Módulo 8: Aprendizagem em co-concepção através do crowdsourcing

Unidade 8.2 – Crowdsourcing na Educação: Adequação do Contexto, Objetivo e Competências

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

Co-funded by the European Union

Financiado pela União Europeia. As visões e opiniões expressas são, no entanto, da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia ou da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas pelas mesmas.

Número do projeto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Índice

1 Crowdsourcing Educativo: Para além do conceito

2 Escolher o contexto certo

3 Definir o objetivo

4 Competências dos professores

6 Conceber um ambiente de aprendizagem baseado no crowdsourcing

Co-funded by the European Union

Co.De.

Aprendizagem em co-concepção através do crowdsourcing

Unidade 8.1 Crowdsourcing na educação: adequação

Objetivos de aprendizagem

Após concluir esta unidade, os professores serão capazes de:

1. Identificar contextos em que o crowdsourcing melhora os resultados de aprendizagem
2. Definir o objetivo das atividades de crowdsourcing no ensino
3. Reconhecer as competências e aptidões necessárias para aplicar esta metodologia
4. Conceber estratégias de sala de aula que promovam a colaboração e a criação partilhada de conhecimento

Co-funded by the European Union

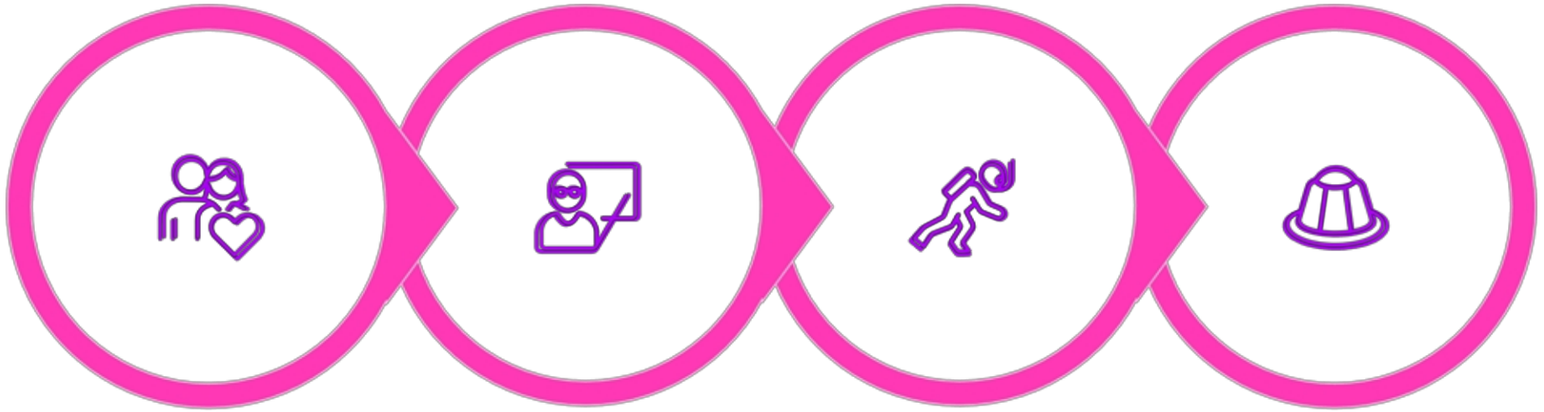
Co.De.

Crowdsourcing Educativo:

Para além do conceito

O crowdsourcing educativo transforma os alunos de aprendizes passivos em **colaboradores ativos**.

Convida-os a gerar ideias, resolver problemas ou cocriar materiais que beneficiem toda a turma ou a comunidade escolar.



Contribuição aberta

Moderação do professor

Contribuições Diversificadas

Colaboração transparente

Exemplo: Os alunos propõem projetos de sustentabilidade e votam para decidir quais implementar – criando um sentimento de pertença e uma aprendizagem ligada ao mundo real.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Escolher o

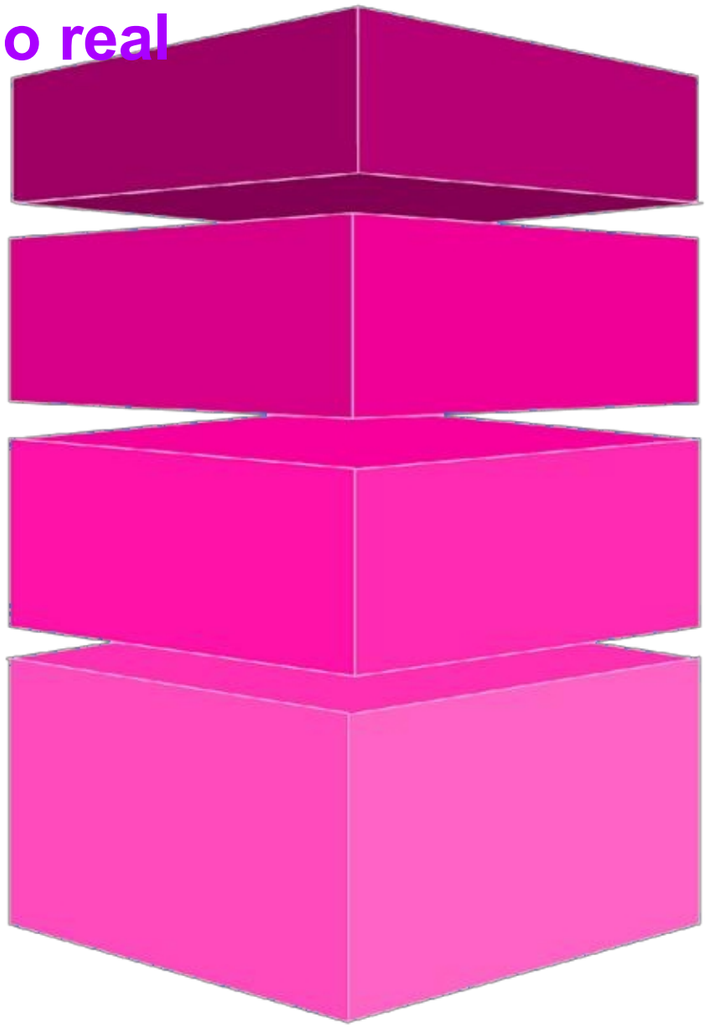
O Croowdnsoturecixngtworks funciona melhor em contextos **de aprendizagem baseados em projetos, na investigação ou interdisciplinares.**

Desafios do mundo real

Abordar problemas práticos e cenários complexos diretamente.

Multimedia Projects

Criação de conteúdos envolventes utilizando vários formatos multimédia.



Criados em Regras conjunto

Desenvolver diretrizes partilhadas através de um esforço.

Investigação entre pares

Realizar investigações e análises entre iguais.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Definir o objetivo

Para ser eficaz, o crowdsourcing deve servir um **objetivo pedagógico claro**.

Geração de ideias

Recolha de conceitos criativos para projetos ou soluções

Construção de conhecimento

Recolha de resultados de investigação ou de conteúdos criados por pares

Tomada de decisões

Seleção de temas ou avaliação de propostas de projetos

Resolução de problemas

Conceber, de forma colaborativa, respostas inovadoras aos desafios

Cada objetivo desenvolve **competências cognitivas e sociais** específicas nos alunos.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Competências para

Os professores desempenham um papel facilitador e de coordenação no crowdsourcing. Para orientarem os alunos de forma eficaz, precisam de desenvolver:

Competências de facilitação digital

Gestão de plataformas online, ferramentas e espaços de trabalho partilhados

Gestão da colaboração

Equilibrar contribuições, moderar as intervenções e garantir a inclusão

Literacia ética e em dados

Compreensão da autoria, da propriedade intelectual e da participação segura

Competências de feedback e reflexão

Transformar contribuições em resultados de aprendizagem estruturados

Resultado: Os professores evoluem de transmissores de conteúdos para **designers e moderadores de aprendizagem.**

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Competências desenvolvidas no

O CSrotwudsodurceingnsutpsports promove o desenvolvimento holístico de competências, crucial para a aprendizagem do século XXI.

Através do crowdsourcing educativo, os alunos desenvolvem:

Criatividade e inovação

- propondo ideias originais

Pensamento crítico

- avaliar e aperfeiçoar as contribuições dos colegas

Colaboração e comunicação

- coordenar tarefas e partilhar ideias

Literacia digital

- utilizar ferramentas online de forma responsável e eficaz

Autorreregulação e autonomia

- gerir o seu papel num processo coletivo

Estas competências estão diretamente alinhadas com as **Competências-chave da UE para a Aprendizagem ao Longo da Vida**.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Conceber uma aprendizagem colaborativa

Para que os alunos possam aprender de forma eficaz, os professores podem seguir um **modelo de aula em 5 passos**:



Definir o desafio

Formular uma pergunta ou um tema de forma colaborativa



Recolher ideias

Utilizar ferramentas digitais (sondagens, documentos partilhados, Padlet, etc.)



Organizar as contribuições

Agrupar e analisar os trabalhos dos alunos



Selecionar e aperfeiçoar

Recorra à votação entre pares ou à moderação do professor



Implementar e

rTeurfnlesecletcted ideias em ações ou projetos

Este processo transforma a turma num **laboratório de cocriação**.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Exemplo de atividade: «Conceber o nosso espaço de aprendizagem ideal»

Contexto:

Alunos do ensino secundário cocriam ideias para melhorar o ambiente da sua sala de aula.



Passos:

1. O professor apresenta o desafio: «Como podemos tornar a nossa sala de aula mais envolvente?»
2. Os alunos apresentam as suas ideias através de uma plataforma digital
3. A turma divide-se em grupos e vota nas três melhores ideias
4. Os grupos desenvolvem pequenos protótipos (por exemplo, disposição, decoração, partilha de recursos)
5. Reflexão final sobre a colaboração e os resultados

Competências reforçadas: trabalho em equipa, colaboração digital, comunicação, pensamento de design.

Co-funded by the European Union

Co.De.

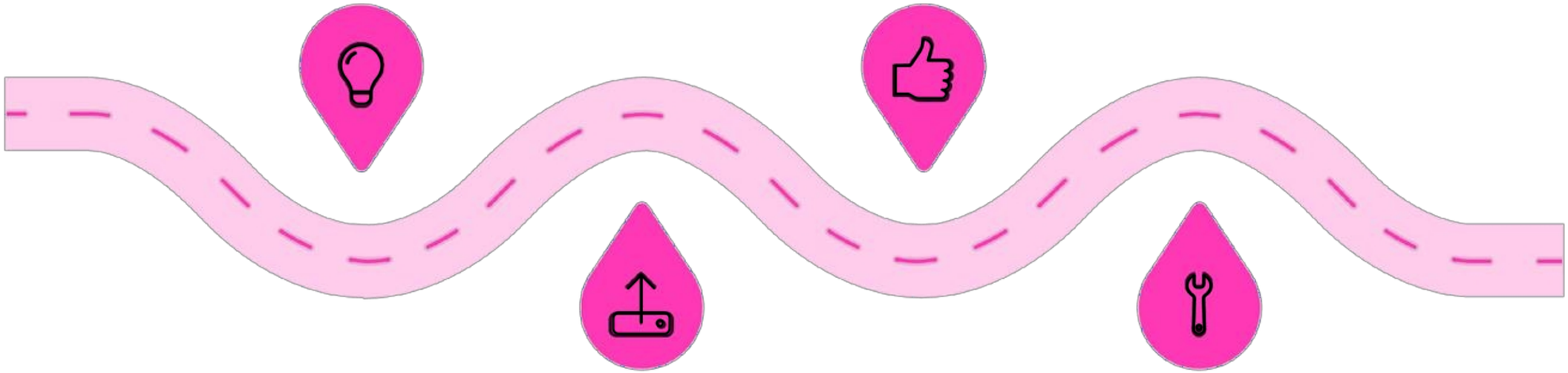
Etapas: «Desenhar o nosso espaço de aprendizagem ideal»

Apresentar o desafio

O professor coloca uma pergunta para estimular o envolvimento

Agrupar e votar

A turma agrupa as ideias e seleciona três



Enviar ideias

Os alunos adicionam sugestões online

Protótipo e reflexão

Pequenos testes seguidos de reflexão

Co-funded by the European Union

Co.De.

Reflexão e

- TakCeroawdwsoaurycisng = inclusão + participação + criatividade
- Potencia a aprendizagem em co-concepção através da partilha de poder e responsabilidade
- Os professores atuam como facilitadores da inteligência coletiva
- Os alunos desenvolvem competências de colaboração, inovação e pensamento crítico

Pergunta de reflexão para os professores:

Que desafio na sua sala de aula poderia ser resolvido através de uma atividade de crowdsourcing que envolvesse os seus alunos?

Co-funded by the European Union

Co.De.

Já concluíste
Unidade 8.2 Crowdsourcing na Educação: Adequação do Contexto, Objetivo e Competências

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

Co-funded by

Financiado pela União Europeia. As visões e opiniões expressas são, no entanto, da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia ou da Agência Executiva

Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.
Número do projeto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536