



Guia do Professor

Caro Professor,

fornecemos algumas informações sobre as “teaching pills” de "Competências para a Vida" criadas no âmbito do Projeto "4G Didactic Pills", nº: 2020-1-CZ01-KA201-078434.

O projeto "4G Didactic Pills" tem como objetivo combater o fenómeno do abandono escolar precoce, através da utilização de métodos de ensino flexíveis e ferramentas digitais relacionadas com o mundo dos jovens. A utilização de dispositivos móveis é um fator que pode afetar favoravelmente a aprendizagem, inclusive em relação a alunos com necessidades especiais, prevenindo o risco de abandono escolar. A tecnologia, quando utilizada de forma responsável e correta, proporciona aos alunos oportunidades inovadoras para aumentarem a sua cultura.



Os "comprimidos didáticos" sobre "Competências para a vida"

Os Comprimidos Didáticos, de acordo com as intenções do Projeto, podem ajudar o professor na realização de atividades destinadas a adquirir as chamadas competências para a vida que, tal como definidas pela OMS (Organização Mundial de Saúde), são "Todas as competências necessárias para nos relacionarmos com os outros e para enfrentarmos os problemas, pressões e tensões da vida quotidiana". A falta dessas competências socio-emocionais pode causar, especialmente nos jovens, o aparecimento de comportamentos negativos e de risco como resposta ao stress: tentativas de suicídio, toxicod dependência, tabagismo, alcoolismo, etc."

Os "comprimidos" propostos podem ser utilizados, como previsto, em dispositivos digitais, tais como PCs ou smartphones, bem como em notebooks.

Foram designadas cerca de **10 competências para a vida**: Criatividade, Espírito Crítico, Tomada de Decisões, Comunicação Efetiva, Empatia, Gestão das Emoções, Resolução de Problemas, Autoconhecimento, Relações Efetivas, Gestão do Stress.



Storytelling Digital

O método utilizado para facilitar a aprendizagem de competências para a vida é o storytelling digital. O Storytelling Digital, ou Narração criada com ferramentas digitais (aplicações web, webware), consiste em organizar o conteúdo, através de uma estrutura narrativa, a fim de obter uma "história estimulante". Este tipo de comunicação garante a aprendizagem de competências para a vida:

- o fascínio pela personagem que as histórias apresentam, porque são contos que lidam com problemas e dinâmicas quotidianas que os alunos muito provavelmente reconhecem como "reais".
- o envolvimento, determinado pelo modo narrativo que lhe permite transmitir facilmente conteúdos abstratos e aparentemente complexos aos alunos e ativar processos, como o da identificação, privilegiando uma experiência de aprendizagem agradável e interessante
- forte contextualização, já que cada problema está inserido numa narrativa que tem um significado e um objetivo bem definidos
- brevidade dos conteúdos de formação, a que os jovens estão cada vez mais habituados

- facilidade de utilização das ferramentas de aprendizagem, dispositivos tecnológicos, que também podem ser utilizados em mobilidade, que as crianças manuseiam com extrema facilidade e que representam uma das principais ferramentas para se relacionarem com o mundo exterior.

Acreditamos que o smartphone (ou tablet), como ferramenta de aprendizagem, pode tornar-se um dispositivo importante e inclusivo para os alunos com necessidades especiais. De facto, ao contrário das tecnologias especificamente utilizadas para este grupo-alvo, os dispositivos tecnológicos como os smartphones ou os tablets (para além, claro, do notebook) são iguais aos dos dispositivos utilizados por outros alunos.



A aprendizagem de competências para a vida através das histórias do Projeto 4G

Existem 10 *Comprimidos* didáticos relacionados com as 10 competências para a vida acima mencionadas.

Cada *comprimido* concentra-se numa única competência para a vida e é composto, em média, por 3 histórias.

Os *comprimidos*, e as histórias relacionadas, podem ser consultadas através do login **como convidado** no seguinte link:

<https://euprojects.giuntipsy.com/course/view.php?id=12>

(A plataforma onde os Comprimidos Didáticos estão disponíveis pede o nome de utilizador e palavra-passe, mas pode optar por iniciar sessão como convidado e não terá de se registar para utilizar a plataforma).

A plataforma onde os Comprimidos Didáticos estão disponíveis pede o nome de utilizador e palavra-passe, mas pode optar por iniciar sessão como convidado e não terá de se registar para utilizar a plataforma

Na página que contém os *comprimidos*, os alunos têm, também, um ficheiro que lhes permite anotar se escolheram a forma mais eficaz ou não, de forma a que as escolhas que fizeram fiquem registadas.

Cada história contém:

- um **título** e um **subtítulo** (por exemplo, Título: "Memórias dos avós", subtítulo: "Como transformar um problema numa oportunidade");
- uma **história**, que apresenta uma situação problemática;
- dois cenários/**soluções** possíveis, em resposta à situação problemática apresentada, elaborados de modo a não serem identificados imediatamente como "correto(s)" ou "errado(s)";
- uma vez selecionada a solução, entre as duas propostas, aparece o **epílogo** da história e o comentário relacionado.



Os *comprimidos didáticos* podem ser utilizados pelo aluno tanto na sala de aula ou remotamente, de forma independente, fora do ambiente escolar.

Uma vez escolhida uma competência para a vida, de entre as 10 competências apresentadas, o aluno "enfrenta" as histórias propostas como parte do *Comprimido didático* escolhido. As histórias devem necessariamente ser lidas na ordem proposta (história 1, história 2, história 3, etc.).

Enquanto lê as histórias, o aluno pode tomar notas, utilizando a função apropriada no canto superior direito.

É essencial que, no final do percurso relativo a cada história, os alunos sejam convidados a iniciar uma discussão sobre as soluções propostas, sobre as hipóteses de escolha e sobre as suas próprias sugestões/indicações.



Para a gestão do debate, é preciso acompanhar os alunos na análise das suas escolhas, estabelecendo um contexto sem julgamentos no qual as relações se baseiam na aceitação e empatia, e não na competição e no desempenho. O objetivo da análise é o de identificar as razões pelas quais a escolha identificada como a melhor é mesmo assim.

No final da análise, pode ser emitido o certificado dessa competência para a vida.

O certificado é emitido pela plataforma apenas após a conclusão de todas as histórias relacionadas com a mesma competência para a vida.

O professor preenche o certificado emitido pela plataforma escrevendo à mão, uma vez impresso, o nome e apelido do aluno e a competência para a vida adquirida.

Possíveis usos da Plataforma

O Projeto 4G disponibiliza a estrutura dos *Comprimidos Didáticos* e a estrutura do software Genially para criar novas histórias.

A criação de novas histórias, utilizando a articulação proposta pelo teaching Pills 4G, pode ser desenvolvida pelo professor de forma independente ou em colaboração com os alunos.

Algumas notas

O acesso à plataforma que contém os *comprimidos didáticos* não exige a atribuição prévia de um nome de utilizador. Por conseguinte, é suficiente aceder ao link:

<https://euprojects.giuntipsy.com/course/view.php?id=12>

para utilizar os materiais didáticos disponíveis.

O sistema rastreia os acessos, mas não permite que se estabeleça uma relação entre o acesso e o utilizador, em conformidade com a legislação sobre privacidade. Os acessos não são armazenados pela plataforma. Por conseguinte, é possível utilizar os mesmos *comprimidos didáticos* várias vezes.



4G Didactic Pills

é um projeto europeu, financiado, no âmbito do PROGRAMA ERASMUS+. KA2 Cooperação para a inovação e o intercâmbio de boas práticas.

Parcerias estratégicas para a educação escolar
ACORDO n.º: 2020-1-CZ01-KA201-078434.

WEBSITE: <https://www.4gdp.eu/>

Partners



O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.