

## Catálogo de Oferta Formativa do Digify

A oferta formativa do Digify está organizada em diferentes domínios:

### 1. Domínio da Ferramenta LMS

- a) **Familiarizar-se com a ferramenta LMS adotada.**
- b) **Reconhecer as principais funcionalidades da ferramenta LMS:**
  - o Personalização
  - o Suporte para vídeos e apresentações digitais
  - o Interatividade
  - o Acompanhamento completo
  - o Acompanhamento de turmas e alunos
  - o Avaliações
  - o Materiais extra
  - o Integração com outros sites
  - o Criação de múltiplos recursos
- c) **Utilizar a ferramenta LMS para:**
  - o Criar avaliações
  - o Acompanhar o desenvolvimento de cada aluno
  - o Proporcionar interação entre alunos e professores
- d) **Aplicar a ferramenta LMS em sala de aula para:**
  - o Realização de avaliações
  - o Trabalho colaborativo
  - o Projetos

### 2. Domínio das Ferramentas EDTECH

- a. Identificar os diferentes tipos de EDTECH e definir os que deve de utilizar de acordo com os objetivos a atingir.
- b. Utilizar as ferramentas EDTECH para criar apresentações mais apelativas, interativas e facilmente partilháveis;
- c. Recorrer a ferramentas EDTECH que permitem explorar conteúdos de uma forma mais interativa;
- d. Utilizar as ferramentas EDTECH para a criação de videoaulas.
- e. Utilizar as ferramentas EDTECH para criar maior interatividades nas aulas em grande grupo:
  - i. Quiz interativos;
  - ii. Jogos interativos;
  - iii. Debates e chuvas de ideias;
- f. Utilização de tecnologias (Robôs e Kits de Ciência) para exemplificação e prática de conteúdos.

- g. Utilizar as ferramentas EDTECH para criar atividades de trabalho colaborativo em pequeno grupo.
- h. Utilizar as ferramentas EDTECH como ferramentas de avaliação de conteúdos.
- i. Utilizar as ferramentas EDTECH para a diferenciação pedagógica.
- j. Utilizar as ferramentas EDTECH para a Gestão de Comportamentos.
- k. Utilizar as ferramentas EDTECH para a criação de planos de aula.
- l. Utilizar a gamificação como ferramenta para a criação de atividades interativas com maior significado para os alunos.
- m. Recorre à GamedBased Learning para maior envolvimento dos alunos.

### **3. PBL**

- a. Conhecer a metodologia PBL;
- b. Utilizar a ferramenta PBL no processo de ensino e aprendizagem;
- c. Integrar conteúdos curriculares num PBL. "
- d. Compreender o papel que a tecnologia pode ter no PBL;
- e. Conhecer as ferramentas EDTECH utilizadas no PBL;
- f. Definir os objetivos para a utilização da tecnologia no PBL;
- g. Desenhar um PBL integrando a tecnologia de acordo com os objetivos definidos.

### **4. Domínio do ensino do Pensamento Computacional Programação e Robótica**

- a. Conhecer a importância da Ciência da Computação;
- b. Compreender as diferentes metodologias que podem ser utilizadas no ensino da ciência da computação;
- c. Compreender os conceitos básicos da ciência da computação;
- d. Programar em linguagem de blocos, utilizando os conceitos básicos da ciência da computação;
- e. Praticar construir projetos utilizando a linguagem de blocos;
- f. Compreender e aplicar conceitos básicos de programação na criação livre de conteúdos;
- g. Criar conteúdos utilizando ferramentas de programação em blocos;
- h. Conhecer o programa de ensino dos Fundamentos da Ciência da Computação;
- i. Identificar os domínios curriculares trabalhados no decorrer do programa de ensino dos Fundamentos da Computação;
- j. Articular a aquisição dos conteúdos curriculares com a prática do ensino dos Fundamentos da Ciência da Computação;

- k. Utilizar ferramentas de programação por blocos para a construção de projetos interdisciplinares.

