Co.De.

Módulo 8: Aprendizagem em co-concepção através do crowdsourcing

Unidade 8.1 - Introdução

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

Índice

1 O que é a aprendizagem por crowdsourcing e co-concepção?

2 O crowdsourcing na educação

3 O co-design encontra o crowdsourcing

4 Enquadramento metodológico

6 Aplicação prática para professores

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Aprendizagem em co-concepção através do crowdsourcing

Unidade 8.1 – Introdução: Definir a metodologia

Objetivo da Unidade

Compreender como o crowdsourcing apoia a aprendizagem de co-concepção para promover a participação, a inovação e a colaboração na educação

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Objetivos de aprendizagem

No final desta unidade, os professores serão capazes de:

Definir a aprendizagem por co-design

Compreender os princípios de aprendizagem do co-design e a sua relevância para a prática educativa moderna

práticas educativas

Compreender o crowdsourcing

Reconhecer o crowdsourcing como uma metodologia participativa que aproveita a inteligência coletiva

Aumentar o envolvimento

Descubra como o co-design e o crowdsourcing podem aumentar o

e o sentido de responsabilidade

Identifique os benefícios

Descubra as vantagens de utilizar ferramentas digitais colaborativas para experiências de aprendizagem em sala de aula

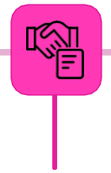
Co-funded by the European Union

Co.De.

O que é a aprendizagem por crowdsourcing e co-design?

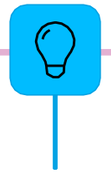
Definição

A aprendizagem por co-concepção é um **método educativo inovador e participativo** que envolve **professores e alunos a trabalharem em conjunto** para conceber experiências de aprendizagem. Valoriza a colaboração, a criatividade e a tomada de decisões partilhada, ajudando os alunos a sentirem-se mais responsáveis e empenhados na sua educação.



Responsabilidade partilhada

Responsabilidade conjunta pelos resultados da aprendizagem



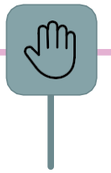
o Resolução criativa de problemas

Inovação através da colaboração



Perspetivas múltiplas

Inclusão de vozes diversas



Aprender fazendo

Educação prática e experiencial

Por que razão o co-design é importante

O ensino tradicional separa frequentemente o planeamento da aprendizagem. O co-design rompe esta barreira ao **envolver os alunos no processo de conceção.**



Motivação dos alunos

Capacita os alunos a assumirem o controlo da sua trajetória educativa e a sentirem-se genuinamente envolvidos



Pensamento crítico e trabalho em equipa

Desenvolve competências colaborativas essenciais e um pensamento de ordem superior através da resolução partilhada de problemas



Colaboração entre professores e alunos

Constrói relações mais fortes e respeito mútuo através da cocriação de experiências de aprendizagem



Previne o abandono escolar precoce

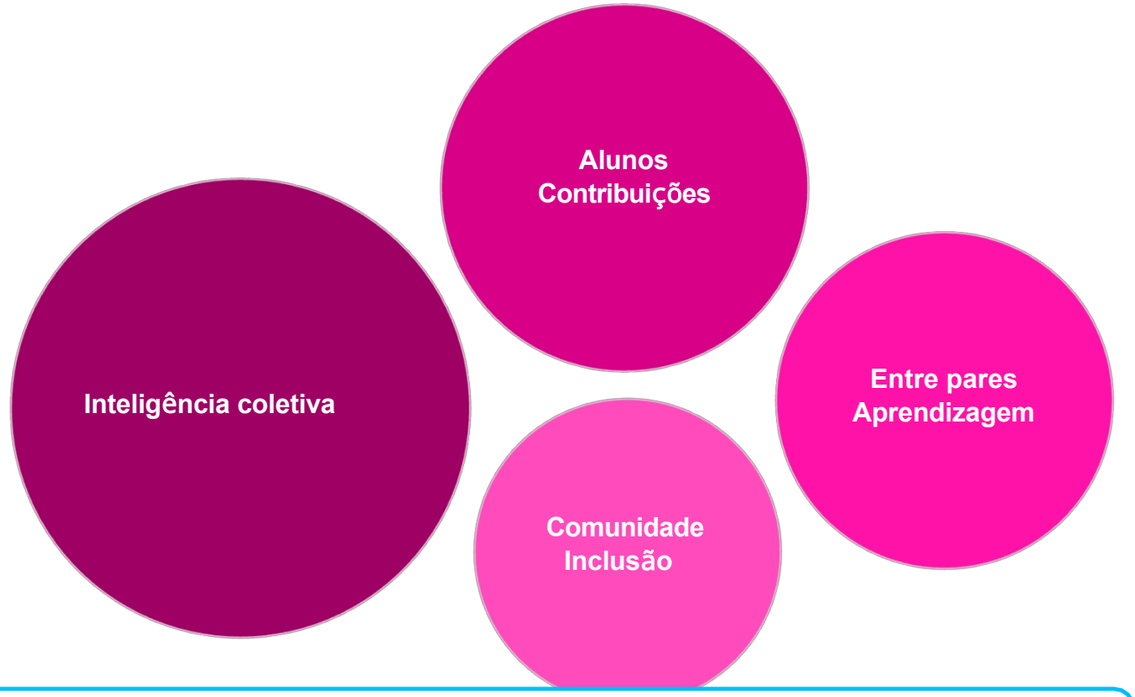
Aumenta o envolvimento e a autonomia, ajudando os alunos a manterem-se ligados à sua educação

Co.De.

Crowdsourcing na educação

Definição

O crowdsourcing é um **processo colaborativo** em que se recolhem ideias, soluções ou recursos junto de um **vasto grupo de participantes** – neste caso, alunos, professores ou mesmo toda a comunidade escolar.



Inteligência coletiva

Aproveita o conhecimento e a criatividade combinados de todo o grupo

Contribuições dos alunos

Permite que os alunos contribuam ativamente com os seus conhecimentos e ideias únicos

Aprendizagem entre pares

Promove a troca colaborativa de conhecimentos entre os alunos

Comunidade e inclusão

Fomenta um forte sentimento de pertença e um objetivo comum

Co-funded by
the European Union

Co.De.

O co-design aliado ao crowdsourcing

Quando combinados, **o co-design e o crowdsourcing** formam uma metodologia poderosa que transforma a dinâmica tradicional da sala de aula.



Criar em conjunto percursos de aprendizagem

Professores e alunos desenvolvem em conjunto experiências de aprendizagem significativas



Partilhar e aperfeiçoar ideias

As ideias são recolhidas, partilhadas e aperfeiçoadas através de ferramentas digitais colaborativas



Ir além da sala de aula

A colaboração estende-se a outras escolas e comunidades, gerando um impacto mais amplo

Co-funded by
the European Union

Enquadramento metodológico

A metodologia «**Co-design através do Crowdsourcing**» assenta em cinco pilares interligados que unem a teoria à prática em sala de aula.

Participação

Os alunos moldam ativamente as suas próprias experiências e resultados de aprendizagem

Colaboração digital

As ferramentas online permitem a cocriação e a partilha de ideias
partilha de ideias para além do tempo e do espaço

Inclusão e reflexão

A avaliação conjunta dos resultados de aprendizagem promove uma compreensão mais profunda

Co-funded by the European Union

Co.De.

Aplicação prática para professores

Os professores podem aplicar a metodologia através de estratégias concretas e prontas a utilizar em sala de aula, que tornam os alunos **co-criadores do seu percurso de aprendizagem**.

Lançar projetos colaborativos

Inicie projetos de turma que convidem os alunos a apresentar as suas ideias através de sondagens online, inquéritos ou documentos partilhados

Utilizar ferramentas de colaboração digital

Utilizar quadros digitais ou plataformas colaborativas para desenvolver em conjunto tarefas e atividades de aprendizagem

Incentivar o envolvimento entre pares

Promova o feedback entre pares, a criação de conteúdos e a construção colaborativa de conhecimento entre os alunos

Partilhe através da plataforma Co.De.

Estabeleça contacto com outras turmas para partilhar e comparar ideias, alargando a aprendizagem para além da sua escola

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Resumo e reflexão

Pontos-chave

A aprendizagem em co-concepção equivale à criação partilhada de conhecimento

Professores e alunos colaboram como parceiros em pé de igualdade na conceção de experiências de aprendizagem significativas

O crowdsourcing proporciona contributos coletivos para soluções inovadoras

Aproveitar a inteligência coletiva conduz a resultados educativos mais ricos e criativos

Em conjunto, potenciam a colaboração, a inovação e o envolvimento

A metodologia combinada transforma alunos passivos em cocriadores ativos

Questão de reflexão

Como poderia utilizar o crowdsourcing na sua sala de aula para tornar os alunos co-criadores da sua própria aprendizagem?

Considere começar aos poucos: experimente uma atividade colaborativa utilizando uma ferramenta digital, recolha o feedback dos alunos e desenvolva a partir daí. A aprendizagem em co-design é, por si só, um processo iterativo!

Co-funded by the European Union

Co.De.

Concluiu a Unidade 8.1 - Introdução

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

Co-funded by the European Union

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