



Qualifying for the Ultimate Engaging Smart Training

## Guia do Curso

2023



Financiado pela  
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



Projeto número 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676

## Índice

A. Contextualização.....	2
B. Princípios de formação a distância.....	2
Principais diferenças entre formação à distância e presencial .....	2
Motivação do formando .....	2
Interação.....	3
Papéis diferentes.....	4
Apoio e comunicação.....	5
Recursos técnicos.....	5
Papéis dos participantes neste curso .....	6
Papel do formando .....	6
Papel do formador .....	6
Papel do e-Tutor .....	6
C. Organizar e monitorizar o curso.....	7
Metodologia de formação.....	7
The European Instructional Design Expert – Carga de Trabalho e Horas de Contacto.....	8
Esquema da Estrutura Pedagógica do Curso.....	9
Sessões presenciais .....	10
Unidades de Competência.....	10
Componente teórica.....	10
Componente prática.....	11
Fluxo de comunicação .....	12
Fórum.....	12
AI Tutor bot .....	13
D. Instruções para a implementação do curso .....	14
Organizar os materiais de formação digitais na plataforma de e-Learning .....	14
Materiais que devem ser carregados para a plataforma e-Learning .....	15

## **A. Contextualização**

O objetivo do projeto QUEST é contribuir para a capacitação de todos os profissionais de educação e formação na utilização eficaz das tecnologias digitais no processo de ensino e formação, qualificando-os em Design Instrucional (ID) de alta qualidade, contribuindo para o Plano de Ação para a Educação Digital 2021-2027.

Os objetivos específicos do projeto QUEST são os seguintes:

- Contribuir para a harmonização, a nível europeu, das competências da profissão de Designer Instrucional;
- Facilitar a mobilidade dos Designers Instrucionais a nível europeu;
- Aumentar a capacidade de desenvolver eLearning atrativo a nível europeu;
- Qualificar profissionais com conhecimentos e competências previamente adquiridos em Design Instrucional.

Este documento pretende apresentar de forma geral os objetivos do curso The European Instructional Designer Expert, a metodologia de formação e dar instruções sobre como organizar o curso numa plataforma de eLearning.

## **B. Princípios de formação a distância**

### **Principais diferenças entre formação à distância e presencial**

A metodologia adotada para o curso The European Instructional Designer Expert é híbrida (blended learning), ou seja, estão previstos momentos de formação síncrona (presencial ou online) e momentos de formação assíncrona.

### **Motivação do formando**

O papel da motivação do aluno para alcançar os resultados de aprendizagem definidos para um curso é um tema vastamente estudado nas ciências da educação e sua importância é inegável. Os formadores têm usado estratégias na formação presencial para aumentar o envolvimento e a motivação dos formandos, como a inclusão de demonstrações práticas que captam a atenção destes. Em contextos de formação online, professores e formadores precisam de inovar para aumentar ou manter os níveis de motivação. Diferentes estratégias

podem ser usadas, como incluir demonstrações práticas virtuais, convidar pessoas interessantes para partilhar os seus conhecimentos sobre um tópico em que são especialistas, atribuir trabalhos interativos e projetos em grupo, manter as sessões de e-Learning dinâmicas ou implementar um fórum de curso onde os formandos podem partilhar ideias entre si e com os professores / formadores.

## **Interação**

A interação do formando com colegas, professores e formadores e com os materiais de formação é significativamente diferente em aulas presenciais tradicionais e em contexto e-Learning.

A sala de aula tradicional é sempre síncrona, o que significa que os formandos interagem com formadores, colegas e materiais de formação em tempo real. Na sala de aula tradicional, o formador é o principal veículo de informação. Em e-Learning, as sessões podem ser síncronas ou assíncronas, permitindo que a aprendizagem aconteça “fora” da aula e capacitando os formandos a gerir a sua própria experiência de aprendizagem, ao seu próprio ritmo, no tempo e local adequados para eles. Neste contexto, os formandos constroem a sua própria experiência de aprendizagem (sempre com o apoio do formador).

As sessões síncronas devem ser utilizadas para responder a perguntas e promover a interação com os formandos; é possível utilizar ferramentas interativas que apelam à participação dos formandos, como questionários, votações e chats.

A organização de fóruns de discussão é importante pois é um espaço onde formadores e formandos podem interagir entre si.

No contexto da formação a distância os materiais de formação assumem um papel importante para a experiência de aprendizagem, pelo que estes devem ser desenvolvidos com o cuidado de garantir a eficácia e qualidade da aprendizagem. Assim, é importante garantir que os materiais são apelativos, o que, entre outros aspetos, implica que estes não sejam apenas expositivos. Os aspetos relacionados com a interatividade dos materiais devem ser tidos em conta na fase de conceção e desenvolvimento. Alguns exemplos de como a interatividade pode ser incorporada nos materiais de formação a distância: questionários e testes com feedback imediato sobre o desempenho; simulações e jogos, quizzes e desafios periódicos para incentivar a participação dos formandos e testar seus conhecimentos de forma lúdica, vídeos interativos que permitam escolher

diferentes caminhos ou desfechos com base nas suas decisões, mapas conceituais interativos para ajudar os formandos a visualizar a relação entre conceitos e facilitar o entendimento do conteúdo, ecrãs e animações interativas com links para saber mais, chats de inteligência artificial, atividades colaborativas como projetos em grupo, para estimular o trabalho em equipa e a troca de conhecimentos entre os formandos, simuladores e laboratórios virtuais que permitam aos formandos realizar experiências e observar resultados num ambiente seguro.

É importante também garantir a existência de mecanismos de feedback e suporte através da plataforma de formação a distância que deverá ser user-friendly e oferecer recursos adequados para interação e acompanhamento do progresso dos formandos.

A interatividade é fundamental para manter o envolvimento dos formandos e promover uma experiência de aprendizagem mais rica e significativa.

### **Papéis diferentes**

Os papéis do formando e do formador são diferentes conforme a formação é presencial ou online.

Na formação online, o formando está no centro da experiência de aprendizagem e deve passar de papel passivo para um papel ativo. Os formadores também têm um papel diferente, uma vez que na formação online assíncrona não são o veículo do conhecimento, mas sim os que apoiam os formandos na sua jornada de aprendizagem. Assim, na formação online assíncrona, o formando passa a ser o centro do processo ensino-aprendizagem e precisa de ter uma grande capacidade de auto-motivação, organização e responsabilidade pela própria aprendizagem. O formando deve ter algumas competências tecnológicas do ponto de vista do utilizador.

As funções e responsabilidades de um formador presencial e de um formador a distância podem variar significativamente devido às diferentes abordagens de ensino e ao ambiente em que atuam.

O formador presencial interage pessoalmente com os formandos em sala de aula, podendo observar suas expressões faciais, linguagem corporal e reações em tempo real. Assim, pode fornecer feedback imediato durante a aula, esclarecer

dúvidas quando surgem e adaptar a abordagem conforme o feedback que recebe no momento.

O formador a distância interage com os formandos através de plataformas digitais, não tendo contato presencial com eles. O feedback pode não ser imediato, dependendo da disponibilidade do formador e dos canais de comunicação utilizados, o que pode exigir um maior planeamento. Os formadores a distância têm de adaptar o conteúdo para o ambiente online, utilizando diversos recursos digitais. É exigido aos formadores competências relacionadas com a utilização de plataformas de ensino a distância e recursos tecnológicos para facilitar a comunicação e o acesso ao conteúdo.

Em resumo, os formadores presenciais têm a vantagem do contato direto e imediato com os formandos, adaptando-se facilmente ao grupo, enquanto os formadores a distância têm de utilizar recursos tecnológicos e promover a autonomia dos formandos, a interação e o feedback de forma remota. Ambos os papéis têm suas particularidades e desafios, sendo igualmente importantes na promoção da experiência de aprendizagem.

### **Apoio e comunicação**

Na sala de aula (presencial ou online síncrona), os professores e formadores naturalmente comunicam com os formandos e têm a oportunidade de responder a quaisquer perguntas que eles possam ter e até mesmo identificar a necessidade de uma abordagem individual. No ambiente online assíncrono, esse não é o caso e muitas vezes é difícil alcançar os formandos fora das sessões de formação. Por isso, é essencial criar vários canais de comunicação (como e-mail, mensagens diretas ou fóruns). Dessa forma, os formandos também podem ter as suas perguntas respondidas rapidamente e melhorar o seu nível geral de envolvimento.

É importante também garantir a existência de mecanismos de feedback e suporte através da plataforma de formação a distância e oferecer uma listagem de contactos (por exemplo, emails dos formadores, tutores e serviço de apoio de helpdesk).

### **Recursos técnicos**

Esta é uma parte essencial da experiência de e-Learning. Se na formação presencial os materiais de aprendizagem são importantes, na formação online

desempenham um papel ainda mais importante, uma vez que num modelo assíncrono os formandos ficam sozinhos para explorar os materiais, num trabalho de autoaprendizagem. Assim, os materiais do e-Learning devem ser pedagogicamente bem estruturados e exigir a ativação cognitiva do formando. É aconselhável preparar materiais de diferentes tipos para cobrir os diferentes estilos de aprendizagem (vídeos, exercícios, módulos interativos, mapas conceptuais, entre outros).

Os materiais devem ser hospedados numa plataforma de e-Learning (LMS) que permita o registo das interações que o formando tem com os materiais, para permitir o seu acompanhamento e monitorização.

## **Papéis dos participantes neste curso**

### **Papel do formando**

O papel do formando é completar o percurso de formação (participar nas sessões do curso de formação, online e presencial ou sincronamente, enviar os exercícios dados pelo formador e executar as avaliações) e participar no fórum.

### **Papel do formador**

O formador deve conhecer a fundo o material veiculado na unidade curricular e aplicar corretamente os métodos e técnicas pedagógicas definidas, de forma a promover a aprendizagem e aquisição de novas competências pelos formandos. O papel do formador é planear, preparar e implementar as (três) sessões presenciais, apoiar os formandos respondendo às suas perguntas (fórum, e-mail, mensagens diretas, etc.), entregar e avaliar as ferramentas de avaliação e apoiar os formandos no seu percurso de aprendizagem.

### **Papel do e-Tutor**

É aconselhável existir um e-Tutor. Esta figura tem um papel fundamental na criação de um ambiente de confiança para que os formandos concluam com sucesso a sua aprendizagem. Assumirá um papel de apoio à turma, motivando o grupo de formandos a cumprir as tarefas da formação dentro dos prazos estabelecidos e criando um ambiente online de partilha de conhecimentos. O

papel do e-Tutor é apoiar e agilizar o fórum do curso de formação, seguir o cronograma de formação e apoiar o formador e formandos.

## **C. Organizar e monitorizar o curso**

### **Metodologia de formação**

Se pretende implementar o curso The European Instructional Design Expert, deve começar pela leitura do documento “EID Curriculum” disponível no site do projeto (<https://quest-project.com/results>).

A formação foi definida para uma metodologia de blended learning. A formação teórica será ministrada maioritariamente via e-Learning, com três sessões síncronas (presenciais ou online). A carga de trabalho do curso totaliza 108 horas. Cada entidade formadora deve analisar a metodologia proposta, os materiais de formação desenvolvidos, e decidir num cronograma de acordo com as suas circunstâncias específicas.

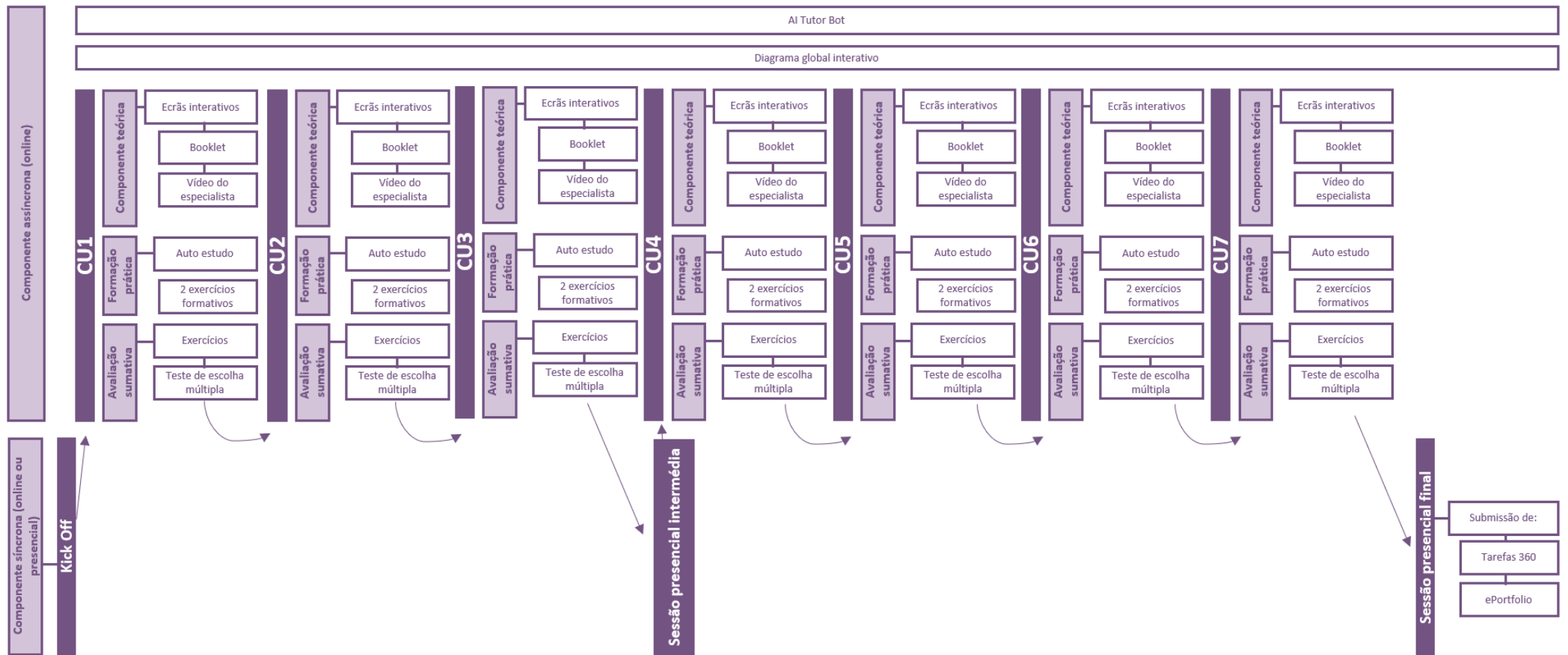


## The European Instructional Design Expert – Carga de Trabalho e Horas de Contacto

Ecrãs eLearning				Vídeos de especialistas			Quiz de escolha múltipla				Outras atividades pedagógicas				Atividades 360°			Diagrama Interativo			Booklets							
	nº de ecrãs	minutos por ecrã	CT (horas)		duração dos vídeos (em minutos)	CT (horas)		nº de questões	minutos por questão	CT (horas)		nº de atividades	duração das atividades (em horas)	CT (horas)		duração das atividades (em dias - 4h/dia)	CT (horas)		nº de pop-ups	minutos por pop-up	CT (horas)		nº de páginas	minutos por página	CT (horas)			
UC 1	42	1.5	1.05	UC 1	1.5	0.03	UC 1	10	4.0	0.67	UC 1	2	4.0	8.00	A 1	5.0	20.00	30	1.0	0.50	UC 1	35	1.0	0.58				
UC 2	48	1.5	1.20	UC 2	1.5	0.03	UC 2	10	4.0	0.67	UC 2	2	5.0	10.00	A 2	5.0	20.00				UC 2	35	1.0	0.58				
UC 3	39	1.5	0.98	UC 3	1.5	0.03	UC 3	10	4.0	0.67	UC 3	2	6.0	12.00	A 3	5.0	20.00				UC 3	29	1.0	0.48				
UC 4	39	1.5	0.98	UC 4	1.5	0.03	UC 4	10	4.0	0.67	UC 4	2	3.0	6.00	A 4	5.0	20.00				UC 4	17	1.0	0.28				
UC 5	31	1.5	0.78	UC 5	1.5	0.03	UC 5	10	4.0	0.67	UC 5	2	3.5	7.00								UC 5	17	1.0	0.28			
UC 6	38	1.5	0.95	UC 6	1.5	0.03	UC 6	10	4.0	0.67	UC 6	2	4.0	8.00								UC 6	12	1.0	0.20			
UC 7	45	1.5	1.13	UC 7	1.5	0.03	UC 7	10	4.0	0.67	UC 7	2	2.3	4.67								UC 7	30	1.0	0.50			
Total			7.1	Total			0.2	Total			4.7	Total			55.7	Total			20.0	Total			0.5	Total			2.9	

ChatBot			ePortfolio			Sessões síncronas			Fórum			TOTAL		
	minutos de consulta	CT (horas)		tempo estimado	CT (horas)		duração das sessões (em minutos)	CT (horas)		tempo estimado	CT (horas)		Horas de Contacto	
UC 1	15.0	0.25	UC 1	15.0	0.25	S1	180.0	3.00	geral	60.0	1.00	UC 1	30.0	0.50
UC 2	15.0	0.25	UC 2	15.0	0.25	S2	180.0	3.00	UC 1	30.0	0.50	UC 2	30.0	0.50
UC 3	15.0	0.25	UC 3	15.0	0.25	S3	180.0	3.00	UC 2	30.0	0.50	UC 3	30.0	0.50
UC 4	15.0	0.25	UC 4	15.0	0.25				UC 3	30.0	0.50	UC 4	30.0	0.50
UC 5	15.0	0.25	UC 5	15.0	0.25				UC 4	30.0	0.50	UC 5	30.0	0.50
UC 6	15.0	0.25	UC 6	15.0	0.25				UC 5	30.0	0.50	UC 6	30.0	0.50
UC 7	15.0	0.25	UC 7	15.0	0.25				UC 6	30.0	0.50	UC 7	30.0	0.50
Total			1.8	Total			9.0	Total			4.5	TOTAL		
												Carga de Trabalho		
												108		
												horas		

## Esquema da Estrutura Pedagógica do Curso



## **Sessões presenciais**

Estão previstas três sessões síncronas (presenciais ou online):

1. Primeira sessão, no início do curso:
  - A primeira sessão no início do curso, onde os formandos se apresentarão e serão apresentados à plataforma de e-Learning e à metodologia geral de formação, os resultados de aprendizagem, os procedimentos de avaliação e uma visão geral das Unidades de Competência;
2. Sessão intermédia, no final da Unidade de Competência 3 ou início da Unidade de Competência 4:
  - Uma sessão a meio da formação para apoiar os formandos e acompanhar o seu progresso.;
3. Sessão final, no final da Unidade de Competência 7:
  - Uma sessão final para realizar a avaliação global do curso.

## **Unidades de Competência**

O curso The European Instructional Designer Expert compreende 7 Unidades de Competência:

UC 1 - Fundamentos de Instructional Design

UC 2 - Metodologias de Aprendizagem

UC 3 - Considerações sobre Design

UC 4 - Desenvolvimento de Instructional Design

UC 5 - Implementação em Instructional Design

UC 6 - Avaliação em Instructional Design

UC 7 - Gestão de Projetos de Instructional Design

Foram desenvolvidos os seguintes materiais pedagógicos:

## **Componente teórica**

- Diagrama interativo global do curso – Este diagrama interativo deve ser o primeiro material a ser visto no início do curso. Fornece uma visão geral dos conteúdos de cada unidade de competência; baseado nos tópicos de cada UC, este documento interativo é um guia importante para que os formandos

tenham uma noção da inter-relação existente entre os tópicos abordados ao longo do curso.

- Ecrãs interativos, organizados por unidades de competência – que apresentam os conteúdos teóricos, e que constituem um importante guia pedagógico sobre os temas abordados ao longo do curso.
  - Dentro de cada UC existe:
    - 1 manual de formação interativo (booklet) para download – no final de cada UC, os formandos poderão fazer o download de uma versão extensa dos conteúdos de formação. Também existe uma versão em PDF para download.
    - 1 video com um especialista a falar sobre um determinado tópico

### **Componente prática**

- Avaliação Formativa
  - Exercícios práticos – exercícios que os formandos devem realizar ao longo do curso de forma a permitir obter um feedback contínuo durante o processo de aprendizagem, com o objetivo de promover uma aprendizagem mais efetiva; estes exercícios devem ser compilados no portfolio individual de cada formando, que deve ser entregue ao formador no final da formação.
    - Existem várias sugestões de atividades para cada UC que podem ser disponibilizadas aos formandos na plataforma de eLearning.
- Avaliação Sumativa

Existem três recursos para avaliação sumativa:

  - Testes – no final de cada UC existe um teste com perguntas de escolha múltipla. O formando terá de responder a 10 questões e dispõe de 40 minutos e de 3 tentativas para fazer cada teste; a classificação mínima para obter aprovação em cada teste é de 60%.
  - Projetos/ tarefas 360° – existem 4 propostas de atividades 360° disponíveis. Estas são atividades que pressupõem que o formando utilize os conhecimentos adquiridos em várias UCs. Cada formando deverá escolher 1 destas atividades para desenvolver ao longo do

curso. Estas atividades deverão ser entregues ao formador no final do curso.

- Existe uma 1 grelha para os formadores, com os critérios de correção e as dimensões a avaliar.
- ePortfolio
  - Os e-portefólios são repositórios online que permitem compilar as tarefas desenvolvidas ao longo do curso. No final do curso, os formandos devem entregar o portefólio ao formador.

Para que os formandos terminem o curso com sucesso têm de obter uma classificação igual ou superior a 60%.

A avaliação sumativa é feita do seguinte modo:

- Avaliação teórica dos testes: 50%
- Projetos/ tarefas 360º: 35%
- ePortfolio: 15%

### **Fluxo de comunicação**

Defina o fluxo de comunicação começando por criar emails predefinidos (emails de convite, plano de mensagens e atividades a fazer no fórum) e contactos que os formandos podem usar para submeter as suas questões (exemplos: formador, tutor e helpdesk).

### **Fórum**

No âmbito da implementação deste curso, aconselha-se a implementação de um fórum online para permitir que os formandos se envolvam, se liguem aos seus pares e formadores, e recebam feedback.

O fórum deve ser organizado por tópicos temáticos. Uma boa ideia é criar pastas por tópicos, para que as informações fiquem organizadas. Caso contrário, o fórum pode ser confuso, com muitas mensagens dispersas, perdendo sua utilidade como facilitador da comunicação. Portanto, a sugestão é definir 1 tópico para cada unidade de competência e outros tópicos para tratar de outros assuntos

que não estão diretamente relacionados com os assuntos de qualquer unidade de competência.

O responsável pelo fórum (e-Tutor ou formador) deve realizar a monitorização diária para manter a comunidade viva e útil e partilhar regras claras de participação. E, se forem definidas atividades para os formandos, é muito importante dar instruções claras e estabelecer prazos para a sua realização. Sugerimos um modelo de organização e monitorização do Fórum que contemple:

- A organização do fórum em 8 temas principais: um por UC e um geral;
- Regras: defina as regras de participação antecipadamente (ex.: responder dentro do respetivo tópico, ser educado e respeitoso, etc.);
- No tópico geral, apresente-se e peça aos formandos que partilhem a sua apresentação. Em geral, tome a iniciativa de publicar uma pergunta ou ideia para que os formandos possam começar a envolver-se no fórum;
- Monitorize a conversa para garantir que os formandos respondem e permanecem dentro do tópico, mas dê aos formandos a oportunidade de partilharem as suas aptidões e perceções uns com os outros. Mantenha as discussões vivas. Quando sentir que a ideia atual foi completamente examinada, poste uma nova ideia para fazer a discussão online fluir novamente;
- Se os formandos estiverem a trabalhar em grupos, crie fluxos de fórum visíveis para os membros do grupo, para que todos os formandos tenham a possibilidade de se envolver na discussão;
- Publique links externos envolventes e relevantes para os tópicos (por exemplo: vídeos do YouTube);
- Peça feedback dos formandos sobre onde eles estão no seu percurso de aprendizagem.

### **AI Tutor bot**

O tutor virtual é um bot de inteligência artificial que simula a conversação humana através de comandos de texto.

O bot apoiará os formandos ao longo da sua experiência de aprendizagem, especialmente com o objetivo de ajudar nas dúvidas relacionadas com o conteúdo teórico.

Este bot está disponível dentro de cada unidade de competência e também no website do projeto, na página dedicada ao curso.

## **D. Instruções para a implementação do curso**

### **Organizar os materiais de formação digitais na plataforma de e-Learning**

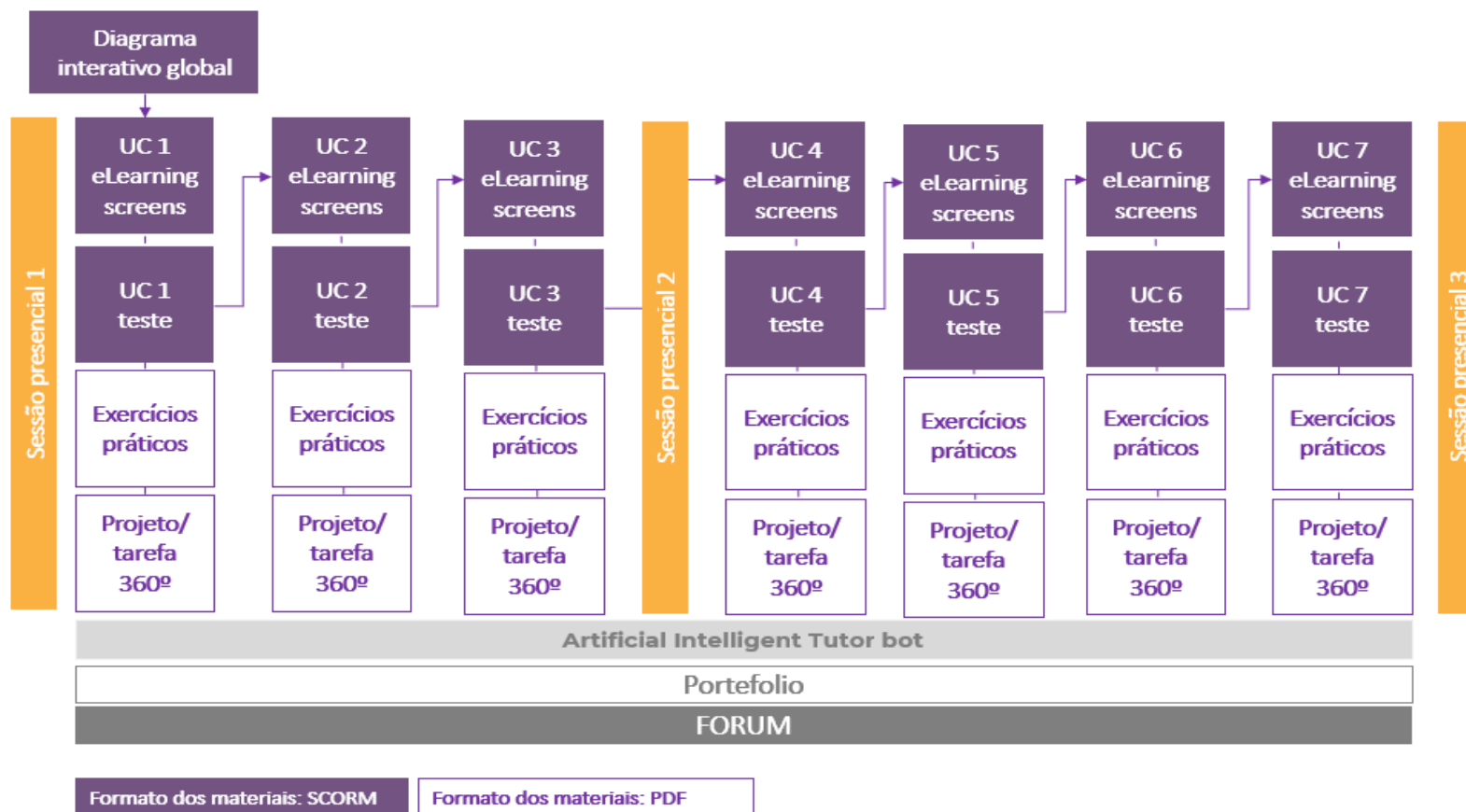
De acordo com a metodologia definida para este curso (ver documento com o esquema do curso de formação, disponível neste guia), os materiais digitais devem ser carregados para uma plataforma de e-Learning. Recolha informações sobre os formandos e outra informação necessária para a implementação do curso. Faça o upload dos materiais de formação para a sua LMS e defina as funções essenciais para organizar e monitorizar a formação na plataforma. No website do projeto QUEST encontrará os materiais para download (<https://quest-project.com/course>).

Uma vez que esses materiais tenham sido carregados, devem ser organizados num currículo com precedências (estrutura de materiais com precedência entre eles, exceto no final dos quizzes, que não devem ser precedência para nenhum outro material), de forma que os formandos tenham acesso aos conteúdos digitais de forma sequencial, de acordo com um roteiro pré-definido. Ou seja, o formando deve aceder em 1º lugar ao Diagrama interativo global, e só depois a plataforma deverá “lançar” os conteúdos seguintes: a Unidade de Competência 1; quando terminar a consulta desta unidade, deverá fazer o teste de escolha múltipla e assim sucessivamente. O acesso à Unidade de Competência 2 não deve estar sujeito à precedência de conclusão do quiz da Unidade de Competência 1, uma vez que o formando pode esgotar as 3 tentativas que tem para fazer o quiz, sem obter classificação positiva, pelo que neste caso o quiz do teste 1 não ficará registado na plataforma como “Concluído” mas como “Reprovado – em curso”.

O diagrama interativo e as unidades de competência (eLearning screens) são ficheiros SCORM. Os exercícios práticos e os projetos/tarefas 360º são ficheiros PDF que devem ser disponibilizados na plataforma.

Todos os materiais estão disponíveis em 3 línguas: inglês, português e finlandês.

## Materiais que devem ser carregados para a plataforma e-Learning





# Quest

Qualifying for the Ultimate Engaging Smart Training

CONSÓRCIO

**ISQe**  
ENGAGING PEOPLE



Financiado pela  
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



Projeto número 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676