PROGRAMA DE FORMAÇÃO
Ação de Formação: Desenho, utilização e avaliação de contextos digitais de aprendizagem e integração do ensino híbrido no ensino superior

---

1. **ÁREA DE FORMAÇÃO**
(indicar o código CNAEF da formação; se conveniente, adicionar mais especificação)

2. **ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO**
(identificar a instituição responsável pela formação)

3. **FORMADOR/A (ES/AS)**
Jorge Fernando Pereira Campos

4. **LOCAL DE REALIZAÇÃO**
Online

5. **FUNDAMENTAÇÃO**
(enquadrar a formação por meio de uma breve sinopse)

6. **PÚBLICO-ALVO**
(identificar o perfil dos destinatários)

7. **Nº FORMANDAS/OS**
(indicar o número máximo de formandos)

8. **CONDIÇÕES EM CASO DE DESISTÊNCIA**
(descrever as regras de atuação, em caso de eventual desistência da/o formanda/o)

9. **OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM**

No final do workshop, os formandos deverão ser capazes de:

Compreender os princípios das técnicas pedagógicas inovadoras e o impacto destas na interação aluno-professor;
Aplicar ferramentas tecnológicas, incluindo a inteligência artificial, em contextos educativos para melhorar o envolvimento e a aprendizagem dos alunos;
Analisar casos práticos para identificar oportunidades de integração de abordagens interativas;
Avaliar a eficácia das estratégias implementadas com base em indicadores de participação e desempenho;
Criar planos de aula que incorporem metodologias inovadoras e tecnologias emergentes, promovendo um ambiente de aprendizagem dinâmico e inclusivo.

10. **CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS**
(planificação da formação, detalhado)

Conteúdos	

Fundamentos de Pedagogia Inovadora	Introdução às técnicas pedagógicas inovadoras. A evolução do papel do professor e do aluno no processo de aprendizagem. Princípios da interação significativa em contextos educativos.
Ferramentas Tecnológicas e IA na Educação	Introdução ao uso de Inteligência Artificial no ensino. Ferramentas práticas para aumentar o envolvimento dos alunos (chatbots educativos, personalização da aprendizagem). Análise de plataformas tecnológicas e recursos digitais.
Estratégias para Promover a Interatividade	Métodos para estimular a colaboração em sala de aula. Técnicas de ensino híbrido e gamificação. Estudos de caso: boas práticas de ensino interativo.
Avaliação e Planeamento Pedagógico	Como avaliar a eficácia das estratégias pedagógicas. Desenvolvimento de planos de aula interativos. Reflexão e apresentação de projetos finais pelos formandos.

11. ESPAÇOS, EQUIPAMENTOS E RECURSOS TÉCNICO-

O workshop será lecionado exclusivamente online, necessitando dos seguintes recursos técnico-pedagógicos:

Computador ou dispositivo equivalente com câmara e microfone funcional para cada formando.

Acesso estável à internet

Acesso ao Zoom

12.MODALIDADE DE FORMAÇÃO

assíncrona/síncrona à distância

13.METODOLOGIA(S) DE FORMAÇÃO

Problem-Based Learning

Flipped Classroom

14.DURAÇÃO

(duração total da formação, indicando o número de horas que totaliza)

PROGRAMA DE FORMAÇÃO
Ação de Formação: Desenho, utilização e avaliação de contextos digitais de aprendizagem e integração do ensino híbrido no ensino superior

---

15.Nº DE SESSÕES

(indicar o número total de sessões)

16.CRONOGRAMA

Módulo	Dia	Horário

17.CARGA DE TRABALHO

Tempo de contacto presencial/síncrono [h]	
Tempo de contacto em autonomia [h]	
Tempo de contacto total [h]	
ECTS (1 ECTS = 25 h de tempo de contacto total)	

18.CRITÉRIOS E METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO

(especificar a metodologia de avaliação e critérios para aprovação)

19. BIBLIOGRAFIA DE SUPORTE

(enumerar até cinco referências bibliográficas recomendadas)