

FACTIVE



Compêndio do Manual FACTIVE— Orientações e Conjunto de ferramentas

Flipped classroom training Approach for Clothing and Textile Innovative VET Education



Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia

PREFÁCIO

A pedagogia *Flipped Classroom* - sala de aula invertida - enfatiza as atividades de aprendizagem que promovem o pensamento crítico e a motivação dos alunos. Ao promover uma maior interação entre aluno-professor em sala de aula, proporciona uma oportunidade para debate e trabalhos de grupo, o que permite aos alunos ganharem experiência ao nível da colaboração e domínio do conteúdo.

Muitas vezes ouvimos ou lemos que "o têxtil está em todo o lado" e "vai para todo o lado", o sector têxtil e vestuário (STV) tem a capacidade de se reinventar e alcançar outros sectores de atividade, são exemplo disso o sector da saúde e habitat, oferecendo novas soluções, cada vez mais sustentáveis e com o foco necessário ao nível da economia circular.

A par deste crescimento, existe uma realidade que tem desafiado empresas, centros tecnológicos, entidades de ensino e formação profissional, ensino superior, associações, entre outros *stakeholders*: a falta de mão-de-obra qualificada e a dificuldade em atrair jovens e reter talentos.

A falta de formação e rejuvenescimento do sector é crucial para a expansão do mesmo, assim como para a criação de contínuos e novos investimentos.

O consórcio do projeto FACTIVE criou um conjunto de instrumentos que visam melhorar a dinâmica de formação através do modelo *Flipped Classroom*, considerado como um dos mais recentes modelos pedagógicos com potencial de mudar o modelo tradicional de ensino.

Este documento é um resumo do *FACTIVE Handbook - Guidelines and Toolkit document*, no qual destacamos os recursos e ferramentas que pode utilizar na metodologia *Flipped Classroom*.

Este documento permite-lhe familiarizar-se, na sua própria língua, com os princípios do método de formação FACTIVE e conhecer como o pode pôr em prática. Neste sentido, tentámos fazer uma selecção dos principais destaques do manual.

Para um conhecimento mais profundo, convidamo-lo a ler o manual completo que é o resultado do **IO4 - FACTIVE Handbook**.

ÍNDICE

Prefácio	2
1. MANUAL FACTIVE– Técnicas pedagógicas	4
2. A METODOLOGIA FACTIVE COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA	5
3. Perfil dos formadores FACTIVE.....	6
4. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO E MONITORIZAÇÃO PARA APLICAÇÃO DO CONJUNTO DE FERRAMENTAS DE FORMAÇÃO FACTIVE	10
4.1. Avaliação de Conhecimentos Prévios	10
4.2. Avaliação Intermédia	12
5. CONJUNTO DE CHECKLISTS DE APOIO DO FACTIVE	14

1. MANUAL FACTIVE– TÉCNICAS PEDAGÓGICAS

Na tabela seguinte, encontra uma lista de diferentes **Técnicas Pedagógicas** que podem ser aplicadas na Metodologia FACTIVE, tanto na formação presencial como ao nível da abordagem online. Todas estas técnicas possuem valor no âmbito do processo ativo de ensino/aprendizagem. Para uma maior eficácia, pode ser útil conceber diferentes combinações de intervenções pedagógicas.

Técnica Pedagógica	Elemento central
Exposição/Palestra	Método de ensino unidirecional que depende da capacidade do Formador para apresentar os conteúdos.
Demonstração	O Formador transmite o conhecimento demonstrando como é feito.
Role-playing	Capacidade de se colocar no lugar do outro e de introspeção.
Discussão Orientada	Aprendizagem ativa e participativa através do diálogo para apoiar a transferência de conhecimento.
Simulação (Realidade Virtual)	Representa uma réplica ou mímica de eventos reais.
Imagens	Visualização de imagens relacionadas com os conteúdos programáticos.
Brainstorming	Todas as ideias são bem-vindas a fim de encontrar um método eficaz para resolver um problema.
Análise de estudo de casos	Os formandos são confrontados com um cenário real ou fictício e devem analisar a situação e chegar a uma solução.
Aprendizagem colaborativa (Buzzgroup)	Os formandos partilham responsabilidades e estão dependentes uns dos outros na realização de uma tarefa específica.
Jogos/desafios	Atividades orientadas por regras baseadas em situações competitivas.
Visitas de Estudo	As visitas são uma forma de os formandos/alunos conhecerem novas realidades e perspetivas, de modo a consolidar o conhecimento.
Situação problema	Os formandos/alunos recebem uma breve descrição de uma situação problemática e são convidados a sugerir uma solução.

Tabela 1- Técnicas Pedagógicas

2. A METODOLOGIA FACTIVE COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

O conceito da Metodologia FACTIVE consiste na combinação organizada de métodos e técnicas pedagógicas e recursos didáticos. A sua implementação varia de acordo com os objetivos desejados e pressupõe um planeamento eficaz e cuidadoso, que tem em consideração as características individuais e os ritmos de aprendizagem dos aprendentes.

No quadro abaixo apresentamos sugestões de atividades pedagógicas organizadas pelas diferentes áreas educativas e de acordo com os recursos pedagógicos necessários à sua realização.

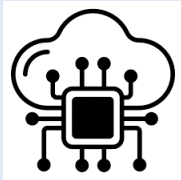

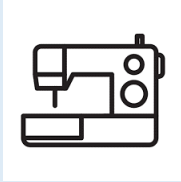

Área de Atividade Educativa	Exemplos de Atividades
Tecnológica 	Ensino assistido por computador
	Jogos
	Gamificação
	Simulação
Intelectual 	Aula
	Formar perguntas, responder a perguntas
	Resolução de problemas
	Estudo de caso
	Atividades orientados para a solução de problemas
	<i>Role-modelling</i>
	Formação por estímulos
	<i>Role play</i>
Método de seminário socrático	
Profissional 	Tutoria
	Debates moderados
	Encorajar a auto-iniciativa e a investigação
	<i>Job shadowing</i>
	Mentoria e estágio
	Estágio
	Rotatividade profissional
Colaboração entre alunos 	Em pares ou pequenos grupos trabalham tendo por base um guião com perguntas
	Em pares ou pequenos grupos trabalham tendo por base um conjunto de instruções
	Em pares, pequenos grupos ou com toda a turma trabalham na criação de um novo material
	Formação de equipas/Aprendizagem colaborativa

Tabela 2- Atividades Pedagógicas

3. PERFIL DOS FORMADORES FACTIVE

Ao longo do último século, as contínuas mudanças e avanços na ciência e na tecnologia alteraram dramaticamente as expectativas e exigências profissionais, e o sector têxtil, vestuário e moda não são exceção. Enquanto no século passado era aceitável e suficiente que as pessoas tivessem algum conhecimento e competências técnicas, o século XXI exigiu que as pessoas fossem mais longe e adquirissem novas competências para acompanharem as mudanças, seja ao nível do trabalho como na vida quotidiana. Várias instituições, organizações e académicos trabalharam para identificar quais as competências-chave do século XXI, resultando num quadro centrado num total de 12 competências, divididas em três áreas chave, as chamadas **Competências do Século XXI**, que os trabalhadores e estudantes de hoje necessitam para terem sucesso nas suas carreiras:

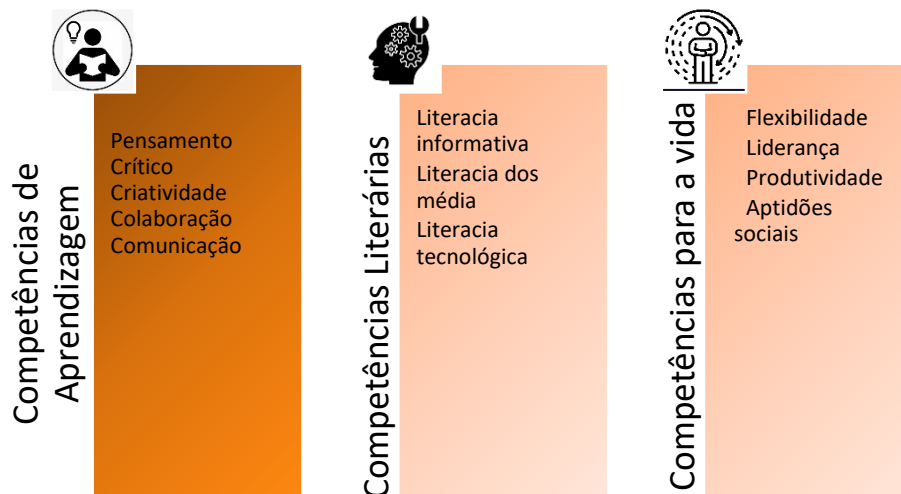


Figura 1- Competências do Século 21

O Formador FACTIVE tem de ser um profissional multitarefa, que deve simultaneamente mobilizar competências das áreas da psicologia, sociologia, pedagogia, gestão, marketing, entre outras ciências.

Deve ser capaz de estabelecer uma relação pedagógica positiva e eficaz que promova e facilite a aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento das competências previstas na referência pré-definida, mobilizando os conhecimentos e competências necessárias de acordo com as situações e grupos específicos, numa prática social e eticamente situada.

Em qualquer contexto de formação, as principais responsabilidades do Formador FACTIVE são:

- criar um bom clima no contexto de formação;
- envolver os formandos e apoiá-los no:
 - planeamento da formação,
 - diagnóstico das necessidades de aprendizagem,

- formulação dos objetivos,
- plano para alcançar os objetivos e implementação dos mesmos,
- avaliação da aprendizagem.

O plano de aula/sessão é uma ferramenta de gestão do Formador que serve de guia e apoio para o desenvolvimento eficaz e eficiente da formação.

Para criar um plano de aula/sessão é essencial que o Formador compreenda primeiro quem é o público alvo, ou seja, a quem se destina a formação.

Consoante a idade, as expectativas em relação ao processo de aprendizagem são diferentes. Não podemos dizer que existe um método "certo" ou "errado" para o processo de aprendizagem. Existem vários métodos e técnicas que combinados permitem conceber um plano de aula/sessão alinhado com as expectativas de todos os intervenientes.

Segue-se um estudo de caso e um exemplo de um plano de aula/sessão preenchido. No Manual FACTIVE fornecemos um exemplo de plano de aula/ sessão para cada unidade de competência. Assim, para obter uma compreensão mais profunda de como implementar o conteúdo do MOOC numa abordagem *Flipped Classroom*, sugerimos que explore o documento em detalhe.

FACTIVE Plano de sessão – Exemplo com o conteúdo do MOOC

Data: xx/xx/xxxx		Unidade de Aprendizagem Nº #2 - <i>Sustainability scope</i>	Sessão Nº #2 - <i>Práticas sustentáveis na indústria T&V</i>
Público alvo: Trabalhadores sector T&V (Maria)		Modelo de sessão: B-learning	Duração: 60' + 90'
Conteúdos programáticos: <ul style="list-style-type: none"> - Práticas sustentáveis, desafios e soluções na indústria T&V. - Boas práticas e soluções económicas sustentáveis. - Soluções ambientais sustentáveis e boas práticas de sustentabilidade ambiental. - Soluções sociais sustentáveis e boas práticas de sustentabilidade social. - Iniciativas globais de sustentabilidade empresarial. 		Recursos didáticos: MOOC. Microsoft Teams. Google Forms. Computador. Ferramentas Digitais: <i>Mindmaster, Picture Note, Kahoot! Mentimeter.</i> Worksheets – <i>Liveworksheets.</i>	
Objetivos pedagógicos: <ul style="list-style-type: none"> - No final da sessão online, os formandos devem ser capazes de identificar algumas práticas, desafios e soluções sustentáveis na indústria T&V. - Em pequenos grupos, devem ser capazes de preparar e apresentar um caso de: <ul style="list-style-type: none"> ○ Boas práticas e soluções económicas sustentáveis. ○ soluções ambientais sustentáveis e boas práticas de sustentabilidade ambiental. ○ soluções sociais sustentáveis e boas práticas de sustentabilidade social (um tema por grupo). - Devem ser capazes de identificar iniciativas globais de sustentabilidade empresarial. 			
Técnicas Pedagógicas/Atividades:			
Introdução:		Desenvolvimento:	Conclusão:

Atualização da sessão anterior (<i>Método Interrogativo – Técnica de perguntas</i>). <i>Brainstorming</i> (<i>Método Interrogativo e Ativo</i>).	Preenchimento de folhas de trabalho (<i>Método Ativo</i>). Revisão da vídeo-aula acompanhada de perguntas (<i>Método expositivo e interrogativo</i>). Breve análise dos casos de estudo (<i>Método Ativo</i>).	Síntese (<i>Método expositivo</i>). Atividades de avaliação (<i>Método Interrogativo</i>). Distribuição de tarefas de casa (<i>Método expositivo</i>).
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Avaliação:

Mentimeter - Avaliação Formativa (Níveis de Avaliação da Reação e Aprendizagem).
 Teste de avaliação da aprendizagem - *Kahoot!* (Nível de Avaliação da Aprendizagem).
 Questionário de satisfação da sessão (*Google Forms*) - O que mais lhe agradou e o que podemos fazer melhor? (Níveis de Avaliação da Reação).
 Avaliação adicional da apresentação de cada grupo de pares (trabalho de casa para apresentação na próxima sessão) - escalas de observação - (Níveis de avaliação da aprendizagem e do comportamento).

Observação:

As tarefas a solicitar no final da sessão já estão definidas pelo Formador e serão partilhadas durante a sessão e posteriormente na Plataforma no Fórum.
 Nesta sessão são incluídas atividades pedagógicas "atividades em sala de aula" e "atividades em casa".

Plano de Apoio

Funciona como uma mini lista de verificação para o Formador no trabalho de orientação dos Formandos nas tarefas.

<i>Quem faz o quê e quando?</i>	<i>Antes da aula (Atividades de casa)</i>	<i>Durante a aula (Atividades em sala de aula)</i>	<i>Depois da aula (Atividades de casa)</i>
Formador	Preparou os recursos de aprendizagem necessários, bem como os instrumentos de avaliação e pô-los à disposição. Organizou toda a informação que possui sobre o perfil dos formandos e do curso.	Dinamiza as atividades pedagógicas planeadas. Orienta os formandos para a realização das atividades pedagógicas. Promove momentos de <i>Feedback</i> . Tutoria.	Fornece orientação para tarefas pós-escolares. Prepara a sessão seguinte.

<p>Formando</p>	<p>Assistiu à sessão gravada. Fez anotações da gravação e imagens. Fez mapas mentais - <i>MindMaster</i>. Perguntas organizadas.</p>	<p>Faz anotações. Colabora em Atividades Pedagógicas. Partilha experiências e perguntas. Apresenta os trabalhos de casa. Promove a reflexão e realiza perguntas.</p>	<p>Prepara e partilha ideias (Fórum). Organiza tarefas e recursos. Pesquisa. Organiza, processa e compila informação. Estuda.</p>
------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO E MONITORIZAÇÃO PARA APLICAÇÃO DO CONJUNTO DE FERRAMENTAS DE FORMAÇÃO FACTIVE

4.1. Avaliação de Conhecimentos Prévios

Ao introduzir um novo tópico, é sempre aconselhável verificar os conhecimentos anteriores dos alunos, para que o aluno esteja consciente da sua familiaridade com o assunto que o professor aborda e o que precisa de aprender para atingir os objetivos de aprendizagem da sessão. Esta prática também é valiosa para o professor, pois permite que ele ou ela tenha uma ideia da motivação e preparação da turma para o tema, conseguindo adaptar os conteúdos da unidade para reforçar as lacunas de conhecimento.

Para esta avaliação dos conhecimentos prévios, recomendamos dois tipos de atividades em função do nível, perícia profissional e maturidade dos alunos com quem trabalhamos. Ao ensinar adultos no seu local de trabalho ou através da aprendizagem em linha, poderá ser utilizada uma abordagem mais tradicional e direta, tal como um gráfico onde os estudantes registam o seu nível de compreensão e experiência em cada assunto que será ensinado durante a unidade. Se estivermos a trabalhar com estudantes mais jovens num ambiente de aulas, é uma boa ideia utilizar atividades mais dinâmicas e participativas, tais como algumas *Rotinas de Pensamento*. Estes exercícios foram desenvolvidos pelo Projeto Zero na Escola de Educação da Universidade de Harvard como parte da sua investigação sobre o *Pensamento Visível*. São atividades simples que podem ajudar a tornar visível o pensamento.

As *Rotinas de Pensamento* propostas para avaliar os conhecimentos anteriores dos estudantes são “Ver, Pensar, Perguntar”, “Conversa de giz” e “3,2,1, Ponte”. Aqui está uma descrição de cada atividade e um exemplo, se necessário.

Ver, Pensar, Perguntar

Esta atividade consiste em ler uma frase ou texto, olhar para uma imagem, ver um vídeo ou ouvir um som que introduz o novo tema a ser trabalhado e sobre o qual os alunos questionam-se individualmente o que lhes sugere. Cada aluno tem de preencher a seguinte tabela:

Ver	Pensar	Perguntar
<i>O que vê?</i>	<i>O que pensa que se está a passar?</i>	<i>A que questões o faz levar?</i>

Ao preencher esta tabela, o formando tem de pensar no que sabe sobre este tópico, nos pensamentos que tem sobre o mesmo, e tem de perguntar-se e fazer perguntas.

Após preencher a tabela, os alunos partilham os seus pensamentos com o resto da turma e o professor escreve as ideias principais no quadro. O professor também pode dizer quais destas ideias/perguntas serão respondidas na unidade, mas sempre sem julgar. Ao fazer este exercício, o professor tem uma ideia dos conhecimentos anteriores que os alunos trazem para a unidade e os alunos têm uma visão mais ampla do que vão aprender.

Conversa de giz

Esta rotina de pensamento dá aos estudantes a oportunidade de pôr em palavras o seu conhecimento e pensamento sobre o assunto proposto, ao mesmo tempo que os encoraja a considerar os pontos de vista dos outros. É uma atividade escrita que pode ser realizada em pequenos grupos, pelo que pode ajudar os alunos tímidos a expressarem-se.

O professor organiza a aula com grupos de aproximadamente 4 alunos e dá a cada grupo uma grande folha de papel com uma palavra, frase ou pergunta inicial escrita. Cada aluno tem uma caneta ou um marcador; eles usarão cores diferentes para garantir que cada aluno participa na atividade. O professor pede aos alunos que escrevam no papel as respostas às seguintes perguntas:

- Que ideias tem/o que sabe sobre este tópico?
- O que pensa sobre as ideias das outras pessoas?
- Que perguntas surgem à medida que pensa sobre todas estas ideias?

Os alunos responderão às perguntas e discutirão o tópico no seu pequeno grupo, enquanto o professor anda pela turma a ajudar grupos ou alunos menos dinâmicos, sugerindo ideias e encorajando-os quando ficam bloqueados.

Após certificar-se de que todos os alunos participaram, o professor recolhe os papéis, coloca-os no quadro e os alunos dão uma vista de olhos ao trabalho dos outros grupos. Mais tarde, toda a turma pode debater o tema e as ideias que surgiram.

3,2,1, Ponte

Esta atividade é recomendada durante a avaliação dos conhecimentos prévios e como atividade de autoavaliação. É constituída por duas partes. A primeira parte é feita antes de se explicar o novo tópico, durante a avaliação de conhecimentos prévios. Após introduzir o título ou palavra-chave do novo tópico, o aluno pensa em 3 palavras, 2 perguntas e uma imagem ou analogia que lhe venha à mente quando ouve falar deste novo tópico. Após a unidade ter sido concluída, os alunos repetem os passos da rotina (3 palavras, 2 perguntas, 1 imagem). A ponte é a reflexão dos alunos sobre o que aprenderam e como isso mudou a sua visão.

Antes de aprender	Depois de Aprender
3 Palavras/Ideias	3 Palavras/Ideias
2 Questões	2 Questões
1 Imagem ou Metáfora	1 Imagem ou Metáfora
Ponte Explique como as suas novas respostas se ligam ou mudaram em relação às suas respostas iniciais.	



Os alunos partilham as suas palavras, perguntas e imagens/metáforas com o resto da turma e o professor recolhe as ideias principais no quadro. Neste exercício, talvez algumas das palavras ou imagens possam ser repetidas. Ao fazer este exercício, o professor tem uma ideia dos conhecimentos anteriores que os alunos trazem para a unidade e os alunos têm uma visão mais ampla do que vão aprender.

Após a unidade estar concluída, os alunos preenchem a coluna "Depois de Aprender". Ao fazer isto, tornam-se mais conscientes do seu processo de aprendizagem, podendo também ser utilizado como uma atividade de autoavaliação.

4.2. Avaliação Intermédia

Falar sobre o progresso da aprendizagem não é o mesmo que classificar os estudantes. A avaliação do progresso da aprendizagem dá oportunidades constantes de melhoria aos estudantes. Se os estudantes não compreenderem algo ou cometerem um erro, evite-se a rotulagem. Introduza na vez disso uma estratégia de aprendizagem diferente e apresente-lhes mais oportunidades de aprendizagem. Ao fazê-lo, um formador promove a mentalidade de crescimento entre os estudantes. Os estudantes com uma mentalidade de crescimento procuram melhor *feedback*, persistem por mais tempo, lidam melhor com as transições e desenvolvem melhor autorregulação.

Vejamos algumas abordagens para uma avaliação intermédia:

- **Proporcionar recompensas intrínsecas para além das recompensas extrínsecas**

Os estudantes por vezes possuem motivação intrínseca, na qual recebem prazer do próprio processo de aprendizagem sem a necessidade de uma recompensa. A teoria da avaliação cognitiva apoia esta experiência ao afirmar que a recompensa externa (extrínseca) diminui a motivação interna (intrínseca). As recompensas e punições podem induzir um pensamento negativo ou dar origem a batota.

- **Estudantes a criar os seus próprios testes**

Os estudantes gostam do desafio de criar os seus próprios testes. A motivação aumenta quando é dado mais controlo aos estudantes, e este aumento da motivação pode, por sua vez, promover uma mentalidade de desenvolvimento.

- **Trabalhar com estudantes para eliminar o medo de adivinhar e ajudá-los a sentirem-se à vontade para recomeçar**

Trabalhe com os estudantes para eliminar o medo de adivinhar e ajudá-los a sentirem-se à vontade para recomeçar se o seu processo não estiver a progredir.

- **Estabelecer objetivos elevados e manter-se persistente na sua avaliação**

Estabeleça objetivos elevados e seja claro na forma como vão ser avaliados. Ajude os estudantes a ultrapassar os obstáculos na realização de objetivos elevados. Seja persistente na avaliação dos objetivos (não aceite padrões mais baixos). Os estudantes têm orgulho na sua realização de uma tarefa difícil.

- **Ferramentas de ludificação usadas para a avaliação**

Os métodos e ferramentas utilizados para avaliar os estudantes variam desde os métodos tradicionais até aos mais recentes e modernos. No entanto, não têm de ser mutuamente exclusivos. A ludificação (*gamification*) é a utilização de elementos de jogo e de técnicas de conceção de jogos em contextos não relacionados com jogos.

Um método tradicional pode ser modernizado através das ferramentas utilizadas, por exemplo, em vez de criar um exame de escolha múltipla no formato tradicional, o professor pode fornecer o método de escolha múltipla através de um jogo, onde a imagem e a sequência do exame se tornam um jogo. Através da ludificação o professor pode ter um impacto positivo na motivação dos alunos. Ao conceber adequadamente o sistema de recompensas, o envolvimento dos alunos é aumentado e ambas as partes são "recompensadas" a partir do processo.

Através de avaliações processadas por jogos há vários elementos elaborados. Como foi dito anteriormente, a motivação e o envolvimento são reforçados, juntamente com a competição, a colaboração entre estudantes, fazer escolhas, calcular a recompensa final do jogo, etc.

Estudos anteriores sobre ludificação em entidades de Ensino Superior mostraram que a utilização de elementos de jogo tem alcançado resultados promissores e pode ser apelativa para as novas gerações de estudantes, que não são mais que os nativos digitais, com um elevado nível de familiaridade com jogos e abertos ao conceito de aprender com eles.

5. CONJUNTO DE CHECKLISTS DE APOIO DO FACTIVE

Existem listas de verificação que apoiarão a avaliação do trabalho/desempenho do formador e outras que ajudarão a avaliar o desempenho e envolvimento dos formandos antes, durante e depois das sessões de formação.

Fechamos este documento com uma lista de verificação que ajuda os formandos, o verdadeiro grupo-alvo, a compreender se conseguiram tocar em pontos essenciais das diferentes fases/sessões associadas à formação em que estão envolvidos, conforme os objetivos definidos pelo formador, em diferentes fases da formação (dentro e fora da sessão).

Criam abertura para reflexão sobre possíveis melhorias que poderiam ser implementadas, ou aspetos que já foram destacados, mas que poderiam ser melhorados para proporcionar um melhor desempenho.

	<i>Melhorias na perspetiva do formando</i>
<i>Fase da preparação</i>	
● <i>Ouvir e discutir</i>	
● <i>Auto-organização para as tarefas a desempenhar</i>	
● <i>Iniciar discussão de ideias</i>	
● <i>Exibir entusiasmo pelo tópico</i>	
● <i>Fazer perguntas</i>	
<i>Sessão em casa</i>	
● <i>Trabalhar individualmente/em equipas em casa</i>	
● <i>Explorar os recursos sugeridos pelo formador</i>	
● <i>Pesquisar e recolher recursos</i>	
● <i>Tirar apontamentos para a discussão de ideias na sala de aula.</i>	
<i>Sessão em aula</i>	
● <i>Partilhar recursos e observações com os colegas.</i>	
● <i>Analisar e registar comentários sobre os resultados</i>	
● <i>Trabalhar colaborativamente na criação de mapa mental e/ou outros produtos de síntese.</i>	
● <i>Analisar assuntos através de experiência colaborativa direta</i>	
● <i>Partilhar ideias com os outros sobre o que aprenderam</i>	
● <i>Partilhar vídeos/documentos/apresentações com outros formandos</i>	

ERASMUS +

KA2 – Cooperação para a Inovação e o Intercâmbio de Boas Práticas
KA202 - Parcerias Estratégicas para o Ensino e Formação Profissional
Contrato de subvenção: 2020-1-PT01-KA202-078344

Duração do projeto:

01 de outubro 2020 – 30 de setembro 2022

Projeto financiado com o apoio da Comissão Europeia.

A informação contida nesta publicação (comunicação) vincula exclusivamente o autor, não sendo a Comissão responsável pela utilização que dela possa ser feita.

© 2020-2022 FACTIVE Parceiros do Consórcio. Todos os direitos reservados. Todas as marcas registadas e outros direitos sobre produtos de terceiros mencionados neste documento são reconhecidos e propriedade dos respetivos titulares.

CONSÓRCIO



Portugal



Portugal



Eslovénia



Itália



Itália



Espanha



Bélgica



cre thi dev
creative thinking development

Grécia



Espanha