

EWA

Ecosistema Wiki Alphabet

Projeto pedagógico de suporte a
contextos de aprendizagem

Sumário

O presente documento configura a concretização de um projeto idealizado sob uma forte motivação educacional em virtude dos **novos desafios que se colocam à educação e ao ato de aprender e ensinar em tempos de confinamento social** mas também, e sobretudo, perante uma **visão estratégica** para a Educação que envolve **práticas pedagógicas em regime totalmente online (assíncrono e síncrono) e/ou misto (online e presencial)**.

Projetando o espírito da iniciativa governativa, a evolução recente dos contextos de aprendizagem, bem como o conhecimento próprio e respetiva adaptação à realidade nacional, entendem-se como vetores de desenvolvimento a **equidade**, a **racionalização e otimização**, a **sustentabilidade** e a **integração**.

Quanto aos princípios orientadores os pilares **Pedagogia, Tecnologia, Serviços e Gestão** foram equacionados numa abordagem holística e aplicada ao contexto.

O projeto consubstancia-se no acesso a **software educativo integrado** procurando virtualizar o acesso a **ambientes de inclusão digital**. O sucesso pedagógico continuado e sustentado é um objetivo cujo impacto se vê refletido em dois pontos essenciais:

- na componente humana, através de um **plano estratégico e com uma ação de formação e suporte contínua**, que garante que a comunidade educativa tem as condições para que as mais adequadas metodologias sejam aplicadas nas suas práticas pedagógicas;
- na operacionalização do projeto, através da aposta em **software educativo para regimes mistos** em dispositivos tecnológicos que proporcionam oportunidades de interação e colaboração sem precedentes, eliminando quebras no rendimento pedagógico.

EWA

Ecosistema Wiki Alphabet

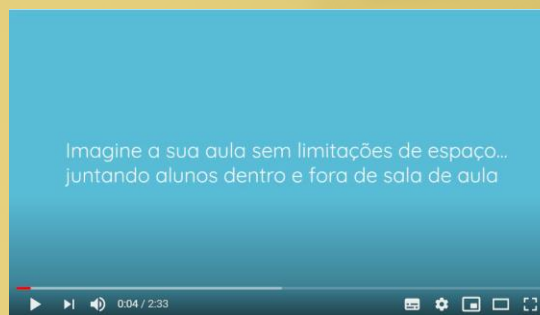
Software educativo de suporte a **contextos de aprendizagem**



GET IT ON
Google Play

Download on the
App Store

Windows



Assista ao vídeo ilustrativo do conceito **wiAulaOnline**



Windows 



COMUNICAÇÃO
SÍNCRONA



COMUNICAÇÃO
ASSÍNCRONA



Assista ao vídeo ilustrativo do conceito **wiHomeschooling**

Software Educativo

práticas pedagógicas em regime a distância (síncrono e assíncrono) e/ou misto (a distância e presencial)



Pressupostos

A introdução da tecnologia em contextos educativos tem como objetivos fundamentais promover a eficácia dos sistemas educativos, potenciar a qualidade da educação, preparar as gerações (professores e alunos) para um mercado de trabalho disruptivo e para uma realidade social e cultural imersa na tecnologia.

Os estabelecimento escolares têm cumprido com a sua missão de apoiar a comunidade educativa neste momento em que se encontram com as atividades presenciais suspensas.

A Wiki Alphabet tem como missão o desenvolvimento de **soluções de software inovadoras para professores, estudantes, encarregados de educação e gestores**.

Neste sentido considera fundamental dar a conhecer o seu ecossistema e, assim, ajudar a promover a continuidade dos processos de ensino-aprendizagem.

Apresentamos a nossa solução tecnológica, **pedagogicamente sustentada**, para uso em múltiplos contextos de aprendizagem.

O objetivo geral do nosso ecossistema é:

Contribuir, por meio do uso da tecnologia, para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem.

A partir do qual elencamos os seguintes eixos estruturantes:

Disponibilização, operação e manutenção de software educativo para a dinamização de práticas pedagógicas em regime totalmente online (síncrono e assíncrono) e/ou misto (online e presencial);

Promoção do desenvolvimento de conteúdos pedagógicos digitais e estratégias de avaliação integradas;

Sistema integrado de comunicação, colaboração e gestão dos contextos de aprendizagem;

Formação de professores, coordenadores e gestores para o uso pedagógico de tecnologias em processos de ensino-aprendizagem.



A natureza e fundamentos estruturantes deste projeto obrigam a uma conceptualização sustentada e articulada do ponto de vista pedagógico e técnico. A sua base pedagógica e transformadora pode ser sintetizada nos pontos abaixo:

- **aprendizagem ativa** – através de oportunidades de exploração e manipulação de ferramentas tecnológicas em vez da sua mera exposição;
- **estruturada em tarefas** – a ação pedagógica envolve a concretização de tarefas concretas, estruturadas segundo os objetivos de aprendizagem a atingir para cada um dos níveis de ensino e componente curricular;
- **colaborativa** – para além de se proporcionarem modelos de colaboração, a troca de experiências e opiniões aumenta a possibilidade de se encontrarem soluções para problemas comuns;
- **crítica** – uma aprendizagem assente no princípio da reflexão crítica e na construção de conhecimento potenciador das competências a desenvolver nos alunos;
- **participativa** – encorajar os alunos a participar ativamente no processo de aprendizagem, dando-lhes assim o “empowerment” necessário para um processo autorresponsável, progressivamente autónomo e contínuo;
- **continuada** – “aprender a aprender” exprime a necessidade de um processo contínuo de crescimento pessoal, de constante investimento individual e atualização.

Conceptualização





Realçamos que é essencial canalizar o verdadeiro potencial das tecnologias, deixando de parte uma visão instrumental – que prevaleceu durante muito tempo – que vê as tecnologias como meras ferramentas de execução mais célere de processos tradicionais, para passar a perceber o seu **potencial de inovação e ampliação dos contextos, recursos e mecanismos.**

Dos professores, espera-se que a integração inovadora das tecnologias, possibilite não só o acesso à informação mas, sobretudo, que estimule a comunicação, a criação e a simulação.

As mais recentes pesquisas no domínio da educação apontam invariavelmente como orientação para os melhores resultados educacionais, a **inclusão digital e o estímulo da motivação dos estudantes.**

Neste âmbito, cruzam-se estes princípios com os da pedagogia onde, de forma consolidada, se defende a **aprendizagem ativa sustentada na construção do conhecimento** para se concluir que o processo de ensino-aprendizagem não pode definitivamente estar centrado no paradigma unidirecional professor-aluno.

Mudanças deste paradigma, contudo, não se obtêm à custa de ações isoladas. São alterações de toda uma cultura e envôlência tão profundas que significam quase uma refundação da escola tal como a conhecemos.

Estas **mudanças e a sua urgência** envolvem a adoção de uma **solução de software sustentada pedagogicamente que responda de forma rápida, simples e eficaz aos desafios que professores e alunos enfrentam.**

Em paralelo, **é fundamental promover o desenvolvimento profissional docente integrado com a formação de professores e um suporte técnico e pedagógico continuado.**

Os dispositivos para aluno representam outro importante vetor tecnológico de apropriação. Estes complementam os contextos de aprendizagem, enquanto componentes que **permitem a criação de ambientes pessoais**, onde cada aluno desenvolve individualmente os seus mecanismos de introspecção e auto-explicação, **respeitando o seu estilo e ritmos próprios.**





Um sistema integrado tal como propomos exige um importante papel de suporte no acesso à tecnologia, na implementação dos processos, assim como na monitorização e avaliação do projeto.

Estas são as principais etapas de implementação de projeto customizáveis em função do contextos de aprendizagem - totalmente a distância (síncrono e assíncrono) e/ou misto (a distância e presencial).

Software Educativo

práticas pedagógicas em regime totalmente a distância (síncrono e assíncrono) e/ou misto (a distância e presencial)

Através das plataformas Wiki Alphabet, a gestão dos canais de aprendizagem nos diferentes contextos é **mais produtiva** através do **uso integrado e articulado** de:

- **ferramentas de interação, partilha e comunicação** – partilha de ecrã do professor com os alunos; partilha de webcam do professor com os alunos (videoconferência); envio e recepção de ficheiros; sistema de perguntas e respostas; canais de comunicação para trabalho colaborativo (ver mais sobre os módulos wiConnect, wiAulaOnline e wiInteract);
- **ferramentas de criação de videoaulas** – possibilitam ao professor ou alunos **criar videoaulas** (interatividade realizada no ecrã do professor juntamente com a imagem e/ou voz do professor) (ver mais sobre os módulos wiCapture e wiHomeschooling);
- **ferramentas de gestão** – criação de turmas de forma simples; agendamento de aulas e tarefas; controlo e monitorização dos dispositivos ligados (ver mais sobre os módulos wiOrganize, wiMonitor e wiStudy);
- **ferramentas de avaliação e feedback imediato de resultados** – elaboração de perguntas em múltiplos formatos e envio para todos os alunos ou grupos; realização desde pequenos quizzes a provas mais elaboradas; análise e comparação da evolução das aprendizagens ao longo do tempo (ver mais sobre os módulos wiEvaluate; wiStudy e wiAnalytics);
- **ferramentas de controlo** – através do bloqueio de websites e aplicações; bloqueio do som; bloqueio momentâneo do computador ou do browser da internet (ver mais sobre o módulo wiConnect);
- **ferramentas de criação e partilha de material pedagógico**: possibilitam ao professor interagir, complementar, desenhar, inserir texto, imagem, vídeo ou outros elementos gráficos (ver mais sobre os módulos wiCreate e wiContentPoint);

Para saber mais sobre todos os módulos visite o nosso website em <https://wikialphabet.com/solucoes>.



PLANEAR



COMUNICAR



AVALIAR



ANALISAR

Solução para professores

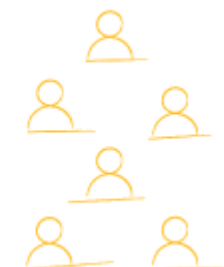
Enriquecer a forma de ensinar



Acesso a ferramentas que tornam os contextos de aprendizagem mais ágeis e autónomos



Colaboração entre professores e armazenamento de conteúdos



Gestão de sala de aula e planeamento de atividades escolares

Avaliações com resultados imediatos

Com a solução criada para professores e formadores é possível criar turmas, agendar aulas, criar videoaulas, criar sequências pedagógicas e organizar de forma rápida e intuitiva todas as atividades essenciais ao processo de ensino-aprendizagem, adaptando as ferramentas aos contextos de aprendizagem.

Principais características:

- Criação de aulas inovadoras e importação de aulas ou material existente
- Elaboração de testes, microavaliações e diagnósticos instantâneos
- Envio de atividades e partilha de ficheiros
- Grelhas de avaliação digitais
- Criação de videoaulas com questionários interativos e resultados imediatos, bem como criação de tutoriais
- Plataforma de partilha e trabalho colaborativo para professores
- Registo dos resultados escolares com relatórios para apoio e definição de Planos de Desenvolvimento Individuais
- Gestão e controlo de dispositivos tecnológicos em sala de aula



Windows





Solução para alunos

Aprender de uma forma divertida



Construção ativa do conhecimento

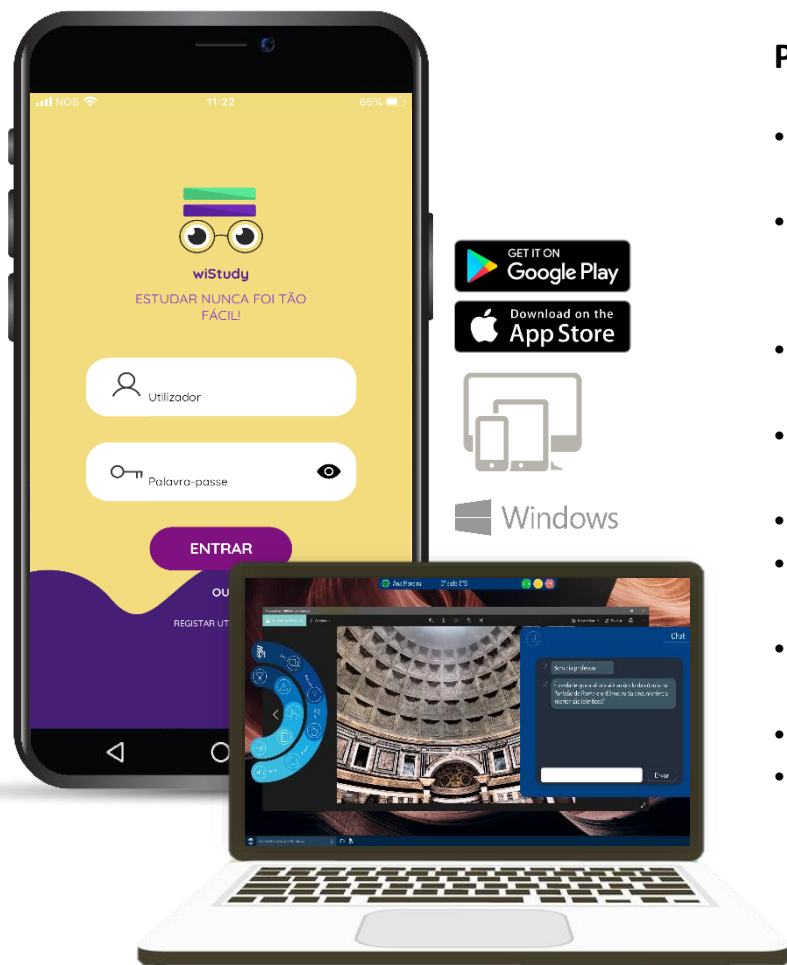
Exploração dinâmica de conteúdos e atividades com feedback imediato



Acesso facilitado e agregador da informação escolar

Ferramentas de autoestudo

Através da solução para alunos e formandos é possível o contacto permanente com os professores e formadores, informação da calendarização das atividades, acesso a conteúdos de estudo em casa e acompanhamento permanente da evolução das aprendizagens.



Principais características

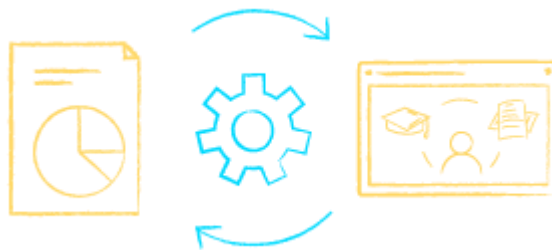
- Acesso a aulas inovadoras com recurso à tecnologia
- Estratégias de trabalho em grupo com ferramentas para aprendizagem baseada em projeto
- Realização de testes digitais, microavaliações e diagnósticos imediatos
- Acesso centralizado a atividades, ficheiros partilhados e tarefas
- Agenda escolar e horário
- Registo de tarefas e eventos (sincronizadas com o professor e turma)
- Canais de comunicação entre professor e aluno
- Repositório de aulas e diário do aluno
- Ferramentas de anotação, glossário, flipcards

Solução para gestores

Facilitar o processo de gestão educacional e administrativa



Análise simplificada da informação pedagógica e acadêmica com estatística avançada



Informação escolar centralizada



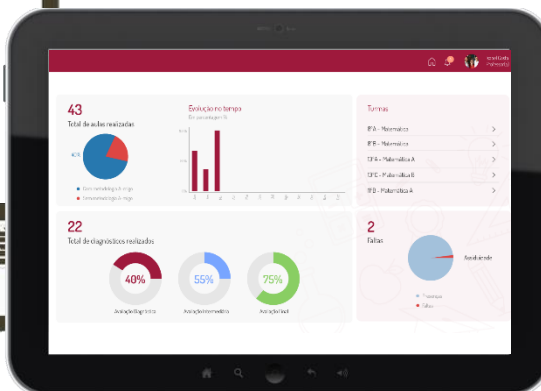
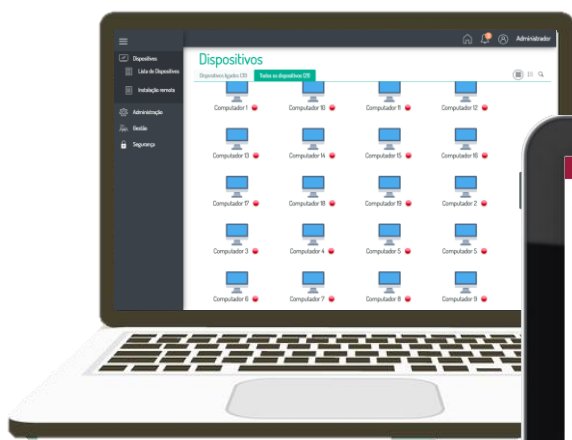
Inventário e gestão do parque tecnológico instalado

No suporte à gestão e equipas de informática, ferramentas de gestão, controle e configuração de equipamentos que possibilitam:

- Inventário do parque tecnológico instalado ao nível de hardware e software, dados de geolocalização e ferramentas de backup
- Instalação remota de aplicações e atualizações
- Gestão remota de aplicações instaladas com relatórios de aplicações mais usadas, histórico Web e de espaço em disco
- Gestão de políticas de software como listas de aplicações e páginas Web permitidas (whitelist) e/ou bloqueadas (blacklist)

No suporte à gestão e equipas coordenadoras, ferramentas de análise pedagógica:

- Acesso a sínteses informativas por escola ou turmas
- Análise e comparação da evolução das aprendizagens ao longo do tempo (gestores | diretores de turma | professores)
- Informações globais e/ou detalhadas de avaliações (gestores | diretores de turma | professores)
- Envio de comunicados e canal de comunicação



Windows





Considerações finais

No momento em que todo o mundo foi forçado a parar e repensar o modo de funcionamento das escolas, Governos, Estabelecimentos de Ensino, Organizações refletem sobre os contextos de aprendizagem e as suas necessidades para se posicionarem estrategicamente. O desafio atual é: **adaptação rápida, porém sustentada, e facilmente oscilante entre um regime de ensino presencial e/ou a distância.**

O ecossistema EWA reflete essa opção estratégica em toda a sua conceção e implementação. O equilíbrio coerente de todas as componentes que o integram é um fator de especial atenção no seu desenvolvimento.

A conjugação de todos os recursos permitirá aos intervenientes no processo de ensino-aprendizagem dispor de meios para que as melhores metodologias sejam implementadas numa educação que se almeja de excelência.

Espera-se assim a construção de uma nova Escola, mais atrativa e produtiva, melhor preparada para combater o fenómeno da evasão e para proporcionar um incremento nítido no rendimento escolar global, bem como para garantir a inclusão de todos os alunos num processo educacional inovador.

