

## FICHA DA AÇÃO DE FORMAÇÃO

02

### Título

ESTRATÉGIAS E PRÁTICAS CRIATIVAS COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

### Acreditação

Acreditada pelo Conselho Científico de Formação Contínua (Reg. De Acr. CCPFC/ACC – 135086/25)

### Área de Formação

Tecnologias da informação e comunicação aplicadas a didáticas específicas ou à gestão escolar

### Modalidade

Curso de Formação

### Regime de Frequência

e-learning

### Duração

25 horas (15 h síncronas e 10 h assíncronas)

### Destinatários

Educadores de Infância, Professores do Ensino Básico, do Ensino Secundário e de Educação Especial.

### Relevância

Para os efeitos previstos no nº 1 do artigo 8º do Regime Jurídico da Formação Contínua de Professores, a presente ação **releva** para efeitos de progressão na carreira docente de Educadores de Infância e Professores dos Ensinos Básico e Secundário;

Para efeitos da aplicação do artigo 9º do Regime Jurídico de Formação Contínua de Professores (dimensão científica e pedagógica), a presente ação **não releva** para efeitos de progressão na carreira.

### Formador

Andreia Patrícia Neves Veloso (Reg. Acr.CCPFC/RFO-30464/11)

### Enquadramento

É essencial que os docentes desenvolvam um conjunto de competências digitais, de modo a tirar partido do potencial das tecnologias digitais. Esta ação pretende demonstrar de forma prática como as ferramentas digitais podem ser utilizadas de forma criativa nas aulas com alunos de todas as idades. Pretende-se desenvolver as competências digitais dos docentes do sistema educativo e a sua capacidade para implementar estratégias e práticas criativas inovadoras de ensino e de aprendizagem. Ambiciona-se criar condições favoráveis a práticas educativas que se revelem promotoras do desenvolvimento de competências digitais dos alunos.

## Objetivos

Esta ação de formação pretende desenvolver com os docentes um conjunto de conhecimentos e estratégias que lhes permita desenvolver estratégias de implementação de ferramentas digitais de forma criativa na sala de aula, recorrendo à realidade aumentada e à inteligência artificial.

São objetivos específicos:

- Capacitar os docentes para a realização de atividades com tecnologias digitais em diferentes modalidades de ensino;
- Capacitar os docentes para a implementação de atividades que promovam a aprendizagem e utilização de ferramentas digitais com recurso a realidade aumentada e inteligência artificial;
- Estimular a criatividade dos alunos através da arte;
- Estimular a reflexão, partilha e utilização crítica das tecnologias em contexto educativo.

## Conteúdos

Os conteúdos da ação surgem, em sentido articulado e incremental:

- ArtSteps - exposições virtuais;
- Merge Cube e CoSpaces - espaços a 3D;
- Spectacular Quiver - ver os nossos desenhos em 3D;
- Paint Draw AR - desenhar no espaço com realidade aumentada;
- Autodraw- desenhar com inteligência artificial;
- Art Coloring Book- Recolorir obras de Arte;
- Nvidea Gagan- Paisagens realistas criadas com Inteligência Artificial;
- Aplicações Google Art&Culture e Google AR;
- SculpGL – modelagem em 3D;
- Robótica criativa com o Robot Vex.

## Avaliação

**A avaliação dos formandos será expressa numa escala de 1 a 10, nos termos do Despacho 4595/2015, e resultará da ponderação dos seguintes itens:**

- Realização de **trabalhos individuais** sobre ferramentas digitais aplicáveis em contexto de sala de aula;
- Realização de um **trabalho de grupo**, a apresentar oralmente por todos os elementos, igualmente centrado na aplicação de ferramentas digitais em sala de aula;
- O **empenho e participação ativa** no processo de formação, tendo em conta a pertinência, a qualidade e o rigor das intervenções;

A **reflexão crítica** sobre a importância da formação no desenvolvimento pessoal e profissional do docente.

**As menções correspondentes à avaliação serão:**

- Excelente – de 9 a 10 valores
- Muito Bom – de 8 a 8,9 valores
- Bom – de 6,5 a 7,9 valores
- Regular – de 5 a 6,4 valores
- Insuficiente – de 1 a 4,9 valores

**A avaliação dos formandos está condicionada à assiduidade mínima de dois terços das sessões.**

## Bibliografia

- Churches A. (2009), Edorigami, blooms taxonomy and digital approaches. Disponível em: <https://www.yumpu.com/en/document/read/31996905/blooms-digital-taxonomy-educational-origami-wikispaces>
- Iniciativa Nacional Competências Digitais e.2030 – Portugal INCoDe.2030 (2019). Quadro Dinâmico de Referência de Competência Digital para Portugal. Disponível em: [https://www.incode2030.gov.pt/sites/default/files/qdracd\\_set2019.pdf](https://www.incode2030.gov.pt/sites/default/files/qdracd_set2019.pdf)
- Lucas, M. & Moreira, A (2018). DigCompEdu: Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10773/24983>
- Ministério da Educação (2017). Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, Lisboa: ME
- UNESCO. ICT Competency framework for teachers. Versão3. (2018). Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265721.locale=en>

## Cronograma

SESSÃO	DATA	HORA	TIPO   DURAÇÃO
<b>1</b>	21/06/2025	16h30 - 20h00	Síncrona   3h30
	<b>De 22/06/2025 a 28/06/2025</b>		Assíncrona   3h00
<b>2</b>	28/06/2025	16h30 - 20h00	Síncrona   3h30
	<b>De 29/06/2025 a 05/07/2025</b>		Assíncrona   3h00
<b>3</b>	05/07/2025	16h30 - 20h00	Síncrona   4h00
	<b>De 06/07/2025 a 12/07/2025</b>		Assíncrona   4h00
<b>4</b>	12/07/2025	16h30 - 20h00	Síncrona   4h00