

ACTIVE LEARNING IN MY SCHOOL AND CLASSROOM

Agrupamento de Escolas de Mangualde



Experiências a partilhar...

Graça Rocha, Fátima Coelho, Marília Ferreira e Paula Almeida

A Inteligência Artificial solicitou à Escola uma mudança consciente na seleção das suas práticas de ensino e aprendizagem, o que desperta, cada vez mais, nos docentes a necessidade de procurarem formação nesta área.

Neste curso, os formandos tiveram a oportunidade de abordar uma pedagogia de aprendizagem ativa, centrada no aluno e puderam, ainda, experimentar e explorar diferentes configurações do espaço educativo, integrando a tecnologia educacional em possíveis cenários de aprendizagem.

O curso decorreu na *Future Classroom Lab* com seis zonas de trabalho, cada uma representando um conceito pedagógico diferente. O principal objetivo do curso consistiu em levar os participantes a serem capazes de entender os diferentes parâmetros para organizar a aprendizagem, de acordo com os princípios da aprendizagem ativa e promover a sua capacitação para fazer mudanças, tanto nas suas práticas de ensino, como ao nível da organização escolar. Foi introduzida a ideia de que as ferramentas online contribuem para mudanças sustentáveis.

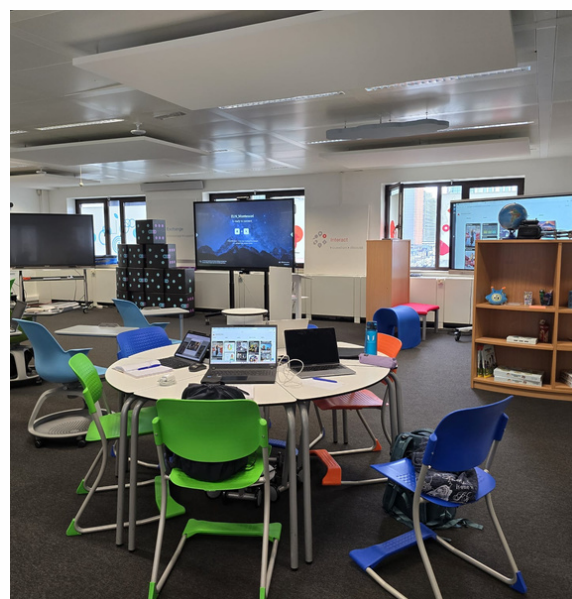
O curso, que combinou atividades práticas e informações básicas, foi direcionado para professores que desejam adaptar os princípios da aprendizagem ativa, nas suas práticas de ensino, e para quem defende a adaptação de espaços de aprendizagem, nas suas escolas.

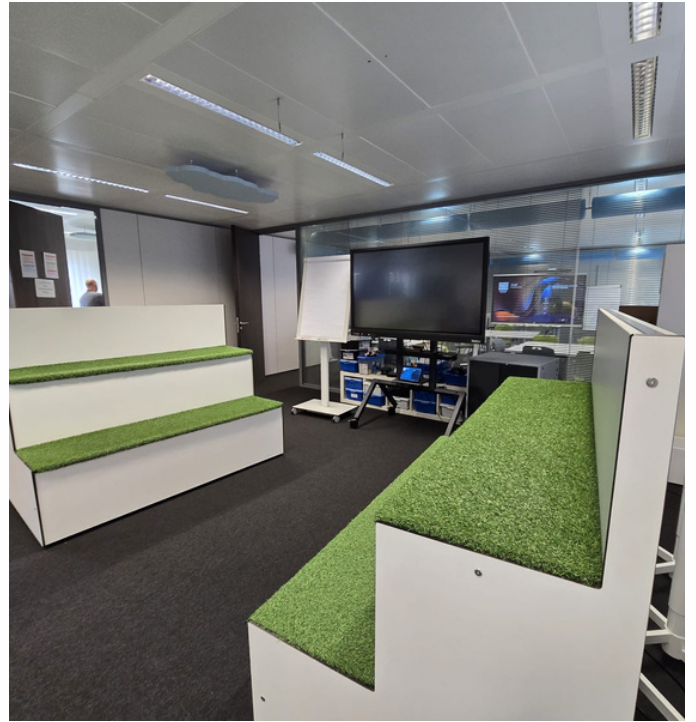
2Teach2eu

Curso Estruturado "Active Learning in my School and Classroom", integrado no projeto n.º 2024-1-PT01-KA121-SCH-000210201 desenhado e coordenado pelo Centro de Formação EduFor, financiado pelo programa Erasmus + .



Future
Classroom
Lab





Objetivos do curso

- Descobrir a Future Classroom Lab, as suas zonas de aprendizagem e tecnologias;
- Adquirir conhecimentos sobre pedagogia ativa;
- Explorar formas de mudar de dinâmicas de sala de aula estáticas para dinâmicas ativas;
- Descobrir ferramentas e metodologias para aumentar a interação, a criatividade e a colaboração em sala de aula;
- Explorar a forma como as ferramentas digitais educacionais, empoderadas pela IA, podem apoiar a aprendizagem ativa;
- Gamificar atividades da sala de aula;
- Aprender novas técnicas de avaliação;
- Experimentar e aprender sobre novos cenários de aprendizagem numa Future Classroom.



Aprender é a única riqueza que ninguém te pode tirar.

A dinâmica do curso versou, na sua essência, os 7 princípios da pedagogia ativa, como modelo a reter no processo de ensino/aprendizagem atual:

7 PRINCÍPIOS-CHAVE DA APRENDIZAGEM ATIVA

De acordo com o ChatGPT

Envolvimento - Os alunos participam ativamente do processo de aprendizagem em vez de receber informações passivamente.

Colaboração - A aprendizagem geralmente acontece em grupos ou por meio da interação entre pares, incentivando a discussão.

Pensamento crítico - Os alunos refletem sobre o que estão aprendendo para aprofundar a compreensão.

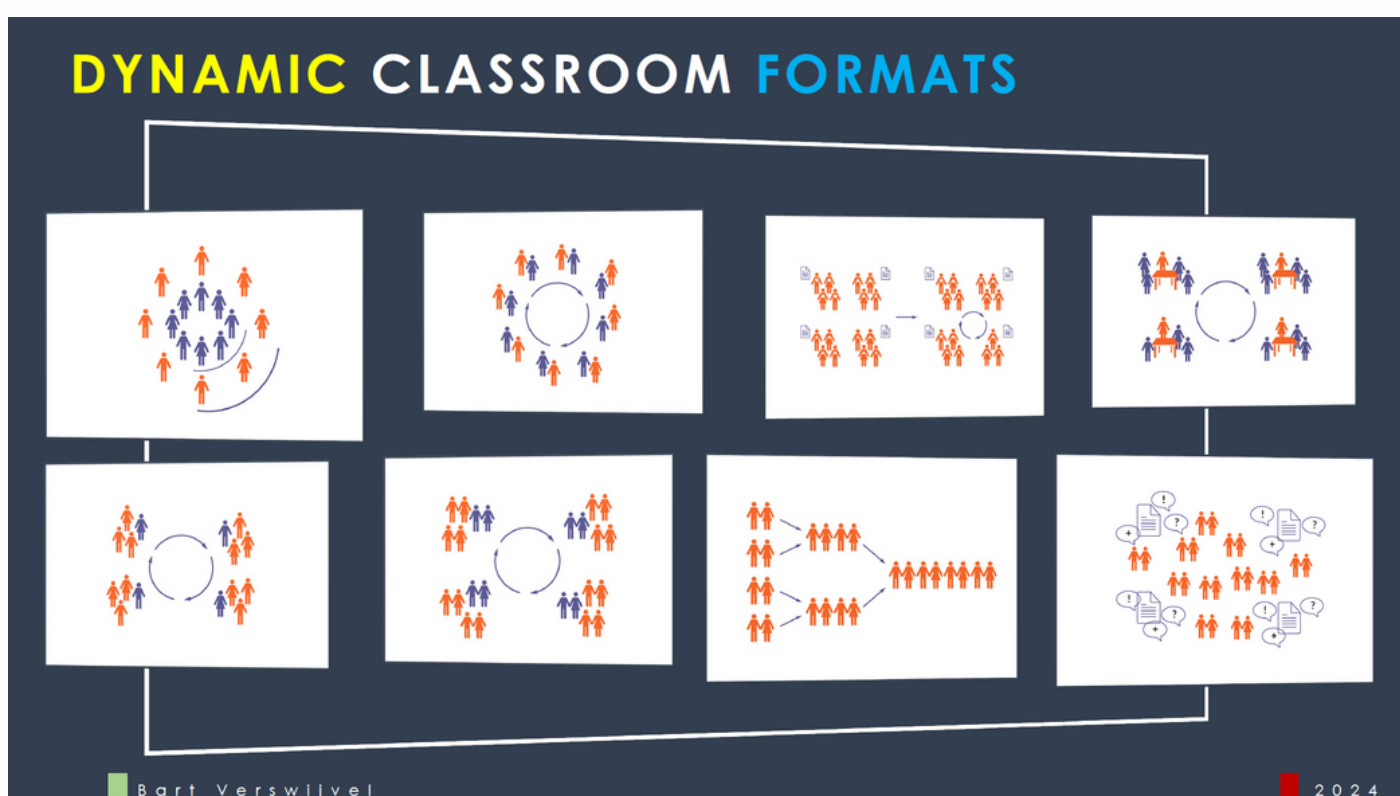
Resolução de problemas - As atividades geralmente envolvem desafios do mundo real que exigem a aplicação do conhecimento.

Experiência prática - A aprendizagem ocorre por meio da prática, como experimentos, estudos de caso ou simulações.

Feedback imediato - Os alunos recebem feedback oportuno para os ajudar a ajustar a sua compreensão e abordagem.

Aprendizagem autodirigida - Incentivar os alunos a apropriarem-se da sua aprendizagem por meio de investigação e exploração.

A **disposição da sala**, com várias zonas de trabalho e o mobiliário de fácil deslocação, promove novas dinâmicas de sala de aula. As salas de aula estáticas não ajudam a promover a aprendizagem ativa, na medida em que condicionam a movimentação dos alunos. Foram dadas algumas sugestões de salas de aula dinâmicas e de zonas de aprendizagem, que podem ser vistas nas imagens seguintes.



Learning zones



Este curso estruturado suportou informações, reflexões, opções e experiências, num ambiente de Inteligência Artificial Generativa (IAGen), em contexto de ensino e de aprendizagem, em que as “máquinas computacionais” raciocinam, aprendem e atuam de forma semelhante à inteligência humana, envolvendo escalas megalómanas.

O trabalho realizado, ao longo das sessões, permitiu descobrir e explorar as potencialidades das diferentes aplicações apresentadas (cerca de quarenta).

whichfaceisreal.com	adobe.com/express	hedra.com	blooket
heygen.com	openart.ai	d-id.com	genially
notebooklm.google.com	suno.com	colossyan	kialoedu
napkin.one	elevenlabs.io	snorkl	quizalize
kling.ai	notegpt.com	hummy.ai	whichfaceisreal.com
mizou.com	tinywow.com	audiopen.ai	magicschool
zeef.com	heygenlabs	breshna.io	actionbound
aspace.com	web.diffit.me	quizletlive	goosechase
schoolai.com	eduaide	30secondsjukebox	novigado

Destas ferramentas, destacamos aquelas que nos pareceram mais profícuas para a nossa prática letiva:

- **mizou.com**: plataforma que permite criar o nosso próprio *chatbot* com facilidade, sem precisar de competências de codificação. Pode ser personalizado para se adequar exatamente às nossas necessidades, podendo, por exemplo criar uma interação com uma personalidade histórica.
- **heygenlabs**: permite gerar um avatar interativo, a partir de uma imagem e de um texto escrito. Os alunos podem, por exemplo, submeter um texto e uma foto sua e a aplicação gera o avatar a falar em qualquer língua.
- **magicschool**: plataforma que oferece ferramentas e recursos para educadores agilizarem tarefas administrativas e aprimorarem estratégias de ensino.
- **novigado**: ferramenta criada para ajudar educadores a desenvolver e implementar cenários de ensino inovadores, promovendo a aprendizagem ativa e o envolvimento dos alunos.

Este curso revelou-se uma experiência transformadora, proporcionando um alicerce sólido para a adoção e implementação dos princípios da aprendizagem ativa. Através da exploração da Future Classroom Lab, do contacto com metodologias inovadoras e da experimentação de ferramentas digitais potenciadas pela Inteligência Artificial, tornou-se evidente a necessidade de repensar os espaços e as dinâmicas de ensino, tornando-os mais flexíveis, interativos e centrados no aluno.

A integração de tecnologias emergentes, aliada a estratégias pedagógicas ativas, possibilita não apenas a otimização do processo de ensino e aprendizagem, mas também o fortalecimento da criatividade, da colaboração e da autonomia dos alunos. A diversidade de aplicações exploradas – desde a criação de *chatbots* personalizados até ao desenvolvimento de avatares interativos – demonstrou o impacto significativo que a inovação tecnológica pode ter na personalização da aprendizagem e na motivação dos alunos.

Desta forma, este percurso formativo consolidou não apenas conhecimentos técnicos e pedagógicos, mas também fomentou uma reflexão crítica sobre a evolução dos ambientes de aprendizagem. A transição de modelos estáticos para abordagens dinâmicas surge, assim, como um imperativo para a construção de uma educação mais envolvente, significativa e adaptada às exigências do século XXI.

