

Studio de Playful Learning Design: Desafio da aprendizagem invertida (Flipped Learning)

22

NOV

Workshop Semana da Ciência e Tecnologia, 2024

**Ana Afonso, Isabel Carvalho,
M^a João Spilker, Lina Morgado**

Ref. 2022-1-ES01-KA220-HED-000085250



18 > 24
NOVEMBRO

**SEMANA
DA CIÊNCIA
E DA
TECNOLOGIA
2024**

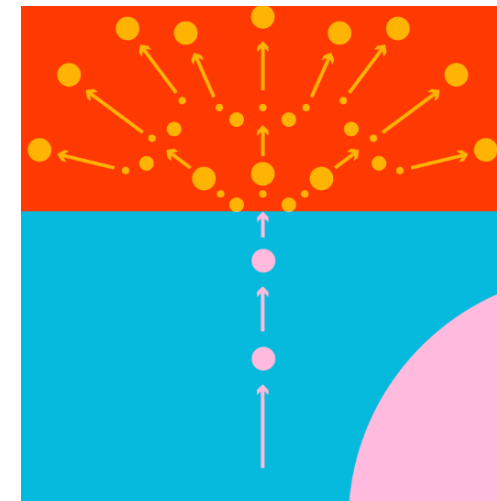
#SEMANACT
#CIENCIAVIVA



Workshop 1

Studio de Playful Learning Design: Desafio da aprendizagem invertida (Flipped Learning)

Workshop Online às 15:00h (Lisboa)
Acesso através do QR code



Workshop 2

FLeD Tool, uma ferramenta para desenho de cenários de aprendizagem flexíveis

Agenda - Percurso do Workshop

1. Breves notas sobre o projeto FLED: *Learning Design for Flexible Education*
2. Aprendizagem Flexível – o que é?
3. *Playful Design* – Desenho Lúdico da Aprendizagem
4. O que foi feito no projeto FLeD?
5. Notas finais e Próximos Passos



Challenge 1
Opening the Flexible Gate

Activity 1
"FLeD Bingo"
Create a bond between the participants

★★★★★

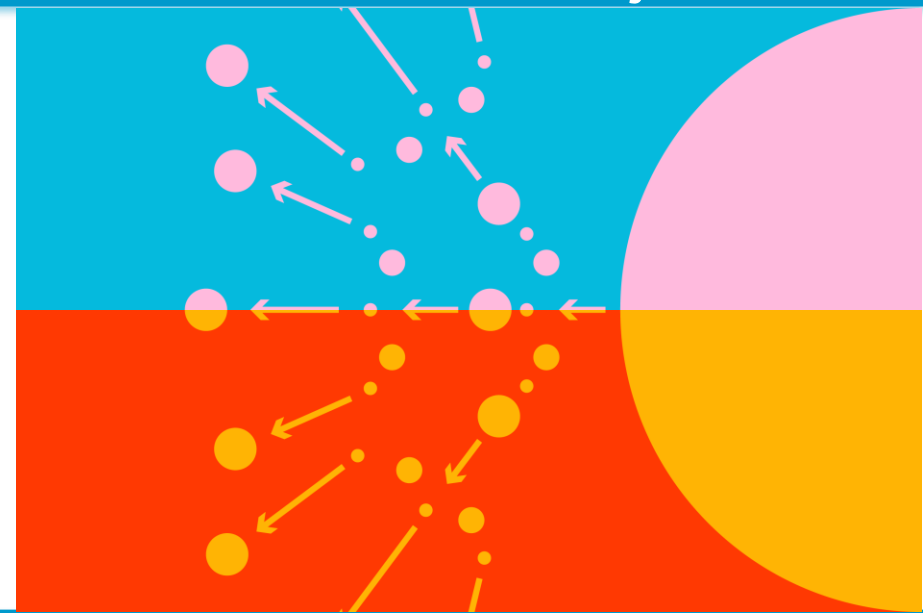
01/11

The slide features a pink background with a green header bar. It includes an icon of two people connected by a dotted line, representing a bond. The FLED logo is visible in the top right corner.



1. Breves Notas sobre o FLeD: Learning Design for Flexible Education

Projeto FLED

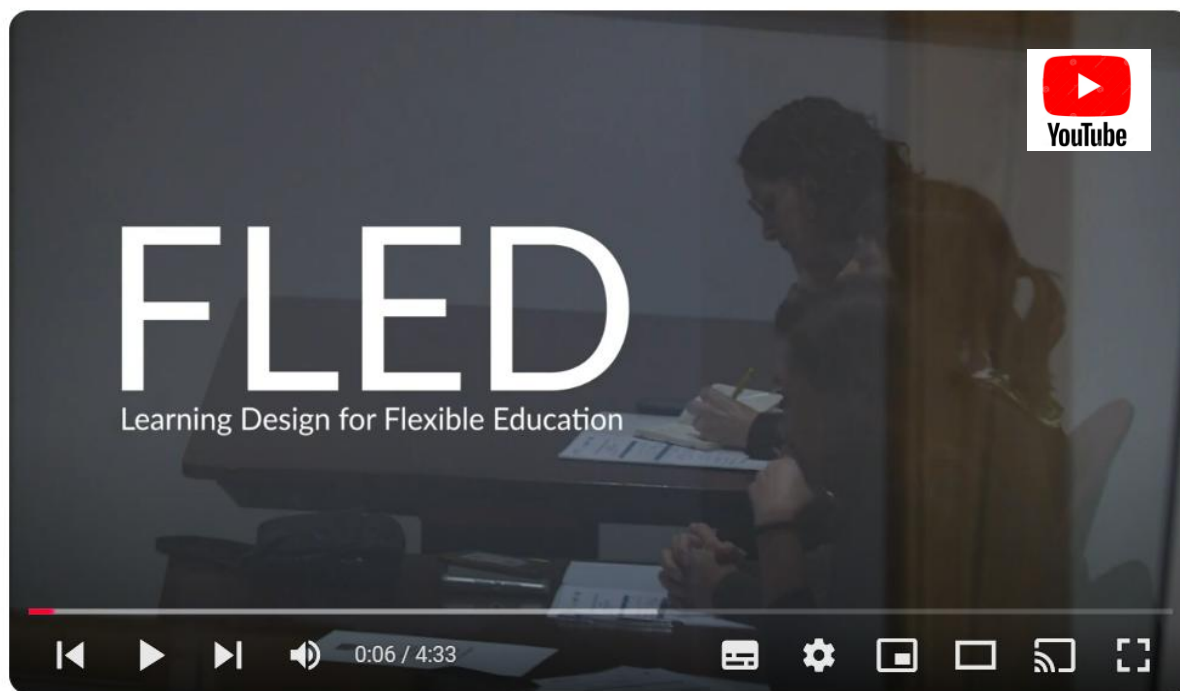


Projeto FLED- o que é?

☰ YouTube^{PT}

Pesquisa

Clique no Link para ver



FLED Workshop Lisboa -Learning design for flexible education



https://www.youtube.com/watch?v=1SkjP36jDjg&list=P_LWIEVSGgpjRO-r8qdHcRRV24edpXylSQp

Porquê?

Facilitar o design de cenários de aprendizagem flexíveis e eficazes pelos professores

O1

Estruturar e apoiar a conceção de cenários inclusivos de aprendizagem invertida para diversos contextos mediados por tecnologias.

O2

Promover sinergias lúdicas e colaborativas entre os professores para a conceção da aprendizagem.

O3

Orientar os professores na tomada de decisões para uma conceção flexível da aprendizagem através do desenvolvimento de uma ferramenta digital.

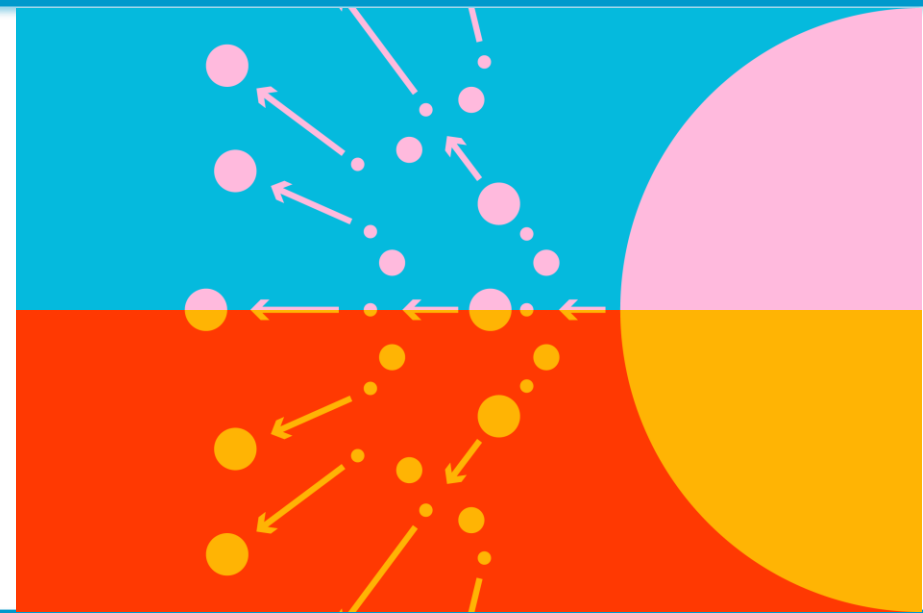
O4

Aumentar a sensibilização para a aprendizagem flexível no âmbito do método de aprendizagem invertida.



2. Aprendizagem Flexível : o que é?

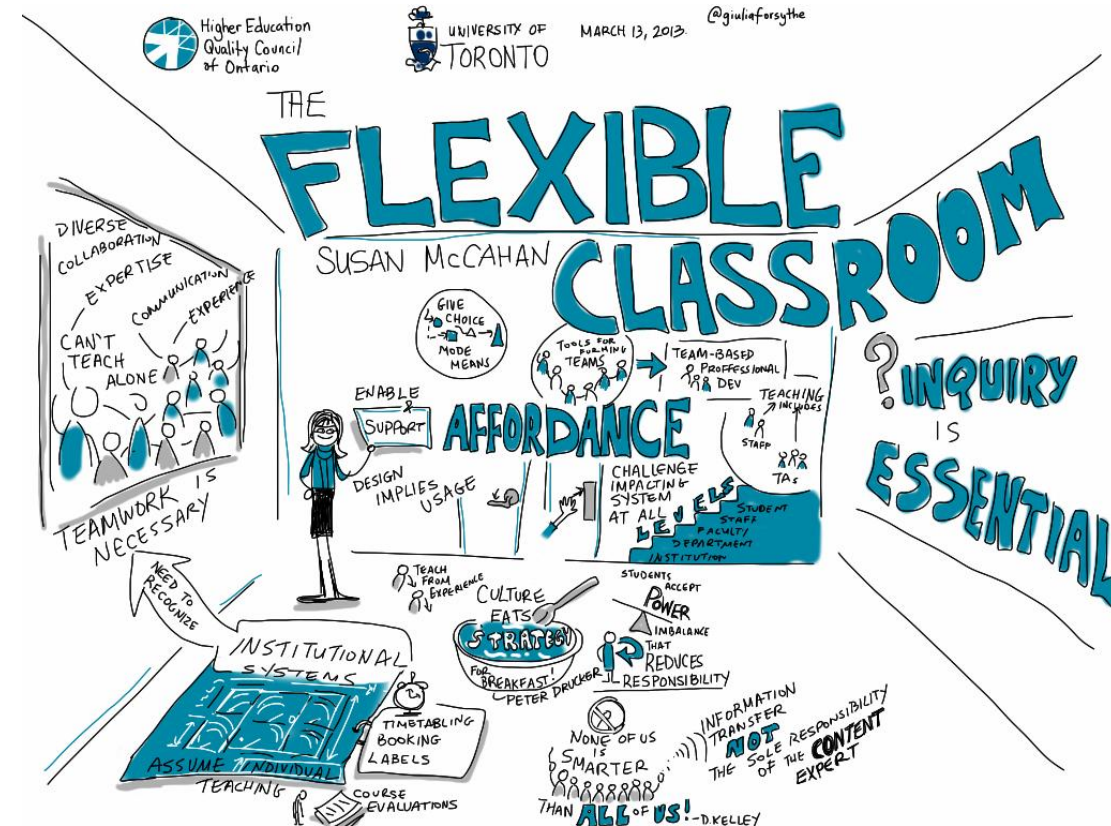
Contributo do Projeto FLED



O que é a Aprendizagem Flexível?

Contributo do Projeto FLED

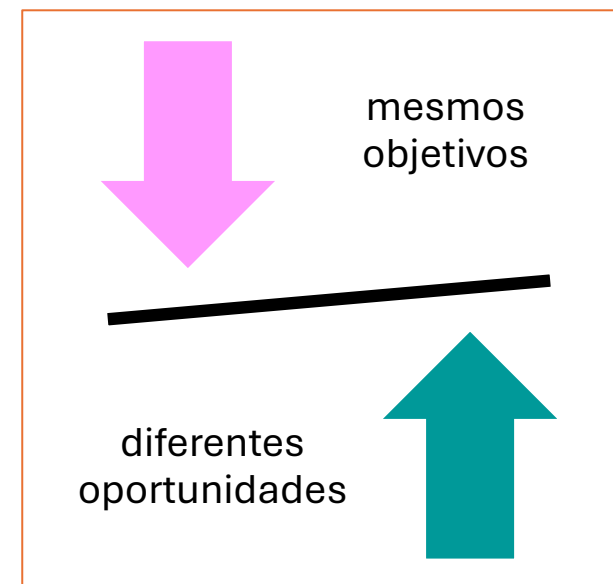
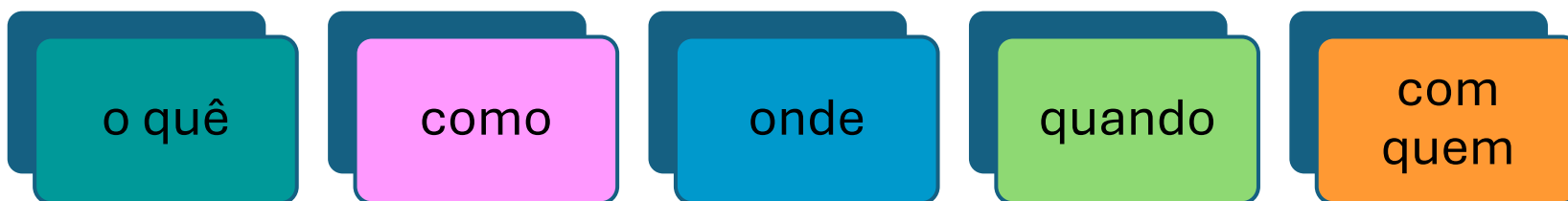
- conteúdo, tempo, recursos, requisitos, avaliação
- ritmo, localização, estilo de aprendizagem, individual ou grupo
- aberta, global, flexível
- processos de aprendizagem flexíveis e aprendizagem mista
- centrada no estudante
- adapta-se a diferentes cenários



O que é a Aprendizagem Flexível?

Contributo do Projeto FLED

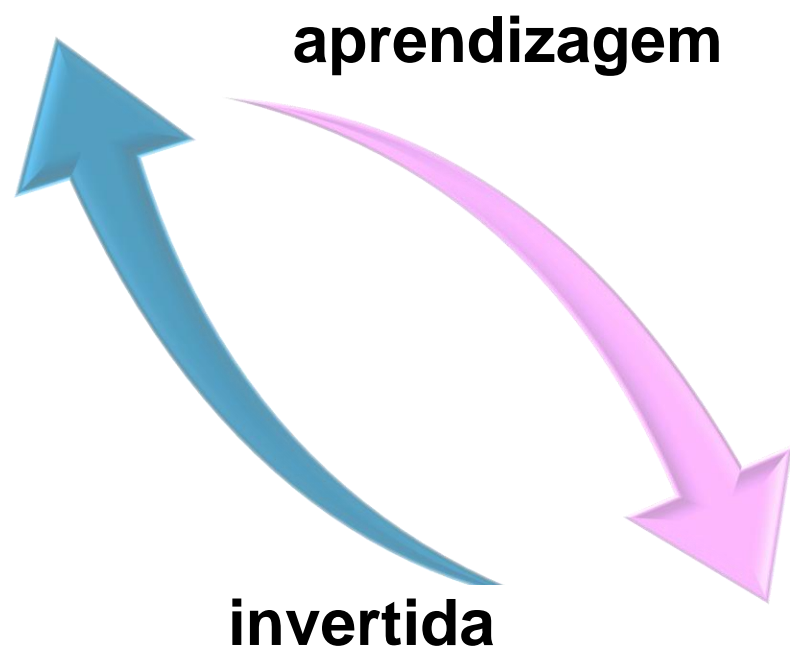
Compreender a Flexibilidade na Educação



flexibilização do ensino

Aprendizagem Flexível Invertida

Contributo do Projeto FLED



características

- aprender ao seu próprio ritmo
- combinação de interações presenciais e online
- acesso a recursos multimodais

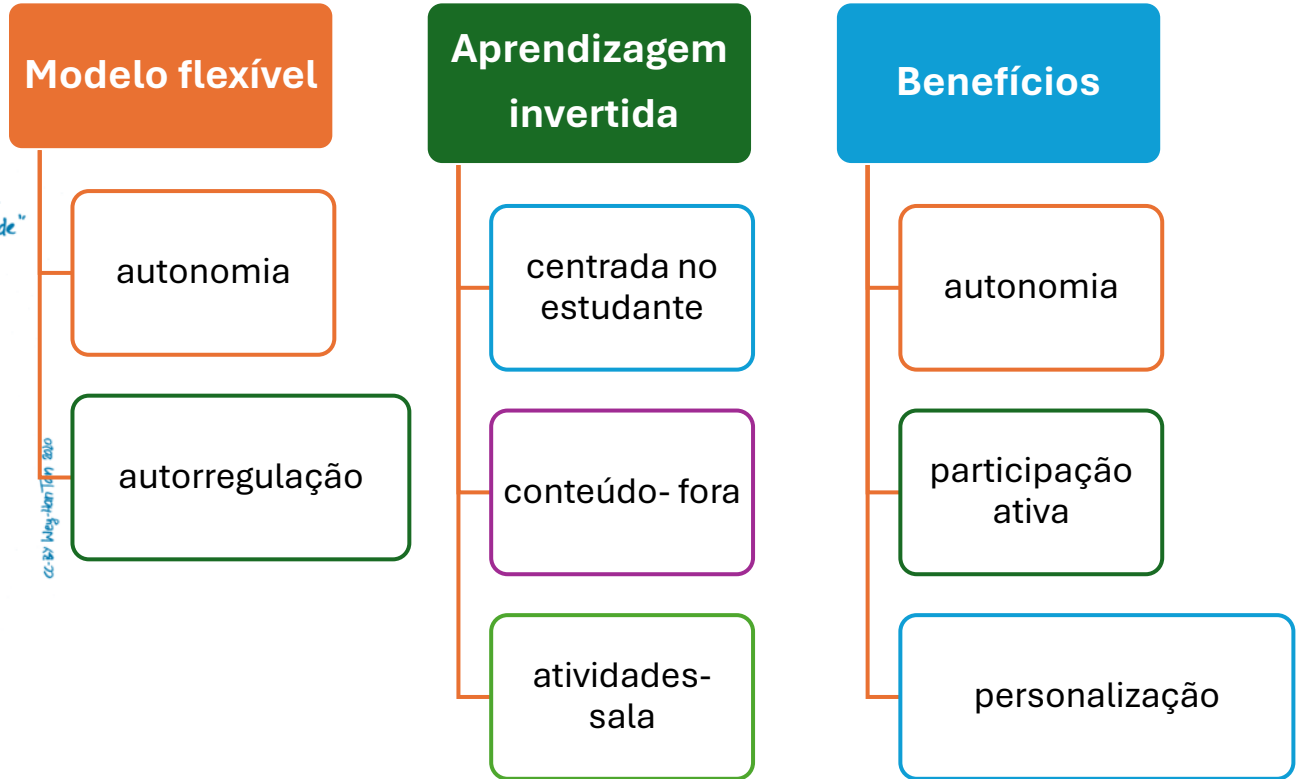
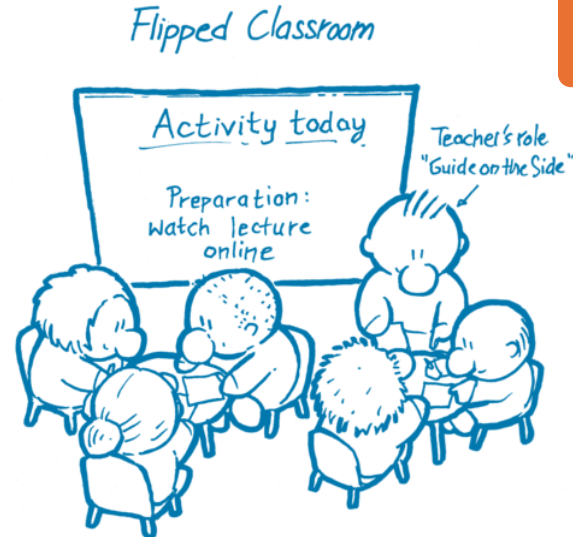
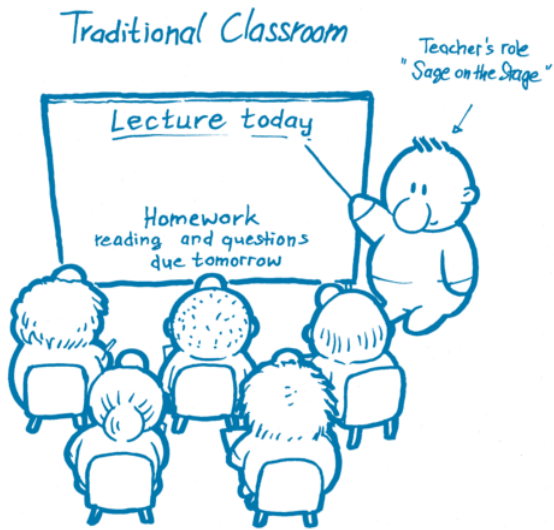


benefícios

- aprendizagem inclusiva
- aprendizagem autorregulada
- aprendizagem personalizada

Aprendizagem Flexível Invertida

Contributo do Projeto FLED



Aprendizagem Flexível Invertida

Contributo do Projeto FLED

FOCO NA APRENDIZAGEM ATIVA

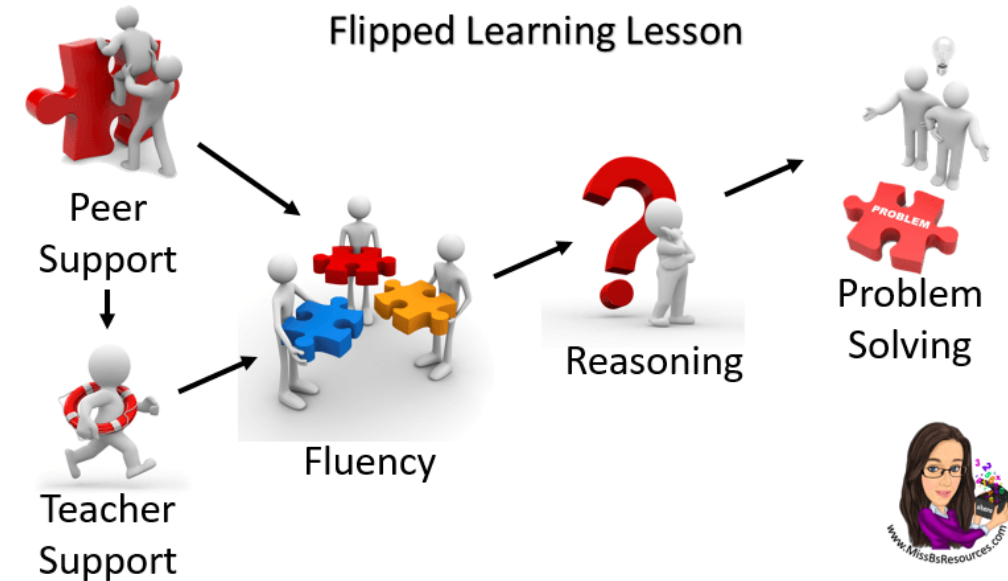
- * Prioriza a participação ativa dos estudantes
- * Incentiva a resolução de problemas, discussões em grupo e a aplicação prática do conhecimento.

TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA

- * Integração de recursos tecnológicos
- * Fundamental para viabilizar a aprendizagem invertida.

ADAPTAÇÃO CURRICULAR

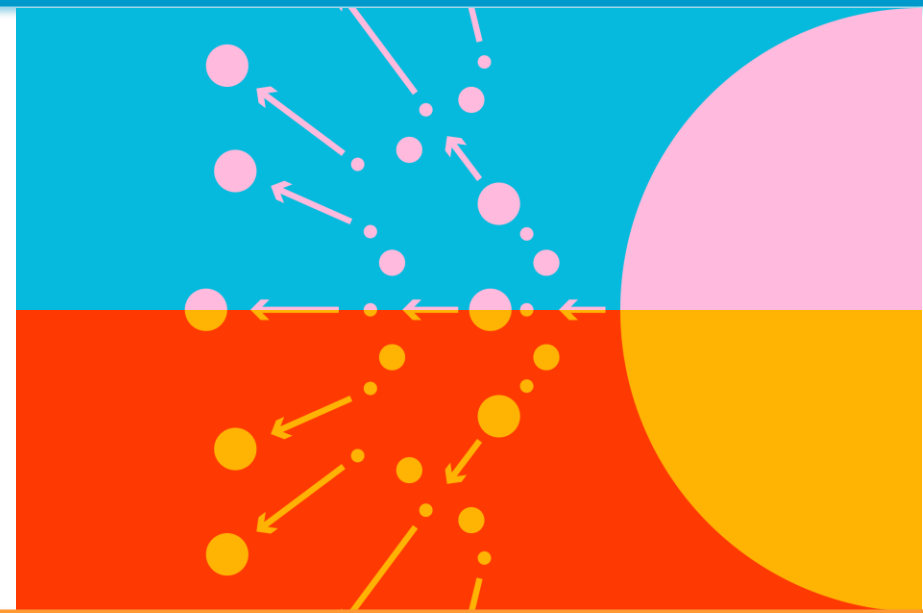
- * Requer uma adaptação curricular significativa
- * Foco na criação de materiais didáticos de qualidade.





3. Playful Design da Aprendizagem

Contributo do Projeto FLED



Porque criámos a FLED Tool?

Desenho da aprendizagem

NEW LEARNING DESIGN

Select the pattern to apply in your learning design

- Constructive feedback
- Team regulation
- Prior preparation

o FLeD tool,
ing ideas, experiences and resources
flipped learning design.

Testada por **20 professores europeus** em **6 universidades** em **5 países**

Ferramenta disponível online para design de aprendizagem flexível

Apoia os professores com orientação pedagógica e designs adaptáveis

Utiliza um sistema de **“andaimagem”** para facilitar a adaptabilidade dos projetos de aprendizagem a diversos componentes (digital, inclusão e regulação da aprendizagem)

Fornecer **recomendações** automáticas e permite compartilhar/reutilizar designs

Recursos disponíveis na **comunidade**: compartilhamento e reutilização dos designs

FLED Learning design editor

Untitled learning design

Start date End date

Step 1: Introduce a name for your design

Step 2: Click on each button to:

- Describe your design
- Introduce the learning outcomes
- Describe the assessment of your students
- Specify inclusiveness and self-regulation aspects

Step 3: Introduce the dates and... start designing!

1. Título do módulo e nível educacional
2. Descrição da lição
3. Objetivos de aprendizagem
4. Cronograma das sessões
5. Avaliação do desenho educacional
6. Inclusão e auto-regulação
7. Desafios e soluções
8. Reflexões sobre o módulo

4 Click on each session to see its details below the timeline

September 2023	October 2023
21	26
1	6
11	17
22	

Session 1 Session 2 Session 3 Session 4

TECHNIQUES FOR AUTONOMOUS LEARNING AND SELF-REGULATION

Publication date: 13/02/2024 Last update date: 15/02/2024

Lesson description

Learning objectives

Learning design evaluation

Challenges and solutions

Inclusiveness and self-regulation

Reflections from lesson use

O que é o *Playfulness* / Ludicidade?

Contributo do Projeto FLED

“Espontaneidade física, social e cognitiva, alegria manifesta e sentido de humor”. (Lieberman, 1977)

Qualidade do brincar que acaba por sobreviver à idade do jogo, tornando-se um traço de personalidade do jogador na adolescência e na idade adulta.

Como aspeto qualitativo do jogo, é uma fonte de prazer, espontaneidade e sentido de humor.



O que é o Playful na Aprendizagem?

Contributo do Projeto FLED



Ser lúdico consiste em envolver-se em atividades lúdicas e estar num estado de espírito lúdico, ou seja, injetar a essência do jogo noutras ações (Wood, 2007)



O brincar/o jogo contribui para todos os aspetos da aprendizagem e do desenvolvimento, dependendo fortemente do contexto em que ocorre (Wood & Bennet, 1998; Wood, 2007).



O brincar é apoiado ao longo da vida, quer em atividades mais estruturadas, quer em atividades informais, sendo assim cada vez mais reconhecido como parte integrante da aprendizagem ao longo da vida (Wood, 2007).



O que é o Playful Design /Desenho Lúdico da Aprendizagem?

Design Lúdico utiliza mecanismos de jogo, mas indiretamente.

Inspira-se nos princípios da conceção de jogos e motivação intrínseca



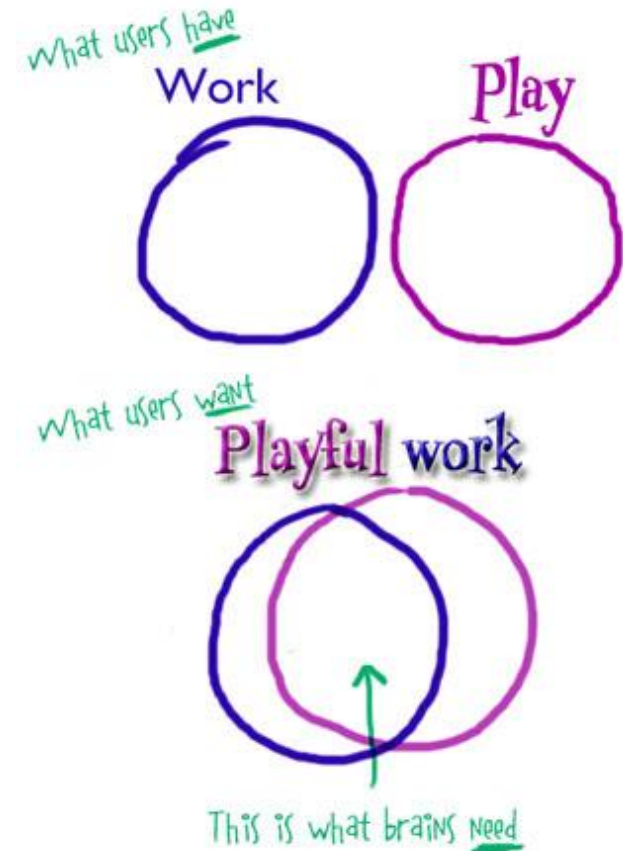
Aplica-se a contextos que não são de jogo para: cativar a atenção, provocar reação emocional fomentar a exploração, a experimentação, a resolução de problemas, o sentido de autonomia.



Oferece estratégias inovadoras e envolventes para melhorar as experiências educativas.



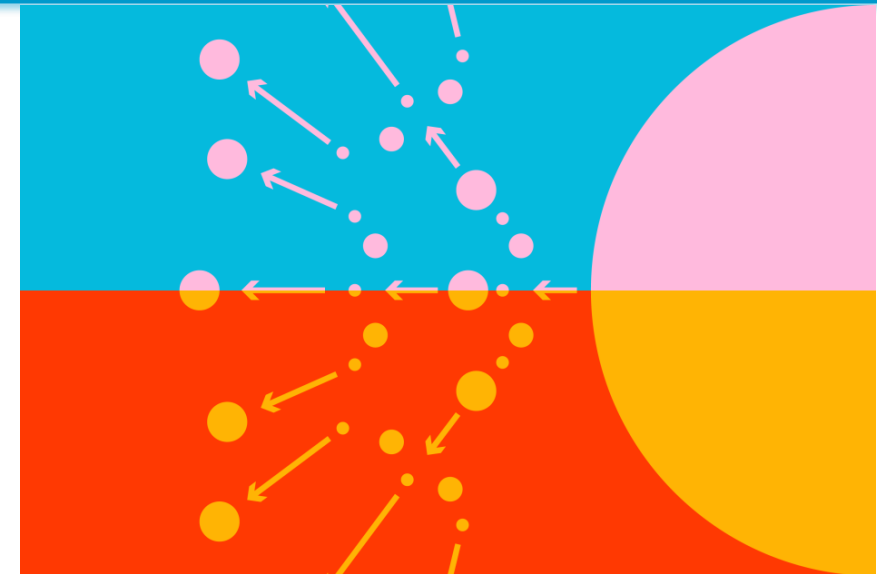
Cria ações e situações simples que provocam diversão e que podem ser realizadas intuitivamente sem grande esforço.





4. O que foi feito no projeto FLeD?

Contributo do Projeto FLED

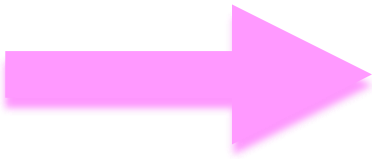


Criação de experiência lúdica de co-conceção da aprendizagem

Projeto FLED

CENÁRIO

O Jardim FLeD:
Revelando a magia da sala de aula invertida



Criação de um **Cenário** e cinco (5) **Desafios** para imersão dos professores numa experiência lúdica de **co-conceção da aprendizagem invertida**, concebendo o sítio Web da FLeDTool como um espaço lúdico.

DESAFIOS

FLeD PLAYFUL DESIGN THE FLED GARDEN

C H A L L E N G E S

- #### 1 OPENING THE FLEXIBLE GATE

The Guardian presents the challenge

A1 - "FLeD Bingo" - Create a bond between the participant
A2 - "Gate Opening" - Short survey about Flipped Learning
- #### 2 EXPLORE THE FLeD GARDEN

Choose one of the three sections to explore
Co-design a Flipped learning scenario

A1 - "Walk around" - Getting to know the 3 patterns
A2 - "Choose a corner" - Choose the path
- #### 3 UNIFYING THE FLED GARDEN

Having gained insights from their chosen sections, lecturers reconvene in the Collaborative Haven (the FLeD virtual CoP)

A1 - "Flip with Me" - Co-create with scaffolding and FLeD Tool
- #### 4 BLOSSOMING SHOWCASE

Showcase the co-designed flipped classroom scenario implementations

A1 - "My Flip" - Upon scenario sharing
A2 - "FLeD Stars" - Visit the FLeD Gallery and comment.
- #### 5 FLeDQUESTER MEMBERSHIP

Final challenge

A1 - "Final Riddle" - Survey about the FLeD experience
A2 - "Light the Way" - Share in virtual FLeD CoP

Atividades

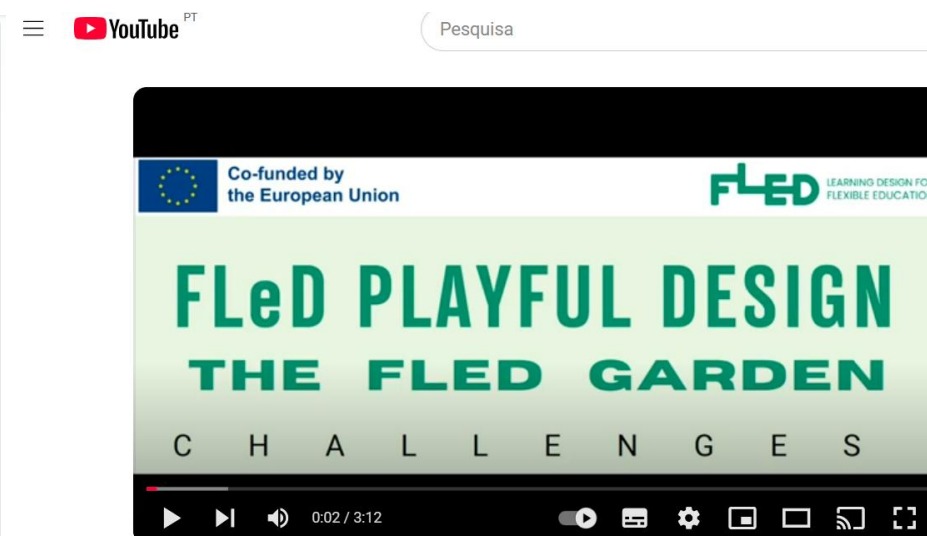
9

Badges

Criação de experiência lúdica de co-conceção da aprendizagem

Projeto FLED

O objetivo é fornecer um caminho para criar uma experiência, mas lúdica, para que os professores experimentem a utilização dos padrões, o processo de **andaimagem** e a **ferramenta FLeD**, num ambiente de colaboração, apoio, recompensa.



<https://www.youtube.com/watch?v=TXzrXd61Yoc>

Criação de experiência lúdica de co-conceção da aprendizagem

Projeto FLED

DESAFIOS


1

OPENING THE FLEXIBLE GATE

The Guardian presents the challenge

A1 - "FLeD Bingo" - Create a bond between the participant

A2 - "Gate Opening" - Short survey about Flipped Learning



Os professores reúnem-se em frente do **Portão Flexível**, onde está um **Guardião dos Reinos Mágicos**, portador de um enigma (membro da equipa FLeD que dá instruções). O **Guardião** fornece a cada um conjunto de pistas para identificar o seu parceiro no grupo.

Os participantes interagem e colaboram com entusiasmo, decifrando as **pistas e localizando os parceiros** que lhes foram atribuídos.

Quando todos os pares estiverem corretamente identificados, o portão abre-se, revelando o **Jardim FLeD**

Challenge 1

Activity 2- Short Survey about Flexible Learning



Opening the Flexible Gate



Criação de experiência lúdica de co-conceção da aprendizagem

Projeto FLED

DESAFIOS

2

EXPLORE THE FLeD GARDEN

Choose one of the three sections to explore
Co-design a Flipped learning scenario

- A1 - "Walk around" - Getting to know the 3 patterns
- A2 - "Choose a corner" - Choose the path



No **Jardim FLeD**, os professores encontram-se rodeados por verde exuberante, flores vibrantes e criaturas mágicas como a **Sage** (o *Andaime*). Ao percorrerem os caminhos do jardim, encontram três secções distintas: o **Caminho do Feedback**, o **Oásis da Regulação de Equipa** e o **Pátio de Preparação Prévia** (os **3 Padrões FLeD**).

Em cada secção, os professores encontram **desafios interativos e atividades interativas** e envolventes relacionadas com a aprendizagem invertida.

Cada participante forma pares com outro e escolhe uma secção para explorar e enfrentar os desafios da missão.



Criação de experiência lúdica de co-conceção da aprendizagem

DESAFIOS

3

UNIFYING THE FLED GARDEN

Having gained insights from their chosen sections, lecturers reconvene in the Collaborative Haven (the FLeD virtual CoP)



A1 - "Flip with Me" - Co-create with scaffolding and FLeD Tool

Depois de terem adquirido conhecimentos sobre as secções que escolheram, os participantes voltam a reunir-se no **Refúgio Colaborativo** (a **CoP virtual FLeD**), um espaço sereno no coração do jardim, onde descobrem o poder da **ferramenta FLeD**.

Aqui, os pares de professores reúnem-se, partilhando as suas experiências e conhecimentos. Os professores aprendem a navegar nas funcionalidades da **ferramenta FLeD**, experimentando diferentes opções, desbloqueando bónus escondidos e ganham proficiência ao longo do processo.

Cada par de professores concebe em conjunto um plano de sala de aula invertida que integra os pontos fortes dos seus respetivos **Padrões**. A **ferramenta FLeD** serve de guia, ajudando-os a visualizar o seu plano e a alinhá-lo com os seus objetivos educativos.



Criação de experiência lúdica de co-conceção da aprendizagem

Projeto FLED

DESAFIOS

4

BLOSSOMING SHOWCASE

Showcase the co-designed flipped classroom scenario implementations

A1 - "My Flip" - Upon scenario sharing

A2 - "FLeD Stars" - Visit the FLeD Gallery and comment



Os participantes chegam à **Blossoming Showcase** (um evento de divulgação do FLeD), um encontro encantador onde apresentam as suas implementações de Sala de Aula Invertida.

Cada par apresenta o seu percurso único realçando a sinergia entre os **Padrões** escolhidos e o poder transformador da **ferramenta FLeD**.

Os colegas professores e os **FLeDQuesters**, celebram a criatividade e inovação demonstradas. As implementações mais excecionais são reconhecidas e recompensadas com **distinções FLeD** (um certificado, um distintivo, um reconhecimento).



Criação de experiência lúdica de co-conceção da aprendizagem

Projeto FLED

DESAFIOS

5

FLeDQUESTER MEMBERSHIP

Final challenge



A1 - "Final Riddle" - Survey about the FLeD experience

A2 - "Light the Way" - Share in virtual FLeD CoP

No desafio final da missão **FLeD Garden**, os professores têm a tarefa de tornar-se os **Faróis Radiantes do conhecimento e da colaboração**.

A sua missão é manter o **Paraíso Colaborativo** vivo e vibrante, partilhando ativamente a sua nova sabedoria, convidando outros a juntarem-se à prestigiada comunidade de **FLeDQuesters**, e guiando-os a passar pelo **Portal** e entrar no encantador **Jardim FLeD**.

Através dos seus esforços, eles tornam-se as luzes que iluminam o caminho para os futuros **FLeDQuesters**, assegurando a perpetuidade da aprendizagem lúdica e o poder transformador da abordagem da sala de aula invertida.



Criação de experiência lúdica de co-conceção da aprendizagem

Projeto FLED

BADGES



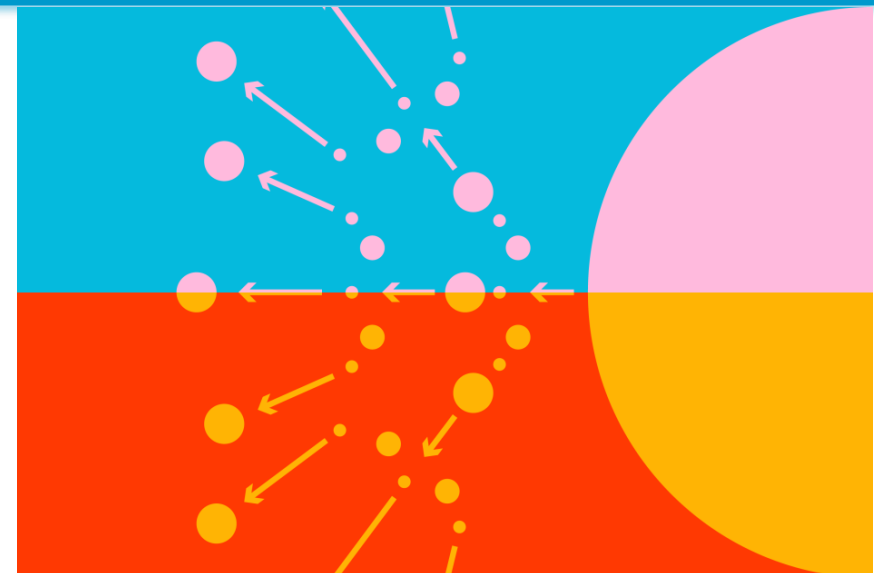
Ao completarem o cenário, os professores desvendam os segredos da Sala de Aula Invertida no mágico **Jardim FLeD**. Recebem certificados de realização, afirmando a sua experiência na utilização da **ferramenta FLeD** para criar experiências de aprendizagem cativantes.

Como membros da comunidade **FLeDQuesters**, continuam a alimentar o crescimento do jardim, e continuamente o **Refúgio Colaborativo** partilhando a sua sabedoria e inspirando outros a abraçar as maravilhas da Sala de Aula Invertida.



5. Notas Finais e Próximos Passos

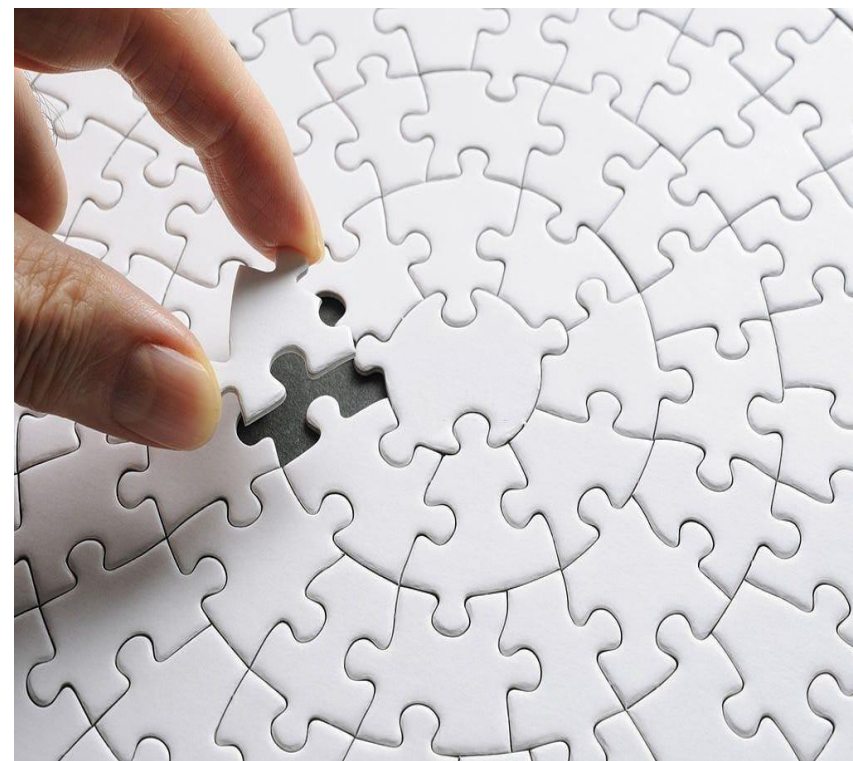
Contributo do Projeto FLED



Notas Finais

Contributo do Projeto FLED

- O **cenário e experiência** cria a sensação de **pertença e desafio**.
- O **cenário** promove **uma atmosfera lúdica** entre os professores e a exploração dos **Padrões*** (*Patterns*) escolhidos com curiosidade e entusiasmo.
- Os **elementos de colaboração do cenário** e a ferramenta **FLeD** permitem aos professores **co-desenharem** planos de aula invertidas, resultando em experiências significativas e com impacto.



* Padrões- instrumentos pedagógicos FLED

Próximas Etapas

Aperfeiçoamento da ferramenta






Tradução para Português

Criação de um MOOC

Comunidade Virtual de Práticas

Contactos FLED

Siga-nos nas redes:

	Site	
		https://fledproject.eu/
	LEaD	https://lead.uab.pt/project/fled-learning-design-for-flexible-learning
	Linkedin	https://www.linkedin.com/company/fled-project/
	X	https://x.com/FledProjectEU
	Youtube:	https://youtube.com/@fledproject-gb3vr?si=6DHOy9P_IBPSb_qK
	EPALE	https://epale.ec.europa.eu/

Contacto Equipa: fled@uab.pt



18 > 24
NOVEMBRO

**SEMANA
DA CIÊNCIA
E DA
TECNOLOGIA
2024**

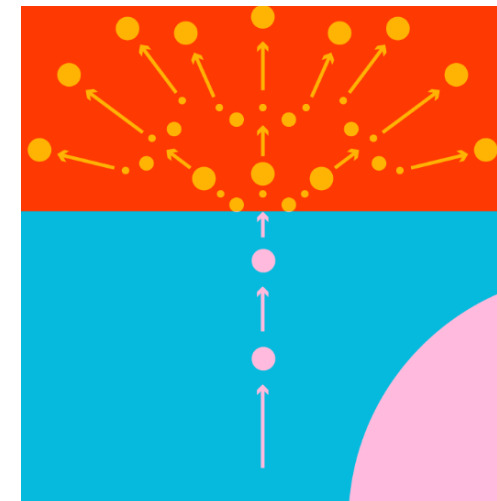
#SEMANACT
#CIENCIAVIVA



Workshop 1

Studio de Playful Learning Design: Desafio da aprendizagem invertida (Flipped Learning)

Workshop Online às 15:00h (Lisboa)
Acesso através do QR code



Workshop 2

FLeD Tool, uma ferramenta para desenho de cenários de aprendizagem flexíveis