fundamental para chamar a atenção dos alunos que podem lutar com a monotonia de ficar em casa, nos seus quartos.

Como vimos anteriormente, existem muitas técnicas que os professores podem usar para atingir esse objetivo.

O importante é introduzir também atividades físicas durante as aulas, evitar ficar sentado em frente à tela do computador o dia todo, incentivar oficinas em grupo, para fazer com que os alunos interajam e estimulem as relações sociais apesar da distância, e criar um ambiente amigável e descontraído, por exemplo, gamificando a aula ou trocando-a colocando os alunos no papel do professor, a fim de criar um maior senso de responsabilidade.

INCENTIVAR
SALA EM
GRUPO

3.3.USO E SELEÇÃO DE RECURSOS DIGITAIS

A abundância de tecnologias digitais é avassaladora e muda as nossas vidas completamente, a maneira como nos comunicamos, nos comportamos, ensinamos e aprendemos.

Existe um interesse e necessidade contínuos de dotar os professores e formadores de competências para serem capazes de lidar com o processo de ensino e prepará-los para viver e trabalhar numa sociedade digital. A situação não irá no sentido de limitar a vida digital, pelo contrário, irá no sentido de tornar todos os aspectos das nossas vidas completamente digitais. É crucial equipar os professores com competências digitais e torná-los capazes de ensinar essas competências aos seus alunos.

A estrutura DigCompEdu reflete sobre os instrumentos existentes para a competência digital dos educadores e os sintetiza num modelo coerente que permite que educadores em todos os níveis de ensino avaliem e desenvolvam de forma abrangente sua competência digital pedagógica.[1]

Escolher recursos digitais apropriados para um professor pode ser um desafio. Seguidamente estão listadas algumas dicas úteis sobre como escolher e selecionar, fazer uso para ensinar os recursos digitais:

- avaliar a qualidade dos recursos digitais com base em critérios básicos, como por exemplo, local de publicação, autoria, feedback dos usuários;
- selecionar materiais atraentes, como vídeos, jogos;
- usar plataformas colaborativas, como Miro;
- usar testes;
- criar recursos digitais (por exemplo, apresentações), integrar algumas animações, links, elementos multimídia ou interativos;
- familiarize-se com as diferentes licenças atribuídas a recursos digitais, permissões e regras de direitos autorais que se aplicam aos recursos digitais que usa para fins de ensino (imagens, texto, áudio e filme).

[1] European Framework for the Digital Competence of Educators

3.4.DICAS PARA PROFESSORES SOBRE COMO ENSINAR NO MODO DIGITAL

- usar tecnologias de sala de aula para apoiar a instrução, por exemplo, quadros brancos eletrônicos e dispositivos móveis.
- estruturar a lição para que diferentes atividades digitais (lideradas pelo professor e pelo aluno) reforcem conjuntamente o objetivo da aprendizagem
- experimentar e desenvolver novos formatos e métodos pedagógicos de instrução (por exemplo, aprendizagem invertida, aprendizagem combinada).



- avaliar e revisar as estratégias que você usa
- usar ferramentas de comunicação digital para se comunicar com os alunos
- monitorar o progresso dos alunos com ferramentas e tecnologias digitais
- implementar atividades de aprendizagem colaborativa num ambiente digital, por exemplo, usando blogs, wikis e sistemas de gerenciamento de aprendizagem.
- usar tecnologias digitais para avaliação por pares e aprendizagem por pares
- usar tecnologias digitais (por exemplo, blogs, diários, ferramentas de planejamento) para permitir que os alunos planeiem a sua aprendizagem.

- usar tecnologias digitais para permitir que os alunos colem evidências e registem o progresso, por exemplo, gravações de áudio ou vídeo e fotos.
- usar tecnologias digitais (por exemplo, ePortfolios, blogs de alunos) para permitir que os alunos registem e mostrem o seu trabalho.

Para ensinar digitalmente, os professores podem selecionar uma variedade de técnicas e metodologias. Abaixo estão algumas delas que podem funcionar bem com jovens aprendizes. Os jovens, como um grupo de alunos, precisam de recursos desafiadores, envolvendo conteúdo e técnicas inovadoras, bem como uma variedade de ferramentas e técnicas.

3.5. APRENDIZAGEM INVERTIDA

“A aprendizagem invertida é uma abordagem pedagógica na qual a instrução direta se move do espaço de ensino em grupo para o espaço de ensino individual, e o espaço de grupo resultante é transformado num ambiente de ensino dinâmico e interativo, onde o educador orienta os alunos à medida que eles aplicam conceitos e se envolvem criativamente no assunto.”[1]

Benefícios da aprendizagem invertida para os alunos:
mais propriedade da sua aprendizagem
melhores resultados nos testes
mais empenhamento e motivação

The Four Pillars of F-L-I-P™

F Flexible Environment

Flipped Learning allows for a variety of learning modes; educators often physically rearrange their learning spaces to accommodate a lesson or unit, to support either group work or independent study. They create flexible spaces in which students choose when and where they learn. Furthermore, educators who flip their classes are flexible in their expectations of student timelines for learning and in their assessments of student learning.

- | | |
|-----|---|
| F.1 | <input type="checkbox"/> I establish spaces and time frames that permit students to interact and reflect on their learning as needed. |
| F.2 | <input type="checkbox"/> I continually observe and monitor students to make adjustments as appropriate. |
| F.3 | <input type="checkbox"/> I provide students with different ways to learn content and demonstrate mastery. |

L Learning Culture

In the traditional teacher-centered model, the teacher is the primary source of information. By contrast, the Flipped Learning model deliberately shifts instruction to a learner-centered approach, where in-class time is dedicated to exploring topics in greater depth and creating rich learning opportunities. As a result, students are actively involved in knowledge construction as they participate in and evaluate their learning in a manner that is personally meaningful.

- | | |
|-----|---|
| L.1 | <input type="checkbox"/> I give students opportunities to engage in meaningful activities without the teacher being central. |
| L.2 | <input type="checkbox"/> I scaffold these activities and make them accessible to all students through differentiation and feedback. |

I Intentional Content

Flipped Learning Educators continually think about how they can use the Flipped Learning model to help students develop conceptual understanding, as well as procedural fluency. They determine what they need to teach and what materials students should explore on their own. Educators use Intentional Content to maximize classroom time in order to adopt methods of student-centered, active learning strategies, depending on grade level and subject matter.

- | | |
|-----|--|
| I.1 | <input type="checkbox"/> I prioritize concepts used in direct instruction for learners to access on their own. |
| I.2 | <input type="checkbox"/> I create and/or curate relevant content (typically videos) for my students. |
| I.3 | <input type="checkbox"/> I differentiate to make content accessible and relevant to all students. |

P Professional Educator

The role of a Professional Educator is even more important, and often more demanding, in a Flipped Classroom than in a traditional one. During class time, they continually observe their students, providing them with feedback relevant in the moment, and assessing their work. Professional Educators are reflective in their practice, connect with each other to improve their instruction, accept constructive criticism, and tolerate controlled chaos in their classrooms. While Professional Educators take on less visibly prominent roles in a flipped classroom, they remain the essential ingredient that enables Flipped Learning to occur.

- | | |
|-----|--|
| P.1 | <input type="checkbox"/> I make myself available to all students for individual, small group, and class feedback in real time as needed. |
| P.2 | <input type="checkbox"/> I conduct ongoing formative assessments during class time through observation and by recording data to inform future instruction. |
| P.3 | <input type="checkbox"/> I collaborate and reflect with other educators and take responsibility for transforming my practice. |

[1] https://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/FLIP_handout_FNL_Web.pdf

Microlearning ou micro aprendizagem é aprender com pequenas porções de conhecimento. Um professor fornece aos alunos pequenas partes do conhecimento enviando e-mails, mensagens de texto ou lembrando-os de fazer login numa plataforma de e-learning e fazendo pequenas/curtas partes do conhecimento. Curto significa que um aluno tem que dedicar entre 2-5 min. Cada parte curta é orientada para a ação e é projetada para responder a um resultado de aprendizagem específico. O microlearning é uma estratégia que auxilia os alunos na retenção e absorção do conhecimento. Estando exposto a essas partes curtas do conhecimento o aprendiz fica mais concentrado e capaz de dedicar o seu tempo ao ensino. Também é mais focado num resultado específico, mais preciso e orientado a objetivos. O microlearning encaixa-se perfeitamente nas estratégias de aprendizagem digital e aprendizagem móvel com o uso de smartphones, que é uma necessidade nos dias de hoje. Além disso, as jovens gerações de alunos estão apegadas a seus smartphones e não conseguem imaginar-se sem eles. Os alunos podem aprender e desenvolver conhecimentos e habilidades sempre que quiserem, em qualquer lugar que estejam.

O microlearning pode ser texto, vídeo, infográfico ou podcast, e o objetivo do microlearning é obter as informações que o aluno precisa e quando ele precisa. A microaprendizagem é, portanto, um formato de aprendizagem e reflexo já presente no cotidiano, particularmente adequado a uma modalidade de aprendizagem a pedido.

O microlearning melhora a retenção de conhecimento porque:

É aprendizagem espaçada e repetida: os alunos precisam de lembretes regulares do seu conhecimento ao longo do tempo para retê-lo. A repetição garante que o conhecimento e o conteúdo permaneça na memória mesmo após o tempo.

São desafios baseados em cenários: desafiando os alunos a usar o novo conhecimento e ver como eles reagiriam e o aplicariam. Estimula, permite uma maior atenção do aluno e, portanto, uma melhor retenção do conhecimento.

dá feedback instantâneo: os alunos visualizam em tempo real os seus pontos fortes e fracos em termos de conhecimento, o que lhes permite refazer imediatamente um módulo no qual teriam falhado, por exemplo;

usa gamificação para estimular a motivação e o empenhamento dos alunos



Source: <https://playxlpro.com/seven-things-your-learners-really-want-from-micro-learning/>

3.7.PASSOS PARA PREPARAR UMA MICROAPRENDIZAGEM

1. Conheça os seus alunos e as suas habilidades no acesso a dispositivos móveis e a sua familiaridade com tecnologias móveis.

2. Defina uma meta de microaprendizagem: o que você quer ensinar e o que os alunos devem aprender no final do dia. O objetivo deve ser alcançável para eles.

3. Faça um plano, pois pode ser difícil criar muitas e pequenas doses de conhecimento e conteúdo para os seus alunos. Pode ser um desafio para alguns professores, mas vale a pena. Estabelecer uma estrutura para mapear como os módulos se interconectam ajuda a manter as ideias claras ao desenvolver módulos de microaprendizagem e garante a fluidez e a consistência do curso.

4. Defina alguns indicadores para acompanhar e avaliar o ensino e o desempenho de seus alunos. Os indicadores de desempenho permitem avaliar rapidamente se o nível do conteúdo do treino está adaptado ao dos alunos, se alguns módulos apresentam desempenho inferior em relação a outros.

5. Escolha o formato do seu microlearning, pode ser vídeo, imagens e infográficos ou ilustrações que tenham um impacto visual que ajude a criar uma forte impressão no aluno. Um texto ou uma história, por exemplo um mini podcast, pode ajudar a lembrar, e quizzes e outros desafios permitem que eles coloquem os seus conhecimentos em prática de forma divertida.

6. Concentre-se no que é essencial em seu conteúdo - deve ser curto e conciso. Decida se uma frase ou um elemento de um módulo é realmente necessário.

7. Pense novamente em ajustar o conteúdo para telemóveis.

8. Procure plataformas de e-learning especialmente projetadas que possam oferecer um formato de microlearning.

9. Tente envolver os seus alunos no processo de criação de conteúdo de aprendizagem. Faça-os de aprendizagem entre pares.

10. Usar elementos de gamificação como fator motivador que aumentará o envolvimento dos aprendizes, que ganham pontos por tarefas e se vêem nos rankings

11. Finalmente, você deve monitorizar o seu microlearning e testá-lo num pequeno grupo de alunos ou outros professores e, em seguida, introduzir correções e ajustes e usá-lo com os seus alunos. [1]

[1]

Source::

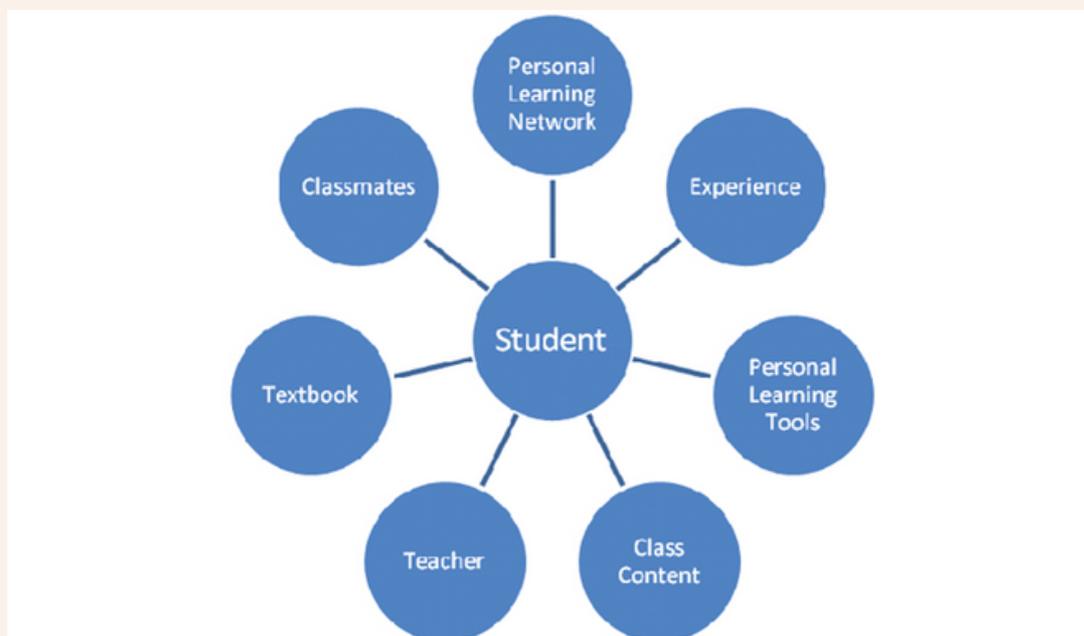
<https://www.beedeez.com/fr/microlearning>

A aprendizagem não linear envolve espontaneidade, experiência e reflexão. É o aluno que cria um ambiente mais flexível, aberto e lúdico e, portanto, mais impactante, interessante, diversificado e pessoal.

Aprendizagem que foi projetada para garantir que os alunos possam moldar a sua aprendizagem por meio da auto-organização e da criticidade auto-organizada.

Num sistema em que os alunos têm uma variedade de opções, eles escolhem o seu próprio caminho. Diferentes alunos podem seguir caminhos diferentes e os resultados são emergentes e não podem ser previstos. (both definitions taken from <https://www.igi-global.com/dictionary/non-linear-learning/20463>).

Na aprendizagem não linear, o aluno recebe informações de uma grande variedade de fontes. O aluno deve escolher como filtrar, criticar e gerenciar informações externas.



Source: https://www.researchgate.net/figure/Non-linear-learning-the-student-receives-information-from-a-large-variety-of-sources_fig1_277246973

4. ENSINO INCLUSIVO E ACESSÍVEL

O que é um ensino inclusivo?

O ensino inclusivo é um ensino que considera todos os alunos, é dirigido a todos, independentemente de sua formação, questões culturais, idade, sexo, raça, gênero ou deficiência, de forma a dar oportunidades educacionais a eles. É ensinar de uma maneira que respeite as diversidades dos alunos, permita que todos os alunos participem ativamente e se beneficiem, remova todas as barreiras e facilite o processo de aprendizagem para todos.

Algumas das práticas inclusivas são:

Tutoriais por pares e aprendizagem cooperativa

A tutorial por pares é uma estratégia instrucional que une os alunos em pares ou grupos e permite que aprendam uns com os outros, onde os alunos mais experientes ensinam os menos experientes ou com menos conhecimento. Provoca encorajamento e contribui para a construção de redes sociais que também auxiliam no processo de ensino/aprendizagem. Contribui também para o melhor desempenho da aprendizagem e para o aumento da autoconsciência dos professores e dos pares. A tutorial por pares é uma forma de os alunos se apoiarem uns aos outros.

A aprendizagem cooperativa, por outro lado, é o trabalho em grupo e muitas vezes corresponde ao trabalho de projeto. Existem diferentes tipos de aprendizagem cooperativa, com instruções do professor e sem ela. Todos os alunos que participam na aprendizagem cooperativa devem estar igualmente envolvidos e partilhar as suas ideias e opiniões.

Concentre-se em atividades de pequenos grupos

Outro tipo de aprendizagem cooperativa é o Foco em atividades em pequenos grupos, onde os alunos são divididos em 5-6 participantes.

Esse tipo de ensino, segundo pesquisas, melhora as conquistas, contribui para a construção de relacionamentos e bem-estar. Os alunos que fazem trabalhos em pequenos grupos geralmente aprendem mais sobre o material e retêm o seu conhecimento por mais tempo do que os alunos que não o fazem (Davis, 1993).

Prática independente (permite atenção individualizada)

É trabalhar sem orientação ou instruções do professor. Os alunos trabalham por conta própria, realizam tarefas de forma independente e praticam o material aprendido anteriormente. Contribui para o aumento da autoestima dos alunos, tornando-os mais conscientes dos seus pontos fortes e limitações.

Aulas em camadas

Trata-se de usar instruções diferenciadas que permitem diferentes percursos para alunos com diferentes necessidades, perfis ou prontidão. Os professores podem usar essa instrução numa sala de aula de nível misto, onde alguns alunos desejam avançar e alguns alunos precisam repetir ou precisar de mais tempo.

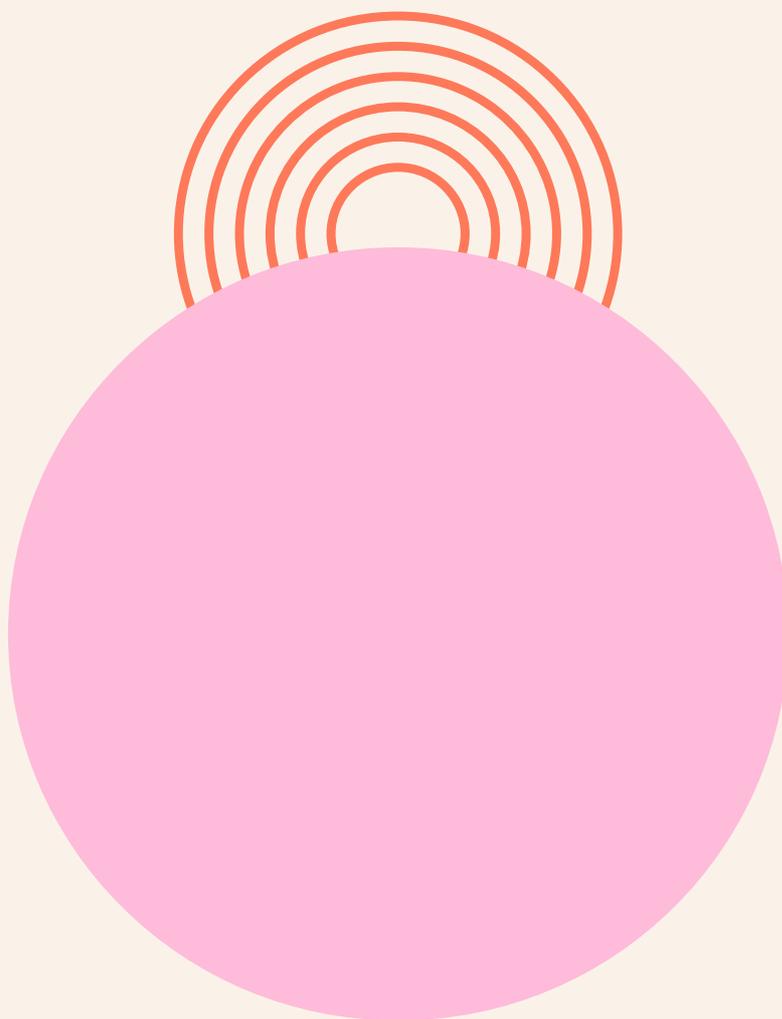
- Desenho Universal para Aprendizagem (UDL) [1]
- O design universal para aprendizagem (UDL) é um ensino com o objetivo de acomodar as necessidades e habilidades de todos os alunos. Elimina barreiras no processo de aprendizagem e melhora a experiência de aprendizagem para todos. Ao usar o UDL, afirmamos que as barreiras à aprendizagem estão no design do ambiente, não no aluno. O Universal Design for Learning é diferente em cada lugar, mas há sempre um foco na construção de um ensino especializado para todos. Suas regras:
- todos os alunos/alunos conhecem o objetivo da experiência educacional em que participam,
- há uma variedade de opções para os alunos fornecidas intencionalmente por um professor.
- todos os alunos têm o mesmo acesso a todos os recursos desde o início da aula
- Instrução Diferenciada
- Ele está ajustando as instruções para responder às necessidades individuais. Os professores podem diferenciar muitos elementos da sala de aula com base na prontidão, interesse ou perfil de aprendizado do aluno:
- Conteúdo – usar uma variedade de materiais de leitura, em diferentes níveis, usar ortografia, explicar vocabulário, usar recursos visuais para o conteúdo.
- Processo – utilizando atividades escalonadas, utilizando agendas pessoais, dando suporte ao aluno
- Produtos – incentivando os alunos a criarem as suas próprias tarefas, permitindo que trabalhem em pequenos grupos
- Ambiente de aprendizagem – garantindo que eles trabalhem num local seguro e sem distrações, fornecendo materiais diversos, auxiliando alunos que possuem necessidades, abordagens e trabalhos diferentes.

[1]

<https://www.understood.org/en/articles/understanding-universal-design-for-learning>

<https://www.theedadvocate.org/inclusive-education-definition-examples-and-classroom-strategies/>

<https://www.facultyfocus.com/articles/course-design-ideas/group-work-collaborative-activities/>



4.1. Dicas para ensinar de forma inclusiva e tornar o ensino acessível a todos os alunos

- Certifique-se de que todos os seus alunos têm acesso às tecnologias digitais que você usa enquanto ensina e se comunica com eles.
-
- Lembre-se de usar tecnologias e estratégias digitais especiais, por exemplo, tecnologias assistivas projetadas para alunos que precisam de um apoio especial (por exemplo, alunos com restrições físicas ou mentais; alunos com distúrbios de aprendizagem, deficiências visuais ou auditivas)
-
- Leve em consideração e responda a possíveis problemas de acessibilidade ao selecionar, modificar ou criar recursos digitais.
-
- Tente considerar e fornecer ferramentas alternativas para alunos com necessidades especiais.
-
- Leve em consideração o aluno individual e as suas necessidades especiais e use tecnologias digitais para responder a essas necessidades especiais (por exemplo, dislexia, TDAH).
-
- Torne o ensino mais individualizado, permita diferentes caminhos, níveis e velocidades de aprendizagem.
-
- Use layouts claros e esquemas de organização para apresentar o conteúdo.
-
- Use palavras descritivas para o texto do hiperlink.
-
- Documentos PDF não são recomendados; link para PDF se você realmente precisar dele.
-

Quando uma imagem de foto for necessária para sua apresentação de conteúdo de ensino, use descrições de texto do conteúdo apresentado na imagem.

- Use fontes grandes, em negrito, com fundos simples, forneça contraste, use cores de contraste para aqueles que são daltônicos (consulte o analisador de contraste de cores).
-
- Coloque legendas ao apresentar vídeos e transcreva sempre o conteúdo de áudio.
-
- Lembre-se que alguns alunos trabalham mais devagar e não conseguem lidar com multitarefas, principalmente usando a tecnologia, portanto, introduza a tecnologia devagar e sempre monitore e verifique se todos estão acompanhando o ensino.
-
- Forneça várias maneiras para os alunos – Design Universal para Aprendizagem para aprender - texto, vídeos, aulas gravadas, gravações de áudio, imagens para se comunicar e colaborar –
-
- usar ferramentas que são acessíveis a indivíduos com uma variedade de deficiências para demonstrar o que aprenderam, use portfólios, apresentações, discussões de tópico único para avaliar o progresso
-
- Evite usar acrônimos ou forneça uma ortografia para acrônimos
-
- Use uma linguagem precisa, não apenas familiar ou forneça diretrizes para a linguagem
-
- Mantenha as suas instruções claras e simples
-
- Tente ajustar o conteúdo e os exemplos ao seu grupo de alunos e leve em consideração as diferenças culturais
-
- Pense num momento correto para a tarefa dos seus alunos e permita um tempo adequado para as atividades
-
- Leve em consideração as diferentes necessidades de seus alunos e forneça oportunidades adequadas para praticar.
-
- Think about different types of feedback for your students [1]

[1] <https://www.washington.edu/doit/20-tips-teaching-accessible-online-course>

European Framework for the Digital Competence of Educators

4.2. TECNOLOGIA ASSISTIVA

A tecnologia assistiva é uma tecnologia que ajuda as pessoas com deficiência a realizar atividades que podem ser difíceis para elas, como ler, ver, andar, ouvir. É um item, peça de equipamento, programa de software ou sistema de produto que é usado para aumentar, manter ou melhorar as capacidades funcionais de pessoas com deficiência.

Existem diferentes tecnologias assistivas:

placas de comunicação feitas de papelão ou feltro felpudo

computadores para fins especiais

próteses, sistemas de montagem e dispositivos de posicionamento

interruptores especiais, teclados e dispositivos apontadores

leitores de tela e programas de comunicação

materiais de aprendizagem acessíveis e inclusivos ou especializados e auxílios curriculares

software especial [1]

Além disso, algumas ferramentas e softwares podem ser úteis para professores que desejam disponibilizar seu conteúdo para pessoas daltônicas - Color Contrast Analyser. [2]

[1] <https://www.atia.org/home/at-resources/what-is-at/>

[2] <https://www.visionaustralia.org/services/digital-access/resources/colour-contrast-analyser>

4.3. FERRAMENTAS E SOFTWARE PARA COLABORAÇÃO VIRTUAL

Por causa do Covid-19, os professores foram expostos a uma variedade de ferramentas e softwares para usar enquanto ensinavam remotamente. O aumento no uso de ferramentas de colaboração foi enorme e elas apoiaram o trabalho dos professores de várias maneiras. As ferramentas de colaboração mais populares são:

- Zoom
- Microsoft TEAMS
- Facebook
- Google Workspace

E uma variedade de aplicativos que podem ser combinados para melhorar o processo de ensino.

- TODOIST,
- GOOGLE TASKS,
- FREEDOM,
- TOGGL

fFerramentas de gerenciamento de projetos:

- Trello,
- Basecamp,
- Smartsheet,
- Asana,
- **Wrike**



4.4. CRIATIVIDADE ON-LINE

As técnicas de criatividade representam métodos que promovem o pensamento criativo e as suas habilidades associadas, como geração de ideias, mente aberta e resolução de problemas. Algumas das técnicas apresentadas a seguir são utilizadas pelo método de design thinking. O design thinking é um processo iterativo no qual as pessoas procuram entender alguns desafios (geralmente para usuários finais), desafiar suposições, redefinir problemas e criar soluções inovadoras, que depois prototipam e testam. O processo pode ser usado pelos professores para trabalhar com os alunos remotamente ou eles podem usar algumas partes dele.

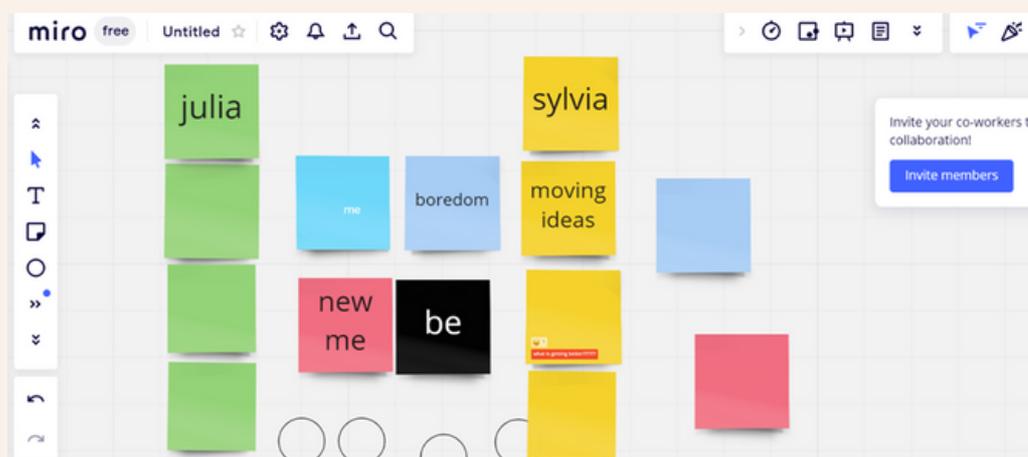
BRAINSTORM VIRTUAL

Brainstorming é um método de geração de ideias que nos ajuda a desenvolver o nosso potencial criativo. O brainstorming virtual significa simplesmente seguir esse método usando ferramentas virtuais como videoconferência e quadros brancos online. O brainstorming virtual possibilita que pessoas que trabalham em locais diferentes resolvam o mesmo problema. Pode ser muito desafiador para alguns grupos de alunos, mas também pode trazer muita diversão. O brainstorming é uma técnica que desbloqueia a sua criatividade, pois os participantes da sessão de brainstorming não são julgados e podem explorar o seu potencial de ideias.

Para brainstorming virtual, você pode usar as seguintes ferramentas:

Google Docs,
Slack,
Miro

Miro é um quadro branco online rápido, gratuito e fácil de usar, criado para ajudá-lo a colaborar com outras pessoas a qualquer hora, em qualquer lugar.



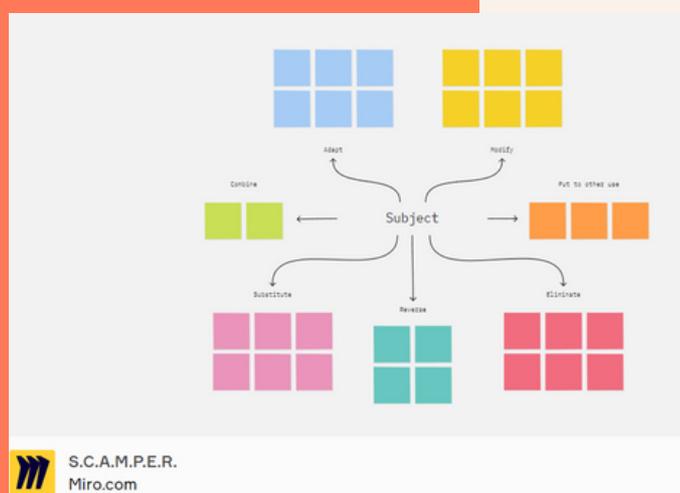
Source: based on Miro www.miro.com

TÉCNICAS DE BRAINSTORM PARA USAR VIRTUALMENTE

- **BRAIN WRITING** é uma técnica perfeita para usar online, onde todos podem participar silenciosamente e explorar as suas ideias. Miro pode ser uma ferramenta perfeita para a escrita cerebral. Uma modificação é um Brainwriting 6-3-5 que é uma forma modificada de brainstorming clássico que incentiva a participação igual de todos os membros da equipa, o processo geral é que todas as ideias são registadas pelo indivíduo que pensou nelas. Eles são então passados para a próxima pessoa, que os usa como um gatilho para as suas próprias ideias.



SCAMPER. SCAMPER é uma técnica que você pode usar para estimular a sua criatividade e ajudá-lo com qualquer desafio na sua vida. Baseia-se na suposição de que tudo é uma modificação de algo que já existe. É uma lista de verificação com perguntas de forma a acumular ideias. Foi criado por Bob Eberle no início dos anos 70. Resumo básico: SCAMPER = Substituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Colocar em uso diferente, Eliminar, Reverter. Os alunos usam um conjunto de perguntas para ajudar a evoluir um problema, projeto ou solução existente para um que seja mais ideal.



Source: <https://miro.com/guides/online-brainstorming/techniques-methods#1-mind-mapping>

SCAMPER

Você pode resolver um problema perguntando aos seus alunos: "Como podemos tornar este conteúdo de aprendizagem acessível a todos os alunos?"

Seguindo a receita do SCAMPER, aqui estão algumas perguntas que você pode fazer:

S (Substituto): "O que podemos substituir neste conteúdo/materiais de aprendizagem?"

C (Combine): "Como podemos combiná-lo com um conteúdo diferente?"

A (Adaptar): "O que podemos adaptar a partir de diferentes soluções ou copiar?"

M (Ampliar): "Em que devemos focar especialmente?"

P (Put to Other Uses): "Podemos usá-lo para diferentes propósitos?"

E (Eliminar): "O que não é necessário, o que pode ser eliminado, substituído?"

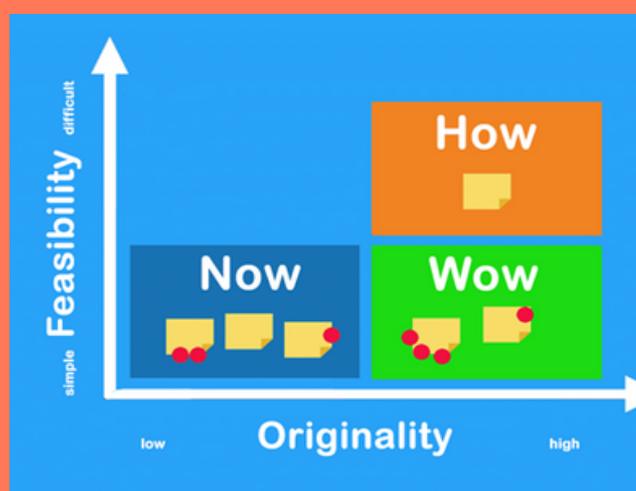
R (Reorganizar): "Como podemos reorganizar o material?"

- The HOW NOW WOW MATRIX

The How Now Wow matrix é uma ferramenta para fazer brainstorming de ideias e agrupá-las, seguindo as duas características para que sejam fáceis de implementar (viáveis) ou originais.

<https://t2informatik.de/en/smartpedia/how-now-wow-matrix/>

As ideias como são ideias inovadoras, mas que não estão prontas para serem implementadas, exigem mais conhecimento. Agora são ideias prontas para implementação, e Wow são ideias criativas que também são fáceis de implementar. A ferramenta pode ser usada para ensino online com Miro.



Source:

<https://t2informatik.de/en/smartpedia/how-now-wow-matrix/>

4.5. EXERCÍCIOS VIRTUAIS

1. ICE BREAKER – Os alunos precisam sempre de quebra-gelos, mesmo que se conheçam muito bem. Isso vai ajudá-los a quebrar o gelo, iniciar conversas e superar a vergonha. O objetivo dos quebra-gelos é unir os membros da equipe e facilitar o trabalho colaborativo. O Mentimeter é uma ferramenta perfeita para atividades de quebra-gelo online. Um professor pode fazer qualquer pergunta aos alunos e, em seguida, eles podem ver suas respostas numa forma gráfica. É uma ferramenta para visualizar as respostas dos alunos em tempo real para criar uma experiência divertida e interativa. Ele ajuda a criar apresentações interativas com o editor online fácil de usar, adicionando perguntas, questionários, slides, imagens.
<https://www.mentimeter.com/>

2. Outra ferramenta que pode ser usada para quebrar o gelo é a roda de nomes. É um selecionador de nomes aleatório na sala de aula: escolha qual aluno irá responder a próxima pergunta. A Roda dos Nomes é uma boa maneira de chamar os alunos porque tira a responsabilidade do professor. Os alunos sabem que não é o professor que os escolhe, a roda é.
<https://wheelofnames.com/>



Source : <https://wheelofnames.com/>

ATIVIDADES PRONTAS PARA USAR



Photo by Alice Dietrich on Unsplash



ICEBREAKER

ENCONTRE UM NOVO PRODUTO/REAPROVADO

Peça aos seus alunos que usem os objetos que eles têm na bolsa, na sala ou na sua mesa, como agrafadores, pastas, fitas, fotos e papéis, frutas, garrafas para criar um novo produto. Peça-lhes para fazer um novo produto para um uso especial. Você também pode pedir-lhes para inventar um novo uso ou uma nova necessidade. Pode ser muito criativo e essa atividade também é ótima para grupos. Aumentará não apenas a criatividade, mas também a colaboração, o trabalho em equipa, a tomada de decisões ou a comunicação.

Eles também só podem tentar encontrar outra finalidade de qualquer produto. Depois que cada indivíduo ou equipa terminar de redirecionar um produto, eles podem comparar as suas criações quanto à singularidade, engenhosidade e praticidade. Este exercício é especialmente útil para desenvolver habilidades de brainstorming. Pode durar apenas alguns minutos, mas você também pode dar a eles mais tempo para projetar e desenvolver um novo produto.

Cada participante leva um M&M. Cada M&M se refere a uma pergunta diferente:

1. Brown: qual é o seu maior hobby?
2. Vermelho: qual é a sua matéria favorita na escola?
3. Amarelo: o que é importante para você na vida?
4. Azul: o que pode te deixar com raiva?
5. Laranja: o que você gosta de fazer nas horas vagas?
6. Verde: qual é o seu lugar de sonho para férias?

IF I WERE



Esta atividade é um divertido jogo de quebra-gelo para incentivar a criatividade em pequenos grupos. Os participantes devem estar sentados em círculo. O facilitador pede que cada pessoa diga o que ela seria e porquê se fosse:

- Pedaço de fruta
- Figura histórica
- Objeto doméstico
- Personagem de desenho animado
- Personagem de romance
- Música
- Gato
- cão



FAÇA A SUA ESCOLHA

O facilitador informa aos participantes que têm 86.400,00€ para gastar como quiserem. A única restrição é que eles não podem depositar dinheiro e, caso não o usem, o perdem.

Em seguida, os participantes podem discutir porque gastaram o dinheiro da maneira que gastaram. Em seguida, o facilitador diz-lhes que 86.400,00€ é o número de segundos que temos por dia e que, sempre que possível, devem considerar gastar o seu tempo nas coisas que são mais importantes/valiosas para eles como fizeram com o seu dinheiro.



ICEBREAKER

O facilitador pede aos participantes que se coloquem dentro de um mapa imaginário disposto na sala representando o país de acordo com o local onde cresceram. O facilitador pedirá que compartilhem um valor interno, uma memória ou qualquer coisa que obtiveram daquele lugar e porque é que isso é importante para eles. Compartilhar costumes e valores desde a infância pode contribuir para criar mais compreensão e ajudar a formar laços mais fortes.



A HISTÓRIA COMPARTILHADA

Esta atividade ajudará o seu grupo a aprender a pensar de forma independente e ficarão mais confortáveis uns com os outros. Os participantes devem sentar-se em círculo.

Como facilitador, você deve começar uma história. Por exemplo "Era uma vez, um cachorro foi a uma loja...". Em seguida, seguindo a ordem em que os participantes estão sentados, peça-lhes que contribuam com a história adicionando uma palavra ou frase até que a história seja concluída.

Se a primeira história terminar rapidamente e você tiver tempo sobrando, sinta-se à vontade para começar outra.

Ideia para começar a história:

- Era uma vez uma garotinha que teve um sonho
- Era uma vez um banqueiro que foi a um restaurante
- Era uma vez um palhaço triste

A sua imaginação é o único limite para esta atividade!

CONCLUSÃO

O ensino à distância é uma alternativa inteligente quando o ensino em sala de aula é suspenso, por exemplo, devido à pandemia do COVID-19. É importante reconhecer que o ensino à distância não pode substituir a necessidade de aprendizagem presencial, no entanto, pode complementar os modelos tradicionais de aprendizagem baseados em sala de aula existentes.

O ensino à distância tem impacto nas mudanças, na prontidão para o ensino individual e na preparação de instalações institucionais para o ensino híbrido.

O uso massivo de tecnologias e ferramentas digitais durante o período de emergência sanitária ensinou-nos que, é "hora de mudar de rumo", construir uma nova ideia de educação e escolarização, dentro da qual a tecnologia digital é agora indispensável e pode ser um suporte fundamental em qualquer cenário de formação (presencial, à distância, integrado, híbrido ou misto), para uma educação cada vez mais aprimorada ou ampliada digitalmente.

No que diz respeito ao aumento da criatividade, ensinar para aumentar a criatividade tem um foco diferente para o educador online.

É importante dar aos alunos o conhecimento, as habilidades e o ambiente necessários para que sua própria criatividade emergja.

“Imagination is more important than intelligence.”

Albert Einstein

REFERÊNCIAS

References from 2.0 – 3.3.

1. <https://www.edutopia.org/article/6-strategies-successful-distance-learning>
2. Creativity and technology in teaching and learning: a literature review of the uneasy space of implementation, Danah Henriksen, Edwin Creely, Michael Henderson, Punya Mishra, 18 November 2020
3. Faculty Creativity in Distance Learning: A Phenomenological Study to Understand How the Online Learning Environment Impacts Faculty Creativity, Annaleah Demetra Morrow
4. Open and Distance Learning (ODL): Preferences, Issues and Challenges amidst Covid-19 Pandemic, Norazrina Ag-Ahmad, 2020
5. Distance learning strategies in response to COVID-19 school closures, UNESCO COVID-19 Education Response, April 2020
6. Creativity and Digital Technologies, Edwin Creely, 2019
7. <https://www.everylearnereverywhere.org/blog/8-practices-for-building-student-engagement-in-digital-learning-modalities/>
8. <https://blog.socialstudies.com/5-ways-to-make-distance-learning-effective-for-students>

References from 3.3. – 4.5.

9. Redecker, C., Punie, Y., European Framework for the Digital Competence of Educators
 1. https://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/FLIP_handout_FNL_Web.pdf
 2. <https://www.beedeez.com/fr/microlearning>
 3. <https://www.understood.org/en/articles/understanding-universal-design-for-learning>
 4. <https://www.theedadvocate.org/inclusive-education-definition-examples-and-classroom-strategies/>
 5. <https://www.facultyfocus.com/articles/course-design-ideas/group-work-collaborative-activities/>
 6. <https://www.visionaustralia.org/services/digital-access/resources/colour-contrast-analyser>
 7. <https://t2informatik.de/en/smartpedia/how-now-wow-matrix/>

Additional resources:

1. https://www.youtube.com/watch?v=AGQ_7K35ysA
2. <https://www.youtube.com/watch?v=gmGgplQkrVw>
3. https://www.youtube.com/watch?v=Ot_dKs_LRf0
4. <https://www.youtube.com/watch?v=avvsxquMH0g>
5. <https://www.youtube.com/watch?v=iroPveV3dbk>
6. <https://www.youtube.com/watch?v=avvsxquMH0g>



MANUAL MENTALIDADE CRIATIVA

Programa de
Criatividade para
Jovens
Formadores,
Trabalhadores
Juvenis, Jovens
Líderes

www.....com

