



innovar com o digital

Nº1 - 2023

Dreamshaper

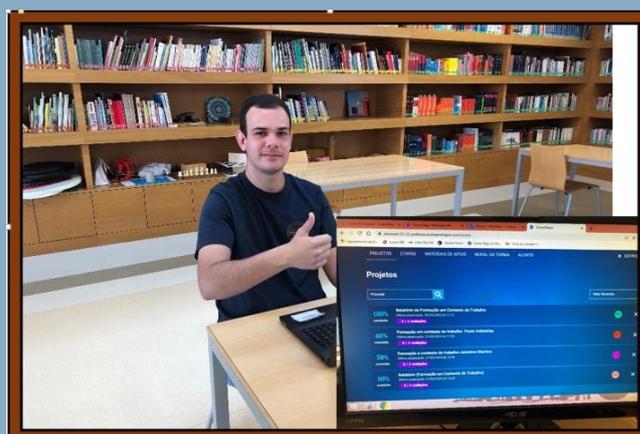
Um Ensino Diferente – Aprender com Autonomia e Flexibilidade

Ensino Secundário Profissional

Área(s) Disciplinar(es): Formação em Contexto de Trabalho
e Prova de Aptidão Profissional

Autor(es): Prof. Carlos Cabeça & Prof^a Elisabete Pereira

Agrupamento de Escolas de Sousel



1. Áreas de competência do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória. (assinalar com **X**)

x	Linguagens e textos
x	Informação e comunicação
x	Raciocínio e resolução de problemas
x	Pensamento crítico e pensamento criativo
x	Relacionamento interpessoal

x	Desenvolvimento pessoal e autonomia
	Bem-estar, saúde e ambiente
x	Sensibilidade estética e artística
x	Saber científico, técnico e tecnológico
	Consciência e domínio do corpo

2. Área(s) Temática(s) (Aprendizagens essenciais).

Projetos Transdisciplinares;
Relatório da Formação em Contexto de Trabalho;
Prova de Aptidão Profissional;
Pretende-se priorizar a melhoria da qualidade das aprendizagens e a inclusão, garantindo-se o acesso ao currículo a todos os alunos.

3. Objetivos.

A *Dreamshaper* é uma ferramenta online, cuja aprendizagem é efetuada através de projetos, de forma autónoma e flexível, em que o professor assume a função de orientador e facilitador de todo o processo, enquanto que o aluno é o protagonista;

Esta ferramenta é facilitadora, uma vez que permite que os alunos ou os professores com mais dificuldades no que se refere ao domínio digital, rapidamente avancem autonomamente, promovendo a inclusão e a literacia digital;

Os alunos na sua maioria utilizam a *Dreamshaper* para construir o Relatório Final da Formação em Contexto de Trabalho e a Prova de Aptidão Profissional.

4. Recursos/Espaços.

Dreamshaper/Computador/Smartphone/Internet.

5. Duração prevista.

A monitorização é semanal, ou quando os alunos solicitam ajuda e após a sua conclusão.

6. Implementação da atividade. (passo a passo)

Inicialmente todos os professores participam numa formação com a equipa da *Dreamshaper* e têm acesso a suporte e materiais de apoio, essenciais para que consigam acompanhar e orientar os alunos.

Posteriormente e após o registo dos alunos, é efetuada a definição dos temas e tipos de projetos. Mais tarde, e após dar a conhecer os descritores de avaliação formativa e quantitativa, os professores têm acesso a um conjunto de funcionalidades que permitem acompanhar, orientar e avaliar o trabalho desenvolvido na ferramenta através de *feedback* e *feedforward*.

Sempre que os alunos concluem uma etapa é-lhes atribuído uma percentagem relativamente à conclusão do projeto. Esta ferramenta de aprendizagem assemelha-se a um videojogo, pois vão avançando à medida que vão concluindo as diferentes etapas.

O professor ao interpretar as diferentes percentagens consegue aferir a evolução do trabalho de cada aluno.

Relativamente ao Relatório Final da Formação em Contexto de Trabalho pretende-se que os alunos caracterizem, descrevam e avaliem de modo consciente as diferentes etapas e sua atividade desenvolvida no local de estágio formativo.

Face à Prova de Aptidão Profissional, é um projeto transdisciplinar e integrador de todas as aprendizagens e capacidades, que resulta num produto ou objeto prático, em que este é apresentado e defendido pelo aluno (pitch).

<https://tinyurl.com/DreamshaperAESousel>

7. Avaliação

Esta ferramenta permite o acompanhamento remoto do professor que está a orientar o projeto ao longo do processo e reunir todas as evidências do trabalho dos alunos (planeamento, processo e produto final). É registado o número de horas investidas pelo aluno no seu trabalho, garantindo o seu envolvimento. Os alunos através da *Dreamshaper* é-lhes dado feedback do seu progresso e o feedforward, avançando com a conclusão das etapas. Estes obtêm de modo direto a valorização do seu esforço e das suas qualificações. Sempre que os alunos concluem uma etapa é-lhes atribuída uma percentagem relativamente à conclusão do projeto.

8. Impacto da atividade na aprendizagem dos alunos

A utilização da *Dreamshaper* permite que os alunos aprendam através de projetos, em que estes determinam o seu próprio horário.

Esta ferramenta digital é um complemento inovador que promove a autonomia, o empreendedorismo, e a aprendizagem através da experiência.



innovar com o digital

**Ministério da Educação
Direção-Geral de Educação**

Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas

Centro de Competência TIC – ESE/IPS

CFAE MARGUA, entre Mármore e Água

Embaixador Digital: José Padilha

abril/2023



Para qualquer assunto relacionado com esta publicação contactar:
ptd@dge.mec.pt