



# Tomar Notas —

## *'Estudar com Inteligência, Não com Esforço'*

Project Nr. 2022-1-FR01-KA220-VET-000086996



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein



## Etapas de Criação de Conteúdos Digitais para Aumentar a Experiência e o Envolvimento dos Alunos

O objetivo desta atividade é melhorar as suas competências no uso de ferramentas digitais para enriquecer os processos de ensino-aprendizagem, com o intuito de aumentar o envolvimento, a participação e a motivação dos alunos.

Antes de iniciar, por favor:

- Preencha o formulário de competências. Além dos objetivos de integração de ferramentas digitais, pretendemos também desenvolver as competências indicadas nesse formulário.
- Construa uma unidade de aprendizagem para os seus alunos, focando nos módulos de formação já experimentados. Se necessário, consulte os módulos disponíveis na plataforma Moodle.
- Estruture a unidade com, no mínimo, duas atividades de aprendizagem, apoiadas em TIC. Utilize o modelo de unidade de aprendizagem fornecido.
- Crie os conteúdos digitais e adicione o link no final do modelo.
- Partilhe os seus conhecimentos e experiências com outros docentes que lecionem a mesma área ou disciplina.
- Implemente um piloto da unidade nas suas aulas.
- Use o Padlet criado pelo projeto para trocar experiências com outros docentes e parceiros. O Padlet pode ser utilizado para apresentações, discussão de áreas disciplinares e solicitação de apoio entre pares.

### **Objetivo da Atividade**

Melhorar as competências no uso de ferramentas digitais para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Estas são algumas das competências que se podem desenvolver ao realizar esta atividade.

### **Etapas**

1. Conceber uma unidade de aprendizagem com base nos módulos testados. Se necessário, explorar os módulos na plataforma Moodle.
2. Estruturar a unidade com pelo menos 2 atividades de aprendizagem suportadas por TIC.
3. Criar os conteúdos digitais e anexar o link no final do modelo.
4. Utilizar o Padlet do projeto para partilhar experiências com outros professores e parceiros.

### **Disciplina(s):**

Todas as disciplinas

### **Ano(s) de Escolaridade:**

9.º a 11.º anos (equivalente ao 1.º ao 3.º ano do ensino secundário)

### **Observações:**

- Falta de autonomia nos estudos
- Dificuldade na gestão do tempo de estudo
- Competências digitais pouco desenvolvidas
- Inclusão de alunos com necessidades educativas especiais

### **Objetivos de Aprendizagem:**

- Identificar pontos-chave e ideias principais em aulas e leituras
- Tomar notas eficazes utilizando diferentes métodos
- Criar um plano de estudo personalizado para várias disciplinas
- Utilizar ferramentas digitais para organizar o estudo e a tomada de notas

### **Resultados Esperados:**

- Melhoria do desempenho académico através de hábitos eficazes de estudo
- Aumento da autonomia e organização dos alunos
- Maior envolvimento com os conteúdos através do uso de ferramentas digitais

### **Conteúdos da Unidade:**

- Métodos de tomada de notas (Método Cornell, Mapas Mentais, Esquemas)
- Identificação de ideias principais e pontos-chave
- Competências de escuta ativa
- Técnicas de gestão de tempo (criação de horários de estudo)
- Ferramentas digitais para tomar notas e

## Como Vou Motivar os Alunos?

- Aplicação ao mundo real: Mostrar como a tomada de notas e as competências de estudo são úteis ao longo da vida académica e profissional.
- Escolha e diferenciação: Permitir que os alunos escolham o método de tomada de notas e as ferramentas digitais mais adequadas ao seu estilo de aprendizagem.
- Gamificação: Incluir elementos de jogo, como pontos e medalhas, para promover a participação e a aprendizagem ativa.
- Colaboração entre pares: Promover atividades colaborativas para que os alunos partilhem estratégias e reforcem a sua confiança.

## Estrutura da Unidade de Aprendizagem

### **Atividade 1: O Poder de Tomar Notas (1 sessão)**

Fluxo de Aprendizagem: Professor para Alunos

Descrição: Introdução ao conceito de tomar notas e à sua importância. Discutem-se os desafios e os benefícios da prática.

Ferramenta Digital: Apresentação com Google Slides ou Canva com exemplos reais de profissionais que usam este método.

Contributo dos Alunos: Identificar situações do quotidiano onde tomar notas seria útil (ex: aulas, reuniões, investigação).

### **Atividade 2: Explorar Métodos de Tomada de Notas (2 sessões)**

Fluxo de Aprendizagem: Professor para Alunos, Alunos para Alunos

Descrição: Introdução aos métodos Cornell, Mapas Mentais e Esquemas. Cada sessão foca-se num método.

Ferramenta Digital: Vídeos tutoriais demonstrando cada método, criados com software de gravação de ecrã.

Contributo dos Alunos: Praticam os métodos em grupo com base num vídeo curto ou texto. Partilham e comparam os seus apontamentos.

### **Atividade 3: Escuta Ativa e Identificação de Pontos-Chave (1 sessão)**

Fluxo de Aprendizagem: Professor para Alunos, Alunos para Alunos

Descrição: Discussão sobre estratégias de escuta ativa e palavras-chave que sinalizam

informação relevante.

Ferramenta Digital: Quadro branco colaborativo online (ex: Miro) para criar um mapa mental com as estratégias.

Contributo dos Alunos: Analisar um vídeo curto ou texto, destacar pontos-chave e organizá-los visualmente.

#### **Atividade 4: Ferramentas Digitais para Tomar Notas e Organizar o Estudo (1 sessão)**

Fluxo de Aprendizagem: Professor para Alunos, Alunos para Alunos

Descrição: Apresentação de ferramentas como Evernote, OneNote, MindMeister. Exploração de funcionalidades inclusivas.

Ferramenta Digital: Vídeo tutorial demonstrando como usar uma app de notas (ex: Evernote).

Contributo dos Alunos: Exploram as ferramentas em pares, avaliam-nas e partilham funcionalidades inclusivas relevantes.

#### **Atividade 5: Construir um Plano de Estudo Personalizado (2 sessões)**

Ferramenta Digital: Disponibilizar um modelo de plano de estudo, em formato imprimível ou utilizável numa aplicação digital de notas. Em alternativa, apresentar uma app de planeamento de estudo digital (ex: Focus Keeper) e demonstrar as suas funcionalidades.

Contributo dos Alunos: Os alunos refletem individualmente sobre os seus compromissos académicos e metas de aprendizagem. Depois, utilizam o modelo ou a app para construir o seu plano de estudo personalizado. Na segunda sessão, partilham os planos com um colega e recebem feedback. O professor dinamiza uma discussão sobre estratégias eficazes de gestão do tempo para o estudo.

#### **Atividade 6: Aplicar Tudo o que Foi Aprendido (1 sessão)**

Fluxo de Aprendizagem: Alunos para Alunos, Alunos para Professor

Descrição: Revisão dos métodos de tomada de notas, técnicas de escuta ativa e gestão do tempo. Aplicação prática num cenário real, como uma aula simulada ou criação de um plano de estudo para um teste futuro.

Ferramenta Digital: Os alunos usam a sua app de notas preferida para registar apontamentos durante a aula simulada.

Contributo dos Alunos: Apresentam os seus apontamentos e planos de estudo à turma, explicando o processo e as escolhas feitas. A turma dá feedback construtivo e o professor esclarece dúvidas pendentes.

## Avaliação

- Observar a participação nas atividades e discussões
- Recolher os exercícios de tomada de notas e os planos de estudo, com feedback individualizado
- Realizar um pequeno questionário para avaliar a compreensão dos métodos e estratégias abordadas

## Diferenciação

- Disponibilizar formatos alternativos para os exercícios (ex: organizadores gráficos, gravações áudio)
- Oferecer apoio adicional na utilização das ferramentas digitais
- Permitir que alunos mais avançados explorem técnicas mais sofisticadas ou apps de produtividade

Nota: Esta unidade de aprendizagem é flexível e o número de sessões pode ser ajustado conforme as necessidades dos alunos e o tempo disponível.

## Ferramentas Digitais Sugeridas

**\*\*Para todas as atividades:\*\***

- Google Slides / Canva – Criação de apresentações envolventes

**\*\*Atividade 2:\*\***

- Loom ou Screencastify – Gravar vídeos explicativos dos métodos de tomada de notas

**\*\*Atividade 3:\*\***

- Miro – Quadro branco colaborativo para organizar visualmente ideias e estratégias

**\*\*Atividade 4:\*\***

- Screencastify ou Loom – Criar vídeos tutoriais sobre apps de notas como o Evernote

**\*\*Atividade 5:\*\***

- Modelo PDF imprimível ou app de planeamento (ex: Focus Keeper, Trello, Todoist)

## Diferenciação Através de Ferramentas Digitais

- Organizadores gráficos: Canva ou Lucidchart
- Leitores de texto: Natural Reader ou Microsoft Immersive Reader
- Considerar sempre funcionalidades de acessibilidade como leitores de ecrã ou ajuste de



Co-funded by  
the European Union



tamanho de letra

- Verificar se as ferramentas integram com a plataforma LMS da escola

## Justificação da Escolha das Ferramentas Digitais

A ferramenta é secundária – cada aluno pode, e deve, escolher aquela que melhor se adequa à sua situação pessoal e estilo de aprendizagem.

## Conteúdo Digital Criado

Disponível em: <https://edpuzzle.com/media/661d43de7970eb856e728069>