



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Acordo de subvenção n.º:  
2020-1-BG01-KA201-079161

HUMOUR  
IN THE CLASSROOM



## Formação de professores sobre Utilização do HUMOR na sala de aula



ЕВРОПЕЙСКИ ЦЕНТЪР ЗА ИНОВАЦИИ  
ОБРАЗОВАНИЕ, НАУКА И КУЛТУРА



KLARA S.P.  
LEARN TEACH MOTIVATE

*O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.*



## SOBRE O PROJETO

*HUMOUR in the classroom*, com o acordo de subvenção n.º 2020-1-BG01-KA201-079161, é uma parceria estratégica de 24 meses com os seguintes parceiros:

- FONDATSIA EVROPEISKI CENTER ZA INOVATSII OBRAZOVANIE NAUKA I CULTURA, Bulgária
- SMART IDEA Igor Razbornik s.p., Eslovénia
- Turk Egitim-Sen Konya 2 Nolu Sube Baskanligi, Turquia
- JumpIN Hub - Associação para a Inovação e Empreendedorismo, Portugal
- JU OS "Stari Ilijas", Ilijas Bósnia e Herzegovina
- Svetovanje em pomoč pri poslovnih storitvah, Klara, Ramšak s.p., Eslovénia

O principal objetivo deste projeto é melhorar o clima sócio-emocional na sala de aula, uma vez que é ameaçado pela baixa concentração, má motivação e tédio dos alunos devido à falta de capacidades e conhecimentos dos professores para motivar os alunos, aos conteúdos e aulas desinteressantes, aos métodos de ensino antiquados e às reformas educativas lentas.

**Todos os materiais estão disponíveis para download gratuito e utilização através do website do projeto.**

<https://humour.erasmus-projects.eu>



## COMO OS ADULTOS APRENDEM?

A educação das crianças é obrigatória, formal e normalizada. A educação de adultos é voluntária e intencional. O objetivo da educação de adultos é o aluno independente e autodidata. Os adultos tendem a resistir a um processo de aprendizagem que é incongruente com o seu autoconceito como indivíduos autónomos e não corresponde às suas necessidades e interesses.

### **A educação de adultos é centrada no aluno**

O que as crianças aprendem na escola deve ser-lhes útil "mas mais tarde na vida". A aprendizagem das crianças é centrada na disciplina. A aprendizagem dos adultos é centrada no aluno. Os adultos concentram-se na aplicação direta. Dadas as suas obrigações diárias no emprego, profissão, família e comunidade, aprendem a lidar com as pressões e problemas da vida que enfrentam. Consequentemente, a preocupação do educador adulto não é apenas e nem sequer principalmente o desenvolvimento lógico de uma matéria, mas as necessidades e interesses dos alunos. "Andragogia (educação de adultos) exige construtores de programas e professores centrados na pessoa, que não ensinam matérias mas antes ajudam as pessoas a aprender" (Knowles). No entanto, os interesses dos adultos são as suas necessidades reais. Ou as soluções que os alunos têm em mente não resolvem os seus problemas. O educador adulto tem frequentemente de entrar numa "negociação de necessidades" (Bhola) com os aprendentes quando ensina novas necessidades sobre água fervida ou uma dieta equilibrada, sobre ambientes limpos, práticas de saúde preventiva ou famílias pequenas. No processo dialético de negociação das necessidades, as necessidades sentidas pelos alunos e as necessidades vistas pelos educadores de adultos devem ser reunidas para se chegar a um consenso sobre as necessidades "reais". Estas necessidades reais devem corresponder à experiência dos aprendentes adultos. Se um adulto tem a impressão de que a sua experiência não está a ser valorizada, sente-se rejeitado como pessoa. As novas aprendizagens adquirem significado à medida que os adultos são capazes de as relacionar com a sua experiência de vida. Educadores adultos experientes, portanto, incorporam na conceção das suas experiências de aprendizagem disposições para que os aprendentes planeiem e ensaiem como vão aplicar as suas aprendizagens no seu dia-a-dia ou deveres e combinem formação com transferência e aplicação. Um workshop pode então tornar-se realmente um local de trabalho onde são produzidos materiais educativos ou são concebidos estudos de avaliação.

### **A educação de adultos é aprendizagem social**

De acordo com a teoria da proficiência de Knox, as necessidades de aprendizagem para um adulto surgem de situações da vida e da comunicação interpessoal. A expectativa social motiva e capacita um adulto a procurar mais conhecimento, melhor proficiência e desempenho mais adequado. A aprendizagem de adultos é baseada na experiência, na própria experiência dos aprendentes e na experiência dos outros. Os contextos de aprendizagem dos adultos têm geralmente um elemento de participação e colaboração. Os adultos preferem reunir-se como iguais em pequenos grupos para explorar questões e preocupações e depois tomar medidas comuns como resultado do diálogo e da inter-aprendizagem através do discurso. O grupo torna-se a "cooperativa de aprendizagem". O grupo proporciona a oportunidade de inter-aprendizagem. Dentro do grupo, o professor, bem como os outros membros do grupo, desempenham o papel de facilitadores. Todos os membros do grupo tornam-se "co-agentes" (Bhola) na aprendizagem.



## **A aprendizagem de adultos é aprendizagem ativa**

A aprendizagem dos adultos é centrada na vida. É uma aprendizagem pela prática, pela aplicação e pela experiência, e se necessário, por trilha e erro. Os adultos não recebem simplesmente conhecimentos criados por pessoas de fora, mas devem examinar eles próprios a sua própria realidade e fazer afirmações sobre ela. A exploração de novas ideias, competências e conhecimentos tem lugar no contexto da experiência dos aprendentes. Em ambientes onde as competências estão a ser aprendidas, os aprendentes familiarizam-se com as competências, aplicam-nas em ambientes da vida real, redefinem a enxada, estas competências podem ser alteradas por contexto, aplicam-nas novamente noutros ambientes e assim por diante. Os adultos interpretam ideias, competências e conhecimentos através da sua experiência de vida e testam-nos em cenários da vida real.

## **A educação de adultos significa adquirir conhecimentos e competências**

O processo de aprendizagem contribui largamente para o sucesso da aprendizagem. Mas a aprendizagem é mais do que apenas o processo de aprendizagem. Um processo de aprendizagem participativa que não ajuda os aprendentes a adquirir conhecimentos e competências é um fracasso. Um processo de aprendizagem participativa pode levar mais tempo porque significa o envolvimento activo de todos, discutindo todos os pro e con, no entanto, deve conduzir a resultados concretos combinando compromisso com competência.



## COMO AS CRIANÇAS APRENDEM? A PRÓXIMA GERAÇÃO DE APRENDIZES.

O novo século introduziu mudanças significativas na didática e nos métodos de ensino. A pedagogia do século XX difere da pedagogia do século XXI. Desde o início do século XXI, houve muitas mudanças no desenvolvimento da educação nacional e mundial. O fenómeno mais observável é agora a Internetização da sociedade e a penetração das tecnologias digitais na aprendizagem.

Novas metodologias de ensino estão a mudar os ambientes educacionais em todo o mundo e a conduzir a um melhor desempenho académico entre os estudantes. O maior desafio para qualquer professor é captar a atenção de cada aluno e transmitir ideias de forma suficientemente eficaz para criar uma impressão duradoura. Como professor, para enfrentar eficazmente este desafio, deve implementar ideias inovadoras que tornem a experiência da sala de aula muito mais adorável para os seus alunos.

### A geração digital

Na escola moderna, observamos sérias mudanças relacionadas com a informática e a introdução de multimédia no ambiente educativo. Os cientistas modernos - professores, sociólogos, futuristas - refletem também o discurso sobre uma nova geração de estudantes, ou seja, crianças em idade escolar do século XXI. Esta geração é "Next", a geração Z (teoria das gerações desenvolvida por Neil Hove e William Strauss), a geração digital, a geração sócio-digital.

### O professor torna-se o facilitador do desenvolvimento da criança.

Durante a aula, há uma troca dinâmica de informação, conhecimento e energia entre o professor e o aluno.

As atitudes positivas no estudo e na ocupação, a energia positiva gerada pelo professor, criam uma atmosfera espiritual positiva especial. Na didática moderna, é melhor utilizar métodos e tecnologias de educação mais desenvolvidos e positivamente motivadores, o que criará um ambiente que é positivo para o desenvolvimento.

Esta direção científica em pedagogia ligada ao ambiente social e à socialização do indivíduo resultou numa nova ciência disciplinar - pedagogia social. Trata de outros mecanismos de socialização - impressão, imitação, identificação. Graças ao desenvolvimento da psicologia, a teoria da educação desenvolve estratégias de sobrevivência, comportamentos de sobrevivência e o conceito de um estilo de vida.

Várias técnicas de ensino diferentes surgiram devido a esta mudança na educação. Muitas destas técnicas de ensino não são realmente novas! O uso da tecnologia na sala de aula deu simplesmente à educação um novo fôlego, permitindo-nos abordar ideias antigas de novas formas.



Os cientistas D. Tapscott, D. Oblinger, B. Brdička notam sérias mudanças na percepção e no processo de aprendizagem.

### Desenvolvimento da geração

#### Geração do século XX

- Livros → leitura
- Etapa, movimento gradual
- Tarefas simples
- Abordagem linear
- Percepção através da leitura
- Independência
- Ambiguidade
- Escola passiva, como requisito
- Discussão
- Realidade
- Tecnologia externa
- Sensibilização para os factos

#### Nova geração

- Display - percepção visual
- Não-linearidade
- Multi tarefas
- Meios de comunicação
- Iconic percepção
- Conexão
- Cooperação
- Escola como um jogo
- Advertência
- Fantasias
- Tecnologia interna
- Saber como encontrar algo necessário

### Diferenças entre a prática moderna do ensino na escola e a nova "geração sócio-digital"

#### Participação sócio-digital

- Utilização flexível de suportes digitais
- Multitarefa
- Ferramentas TIC intelectuais
- Pesquisas na Internet
- Redes sócio-digitais
- Trabalho no ecrã
- Criação e partilha em grupos
- Redes alargadas
- Criação de conhecimento

#### Práticas escolares

- Meios tradicionais, e-mail
- Linearidade e sequência
- Puro desempenho mental
- Conteúdo limitado dos livros
- Trabalho offline, F2F
- Papel e lápis
- Desempenho individual
- Comunidade de sala de aula fechada
- Aquisição de conhecimentos

Os professores têm opiniões diametralmente opostas sobre como responder às mudanças: desde os conservadores (deixando tudo como está, as crianças em idade escolar precisam de ser ensinadas como no século passado) até à necessidade de uma reestruturação completa do sistema educativo. A nossa posição baseia-se no princípio da ambivalência, na continuidade da "tradição → inovação", na necessidade de investigação ativa do fenómeno da cultura electrónica e visual, e no estudo da influência da cultura visual na personalidade de um rapaz de escola. As tecnologias digitais mudam o nosso modo de vida, formas de comunicação, modo de pensar, sentimentos, canais de influência sobre outras pessoas, competências sociais e comportamento social.

Em 2010, a UNESCO recomendou as seguintes estratégias de ensino para o século XXI: aprendizagem experimental, narração de histórias, educação de valores, aprendizagem por



inquérito, avaliação apropriada, resolução de problemas futuros, aprendizagem fora da sala de aula e resolução de problemas comunitários

A utilização ativa de métodos de ensino inovadores pelos professores é hoje em dia uma necessidade. Quanto maiores forem as estratégias e métodos de ensino do professor, mais interessante e diversificado é o facto de conduzir aulas, motivar melhor a atividade cognitiva do aluno, moldar a experiência de resolução de problemas não padronizados, promover uma formação aprofundada e a assimilação constante da tecnologia da atividade prática.

Um bom professor melhora constantemente as suas capacidades didáticas, selecciona, e desenvolve novos métodos e tecnologias de ensino.



## CAUSAS E CONSEQUÊNCIAS DO TÉDIO NA SALA DE AULA

O tédio é um dos maiores inimigos de uma aprendizagem bem sucedida.

Para os superdotados, pode tratar-se do ritmo de ensino. Estes estudantes já conhecem os conteúdos programáticos e mal podem esperar para seguir em frente. A sua necessidade de serem desafiados não está simplesmente a ser satisfeita.

Para outros, poderá ser a falta de interesse no assunto, mas igualmente provável, a falta de compreensão do tema. Podem facilmente sentir-se perdidos ou desamparados, sem saberem sequer por onde começar num projeto ou num trabalho de escrita. Para estes estudantes, as soluções podem passar por se criar curiosidade sobre o tema até passar mais tempo na aula, criando um nível de compreensão que irá gerar sucesso.

### Coisas que os professores fazem que causam tédio

**Sentar-se demasiado tempo** - Embora seja importante para aumentar a resistência dos seus alunos tanto para prestar atenção durante as aulas como para se concentrar durante o trabalho independente, não cria bons resultados obrigar os alunos a sentar-se demasiado tempo, . Os bons professores são observadores e assim aprendem a saber exatamente quando mudar de velocidade e a pôr os seus alunos em movimento.

**Falar demais** - Os alunos precisam de espaço para respirar ou irão formar um motim não dito e virar a sua sala de aula de cabeça para baixo. Falar demais é especialmente sufocante. Dá a entender que não se confia neles, ensina-os a afiná-lo, e faz com que os seus olhos fiquem vidrados. Quanto mais económico e conciso for com as suas palavras, mais atentos estarão os seus alunos.

**Tornar o simples, complexo** - Muitos professores interpretam mal a indicação, muitas vezes ouvida, para um maior rigor. Eles consideram que precisam de tornar a sua instrução mais complexa, mais envolvida, mais verbosa - que é uma das principais razões para a não progressão dos estudantes. O nosso trabalho, se o queremos fazer bem, é fazer o contrário. Os professores mais eficazes simplificam, quebram e cortam o conteúdo não essencial – tornando o conteúdo mais fácil de apreender pelos estudantes.

**Tornar a matéria interessante, desinteressante** - A maioria das matérias de nível padrão é interessante, mas os seus alunos não sabem isso. Na verdade, muitos assumem, com base nas suas experiências de aprendizagem no passado, que é aborrecido. O seu trabalho é mostrar-lhes o contrário. É o seu trabalho dar-lhes uma razão para se preocuparem com o que está a ensinar. Muitos professores apenas falam com os seus alunos, esquecendo o elemento mais crítico: vendê-lo.

**Falar de comportamento em vez de fazer algo a esse respeito** - Os professores que lutam com a gestão da sala de aula tendem a falar interminavelmente sobre o comportamento. Realizam reuniões de turma. Pioram a situação. Revisitam o mesmo tópico cansado vezes sem conta, para desgosto dos seus alunos. A gestão eficaz da sala de aula é uma questão de ação. Trata-se de fazer, acompanhar e responsabilizar os alunos. Não se trata de falar.

**Dirigir demasiado, observar demasiado pouco** - a maioria dos professores está em constante movimento - dirigindo, guiando, segurando, e microgerindo os estudantes de um momento para o outro. Isto não só é notavelmente ineficiente, como também diminui o entusiasmo pela escola. Em vez disso, confie em rotinas afiadas e bem treinadas para manter os seus alunos acordados, vivos



e responsáveis em cada transição e momento repetível do seu dia - enquanto observa calmamente à distância.

**Liderar um ritmo lento, descuidado e desleixado** - Um bom ensino esforça-se por um foco e eficiência de tempo, movimento e energia. O dia passa de forma simples de uma lição ou atividade para a seguinte. Assim que um objetivo é atingido, passa sem demora para o seguinte. Movimentar-se com agilidade e determinação força os estudantes a permanecerem atentos, com as suas mentes empenhadas. O tédio nunca entra em cena.

**Falha de ajuste** - Independentemente do que estiver a tentar atingir até ao fim do dia, ou de quão importante parece ser, no momento em que se nota a diminuição da capacidade de resposta, deve fazer-se um ajustamento. Por vezes, tudo o que os seus alunos precisam é de um momento para esticar as pernas ou dizer olá a um amigo. Outras vezes, simplesmente passa-se para outra coisa.

## AUMENTAR A MOTIVAÇÃO DOS ESTUDANTES EM DIFERENTES DISCIPLINAS

As melhores lições, livros e materiais do mundo não vão entusiasmar os estudantes para a aprendizagem e para estarem dispostos a trabalhar arduamente se não estiverem motivados.

A motivação, tanto intrínseca como extrínseca, é um fator chave para o sucesso dos estudantes em todas as fases da sua educação, e os professores podem desempenhar um papel fulcral no fornecimento e encorajamento dessa motivação nos seus estudantes.

Embora motivar os estudantes possa ser uma tarefa difícil, as recompensas valem mais do que isso. Os estudantes motivados estão mais entusiasmados em aprender e participar. Em termos simples: Ensinar uma turma cheia de estudantes motivados é agradável tanto para professores como para estudantes. Alguns estudantes são auto-motivados, com um amor natural pela aprendizagem. Mas mesmo com os estudantes que não têm esta motivação natural, um grande professor pode tornar a aprendizagem divertida e inspirá-los a atingir o seu pleno potencial.

### Como motivar os estudantes?

#### Encorajar os estudantes

Os estudantes procuram a aprovação e o reforço positivo dos professores, e é mais provável que estejam entusiasmados com a aprendizagem se sentirem que o seu trabalho é reconhecido e valorizado. Deve encorajar a comunicação aberta e o pensamento livre com os seus estudantes para os fazer sentir importantes. Sejam entusiastas. Elogie frequentemente os seus alunos. Reconheça-os pelas suas contribuições. Se a sua sala de aula é um local amigável onde os estudantes se sentem ouvidos e respeitados, eles estarão mais ansiosos por aprender. Um "bom trabalho" ou "belo trabalho" pode levar o aluno longe.

#### Envolva-os

Uma forma de encorajar os estudantes e de lhes ensinar a responsabilidade é envolvê-los na sala de aula. Tornar a participação divertida, dando a cada aluno um trabalho para fazer. Dar aos alunos a responsabilidade de arrumar ou decorar a sala de aula. Designar um aluno para apagar o quadro negro ou distribuir materiais. Se estiver a rever uma leitura na sala de aula, peça aos alunos para se revezarem nas secções de leitura em voz alta. Faça com que os alunos trabalhem em grupo e



atribua a cada um deles uma tarefa ou papel. Dar aos alunos um sentido de propriedade permite-lhes sentir-se realizados e encoraja a participação ativa na aula.

### **Oferecer Incentivos**

Estabelecer expectativas e fazer exigências razoáveis encoraja os estudantes a participar, mas por vezes os estudantes precisam de um empurrão extra na direção certa. Oferecer pequenos incentivos aos estudantes torna a aprendizagem divertida e motiva os estudantes a puxarem por si próprios. Os incentivos podem variar de pequenos a grandes ofertas, dando um privilégio especial a um aluno exemplar ou uma festa de pizza de turma se a nota média do teste subir. As recompensas dão aos estudantes uma sensação de realização e encorajam-nos a trabalhar com um objetivo em mente.

### **Seja Criativo**

Evite a monotonia, mudando a estrutura da sua turma. Ensine através de jogos e discussões em vez de aulas, encoraje os alunos a debater e enriquecer o assunto com ajudas visuais, como gráficos, diagramas e vídeos coloridos. Pode até mostrar um filme que ilustra eficazmente um tópico ou tema. A sua sala de aula física nunca deve ser aborrecida: utilize cartazes, modelos, projetos estudantis e temas sazonais para decorar a sua sala de aula, e criar um ambiente caloroso e estimulante.

### **Ligações do desenho à vida real**

"Quando irei precisar disto?" Esta pergunta, demasiadas vezes ouvida na sala de aula, indica que um aluno não está comprometido. Se um estudante não acredita que o que está a aprender é importante, não vai querer aprender, por isso é importante demonstrar como o assunto se relaciona com eles. Se estiver a ensinar álgebra, dedique algum tempo a pesquisar como é utilizada na prática, por exemplo, na engenharia e partilhe as suas descobertas com os seus alunos. Surpreenda-os realmente, dizendo-lhes que podem utilizá-la na sua carreira. Mostrar-lhes que um assunto é utilizado diariamente por pessoas "reais" dá-lhe uma nova importância. Podem nunca ficar entusiasmados com a álgebra, mas se virem como ela se lhes aplica, podem sentir-se motivados a aprender com atenção.

### **Tornar as coisas divertidas**

Nem todo o trabalho de aula precisa de ser um jogo ou um bom momento, mas os estudantes que vêm a escola como um lugar onde se podem divertir estarão mais motivados a prestar atenção e a fazer o trabalho que lhes é exigido do que aqueles que o consideram como uma tarefa. Adicionar atividades divertidas ao seu dia escolar pode ajudar os alunos que lutam para se manterem envolvidos e tornar a sala de aula um lugar muito mais amigável para todos os alunos.



## METODOLOGIA DO HUMOR E SUAS IMPLEMENTAÇÕES NAS AULAS DIÁRIAS

O principal objetivo do programa de formação é facilitar o processo de aprendizagem através de métodos de ensino, a fim de realizar a aquisição efectiva de conhecimentos e competências para a utilização do humor na sala de aula. A aprendizagem é um processo ativo e contínuo. As condições para apoiar a formação estão na criação de uma atmosfera que:

- encoraja os participantes a serem ativos;
- reconhece o direito das pessoas a cometerem erros;
- tolera a imperfeição;
- promove a abertura e a auto-confiança;
- faz com que as pessoas se sintam respeitadas e aceites;
- enfatiza a auto-avaliação em cooperação.

O processo de aprendizagem baseia-se nas necessidades dos alunos, uma vez que a estrutura do conteúdo e a estratégia de aprendizagem são concebidas inteiramente para as necessidades da aprendizagem. No conceito escolhido de abordagem partilhada da aprendizagem, os aprendentes participam ativamente no processo de aprendizagem.

Os participantes estão numa posição ativa. Isto desenvolve o pensamento; encoraja a utilização de estratégias de aprendizagem; desenvolve competências para lidar com diferentes fontes; leva à consciência do próprio estilo de aprendizagem; é adequado para a individualização da formação.

Estratégia de aprendizagem e cooperação conjunta - trata-se de formação baseada no trabalho em pequenos grupos, com o objectivo de desenvolver competências sociais. Qualquer aprendizagem conjunta é através da cooperação. Só pode ser falada quando os factores estão presentes: interdependência entre os membros do grupo; interacção presencial; responsabilidade individual pelo objectivo comum; desenvolvimento de competências para trabalhar num pequeno grupo; discussão reflexiva sobre o que foi feito.

O procedimento de formação aqui inclui as seguintes fases: preparação do ambiente de aprendizagem, apresentação dos problemas a resolver e dos objectos de investigação, distribuição das tarefas, direcção do trabalho dos formandos, conclusões e sínteses.

### O conceito de formação

Este programa de formação e lições afasta-se daqueles materiais pedagógicos que fornecem ideias manuais e finitas que não permitem necessariamente o desenvolvimento das próprias capacidades e aptidões dos utilizadores. É por isso que o programa é um material pedagógico concebido de forma flexível para que o aprendente possa utilizá-lo de forma a responder aos seus contextos, capacidades e objectivos específicos. É de notar que as propostas contidas neste programa tratam de processos de construção de estratégias enfatizando, de preferência, o desafio do tédio e da baixa motivação na sala de aula.

As principais características e compromissos para a utilização das ferramentas estão definidas no "4Rs Framework1":

1. Reutilização - reutilizar o conteúdo na sua forma inalterada



2. Rever - adaptar, ajustar, modificar, ou alterar o próprio conteúdo (por exemplo, traduzir o conteúdo para outra língua)
3. Remix - combinar o conteúdo original ou revisto com outro conteúdo para criar algo novo (por exemplo, incorporar o conteúdo num mash-up)
4. Redistribua - partilhe as suas revisões ou as suas remisturas com outros.

### **Objetivos do programa de formação:**

Aumentar a motivação dos estudantes em diferentes disciplinas;  
Utilização da metodologia HUMOUR e suas implementações nas aulas do dia-a-dia.  
Utilização de ferramentas digitais e não digitais inovadoras.

O programa de formação contém 5 módulos, baseados na investigação e boas práticas da IO1:

### **Módulo 1. Utilização do humor nas atividades da sala de aula**

No final do módulo, o participante é capaz de:

Usar o Humor nas atividades da sala de aula

Analisar os diferentes casos e escolher uma atividade apropriada

Implementar ações de humor nas aulas do dia-a-dia.

### **Módulo 2. Melhoria da motivação / envolvimento dos alunos na sala de aula**

No final do módulo, o participante é capaz de:

Saber como motivar/envolver os estudantes

Analisar os diferentes casos e escolher uma atividade apropriada

Implementar ações nas aulas do dia-a-dia.

### **Módulo 3. Livros e Materiais de Formação**

No final do módulo, o participante é capaz de:

Analisar os diferentes casos e escolher um material apropriado

Implementar ações nas aulas do dia-a-dia.

### **Módulo 4. Impulsionar a aprendizagem criativa**

No final do módulo, o participante é capaz de o fazer:

Saber como impulsionar a aprendizagem criativa

Analisa os diferentes casos e escolhe uma actividade apropriada

Implementa acções nas aulas do dia-a-dia.

### **Módulo 5. Melhoria da relação Professor - estudante**

No final do módulo, o participante é capaz de:

Saber como melhorar a relação professor - aluno

Analisar os diferentes casos e escolher uma atividade apropriada

Implementar ações nas aulas do dia-a-dia.



## UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS DIGITAIS E NÃO DIGITAIS INOVADORAS

### Dicas para incluir tecnologia no seu currículo:

#### **BYOD**

significa Bring your own devices. Atualmente, a maioria das pessoas tem um Smartphone ou um portátil que pode utilizar para atividades de aprendizagem. Abaixo encontrará algumas sugestões que são inovadoras em termos de aprendizagem. Pode utilizá-las no local de trabalho ou em sessões/módulos.

#### **Kahoot**

é uma plataforma baseada no jogo que torna a aprendizagem fantástica. Pode facilmente jogar um quiz existente com tantos membros quantos desejar ou mesmo jogar este jogo virtual. Também é possível criar facilmente o seu próprio quiz com base no tipo de tópico que considere importante e criar as suas próprias perguntas. Isto poderia ser, por exemplo, um quiz em que faça perguntas como: "Quem é um cozinheiro muito bom que ganhou um preço público por isto? Quem é capaz de falar 5 línguas fluentemente? Quem é um bisavô muito orgulhoso"? E depois liste alguns nomes dos membros da sua equipa para escolher (escolha múltipla). Tudo o que precisa é de um Smartphone (cada grupo ou indivíduo) e um ecrã de projecção para projetar o questionário.

#### **Goodreads**

Guia-o para o melhor livro sobre um tema, pois há tantos sobre o mesmo tema, que se pode perder na esmagadora quantidade de livros.

#### **YouTube**

oferece-lhe todos os diferentes tipos de vídeos em diferentes línguas que podem ser muito bons para deixar algo muito claro.

#### **Conversações Ted**

são pequenos vídeos do YouTube sobre todos os diferentes tipos de tópicos que se possa imaginar. (por exemplo, em muitos sítios pode encontrar o vídeo em inglês sobre 'Tudo o que partilhamos' sobre a Dinamarca ou 'O que acontece quando nos desencaixotamos é o aquecimento do coração'.

#### **Udemy/ Academia Kham/ Lynda/ Coursera**

são cursos online sobre muitos tópicos, alguns gratuitos outros a baixo custo. A maior parte das vezes é uma aprendizagem muito flexível e pode usar o seu Smartphone para isso.

#### **Lumosity**

esta é uma aplicação para exercícios cerebrais e pode ser usada para ter uma pequena pausa para poder recarregar a sua bateria.

#### **Duolingo**

é uma aplicação de língua para aprender uma língua estrangeira. Pode ser bom aprendê-la para o seu colega no local de trabalho ou trabalhar virtualmente em conjunto com o seu colega no estrangeiro.



## FERRAMENTAS NÃO DIGITAIS

### **Sala de aula invertida**

Uma das metodologias modernas que ganhou mais popularidade nos últimos anos, a Flipped Classroom é uma abordagem pedagógica em que os elementos tradicionais da lição ensinada pelo professor são invertidos - os materiais pedagógicos primários são estudados pelos alunos em casa e, depois, trabalhados na sala de aula.

O principal objetivo desta metodologia é otimizar o tempo na aula, dedicando-o, por exemplo, para satisfazer as necessidades especiais de cada estudante, desenvolver projetos cooperativos ou trabalhar em tarefas específicas.

### **Aprendizagem baseada em projetos**

Com a chegada de novas tecnologias de informação e comunicação às escolas, surgiram novas metodologias de ensino, mas também novas versões das metodologias existentes, agora revistas e atualizadas para a geração digital. Uma das mais utilizadas nas aulas atualmente é a Aprendizagem Baseada em Projectos (PBL – Project Based Learning).

Na sua essência, o PBL permite aos estudantes adquirir conhecimentos e competências chave através do desenvolvimento de projetos que respondem a problemas da vida real. Partindo de um problema concreto, em vez do modelo teórico e abstrato tradicional, através do PBL vêm-se melhorias notáveis na capacidade dos estudantes de reterem conhecimentos, bem como a oportunidade de desenvolverem competências complexas, tais como o pensamento crítico, a comunicação, a colaboração ou a resolução do problema.

### **Aprendizagem cooperativa**

"Juntos somos mais fortes". Este conceito de uma forma simples de aprendizagem cooperativa, uma metodologia que os professores utilizam para agrupar os estudantes e, assim, ter um impacto positivo na aprendizagem.

Os defensores deste modelo teorizam que trabalhar em grupo melhora a atenção, o envolvimento e a aquisição de conhecimentos por parte dos estudantes. A principal característica é que está estruturada com base na formação de grupos de 3-6 pessoas, onde cada membro tem um papel específico e para alcançar os objetivos é necessário interagir e trabalhar de forma coordenada.

Num contexto de aprendizagem cooperativa, o objetivo final é sempre comum e será alcançado se cada um dos membros desempenhar com sucesso as suas tarefas. Por outro lado, a aprendizagem individual tem estudantes concentrados em alcançar os seus objetivos sem terem de depender do resto dos seus colegas de turma.

### **Gamificação**

A integração da mecânica e dinâmica do jogo em ambientes não lúdicos, ou gamificação, tem sido praticada há muito tempo. Contudo, nos últimos anos, e particularmente devido à evolução dos videojogos, o fenómeno adquiriu uma dimensão sem precedentes, sendo um dos mais falados como uma tendência atual e futura da indústria EdTech.



Desde os anos 80 que, jogos com vocação internacional como a série "Carmen Sandiego" ou "Reader Rabbit" (ver infográfico abaixo) ganharam popularidade mundial, o desenvolvimento de títulos educativos tem aumentado consistentemente. Não apenas os destinados ao público em geral, mas, cada vez mais frequentemente, os concebidos especificamente para estudantes e cursos particulares.

### **Aprendizagem baseada em problemas**

Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL – Problem Based Learning) é um processo de aprendizagem cíclico composto por muitas fases diferentes, começando por fazer perguntas e adquirir conhecimentos que, por sua vez, conduzem a mais perguntas num ciclo de complexidade crescente.

Pôr esta metodologia em prática não significa apenas o exercício de inquérito pelos estudantes, mas convertê-la em dados e informações úteis. De acordo com vários educadores, as quatro grandes vantagens observadas com a utilização desta metodologia são:

O desenvolvimento do pensamento crítico e das capacidades criativas

A melhoria das capacidades de resolução de problemas

Aumento da motivação dos estudantes

Melhor partilha de conhecimentos em situações desafiantes

### **Pensamento do design**

A educação tem sido sempre um espaço prolífico para a inovação. Os professores de todo o mundo estão constantemente a apresentar novas ideias e metodologias para introduzir na sala de aula, fazendo o melhor das ferramentas à sua disposição.

O Design Thinking (DT) aplicado deriva de designers industriais e do seu método único para resolver problemas e satisfazer as necessidades dos seus clientes. Aplicado à educação, este modelo permite identificar com maior precisão os problemas individuais de cada aluno e gerar na sua experiência educativa a criação e inovação para a satisfação dos outros, o que se torna depois simbiótico.

### **Aprendizagem baseada no pensamento**

Para além do debate em torno da eficácia da aprendizagem através da memorização de factos e dados quando se discute a educação, um dos aspectos mais falados é a necessidade de mostrar aos alunos como trabalhar com a informação que recebem na escola. Ensiná-los a contextualizar, analisar, relacionar, argumentar... Em suma, converter informação em conhecimento.

Este é o objetivo do Thinking-Based Learning (TBL), desenvolvendo competências de pensamento para além da memorização e, ao fazê-lo, desenvolvendo um pensamento eficaz por parte dos estudantes.

### **Aprendizagem com base na competência**

Por definição, todas as metodologias de aprendizagem têm como principais objetivos a aquisição de conhecimentos, o desenvolvimento de competências e o estabelecimento de hábitos de trabalho.



A Aprendizagem Baseada em Competências (CBL) representa um conjunto de estratégias para alcançar este objetivo.

Através de ferramentas de avaliação como as rubricas, os professores podem percorrer o currículo académico sem desvios significativos, mas focando-o de uma forma diferente, pondo em prática exemplos reais e, assim, transmitindo aos seus alunos uma dimensão mais tangível das aulas.

### **Recursos:**

<https://www.intechopen.com/chapters/58060>

<https://www.edsys.in/16-innovative-ideas-make-teaching-methods-effective/>

<https://www.learningliftoff.com/causes-and-cures-for-classroom-boredom/>

<https://www.myenglishpages.com/blog/boredom-enemy-of-successful-learning/>

<https://smartclassroommanagement.com/2012/01/28/8-things-teachers-do-to-cause-boredom/>

<https://www.teachthought.com/pedagogy/improve-student-motivation-ideas/>

<https://teach.com/what/teachers-change-lives/motivating-students/>

<https://www.realinfluencers.es/en/2019/05/09/8-21st-century-methodologies/>

<https://cyc-net.org/cyc-online/cycol-0104-muller.html>



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Acordo de subvenção n.º:  
2020-1-BG01-KA201-079161



# Material das lições sobre Como utilizar o HUMOUR na educação



ЕВРОПЕЙСКИ ЦЕНТЪР ЗА ИНОВАЦИИ  
ОБРАЗОВАНИЕ, НАУКА И КУЛТУРА



KLARA S.P.  
LEARN TEACH MOTIVATE

*O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.*



O principal objetivo do programa de formação é facilitar o processo de aprendizagem através de métodos de ensino, a fim de realizar a aquisição efetiva de conhecimentos e competências para a utilização do humor na sala de aula. A aprendizagem é um processo ativo e contínuo. As condições para apoiar a formação estão na criação de uma atmosfera que:

- encoraja os participantes a serem ativos;
- reconhece o direito das pessoas a cometerem erros;
- tolera a imperfeição;
- promove a abertura e a autoconfiança;
- faz com que as pessoas se sintam respeitadas e aceites;
- enfatiza a auto-avaliação em cooperação.

O processo de aprendizagem baseia-se nas necessidades dos formandos, uma vez que a estrutura do conteúdo e a estratégia de aprendizagem são concebidas inteiramente para as necessidades da aprendizagem. No conceito escolhido de abordagem partilhada da aprendizagem, os aprendentes participam ativamente no processo de aprendizagem.

Os participantes estão numa posição ativa. Isto desenvolve o pensamento; encoraja a utilização de estratégias de aprendizagem; desenvolve competências para lidar com diferentes causas; leva à consciência do próprio estilo de aprendizagem; é adequado para a individualização da formação.

Estratégia de aprendizagem e cooperação conjunta - trata-se de formação baseada no trabalho em pequenos grupos, com o objetivo de desenvolver competências sociais. Qualquer aprendizagem conjunta é através da cooperação. Só pode ser falada quando os fatores estão presentes: interdependência entre os membros do grupo; interação presencial; responsabilidade individual pelo objetivo comum; desenvolvimento de competências para trabalhar num pequeno grupo; discussão reflexiva sobre o que foi feito.

O procedimento de formação aqui inclui as seguintes fases: preparação do ambiente de aprendizagem, apresentação dos problemas a resolver e dos objetos de investigação, distribuição das tarefas, direção do trabalho dos formandos, conclusões e sínteses.



## O conceito de formação

Este programa de formação e lições afasta-se daqueles materiais pedagógicos que fornecem ideias manuais e finitas que não permitem necessariamente o desenvolvimento das próprias capacidades e aptidões dos utilizadores. É por isso que o programa é um material pedagógico concebido de forma flexível para que o aluno possa utilizá-lo de forma a responder aos seus contextos, capacidades e objetivos específicos. É de notar que as propostas contidas neste programa tratam de processos de construção de estratégias enfatizando, de preferência, o desafio do tédio e da baixa motivação na sala de aula.

As principais características e compromissos para a utilização das ferramentas estão definidas no "4Rs Framework1":

1. Reutilização - reutilizar o conteúdo na sua forma inalterada
2. Rever - adaptar, ajustar, modificar, ou alterar o próprio conteúdo (por exemplo, traduzir o conteúdo para outra língua)
3. Remix - combinar o conteúdo original ou revisto com outro conteúdo para criar algo novo (por exemplo, incorporar o conteúdo num mash-up)
4. Redistribuir - partilhar as suas revisões ou as suas remisturas com outros.

### **Objetivos do programa de formação:**

Para aumentar a motivação dos estudantes em diferentes disciplinas;

Utilização da metodologia HUMOUR e suas implementações nas aulas do dia-a-dia.

Utilização de ferramentas digitais e não digitais inovadoras.

O programa de formação contém 5 módulos, baseados na investigação e boas práticas do IO1:

### **Módulo 1. Utilização do humor nas atividades da sala de aula**

No final do módulo, o participante é capaz de:

Usar o Humor nas atividades da sala de aula

Analisar os diferentes casos e escolher uma atividade apropriada

Implementar ações de humor nas aulas do dia-a-dia.

### **Módulo 2. Melhoria da motivação / envolvimento dos alunos na sala de aula**

No final do módulo, o participante é capaz de:

Saber como motivar/envolver os estudantes

Analisar os diferentes casos e escolher uma atividade apropriada

Implementar ações nas aulas do dia-a-dia.

### **Módulo 3. Livros e Materiais de Formação**

No final do módulo, o participante é capaz de:

Analisar os diferentes casos e escolher um material apropriado

Implementar ações nas aulas do dia-a-dia.

### **Módulo 4. Impulsionar a aprendizagem criativa**

No final do módulo, o participante é capaz de:

Saber como impulsionar a aprendizagem criativa



Analisar os diferentes casos e escolher uma atividade apropriada  
Implementar ações nas aulas do dia-a-dia.

### Módulo 5. Melhoria da relação Professor - estudante

No final do módulo, o participante é capaz de:

Saber como melhorar a relação professor-estudante

Analisar os diferentes casos e escolher uma atividade apropriada

Implementar ações nas aulas do dia-a-dia.

Capítulo o Nr.	Capítulo	Link para o conteúdo	Link para Apresentações
0	Humor ( Teoria )		<a href="#">Sobre o humor na sala de aula</a>
1	Utilização do humor nas atividades da sala de aula	<a href="#">Energizadores</a>	<a href="#">COMO AS CRIANÇAS APRENDEM? A PRÓXIMA GERAÇÃO DE APRENDIZES.</a> <a href="#">Causas e consequências do tédio na sala de aula</a> <a href="#">Coisas que os professores fazem que provocar o tédio</a> <a href="#">Utilização do humor nas atividades da sala de aula</a>
2	Melhoria da motivação / envolvimento dos alunos na sala de aula	<a href="#">Energizador</a>	<a href="#">melhoria da motivação dos estudantes</a>
3	Livros e Materiais de Formação	<a href="#">Energizador</a>	<a href="#">Metodologia do Humor</a>
4	Impulsionar a aprendizagem criativa		<a href="#">IMPULSIONAR A APRENDIZAGEM CRIATIVA</a>
5	Melhoria da relação professor - estudante	<a href="#">Energizer - Cadeiras de música</a>	<a href="#">Utilização de ferramentas digitais e não digitais inovadoras</a> <a href="#">Melhoria da relação professor-estudante</a>



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Acordo de subvenção n.º:  
2020-1-BG01-KA201-079161



*O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.*