

## PLANO DE AULA 3

### Módulo 6: Educação Inclusiva

#### Sessão 18: Inclusão na literacia digital

#### Tema da Aula: Integrar a literacia digital no currículo

**Nível de ensino:** Ensino Básico/Secundário (9º - 12º ano)

**Disciplina:** TIC

**Duração:** 50 minutos

Esta aula apresenta aos alunos estratégias para integrar literacia digital, programação e STEM no currículo. Os alunos irão explorar como as ferramentas da Web 2.0 e as práticas inclusivas melhoram as experiências de aprendizagem. Além disso, irão avaliar ferramentas e recursos digitais quanto à acessibilidade e eficácia, garantindo uma abordagem inclusiva à educação digital.

#### Objetivos de Aprendizagem:

1. Desenvolver estratégias para integrar a literacia digital, a programação e as disciplinas STEM no currículo.
2. Elaborar planos de aula que incorporem ferramentas Web 2.0 e práticas inclusivas.
3. Avaliar ferramentas e recursos digitais quanto à sua acessibilidade e eficácia.

#### Competências a Desenvolver:

##### Competências Gerais:

1. **Literacia digital:** Reforçar a proficiência na utilização e implementação de ferramentas digitais.
2. **Pensamento crítico:** Analisar e avaliar a eficácia da integração da literacia digital.
3. **Colaboração:** Trabalhar em equipas para conceber planos de aula com práticas digitais inclusivas.

##### Competências Específicas:

1. **Integração curricular:** Compreender as melhores práticas para incorporar a literacia digital em várias disciplinas.
2. **Planificação de aulas com a Web 2.0:** Aplicar ferramentas digitais para criar planos de aula envolventes e acessíveis.
3. **Avaliação tecnológica:** Avaliar os recursos digitais quanto à sua funcionalidade, acessibilidade e eficácia.

#### Estrutura da Aula:

##### 1. Introdução (10 minutos)

- **Atividade: Brainstorming e Discussão**
  - Perguntar aos alunos: «Por que a literacia digital é essencial no currículo atual?»
  - Usar um quadro interativo (por exemplo, Jamboard ou Padlet) para recolher respostas.
  - Discutir a importância de integrar a literacia digital, a programação e as disciplinas STEM em várias disciplinas.

##### 2. Apresentação (15 minutos)

- **Atividade:** Explicação conduzida pelo professor com exemplos

- Apresentar as melhores práticas para a integração da literacia digital (por exemplo, aprendizagem baseada em projetos, programação em disciplinas não relacionadas com STEM, aprendizagem combinada).
- Mostrar exemplos de planos de aula de literacia digital em diferentes disciplinas.
- Destacar o papel das ferramentas da Web 2.0, tecnologias de apoio e estratégias de ensino inclusivas.

### 3. Atividade em grupo (20 minutos)

- **Atividade:** Elaboração de um plano de aula sobre literacia digital
  - Dividir os alunos em grupos e atribuir a cada grupo uma disciplina (por exemplo, matemática, ciências, história, literatura).
  - Cada grupo elabora um plano de aula que integre literacia digital e ferramentas da Web 2.0.
  - Os grupos devem garantir que o seu plano de aula inclui elementos inclusivos, tais como funcionalidades de acessibilidade.
  - Os grupos criam uma breve apresentação digital descrevendo o seu plano de aula.

### 4. Apresentação dos trabalhos de grupo e conclusões (5 minutos)

- **Atividade:** Apresentações dos alunos
  - Cada grupo apresenta o seu plano de aula integrado com literacia digital.
  - Discussão em sala de aula: Quais ferramentas digitais foram mais eficientes para a inclusão e o envolvimento?

### 5. Reflexão e conclusão (5 minutos)

- **Atividade:** Exercício de reflexão digital
  - Os alunos escrevem uma breve reflexão usando o Google Forms ou o Padlet sobre: “Como a literacia digital pode melhorar os métodos de ensino tradicionais?”

### Materiais Necessários:

- **Computadores/tablets** com acesso a ferramentas digitais.
- **Quadro interativo ou projetor** para apresentações.
- **Ferramentas Web 2.0** (por exemplo, Google Docs, Canva, Kahoot, Jamboard).
- **Modelos de planos de aula** para atividades em grupo.
- **Plataformas de reflexão** (por exemplo, Google Forms, Padlet).

### Avaliação:

- **Avaliação Formativa:**
  - Observação: Monitorizar a participação nas discussões e atividades em grupo.
  - Apresentações em grupo: Avaliar a criatividade, viabilidade e inclusão nos projetos das aulas.
- **Avaliação Sumativa:**
  - Exercício de reflexão: Avaliar a compreensão dos alunos sobre a integração da literacia digital.

### Atividades Complementares – Opcionais:

#### 1. Literacia digital em todas as disciplinas

- Os alunos pesquisam como a literacia digital é aplicada em várias disciplinas académicas e apresentam as suas conclusões.

## 2. Avaliação da acessibilidade

- Atribuir aos alunos a tarefa de avaliar a acessibilidade de um site educativo ou plataforma de aprendizagem.

## 3. Programação para todas as salas de aula

- Apresentar um desafio básico de programação em que os alunos criam um recurso educativo interativo.

## 4. Conceber um currículo STEM inclusivo

- Os alunos desenvolvem um plano de aula STEM com funcionalidades de acessibilidade integradas, tais como conversão de texto em voz e definições de contraste de cores.

### Vídeos/Leitura Recomendados:

1. “Approaches to Teaching Digital Literacy | Cultivating Digital Literacy” (Vídeo educativo, 2021)
2. “How digital literacy can be taught across the curriculum to support students” (Vídeo educativo, 2018)
3. “Integration of Technology in the Classroom” (Vídeo educativo, 2019)

### Questionário:

#### 1. Por que é importante integrar a literacia digital ao currículo?

- A) Torna a aprendizagem mais difícil
- B) Substitui totalmente a educação tradicional
- C) Prepara os alunos para um mundo impulsionado pela tecnologia
- D) Não tem impacto real na educação

Resposta correta: C

#### 2. Qual ferramenta da Web 2.0 é melhor para o planeamento colaborativo de aulas?

- A) Google Docs
- B) Calculadora
- C) Consola de videojogos
- D) Folhas de trabalho impressas

Resposta correta: A

#### 3. Qual é uma forma de garantir a inclusão nos planos de aula digitais?

- A) Ignorar os recursos de acessibilidade
- B) Usar vários formatos de conteúdo (por exemplo, texto, vídeo, áudio)
- C) Restringir o uso da tecnologia
- D) Usar apenas avaliações escritas

Resposta correta: B

#### 4. De que forma a programação apoia a literacia digital?

- A) Ajuda os alunos a desenvolverem competências de resolução de problemas e pensamento computacional
- B) Substitui todas as disciplinas tradicionais
- C) Só é útil para alunos de ciências da computação
- D) Desencoraja a colaboração

Resposta correta: A

#### 5. Por que é importante avaliar as ferramentas digitais em termos de acessibilidade?

- A) Para garantir que todos os alunos, incluindo aqueles com deficiência, possam usá-las
- B) Para tornar o aprendizado mais complicado

C) Para eliminar a necessidade de métodos tradicionais de aprendizagem

D) Para limitar o aprendizado digital apenas a determinados alunos

Resposta correta: A

### **Estudo de Caso 1: Integrar a literacia digital em todas as disciplinas**

- **Síntese:** Uma escola secundária quer incorporar a literacia digital em todas as disciplinas para preparar os alunos para um mundo impulsionado pela tecnologia. Os professores não sabem ao certo como equilibrar as aulas tradicionais com as ferramentas digitais.
- **Questões Chave:**
  - De que forma a literacia digital pode ser integrada de forma eficaz em diferentes disciplinas?
  - Que estratégias podem ajudar os professores a incorporar competências digitais sem sobrecarregar os alunos?

### **Estudo de Caso 2: Usar a programação para desenvolver competências digitais de resolução de problemas**

- **Síntese:** a escola introduz a programação como parte do seu currículo de literacia digital, mas enfrenta desafios para envolver alunos com diferentes estilos e capacidades de aprendizagem.
- **Questões Chave**
  - Como tornar a programação mais acessível a alunos com necessidades de aprendizagem diversas?
  - Qual é o papel das plataformas interativas e das atividades práticas no ensino de competências de programação?

### **Estudo de Caso 3: Cidadania digital e segurança online**

- **Síntese:** Uma escola secundária implementa um programa de cidadania digital após perceber que os alunos têm dificuldades com o comportamento responsável online, desinformação e questões de privacidade.
- **Questões Chave**
  - Como é que as escolas podem ensinar os alunos a avaliar criticamente as informações online?
  - Que estratégias podem ajudar os alunos a desenvolver hábitos online responsáveis e ética digital?