Co.De.

Módulo 2 - Aprendizagem em co-concepção através da dramatização e

Unidade 2.4 — A ferramenta de planeamento de aulas de co-concepção

https://code-eduproject.eu @co-deeducation @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Financiado pela União Europeia. As opiniões e pontos de vista aqui expressos são, no entanto, da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por esses pontos de vista.

Índice

1 Apresentação da ferramenta

2 Passo 1: Preparação
Definição de objetivos e atribuição de funções

3 Passo 2: O guião de ação
Conceber o conflito e o ambiente

4 Passo 3: O Resultado
Artefactos e critérios de avaliação

5 Passo 4: A reflexão
Estruturação da reflexão

6 Resumo e próximos passos
Passar para os recursos externos

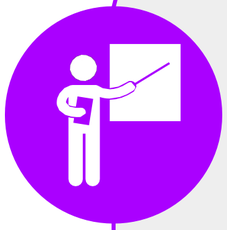
Co-funded by
the European Union

Co.De.

Introdução à ferramenta (o Canvas)

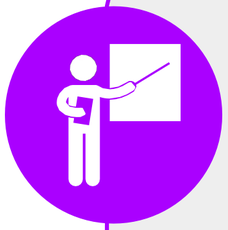
O que é isto? Um modelo passo a passo para estruturar uma sessão de encenação de co-concepção
Porquê utilizá-lo? Para garantir o alinhamento entre a «diversão» de representar e **os objetivos de aprendizagem específicos**

Os 4 pilares da ferramenta



Contexto

- Problema do mundo real



Elenco

- Partes interessadas (pessoas)



Conflito

- A tensão a resolver



Conclusão

- A solução concreta

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Passo 1: Preparação – Objetivos e funções

Defina o «Porquê»

Selecione competências (por exemplo, empatia, negociação) do do quadro da UE.

Definir o «Quem»

Crie 3-4 papéis distintos com **agendas ocultas** contraditórias. Dica: Evite o «Bem contra o Mal»; opte por uma perspetiva «Válido contra Válido»

Definir restrições

Prazos, orçamento ou limites

Co-funded by the European Union

Co.De.

Passo 2: O Guião de Ação

O «Incidente Incidente»

Como é que a simulação começa? (por exemplo, um e-mail frenético, uma notícia de última hora)...

O ambiente

Físico: disposição da sala (mesas redondas vs. lados opostos).
Digital: Quadros online (Miro/Padlet) para registar as decisões

Regras de Envolvimento

Quem fala e quando?

Como são votadas as decisões?

Co-funded by the European Union

Co.De.

Passos 3 e 4: Resultados e análise

O Artefacto (O «O quê»)

- Os alunos devem produzir algo tangível (projeto de política, protótipo, manifesto)

A reflexão final (o «E então?»)

- **Saída do papel:** Sair da personagem.
- **Perguntas de reflexão:** «O que foi frustrante?», «A voz de quem foi ignorada?», «Como é que isto se aplica à vida escolar real?»

Co-funded by the European Union

Co.De.

Resumo e próximos passos

Recapitulação

A Ferramenta transforma uma ideia vaga num plano pedagógico rigoroso, recorrendo aos 4 Pilares (Contexto, Elenco, Conflito, Conclusão)

Próximos passos

Recursos externos: onde encontrar guiões e estudos já existentes

Lembrete final

Utilize esta ferramenta para se preparar para a sua avaliação final

Co-funded by the European Union

Co.De.

Referências

https://files.ascd.org/staticfiles/ascd/pdf/siteASCD/publications/UbD_WhitePaper0312.pdf Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*

https://books.google.com/books/about/So_You_Want_to_Use_Role_play.html?id=hkeSQgAACAAJ Bolton, G., & Heathcote, D. (1999). *So You Want to Use Role-Play? A New Approach in How to Plan*

https://www.researchgate.net/profile/Abour-Cherif-2/publication/303450119_Maximizing_Learning_Using_Role_Playing_in_the_Classroom/links/5967f43e458515e9af9eb673/Maximizing-Learning-Using-Role-Playing-in-the-Classroom.pdf

Cherif, A. H., & Somervill, C. (1995). *Maximizar a aprendizagem: utilizar a dramatização na sala de aula*

https://cyc-net.org/cyc-online/cycol-0102-roleplay.html

Maier, H. (2002). Jogos de papéis: estruturas e objetivos educativos

http://elearnit.pbworks.com/w/file/fetch/71563514/Online%20role%20plays%20Article.pdf Russell, C., & Shepherd, J. (2010). Ambientes de dramatização online para o ensino superior

Co-funded by the European Union

Co.De.

Concluiu a Unidade 2.4

https://code-eduproject.eu @co-deeducation @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Financiado pela União Europeia. As opiniões e pontos de vista aqui expressos são, no entanto, da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia nem da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por esses pontos de vista.
N.º do projeto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.