Manual de Competências Digitais para Educadores

Português

Ano de Publicação 2023

Sim, até podíamos lutar contra as mudanças climáticas agora, mas e se daqui a 50 anos descobríssemos que os cientistas não tinham razão, e que afinal não existia aquecimento global? Então teríamos garantido, sem motivo, que era possível respirar de novo nas cidades, que os rios já não eram tóxicos, que os carros já não emitiam barulho ou odores e que não estávamos dependentes de ditadores e das suas reservas de petróleo. Ficaríamos muito irritados.

Marc-Uwe Kling
Cantautor, artista de cabaret e escritor alemão

ÍNDICE

1 O QUE VOU ENCONTRAR AQUI? 04
2 COMO USAR O MANUAL 08
3 PLANO CURRICULAR EXEMPLIFICATIVO: PENSE GLOBALMENTE, ATUE LOCALMENTE 14
4 PLANO CURRICULAR EXEMPLIFICATIVO: SUSTENTABILIDADE NAS PONTAS DOS DEDOS 22
5 PLANO CURRICULAR EXEMPLIFICATIVO: JOGUE PELO CAMINHO DA SUSTENTABILIDADE 30
6 BIBLIOTECA DE FERRAMENTAS DIGITAIS 38
7 RECURSOS PARA INICIAR A TRANSFORMAÇÃO ECOLÓGICA 60
8 TESTE O SEU CONHECIMENTO DIGITAL 98
9 TESTE O CONHECIMENTO DOS SEUS ESTUDANTES 102

Fachhochschule des Mittelstands (FHM) (Bielefeld, Alemanha)
PAIZ Konsulting Sp. z o.o. (Lublin, Polónia)
Fundacja Ekopotencjał - Przestrzeń Możliwości (Bierutów, Polónia)
Virtual Campus LDA (Porto, Portugal)
Energie Impuls OWL e.V. (Bielefeld, Alemanha)

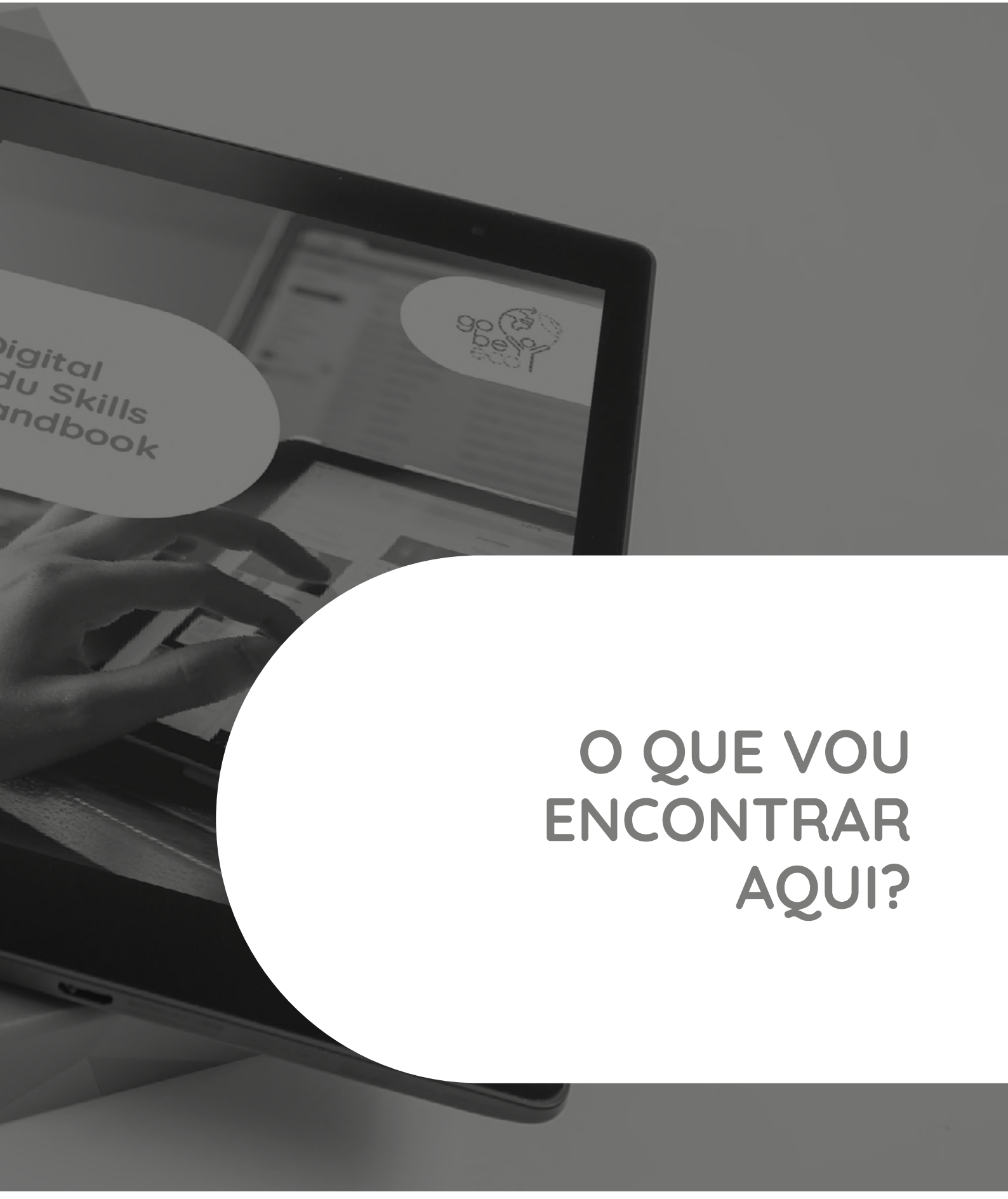
www.gobeeco.eu

Por favor, pense no ambiente antes de imprimir este Manual!
Estima-se que mais de metade de todas as páginas que são impressas não sejam lidas ou usadas. Ao evitar imprimir documentos desnecessariamente, estará a proteger o ambiente e a ajudar a reduzir o número de árvores abatidas, os químicos emitidos para as águas subterrâneas, a água potável, etc. Vamos juntar-nos para evitar o desperdício de recursos, usando o nosso manual digitalmente.

Cofinanciado pelo Programa Erasmus+ da União Europeia

CC BY NC SA

Este Manual foi publicado no âmbito do projeto europeu
"GoBeEco - Gamificação para a promoção de hábitos ecológicos na educação de adultos" (2020-2023)



O QUE VOU ENCONTRAR AQUI?

Educação para o Desenvolvimento Sustentável

O conceito de Educação para o Desenvolvimento Sustentável descreve um processo educacional holístico e transformativo que aborda temas de sustentabilidade, como proteção climática e biodiversidade, integrando conteúdo educativo, objetivos de aprendizagem, pedagogia e ambiente de aprendizagem digital de uma forma interativa, de maneira a promover uma educação transformadora, baseada no espírito crítico, e orientada para a ação. Estudantes de todas as idades devem ser capazes de mudar os seus hábitos e se adaptarem às sociedades em que vivem.

O uso de métodos participativos irá levar ao desenvolvimento de um pensamento crítico, competências de colaboração, liderança, trabalho em equipa, entre outras. Além disso, o foco internacional irá permitir que os utilizadores se comportem como cidadãos do mundo, e não estejam limitados às suas fronteiras nacionais.

A educação de adultos baseia-se no conceito de "formação contínua". Tal consiste em "aprendizagem ao longo da vida, destinada ao desenvolvimento de conhecimento, qualificações e competências pessoais, cívicas, sociais e profissionais."

Especialmente numa época de mudanças sociais, ecológicas e económicas muito rápidas, a formação contínua permite o desenvolvimento dos estudantes e a sua integração numa sociedade em mudança constante.

Conhecimento

A transmissão de conhecimento visa conteúdos sustentáveis, factos ecológicos, económicos e socioculturais, tomada de decisões num contexto global e o conhecimento das atuais estratégias de implementação e tecnologia.

Competências: Para além da transmissão de conhecimento, o principal foco é a transmissão de competências que permita aos participantes o seu envolvimento ativo.

Vontade: De forma a participar ativamente na transformação social, precisamos não só de conhecimento e competências, mas também de uma atitude correspondente e vontade de mudar. Enquanto o conhecimento e as competências podem ser formulados, construídos e revistos, as atitudes, valores e aspirações muitas vezes só se manifestam em ações fora ou após o curso. No entanto, a dimensão da "vontade" é indispensável. O desejo de implementar conhecimentos e competências não pode ser testado num curso, mas pode ser estimulado com a comparação de atitudes e valores com os participantes.

Aprender com os meios digitais

Muitos Educadores ainda têm de experimentar a utilização dos meios digitais como ferramentas que podem promover o sucesso da aprendizagem e ensino, ou então já os utilizaram mas de forma limitada. Além disso, os Educadores consideram frequentemente que a utilização dos meios digitais implica um esforço adicional, e que o potencial de melhoria dos seus métodos de ensino e as mais-valia destas ferramentas não são claros.

Acresce que os Educadores Universitários se consideram normalmente especialistas no assunto e, como tal, não querem investir muito tempo e esforço na conceção didática (digital) dos seus pró-

prios métodos de ensino.[1] No entanto, o objetivo deveria incidir na promoção do intercâmbio e na estimulação de um maior desenvolvimento do conhecimento para a ação.

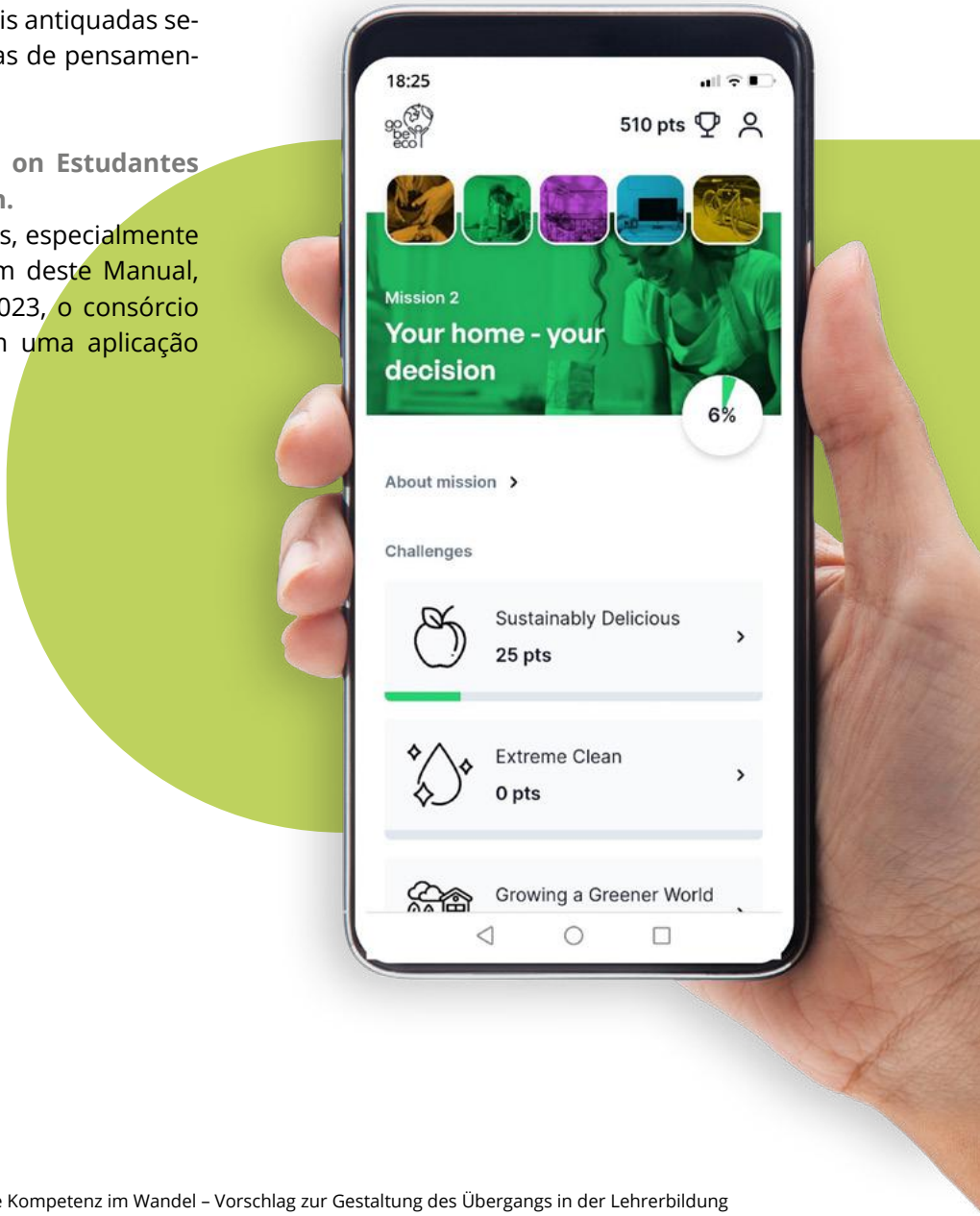
Apresentação do projeto

Diariamente, as notícias demonstram o impacto prejudicial, a nível ambiental, de certos estilos de vida para o planeta. Ainda assim, as pessoas tendem a fazer o que sempre fizeram. É aqui que o projeto Erasmus **GoBeEco (www.gobeeco.eu)** entra em ação. Para que a mudança seja bem-sucedida, os velhos hábitos devem ser quebrados. Informações complexas sobre questões de sustentabilidade devem ser tornadas compreensíveis, para que as formas de pensar mais antiquadas sejam substituídas por novas formas de pensamento mais sustentáveis.

The project's research focuses on Estudantes and teachers in adult education.

O projeto é focado em estudantes, especialmente adultos, e professores. Para além deste Manual, que foi desenvolvido em 2022/2023, o consórcio do projeto desenvolveu também uma aplicação online que pretende fomentar a inclusão de práticas de sustentabilidade nas vidas diárias das pessoas, de uma forma didática. Esta WebApp é gratuita e de livre acesso, e pode ser utilizada por todos os que queiram ter o seu próprio desafio sustentável e tornar o mundo um bocadinho melhor. Pode aceder aqui: **www.game.gobeeco.eu**

A estrutura intuitiva da WebApp, organizada em missões temáticas, desafios e várias tarefas, torna-a uma ferramenta ideal para ser usada para fins educativos.



1 Mayrberger, K. (2008). Medienpädagogische Kompetenz im Wandel – Vorschlag zur Gestaltung des Übergangs in der Lehrerbildung am Beispiel mediendidaktischer Kompetenz.

COMO USAR O MANUAL

A preparação dos planos curriculares educativos, para o GoBeEco, segue os princípios do modelo de Design Instrucional Rápido (RID), proposto por Dave Meier[2], que se baseia no conceito de que as pessoas aprendem melhor com a experiência e ação, em vez de seguirem materiais de formação e apresentações. Esta nova abordagem do processo de aprendizagem proporciona um melhor desempenho a todos os tipos de Estudantes e encontra-se, portanto, orientada para cursos baseados em atividades, que colocam os Estudantes no centro do (e sendo responsáveis pelo) processo de aprendizagem. Estes cursos, que também incorporam abordagens colaborativas e de aprendizagem entre pares, expõem os Estudantes a diversas práticas e atividades, das mais simples a complexas, sendo cada experiência seguida de feedback e reflexão. As atividades são particularmente vantajosas quando permitem aos Estudantes trabalharem com cenários diferentes e focados em problemas do mundo real.

Os sete princípios do RID podem ser resumidamente apresentados como:

1. **Design utilizando o Ciclo de Aprendizagem em Quatro Fases**
- Preparação, que está a despertar o interesse do (a) Estudante
- Apresentação das informações, para permitir ao (à) Estudante descobrir novos conhecimentos ou competências
- Prática, para permitir ao (à) Estudante integrar os novos conhecimentos ou competências
- Desempenho, para permitir ao (à) Estudante aplicar os novos conhecimentos ou competências

2. **Apelativo para todos os Estilos de Aprendizagem**
- Somática: Aprender movendo-se e fazendo
- Auditiva: Aprender falando e ouvindo
- Visual: Aprender observando e fotografando
- Intelectual: Aprender através da resolução de problemas e da reflexão

3. **Cursos baseados em Atividades de Design**
- Ao conceber um programa de formação, introduza novas atividades que os Estudantes precisão de desenvolver para poderem adquirir rapidamente novos conhecimentos e desenvolver novas competências;
- Os Estudantes beneficiam muito mais com experiências ativas do que com uma aprendizagem baseada em apresentações e materiais, por mais sofisticados que estes sejam a nível tecnológico.

4. **Criar uma Comunidade de Aprendizagem**
- Em vez de conceber programas de formação para indivíduos isolados, crie os seus programas para a comunidade de Estudantes;
- Crie programas de aprendizagem que permitam a todos na comunidade ser Estudante e Professor ao mesmo tempo.

5. **Alternar entre Atividades de Aprendizagem fisicamente ativas e passivas**
- Levantar-se, mover-se, realizar atividade física melhora a circulação para o cérebro e a aprendizagem. Os designs são melhores quando não mantêm as pessoas fisicamente passivas ou ativas durante longos períodos de tempo mas, em vez disso, alternam entre os dois;
- Atividades de aprendizagem físicas: permanecer em pé e a falar, manuseando objetos físicos, encenando processos, criando modelos ou pictogramas, fazendo demonstrações, ou envolvendo-se numa atividade prática;

2 Meier, D. (2000). The Accelerated Learning Handbook. New York: McGraw-Hill.

- Atividades de aprendizagem fisicamente passivas: observar, pensar, refletir, construir modelos mentais, ouvir apresentações ou interagir com computadores;
- O ritmo constante entre entre os modos fisicamente ativos e passivos tende a manter a energia das pessoas e a melhorar a sua aprendizagem.

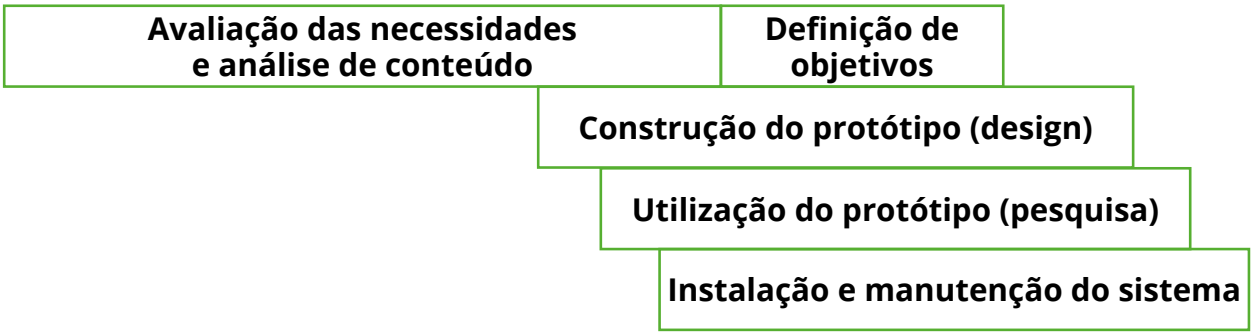
6. Seguir a regra 30/70

- Certifique-se de que projeta o curso de modo a que 30 % do seu tempo, ou menos, seja dedicado a apresentações do (a) formador (a); e 70 % ou mais, a atividades práticas e de integração do (a) Estudante;
- A aprendizagem não é um desporto para espectadores, mas sim altamente participativo. Um bom design recebe a bola do campo do (a) Estudante o mais frequentemente possível e durante o maior tempo possível.

7. Criar um Design flexível e aberto

- Os programas de aprendizagem criados com o modelo tradicional de Sistemas de Design Instrucional (SDI) podem ser rígidos e impositivos. Os programas de eLearning são frequentemente concebidos para serem reproduzidos repetidamente. Perante esta inflexibilidade, é difícil modificá-los;
- O Design Instrucional Rápido adequa-se melhor a este mundo em constante mudança pois é aberto, responsivo à mudança, flexível e está sempre em progresso, evoluindo e melhorando continuamente;
- O princípio de Meier é "nunca fazer pelos Estudantes o que estes podem fazer por si próprios ou pelos outros." O RID funciona porque não tenta fazer tudo para que o (a) Estudante controle o processo de aprendizagem. Responsabiliza os Estudantes pela sua própria aprendizagem.

No modelo RID, as necessidades, conteúdo e objetivos dos Estudantes são determinados enquanto o protótipo é criado, pois o envolvimento ativo dos utilizadores permite um processo dinâmico e imediato de feedback, em vez de fases de teste próximas ao momento de conclusão do projeto.



O RID começa com uma fase de análise, onde são identificadas as necessidades de formação. Durante o design, a criação de um protótipo permite visualizar a interface do utilizador e fornecer um modelo do curso. As caixas sobrepostas têm como objetivo representar a forma como os vários processos não ocorrem linearmente. Assim, a análise das necessidades e do conteúdo depende, em parte, do conhecimento adquirido com a criação e uso do protótipo do curso. Este modelo permite que todos os membros da equipa e que os utilizadores (ou clientes) estejam envolvidos no modelo de conceção da solução. É fornecido um feedback antecipado, reduzindo o tempo obrigatório relativo ao desenvolvimento e implementação.

Explicar como utilizar o manual:

Se olharmos para os métodos e ferramentas de uma perspetiva da prática pedagógica, ambos se tratam de elementos importantes na conceção do processo de ensino-aprendizagem para se adequarem com precisão. É dado especial enfoque a situações iniciais, que devem motivar e incentivar. Mas também à parte final do evento, na qual a utilização dos métodos e ferramentas deve ser bem ponderada. Ao selecionar os métodos apropriados, o quadro institucional, os participantes, objetivos e conteúdo, assim como os Educadores devem ser tidos em conta. Os próximos capítulos deste manual ajudarão os Educadores no desenvolvimento curricular. Três planos curriculares exemplificativos serão apresentados - dois dos quais tendo sido concebidos com base em soluções digitais disponíveis para o desenvolvimento de competências pró-eco; e um outro focado na utilização da gamificação para o desenvolvimento das mesmas competências. O (a) Educador (a) pode adaptar o currículo escolhido aos seus objetivos individuais de ensino-aprendizagem. Para este propósito, os Educadores são encorajados a utilizar as ferramentas apresentadas na biblioteca. A primeira secção do plano curricular descreve o ambiente de aprendizagem e o respetivo plano de ensino, ferramentas e métodos escolhidos mais apropriados. Na construção de um plano curricular personalizado, é importante termos em consideração a situação inicial dos Estudantes/grupo-alvo e também a do (a) professor (a).

Nível de envolvimento: Tanto o (a) Educador(a) como o (a) Estudante podem ter diferentes níveis de conhecimento a nível digital e de sustentabilidade. O nosso manual apresenta exemplos de planos curriculares específicos, baseados num certo nível de know-how digital. Alternativas (mais simples= Iniciante ou mais complexas = Avançado) são sempre apresentadas na biblioteca de eco-atividades e ferramentas digitais no final do manual.
Conforme mencionado, o manual baseia-se no modelo de 4 Fases de Design Instrucional Rápido. Dentro deste modelo, os elementos pedagógicos individuais que se constroem com base uns nos outros são apresentados nos planos curriculares. Seguem-se alguns exemplos da estrutura:

Fase 1: Preparação, que está a despertar o interesse do (a) Estudante

- Pré-Teste de Conhecimento (na Fase 4 um teste de conhecimento para comparação)
- Breve Apresentação do (a) Educador(a)
- Podcasts para iniciar o tema
- Curta-metragem que desperte o interesse dos Estudantes
- Tarefa introdutória para o grupo de aprendizagem

Fase 2: Apresentação de informação para permitir ao (à) Estudante adquirir novos conhecimentos ou competências

- Apresentação de Conteúdo por parte do (a) Educador(a)
- Podcasts para aprofundar mais a temática
- Filmes a aprofundar mais a temática
- Aprendizagem entre pares para adquirir conhecimentos/competências (digital e de sustentabilidade)

Fase 3: Prática para permitir ao (à) Estudante integrar novos conhecimentos ou competências

- Jogo baseado no tema (virtual ou físico)
- Exercício prático do conhecimento obtido
- Os Estudantes desenvolvem um projeto prático

Fase 4: Desempenho para permitir ao (à) Estudante aplicar os novos conhecimentos ou competências

- Teste de conhecimento
- Discussão final em grupo
- Avaliação do projeto prático
- Autoavaliação do nível de conhecimentos

As duas bibliotecas oferecem uma visão abrangente das Ferramenta Digitais e recursos para iniciar a transformação ecológica. A função de pesquisa no documento pode ser utilizada para pesquisar conteúdos e aplicações específicas. Após o download do manual, os utilizadores podem também adicionar Ferramenta Digitais e ferramentas de transformação ecológica que eles próprios tenham encontrado. Um modo marcador ajuda a marcar as entradas mais importantes. Marcações com hiperligações e links para os websites proporcionam ao utilizador uma função útil para aceder rapidamente a informações sobre as ferramentas. As diferentes ferramentas e recursos estão, na sua maioria, disponíveis em várias línguas (bandeira europeia), mas algumas delas são específicas de cada país (bandeira alemã, polaca ou portuguesa) e, portanto, apenas disponíveis no respetiva língua nacional. Sinta-se à vontade para utilizar os pequenos textos introdutórios na biblioteca para procurar ferramentas e recursos inovadores no seu idioma através de motores de busca na Internet.

COMO USAR O MANUAL

Plano Curricular Exemplificativo

1. Pense Globalmente – Atue localmente		2. Sustentabilidades na ponta dos dedos		3. Jogue pelo caminho da sustentabilidade	
Estudante	**Educador(a)**	**Estudante**	**Educador(a)**	**Estudante**	**Educador(a)**
☐ Iniciante	☐ Iniciante	☒ Iniciante	☒ Iniciante	☐ Iniciante	☐ Iniciante
☒ Avançado	☒ Avançado	☐ Avançado	☐ Avançado	☒ Avançado	☒ Avançado

Siga o Modelo RID

Personalize o plano curricular

Use as Ferramenta Digitais da biblioteca

Use os recursos para iniciar uma transformação ecológica

Utilize as hiperligações & links dos websites para uma informação rápida

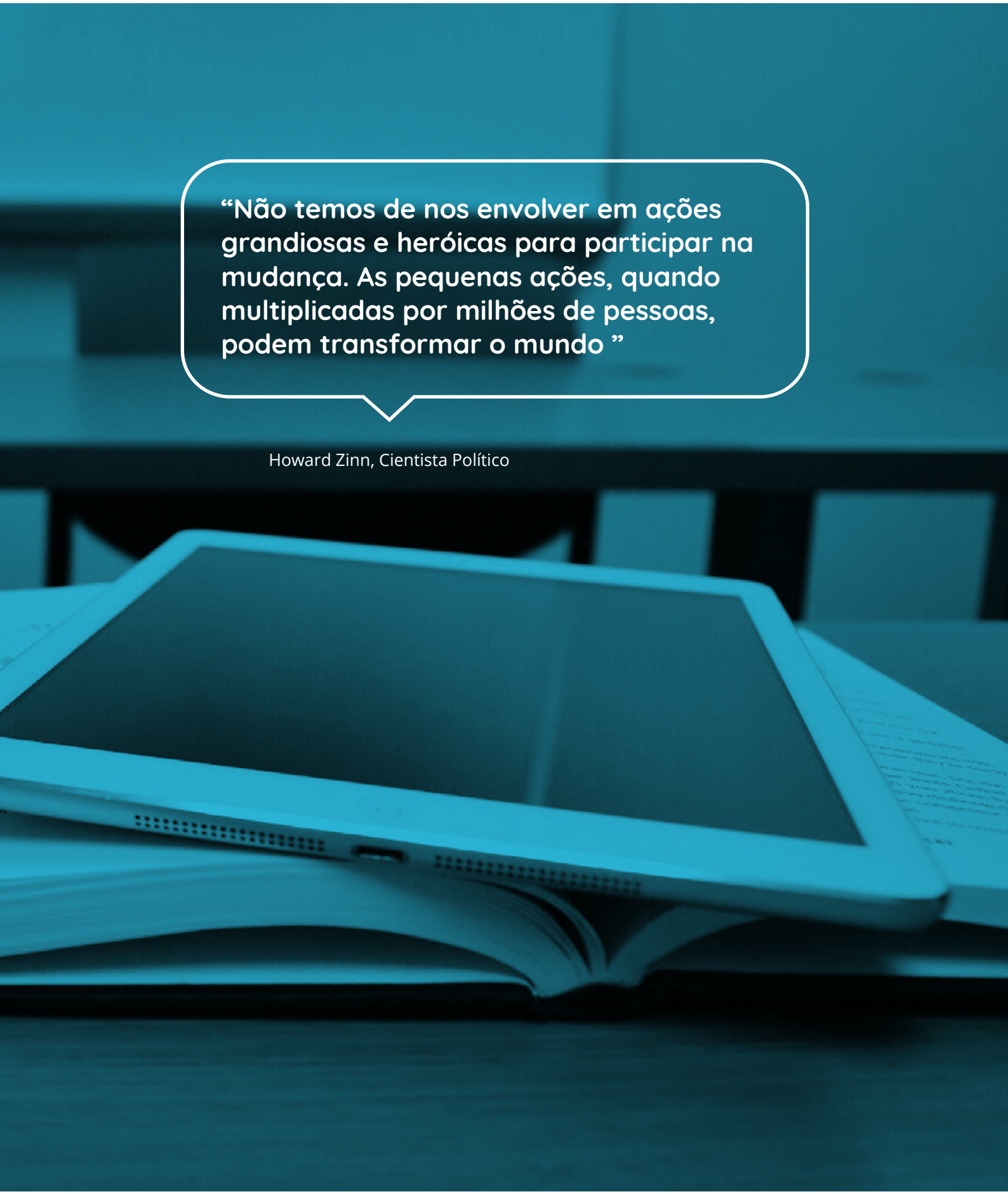
Ao escolher ferramentas/recursos, preste atenção ao nível de dificuldade (Iniciante/Avançado)

Adicione as ferramentas que pesquisou ao manual e ao seu plano curricular

Avalie o seu conhecimento digital

Avalie o conhecimento dos Estudantes

PLANO CURRICULAR EXEMPLIFICATIVO: PENSE GLOBALMENTE- ATUE LOCALMENTE



> “Não temos de nos envolver em ações grandiosas e heróicas para participar na mudança. As pequenas ações, quando multiplicadas por milhões de pessoas, podem transformar o mundo ”

Howard Zinn, Cientista Político

Situação de Aprendizagem

Descrição da Situação de Aprendizagem:
Os Estudantes já abordaram o tema da sustentabilidade e, com a ajuda deste plano curricular, ficarão a conhecer os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) e a como aplicá-los ao seu próprio contexto pessoal. O (a) Educador(a) já obteve a sua primeira experiência na área de ensino digital. Todos os conteúdos podem ser ensinados online.

Background digital dos Estudantes e Educadores/Nível de envolvimento:
Estudante
☐ Iniciante
☒ Avançado
Educador(a)
☐ Iniciante
☒ Avançado

Resultados de Aprendizagem: Conhecimento, Capacidades e Competências

Tendo concluído com sucesso este curso, os Estudantes Adultos
- conhecerão a relevância dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
- serão capazes de refletir, de forma crítica, sobre o desenvolvimento sustentável global
- compreenderão a importância de uma ação sustentável
- adquirirão competências na produção dos meios de comunicação

Conteúdo Desenvolvido//Pense globalmente – atue localmente//

Preparação

☐ Atividades de Grupo
☒ Atividades Individuais
☒ Maioritariamente Online
☐ Maioritariamente Presencial
☐ Maioritariamente na Sala de Aula
☐ inclui excursões

1. Introdução aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável	
▷	Veja a transmissão global das 'Nações Unidas"
🔗	Criação conjunta de um primeiro Mapa Mental Virtual (pode ser selecionada uma das ferramentas do mapa mental, da biblioteca, inserida na categoria Ferramentas de apoio ao trabalho cooperativo e colaborativo ↗) com referência e ideias relativas aos 17 Objetivos.

	Depois, os 17 ODS são analisados com mais detalhe, como parte do processo de transmissão de conhecimentos. Os infográficos da União Europeia podem ser utilizados para este fim.
	Exemplares de infográficos sobre o ODS 13 podem ser encontrados aqui.
	Na última etapa da preparação, o (a) Educador(a) coloca os ODS num contexto global. Assim, os Estudantes devem classificar os objetivos individuais nas áreas da biosfera, sociedade e economia. A solução correta pode ser encontrada ao lado.

Fonte: Crossman,N.; et al. (2018). Global socio-economic impacts of future changes in biodiversity and ecosystem services: State of play and approaches for new modelling. p. 16.

Apresentação

☒ Atividades de Grupo
☒ Maioritariamente Online
☐ Maioritariamente na Sala de Aula
☐ Atividades Individuais
☐ Maioritariamente Presencial
☐ inclui excursões

2. Introdução, de forma mais aprofundada, à temática

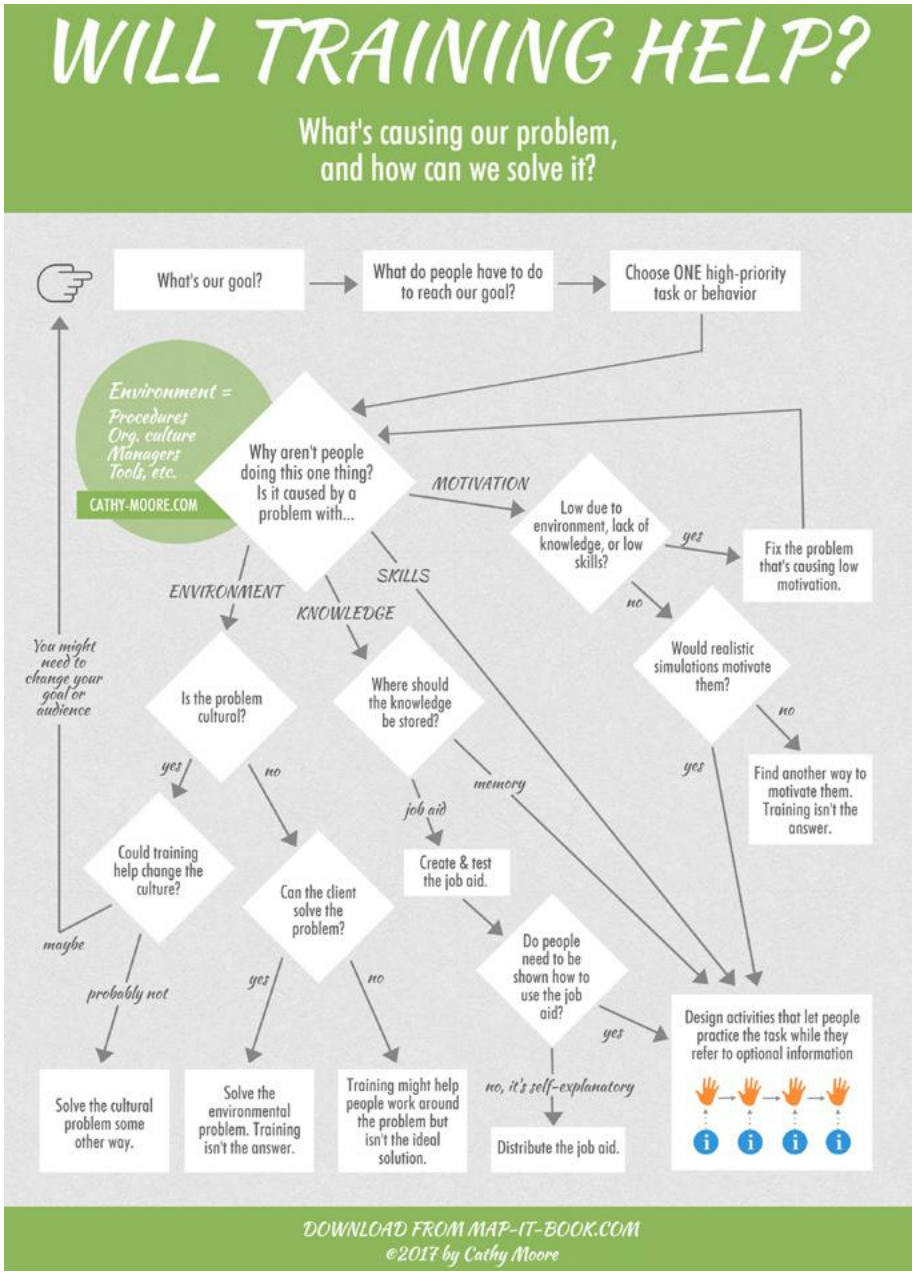
Trabalho de grupo: os Estudantes devem dividir-se em pequenos grupos. Cada grupo foca-se em 3 ODS, um de cada uma das áreas: biosfera, sociedade e economia. Não é obrigatório que cada ODS tenha sido atribuído, mas deve assegurar-se que nenhum seja trabalhado repetidamente. O objetivo desta fase de apresentação é que os pequenos grupos trabalhem mais intensivamente os ODS escolhidos. Estes continuam a trabalhar no mapa menal (criado em conjunto na fase de preparação) através da elaboração de subdivisões nas perguntas: Definição "Qual é o objetivo?", Conhecimento "Porquê?" e opções de ação para cada pessoa "O que posso fazer para ajudar?". Posteriormente, os resultados são apresentados ao grupo completo.

Colocar em Prática

☒ Atividades de Grupo
☒ Maioritariamente Online
☐ Maioritariamente na Sala de Aula
☐ Atividades Individuais
☐ Maioritariamente Presencial
☐ inclui excursões

3. Aprendendo, concebendo

	Nesta fase prática, os Estudantes devem criar um produto com conteúdos multimédia agrupados com base no trabalhado anteriormente desenvolvido, o que deve motivar as pessoas para mudarem o seu comportamento em relação ao ODS escolhido.
	Cada grupo cria um Mapa de Ação ↗ para cada um dos seus três ODS. Aqui está um exemplo de um mapa de ação.



Fonte: Moore, C.: Will training help (2017)

	Os Estudantes devem receber uma breve introdução ao método do mapeamento da ação, mas depois estão conta própria dentro do seu pequeno grupo. Devem explorar, de forma autónoma e mais aprofundada, o mapa de ação para o ODS escolhido. Neste contexto, o grupo escolhe um (possivelmente combinado) produto multimédia (texto, imagens, áudio, vídeo, screencast, website, podcast etc.) e cria-o.
	O objetivo do **mapa de produtos multimédia**↗ deve consistir em motivar as pessoas a mudar o seu comportamento relativo aos ODS (vídeo, screencast, podcast, website etc.) O produto criado será então apresentado ao grupo completo juntamente com o mapa de ação.

Desempenho

☐ Atividades de Grupo
☒ Maioritariamente Online
☐ Maioritariamente na Sala de Aula
☒ Atividades Individuais
☐ Maioritariamente Presencial
☐ inclui excursões

4. Realização de uma avaliação online de conhecimentos

Nas duas últimas fases do RID, os Estudantes adaptaram os objetivos, parcialmente abstratos, dos ODS às suas próprias vidas. No teste final de conhecimentos da fase de desempenho, o conteúdo dos ODS é testado novamente para se apurar se o conhecimento foi consolidado. O (a) Educador(a) podem criar o seu próprio **teste de conhecimentos ↗** utilizando uma ferramente online, ou recorrendo a um dos muitos testes dos ODS já disponíveis online. Aqui encontra dois exemplos:

Primeiro exemplo	Segundo exemplo

Cronograma

Duração	1	2	3	4
Horas de contacto (Online ou presencial)	4 h	4 h	8 h	1 h
Auto-estudo adicional	2 h	2 h	3 h	1 h

Ferramentas Educativas Digitais

Ferramenta de Mapa Mental pertencente às Ferramentas de apoio ao trabalho cooperativo e colaborativo ↗
Representação visual de ideias com ligações diretas entre os diferentes itens.

Mapa Mental de Ação ↗
O mapeamento da ação é um método de design instrucional para racionalizar e simplificar o processo. A técnica centra-se na análise do problema em questão e na definição de uma solução apropriada.

Ferramentas de design de materiais e multimédia (Produção multimédia) ↗
De um ponto de vista analítico, os produtos multimédia consistem em dois elementos: o produto cultural imaterial (conteúdo) e o meio material (meio). A escolha do meio adequado para um determinado conteúdo é essencial para ter acesso à atenção do destinatário e para poder colocar a informação.

Teste de Conhecimentos online↗

Os testes de conhecimento tratam-se de métodos para determinar e avaliar o nível de conhecimento de uma pessoa com a ajuda de procedimentos normalizados de teste. Pode ser encontrada online, para este fim, uma grande variedade de ferramentas, que podem ser preenchidas com perguntas individuais.

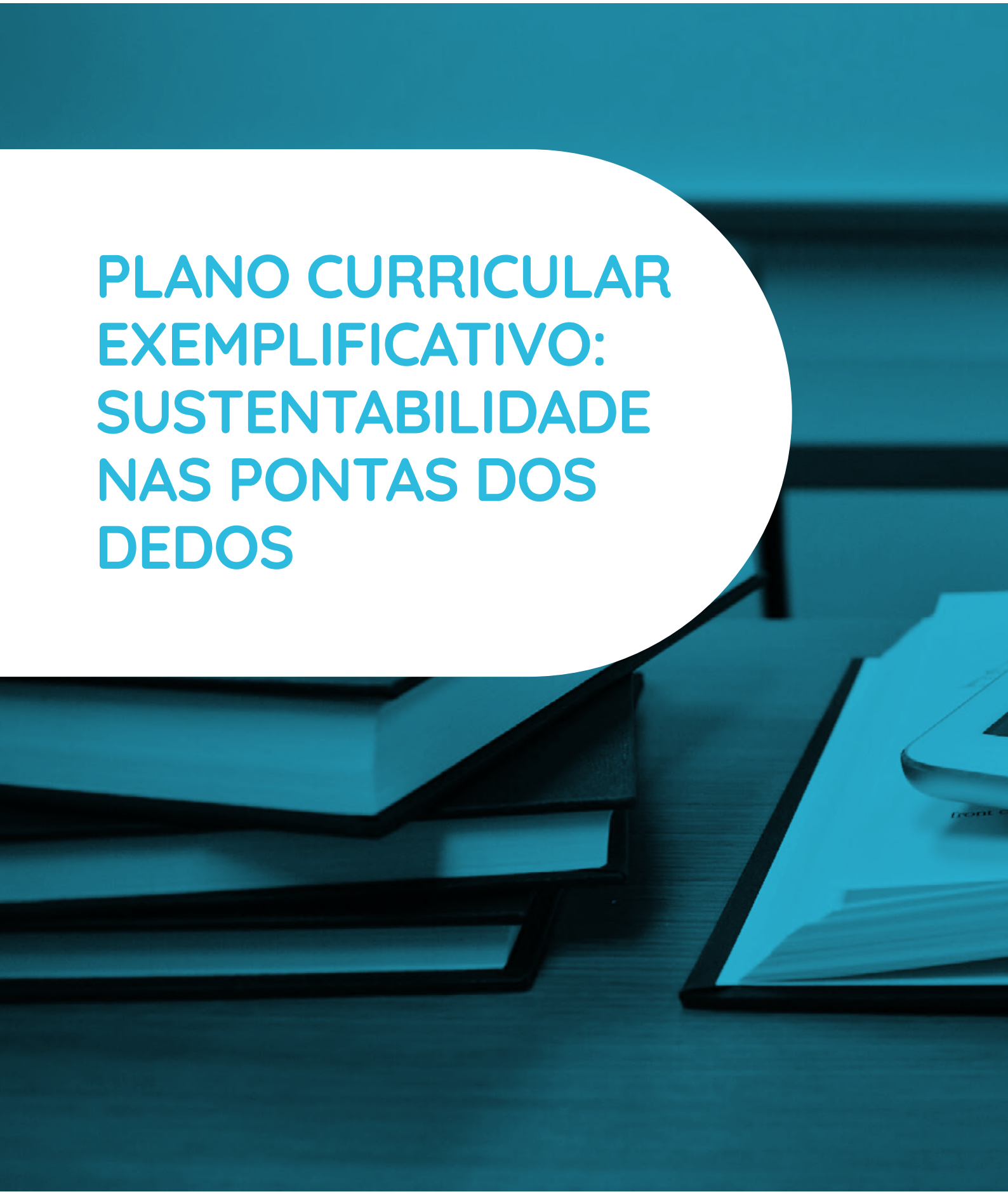
Bibliografia e links para conteúdo sobre sustentabilidade

Literatura de Base:

- Trudel, R. (2018): Sustainable consumer behavior in consumer psychology review.
- Moore, C. (2017): Map It: The Hands-on Guide to Strategic Training Design, Montesa Press.
- United Nations Department of Economic and Social Affairs (2022): SDG Good Practices: A compilation of success stories and lessons learned in SDG Implementation - 2ª Edição. UN DESA.
- United Nations Department of Economic and Social Affairs (2020): Exploring Youth Entrepreneurship, UN DESA.
- Eurostat (2017): Sustainable Development in the European Union. Monitoring Report on Progress Towards the SDGS in an EU Context, Publications office of the European Union.
- Karlsson, C.; Silander, D. (2020): Implementing Sustainable Development Goals in Europe. The Role of Political Entrepreneurship, Edward Elgar Publishing.
- Watts, S. (2020): Teaching Online. Online Teaching Survival Guide: The Best Teaching Strategies and Tools for Your Online Classroom, Wryting Ltd.

Espaço para Comentários

PLANO CURRICULAR EXEMPLIFICATIVO: SUSTENTABILIDADE NAS PONTAS DOS DEDOS



“Compre menos, escolha melhor.”
Vivienne Westwood, Designer de Moda

Situação de Aprendizagem

Descrição da Situação de Aprendizagem:
O objetivo é mudar a perceção dos comportamentos amigos do ambiente e construir uma motivação positiva. Este plano curricular, construído em torno de uma app divertida, pretende provar que ser ecológico não só pode ser fácil como divertido. Procura também demonstrar aos ativitistas ambientais que o uso de apps ecológicas é divertido e ensiná-los sobre a forma como podem encorajar as pessoas à sua volta a utilizarem ativamente as mesmas.

Com este plano curricular, também os Educadores, que realizam workshops e seminários em feiras e festivais têm já uma estrutura pronta a utilizar para o ensino de hábitos ecológicos com base em apps também ecológicas - o mais importante é que os Estudantes possam continuar a desenvolver estes hábitos, com o apoio da app, mesmo após a aula.

O conhecimento prévio sobre temas ecológicos, relacionados com aqueles abrangidos pela app, é um bónus mas não um requisito, uma vez que é sugerida a leitura da Biblioteca do Manual.

Background Digital dos Estudantes e Educadores/Nível de envolvimento:
Estudante
☒ Iniciante
☐ Avançado
Educador(a)
☒ Iniciante
☐ Avançado

Resultados de Aprendizagem: Conhecimento, Capacidades e Competências

Tendo concluído com sucesso este curso, os Estudantes adultos:
- compreenderão o princípio de sustentabilidade;
- serão capazes de identificar as áreas onde, alterando os seus próprios comportamentos, se podem tornar mais sustentáveis;
- estarão dispostos a descobrir novos comportamentos que os ajudem a ser sustentáveis;
- serão capazes de descrever o impacto positivo de ações/comportamentos de sustentabilidade únicos no ambiente, mas também na sua família ou vizinhança;
- compreenderão que as ações e comportamentos quotidianos são importantes e conseguirão gerir a utilização de recursos numa base regular;
- tornar-se-ão OLIOers (ou escolherão outra app com o mesmo propósito, ou seja, que ajude no desenvolvimento de comportamentos e hábitos sustentáveis, p.ex. a gamificação GoBeEco);
- construirão uma comunidade em torno da sustentabilidade (e talvez da app OLIO).

Conteúdo Desenvolvido//Sustentabilidade nas pontas dos dedos //

Preparação

☒ Atividades de Grupo
☒ Maioritariamente Online
☐ Maioritariamente na Sala de Aula
☒ Atividades Individuais
☐ Maioritariamente Presencial
☐ inclui excursões

0. Trabalho prévio	
0.1	Os Estudantes recebem a tarefa (por e-mail ou qualquer outro meio de comunicação) para descreverem as suas ações de reciclar, produzir menos resíduos, reduzir a poluição, etc. Têm de registar os seus comportamentos concretos e a sua frequência.
0.2	No segundo passo, têm de pensar na motivação que os leva a executar essas ações. Os comportamentos e motivações que lhe estão subjacentes serão discutidos em aula.
1. Introdução à influência que os seres humanos têm no ambiente	
1.1	Atividade de Grupo: Pergunta: Somos culpados por prejudicar o ambiente?
	• Pequno trabalho de grupo (10 minutos) • O (a) Educador(a) divide os Estudantes em subgrupos e pede a cada um para escrever sobre como a área de influência, sobre a qual foram designados para trabalhar, é influenciada por atividades humanas (áreas de influência: clima, recursos hídricos, solo, recursos verdes, animais, etc.). • O (a) Educador (a) pode deixar os Estudantes trabalhar em grupos utilizando as ferramentas de apoio ao **trabalho cooperativo e colaborativo ↗**. Cada subgrupo pode escolher a ferramenta. Após o trabalho de grupo, os Estudantes têm de apresentar e discutir as suas ideias em frente a todos (10-15 minutos). **Questões para discussão:** • O que é que descobriu? • O que é que mais o (a) impressionou? • Alguma dessas ações ocorre aonde vive?
1.2	Atividade: Desperdício de recursos
	• Pequeno trabalho de grupo (2-3 pessoas) (10 minutos) • É pedido aos Estudantes que procurem na internet mais exemplos para provar os erros cometidos por todos nós contra o planeta, sendo o desperdício de recursos um dos exemplos. • Após o trabalho de gtupo, os Estudantes têm de apresentar e discutir as ideias em frente a todos (10-15 minutos) **Questões para discussão:** O que descobriu? Qual dessas descobertas achou mais marcante/impressionante? Porquê? • Qual é o impacto dessas ações?

Apresentação

☒ Atividades de Grupo
☐ Maioritariamente Online
☐ Maioritariamente na Sala de Aula
☐ Atividades Individuais
☒ Maioritariamente Presencial
☐ inclui excursões

2. Desperdício alimentar	
2.1	Atividade: Desperdício alimentar:Podemos dar-nos a esse luxo?
	• O Educador(a) introduz a fase de aprendizagem, focando-se num único aspeto da sustentabilidade: Desperdício alimentar. Os Estudantes assistem a um vídeo sobre o desperdício de alimentos. Aqui estão dois exemplos: • Visão geral do problema "Pegada de desperdício alimentar" ou • A experiência pessoal de Tristram Stuart: O Escândalo do Desperdício Alimentar Global. • Os Estudantes têm agora a oportunidade de discutir o que viram. **Questões para discussão:** • Pense no que acabou de ver: Onde está a comida a ser desperdiçada? • Quais são as razões para isso acontecer? • Considera que o problema também existe na sua cidade? • O que pensa do método de "investigação" descrito no vídeo (mais longo)? • O que aprendeu? **Conclusão:** • "Uma das ações a realizar, aqui e agora, é começar a partilhar o excedente de alimentos. Há várias formas e iremos desafiar-vos a procurá-las, começando pela app, onde podem partilhar a comida que não conseguem comer".
2.2	Atividade: Tempo de agir, agora!
	• O (a) Educador(a) introduz a **App OLIO**↗ e o slogan do website: "A app OLIO é uma ferramenta e um mecanismo que pode ajudar na sua caminhada individual em direção à sustentabilidade. A sua caminhada". • Os Estudantes têm a possibilidade de obter informações sobre a app e de a descarregarem para trabalhos futuros. "O website também lhe fornece informação mais aprofundada sobre a ideia e missão da app Olioex." • O próximo passo é os Estudantes clicarem através da app e começarem a trabalhar na mesma. O objetivo é construir uma rede de contactos. • O (a) Educador(a) introduz a tarefa para a próxima aula: • "A sua tarefa, antes da próxima aula, é colocar na app a comida que gostaria de partilhar – pode acontecer que alguém do grupo esteja interessado na mesma, por isso mantenha-se em contacto com os outros na app. Pode ter encontrado uma forma de reduzir a sua conta da mercearia".

2.3	Atividade: Vamos inspirar-nos e ver o que os outros fazem
	Introduzir o vídeo "Como a Dinamarca está a conduzir o combate aos resíduos alimentares?" com bons e inspiradores exemplos do combate ao desperdício alimentar no país e assistir ao vídeo na aula. **Questões para discussão (5 minutos):** • Que medidas tomaram os dinamarqueses? • Quem está envolvido nestas atividades? • Como se sente em relação a este tipo de iniciativas? **Considerações gerais:** • Ao longo do programa utilizam-se metáforas e números para fazer notar que, p.ex., entre 33-50% de todos os alimentos produzidos a nível global nunca são consumidos, que o valor destes alimentos desperdiçados vale mais do que 1 trilhão de dólares, e que mais de 50% do desperdício alimentar ocorre nas nossas casas. Descubra mais no website Olioex.

Colocar em Prática

☒ Atividades de Grupo
☐ Maioritariamente Online
☐ Maioritariamente na Sala de Aula
☒ Atividades Individuais
☒ Maioritariamente Presencial
☐ inclui excursões

3. Pratique a redução de resíduos e seja um bom exemplo	
3.1	Atividade: Líderes da mudança construtiva
	• Trabalho de grupo em pares (10 minutos). • A tarefa da equipa é pensar numa iniciativa/ação contra o desperdício alimentar que pode começar esta semana na sua vizinhança/rede de contactos/entre os seus colegas/família. • As equipas apresentam e partilham as ideias com a turma. • Como inspiração, as ideias são apontadas numa tabela ou com a ajuda das **Ferramentas Digitais de apoio** ↗ ao trabalho colaborativo e cooperativo.
3.2.	Atividade: Se não usa, partilhe (15 minutos)
	• O próximo passo procura trabalhar ativamente com a App OLIO. • Os Estudantes são encorajados a pensar em 1-2 coisas que já não usam nos seus quartos/apartamentos/casas e que podem doar. Estas devem ser acrescentadas à app. "O lixo de uma pessoa pode ser o tesouro de outra pessoa". • Tarefa para a (s) próxima (s) aula (s): • "Trabalhar com a App OLIO através do separador "Objetivos" ou, em alternativa, estabelecer regularmente os seus próprios objetivos para uma vida mais sustentável e trabalhar para os atingir". • Caso não tenha ideias para os seus objetivos, descarregue a **gamificação GoBeEco** ↗ e terá um programa, de várias semanas, para desenvolver os seus hábitos ecológicos.

3.3	Convide a multidão a segui-lo (a) (1h)
	• No trabalho anterior, os Estudantes refletiram sobre o que os torna mais "verdes" nas suas ações diárias. Nesta segunda fase, estas devem ser resumidas. • O objetivo é trabalhar em conjunto na aula para criar uma lista de frases e mensagens motivacionais que se aplicam a eles ou a outras pessoas que conheçam. • Use uma tabela ou uma **Ferramenta Digital de apoio ao trabalho cooperativo e colaborativo ↗** para esta atividade. • Pergunte aos Estudantes: Como podemos transformar essas razões em frases e mensagens que apelarão às pessoas que conhecem? O (a) Educador(a) pode encorajar os Estudantes a usar o conhecimento de fatores de motivação específicos (por exemplo, listados no llink) para construir mensagens que encorajariam os seus amigos ou talvez seguidores das redes sociais a adotarem comportamentos ecológicos. • O (a) Educador (a) pode motivar os Estudantes a enviar algumas destas frases ou mensagens desenvolvidas a pessoas conhecidas ou a publicá-las nos seus perfis das redes sociais.

Desempenho

☒ Atividades de Grupo
☒ Atividades Individuais
☒ Maioritariamente Online
☐ Maioritariamente Presencial
☐ Maioritariamente na Sala de Aula
☐ inclui excursões

4.1 Líderes da mudança construtiva revistos (1h)

• Os Estudantes definiram recentemente tarefas para uma vida mais sustentável (ver o conteúdo 3.2 deste plano curricular).

O (a) Educador (a) pode liderar a discussão fazendo pergunta:

- Que projetos já iniciou?
- Porquê esses projetos?
- Porque não?
- Que obstáculos encontrou?

• Agora que os Estudantes sabem mais sobre os comportamentos verdes e progrediram na OLIO, planeiam em conjunto estratégias sólidas para pôr os projetos individuais em prática. Cada um dos projetos será revisto com toda a turma.
• Para os projetos bem sucedidos, será discutido se podem ser melhorados de alguma forma.
• Para os projetos que não foram bem sucedidos, serão analisadas as potenciais razões do fracasso e será planeado um recomeço.

Exemplos adicionais:

• Ao ponderar uma nova compra como, por exemplo, um aparelho de limpeza a vapor, reflita se o vai utilizar regularmente. Pode também verifcar a secção PARTILHAR da app para ver se alguém está a oferecer este item.
• Cozinha normalmente demasiado? Ofereça o excedente na app pelo preço dos ingredientes (ou cozinhe a mais deliberadamente para partilhar com os outros).
• Precisa de um casaco/cortador/chave de fenda? Tem de ser um (a) novo (a) ou um (a) usado (a) serve? Dê uma oportunidade à app antes de começar a procurar online ou em lojas de grande superfície.

Cronograma

Duração	1	2	3	4
Horas de contacto	3 h	2 h	3 h	2 h
Auto-estudo adicional	1 h	2 h	3 h	0 h

Ferramentas Educativas Digitais

App OLIO: A aplicação OLIO é uma aplicação para uma vida sustentável caracterizada pelos seus esforços para evitar o desperdício alimentar. A app OLIO está disponível para IOS e Android e o seu download é gratuito.

Jogo GoBeEco: A aplicação web GoBeEco oferece um processo gamificado que ajudará os jogadores a desenvolver a consciência ecológica, bem como hábitos sustentáveis; download gratuito.

Bibliografia e links de conteúdo sobre sustentabilidade

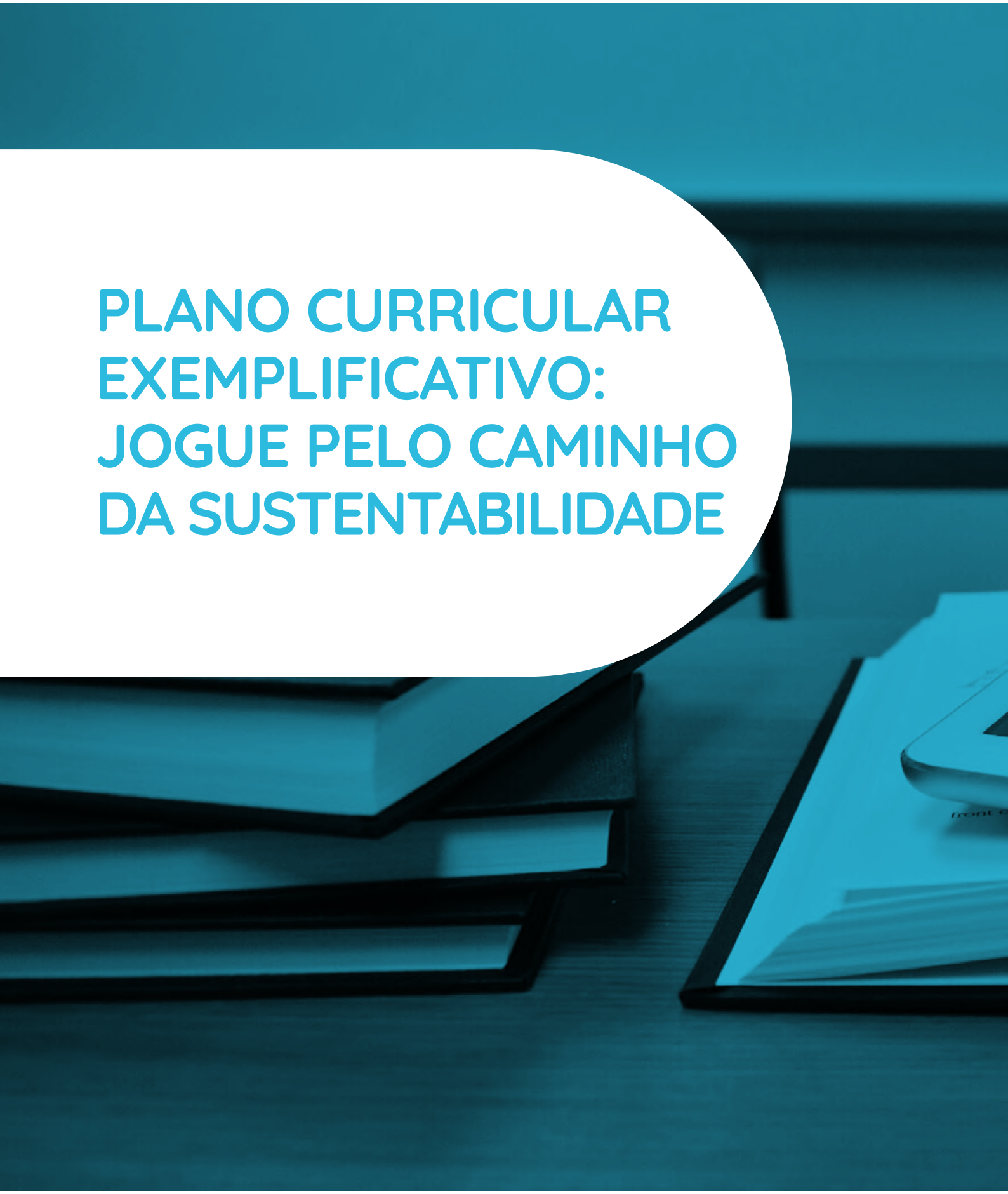
Literatura de Base:

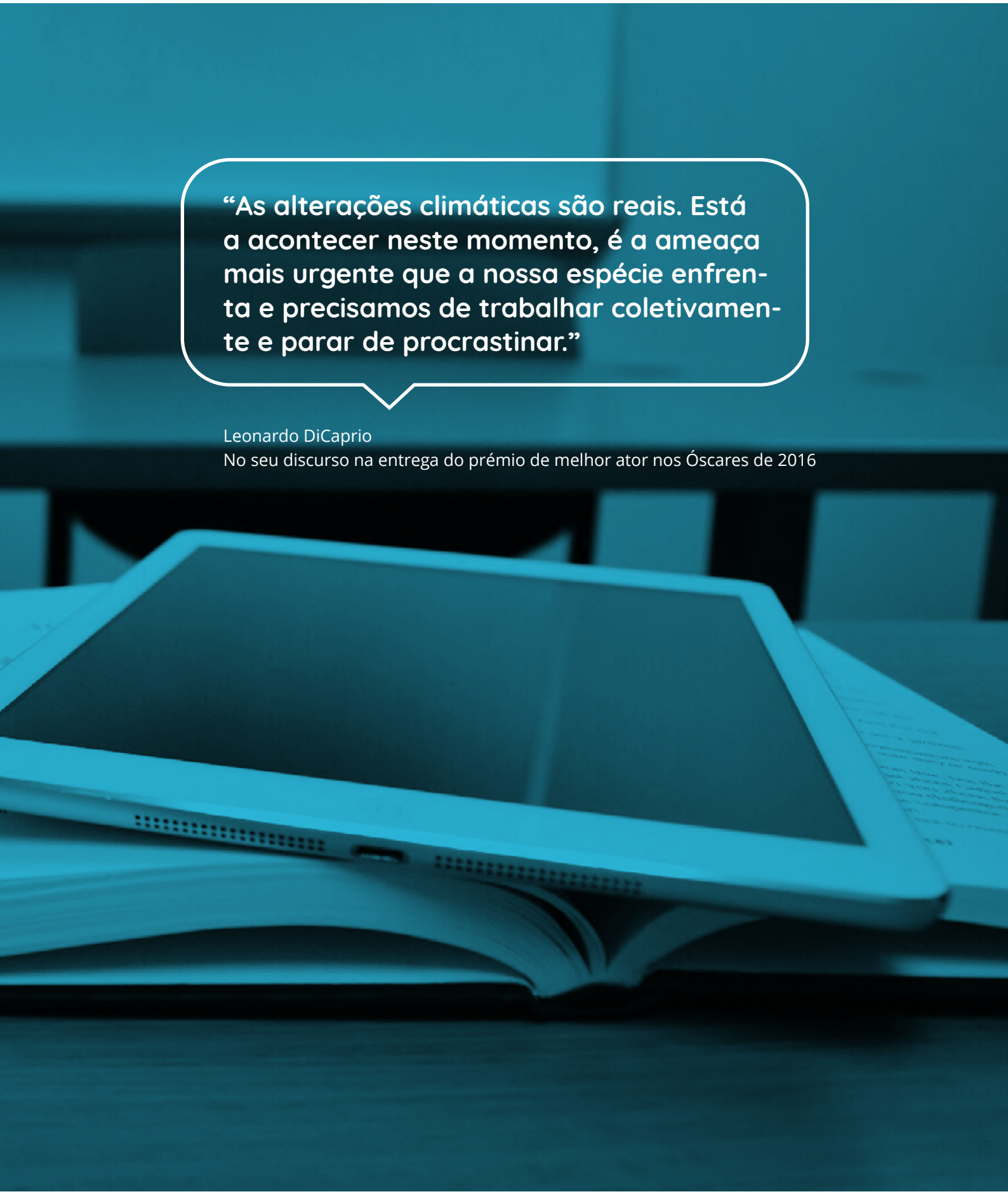
- www.interestingengineering.com
- www.ubwp.buffalo.edu
- www.fao.org
- www.wdo.org

Espaço para Comentários

- Certifique-se de que descarregou previamente a app e de que está ativo (a) na mesma - para dominar a app mas, mais importante ainda, para partilhar um bom exemplo.
- Se os Estudantes, a nível individual, não quiserem descarregar a app, o (a) Educador (a) pode sugerir que sigam o projeto OLIO e leiam sobre a sua missão e ideias na página web: https://olioex.com. Por favor, familiarize-se com o projeto e então poderemos falar sobre as suas objeções. Depois disso, decidirá o que quer fazer com a aplicação.
- Se ainda assim se opuserem, associe-os aos Estudantes que descarregaram a app para que também possam participar e ser possivelmente encorajados a mudar os seus comportamentos, mesmo sem a app.
- Pode também trabalhar com a aplicação web GoBeEco, que foi construída para apoiar o desenvolvimento de hábitos semelhantes.

PLANO CURRICULAR EXEMPLIFICATIVO: JOGUE PELO CAMINHO DA SUSTENTABILIDADE





> **"As alterações climáticas são reais. Está a acontecer neste momento, é a ameaça mais urgente que a nossa espécie enfrenta e precisamos de trabalhar coletivamente e parar de procrastinar."**

Leonardo DiCaprio
No seu discurso na entrega do prémio de melhor ator nos Óscares de 2016

Situação de Aprendizagem

Descrição da Situação de Aprendizagem:
Os Estudantes/público-alvo deste curso/módulo são os próprios Educadores. O uso de jogos e processos de gamificação nos processos educativos ainda são mal vistos e mal compreendidos por muitos Educadores. Este curso/módulo permitir-lhes-á compreender os conceitos e mecanismos que tornam os jogos imersivos e motivadores e proporcionar-lhes-á as competências para utilizar esses mecanismos nos seus processos educativos, de forma a motivar e envolver os seus Estudantes enquanto ensinam, aprendendo também competências e comportamentos pró-eco.

Background digital dos Estudantes e Educadores/Nível de envolvimento:
Estudante
☐ Iniciante
☒ Avançado
Educador(a)
☐ Iniciante
☒ Avançado

Resultados de Aprendizagem: Conhecimento, Capacidades e Competências

Tendo concluído com sucesso este curso, os Estudantes adultos:
- conhecerão os conceitos básicos de jogo e gamificação;
- compreenderão por que razão a mecânica e características do jogo criam ambientes tão imersivos e motivadores;
- compreenderão como a mecânica e as características do jogo podem ser aplicadas noutros contextos, como o educacional;
- serão capazes de aplicar esse conhecimento na conceção e implementação do seu próprio ensino gamificados para o desenvolvimento de competências pró-eco.

Conteúdo Desenvolvido//Jogue pelo caminho da sustentabilidade//

Preparação

☒ Atividades de Grupo
☒ Maioritariamente Online
☒ Maioritariamente na Sala de Aula
☒ Atividades Individuais
☐ Maioritariamente Presencial
☐ inclui excursões

1. Análise do Jogo	
	Serão fornecidos diferentes jogos aos Estudantes (organizados em grupos) centrados na sustentabilidade e nas competências pró-eco. Será fornecido um modelo para a análise dos jogos, para que os Estudantes possam identificar os aspetos dos jogos que os tornam mais atrativos e motivadores. Exemplos de jogos e aplicações gamificadas:

- **Eco ↗**: "Eco" é um jogo online onde os jogadores devem colaborar para construir uma civilização num mundo onde tudo o que fazem afeta o ambiente.
- **Plasticity ↗**: "Plasticity" é um jogo de plataformas/quebra-cabeças onde os jogadores exploram um mundo de plástico. Atravessam cidades inundadas e terras devastadas enquanto fazem escolhas que mudam profundamente tanto a jogabilidade como o futuro.
- **Working with water ↗**: "Working with Water" é um jogo de estratégia baseado em turnos que ajuda a ensinar os estudantes a desenvolver e a manter um sistema de abastecimento de água sustentável. O jogo tem lugar na Costa Central de Nova Gales do Sul, Austrália, onde a necessidade de água potável aumenta à medida que a comunidade cresce e o jogador é responsável pela construção de novas infraestruturas para satisfazer a crescente procura.
- **Terra nil ↗**: "Terra Nil" é um construtor de cidades ao contrário, que versa a reconstrução de ecossistemas. Permite transformar um deserto estéril num paraíso ecológico completo com flora e fauna diferentes. Em seguida, limpar, deixando o ambiente intacto. "Terra Nil" consiste na restauração de um ambiente devastado, em vez do género de jogo do tipo construtor.
- **JouleBug ↗**: "JouleBug" é uma app para tornar os hábitos quotidianos mais sustentáveis, em casa, no trabalho e no lazer. Permite organizar dicas de sustentabilidade em ações que pode colocar na app quando as realiza na vida real. Os utilizadores podem juntar-se às comunidades locais para as últimas notícias sustentáveis, ações de edição limitada e conquista, além de obterem acesso aos desafios locais. Acompanhe o seu impacto com estatísticas de carreira e complete a caixa de troféus. Cada grupo produzirá um vídeo-relatório, explicando quais são esses mecanismos e características e o seu impacto nos jogadores.
- **Biklio ↗** : "Bilkio" é uma app que recompensa os utilizadores quando utilizam uma bicicleta com cupões que podem utilizar em lojas de comércio local.
- Os Estudantes visualizarão todos os vídeo-relatórios produzidos.

- Discussão em aula sobre a mecânica e características dos jogos.
- Os Estudantes terão acesso à app gamificada GoBeEco **www.gobeeco.eu**. Estes serão introduzidos à mecânica e funcionalidade da aplicação. A turma irá relacioná-la com a discussão anterior sobre os outros jogos.

Apresentação

☐ Atividades de Grupo
☒ Atividades Individuais
☒ Maioritariamente Online
☒ Maioritariamente Presencial
☒ Maioritariamente na Sala de Aula
☐ inclui excursões

2. Conceitos de jogos e gamificação

- O (a) Educador (a) apresenta as bases mais importantes dos jogos e gamificação através dos seguintes aspetos temáticos:
- Por que é que os jogos são importantes: jogos e diversão
- Stuart Brown: Jogar é mais do que apenas diversão
- Dinâmica de jogo, mecânica e características
- 5 princípios do design de jogos (ver o vídeo)
- A motivação para jogar e a sua relação com a mecânica do jogo
- Nick Yee.CyberPsychology & Behavior .Dez 2006.772-775
- Como utilizar a mecânica e as características dos jogos noutros contextos

Modelo Octalysis:

- Yu-kai Chou: Gamification & Behavioral Design

Ferramentas de Gamificação:

- Gamipress
- Kahoot

Colocar em Prática

☒ Atividades de Grupo
☐ Atividades Individuais
☒ Maioritariamente Online
☒ Maioritariamente Presencial
☒ Maioritariamente na Sala de Aula
☐ inclui excursões

3.Criação de uma estratégia de gamificação para uma situação padrão

O objetivo desta fase de aprendizagem é conhecer as estratégias subjacentes aos jogos com a ajuda do modelo Octalysis. Os Estudantes serão agrupados e a cada grupo será dada uma situação educacional padrão que necessitam para jogar.

- Como introduzir a gamificação nas salas de aula do ensino básico considerando a ética e as dificuldades de lidar com os mais jovens;
- Como utilizar a gamificação para motivar os estudantes a aprender disciplinas difíceis como a Física e a Matemática no ensino secundário;
- Como utilizar a gamificação para promover a inclusão em diferentes níveis de educação escolar;
- Como combater o bullying nas escolas através de abordagens gamificadas;
- Os grupos irão propôr uma estratégia de gamificação para a situação educacional utilizando o modelo Octalysis.

Discussão em aula sobre as estratégias propostas.

Desempenho

☐ Atividades de Grupo
☒ Atividades Individuais
☒ Maioritariamente Online
☒ Maioritariamente Presencial
☒ Maioritariamente na Sala de Aula
☐ inclui excursões

4. Design e implementação de um processo de gamificação para a sua própria situação

- Cada Estudante (Educador(a)) irá contextualizar e analisar a sua própria prática educativa: nível de ensino, matéria lecionada, características dos estudantes, dificuldades específicas, etc.;
- Os Educadores irão propor uma estratégia para jogar na prática, começando pelo processo de identificação das motivações dos Estudantes (ferramentas e processo de aplicação) e identificando os elementos do jogo a serem incluídos na estratégia;
- Após uma discussão com o (a) formador (a), os Estudantes identificarão as ferramentas necessárias para implementar essa estratégia;
- Os Educadores implementarão os mecanismos necessários para a estratégia de gamificação e as ferramentas para avaliar o impacto alcançado.

Cronograma

Duração	1	2	3	4
Horas de contacto (Online ou presencial)	4 h	2 h	4 h	4 h
Auto-estudo adicional	0 h	2 h	4 h	4 h

Ferramentas Educativas Digitais

Diferentes jogos digitais
Um conjunto de jogos digitais centrados na sustentabilidade e competências pró-eco.

Modelo Octalysis
Ferramentas do modelo Octalysis, para compreender como conceber uma estratégia de gamificação.

Kahoot
Kahoot como exemplo de uma ferramenta gamificada.

Gamipress
Gamipress, um exemplo de uma ferramenta de apoio para uma estratégia de gamificação completa.

Bibliografia e links para conteúdo sobre sustentabilidade

LITERATURA DE BASE:

- The Art of Game Design, A Book of Lenses, 3ª Edição, por Jesse Schell, Publicado a 20 de agosto de 2019 por A K Peters/CRC Press
- Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards Audible Logo Audible Audiobook – Unabridged, Yu-kai Chou (Autor, Editora)
- The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education 1st Edition by Karl M. Kapp (Autor), ISBN-13: 978-1118096345, ISBN-10: 1118096347

LEITURA ADICIONAL:

- Theory of Fun for Game Design Second Edition, by Raph Koster (Autor), ISBN-13: 978-1449363215, ISBN-10: 1449363210
- Rules of Play: Game Design Fundamentals (The MIT Press) Hardcover – 25 de setembro de 2003 por Katie Salen Tekinbas (Autora), Eric Zimmerman (Autor),

OUTROS RECURSOS:

Jogos

- Eco ↗
- Plasticity ↗
- Working with water ↗
- Terra nil ↗
- JouleBug ↗
- Biklio ↗

Ferramentas

- Yu-kai Chou: Gamification & Behavioral Design ↗
- Gamipress ↗
- Kahoot ↗

Artigos e vídeos

- Stuart Brown: Play is more than just fun ↗
- 5 principles of game design ↗
- Nick Yee ↗: CyberPsychology & Behavior.Dez 2006.772-775.

Espaço para Comentários

BIBLIOTECA DE FERRAMENTAS DIGITAIS

2:09 PM
37%
Save images
CHEAT SHEET: THE WINTER LIST
CUSTOM BUILT

O processo educativo não deve ser aborrecido. A aprendizagem através da diversão e prazer é sempre mais eficaz, e esta solução funciona não só no processo educativo dos mais jovens como também dos adultos. É extremamente importante manter a atenção dos Estudantes e surpreendê-los constantemente, o que facilita a aprendizagem "natural".
Abaixo encontrará uma compilação de ferramentas que facilitarão o seu trabalho na organização do processo de ensino, já que estas ajudarão na criação de materiais educativos interessantes e que despertem a atenção dos alunos, facilitarão a comunicação com os Estudantes e permitirão verificar os resultados de aprendizagem.

CLASSIFICAÇÃO DE FERRAMENTAS

Ferramentas para a criação de inquéritos e questionários

Ferramenta Digital: AnswerGarden
Descrição: Permite a recolha de feedback ou conclusões sobre uma questão única e específica. As opções de resposta (única/múltiplas) podem ser definidas. As respostas dadas são agrupadas em tempo real e visualizadas em palavras exportáveis para a nuvem.
Objetivo didático: Colaboração, Brainstorming, Compilação de informação, Recolha de respostas

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	não obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Interankiety
Descrição: Programa acessível para criar inquéritos e formulários, testes, votações e questionários. Trata-se de um editor super simples, com várias opções de partilha que lhe permitirá recolher facilmente dados valiosos.
Objetivo didático: Inquéritos, Recolha de opiniões

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Particify
Descrição: É um espaço de feedback digital, na qual o (a) Educador (a) pode colocar perguntas que são respondidas pelos Estudantes.
Objetivo didático: Inquéritos, Recolha de opiniões

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	não obrigatório	
Estudante	não obrigatório	

Recursos:	**Específico de um país:**

Ferramenta Digital: Puzzlemaker
Descrição: Ferramenta de geração de puzzles para professores, pais e alunos. Crie e imprima uma pesquisa personalizada de palavras, palavras cruzadas, enigmas matemáticos, e mais - utilizando sempre as suas próprias listas de palavras.
Objetivo didático: Teste de desempenho

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	não obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Skills-base
Descrição: Plataforma de avaliação de competências com uma funcionalidade de autoavaliação incluída. Ajuda os Educadores a recolher os dados necessários para criar melhores estratégias de qualificação dos trabalhadores. Permite descobrir as competências e interesses dos Estudantes e é uma ótima forma de monitorizar o progresso que pode, em última análise, afetar os resultados de aprendizagem.
Objetivo didático: Recolha de testes de desempenho

Nível Digital:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Socrative
Descrição: App para um envolvimento eficaz na sala de aula. O (a) Educador (a) pode verificar a compreensão do aluno com atividades preparadas ou com perguntas no momento e obter relatórios em tempo real para acompanhar a aprendizagem. Com a aplicação, a aula pode ser transformada numa troca em dois sentidos, que permite obter uma visão imediata sobre a aprendizagem. Inclui inquéritos, questionários, atividades de equipa e conteúdos dos Educadores, assim como ferramentas de avaliação fáceis de utilizar.
Objetivo didático: Recolha de testes de desempenho

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Survey Monkey
Descrição: Software baseado na nuvem que permite o conhecimento da marca, conhecimento de mercado, experiência de produto, experiência do (a) funcionário (a), experiência do (a) cliente, desenvolvimento de inquéritos online e um conjunto de programas back-end pagos.
Objetivo didático: Colaboração, Brainstorming, Compilação de informação, Coleção de palavras-chave.

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: The Company Gym
Descrição: "The Company Gym" é um serviço digital disponível através de várias plataformas e especialmente concebido para empresas. Trata-se de um serviço pago, oferecendo 3 planos de preço (e a possibilidade de teste gratuito). Oferece uma vasta gama de caraterísticas de partilha de conhecimentos, nas empresas, aos seus utilizadores. Uma das suas funcionalidades é a criação de inquéritos.
Objetivo didático: Inquéritos, Recolha de opiniões

Nível Digital:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Registo:		
obrigatório		

Recursos:	**Específico de um país:**

Ferramenta Digital: Typeform
Descrição: Questionário de fácil utilização, criador de formulários e inquéritos que lhe permite fazer perguntas ao seu público-alvo em diferentes formatos, incluindo imagens, escolha múltipla, resposta curta, sim ou não, e muito mais.
Objetivo didático: Inquéritos, Recolha de opiniões

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Xwords Generator
Descrição: Uma palavra cruzada pode ser gerada rápida e facilmente. O (a) Educador (a) introduz perguntas e respostas e, se necessário, uma palavra para a solução desejada. O sistema gera então uma palavra cruzada.
Objetivo didático: Teste de Desempenho

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	não obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Pesquise as suas próprias ferramentas

Ferramentas de apoio ao trabalho cooperativo e colaborativo

Ferramenta Digital: Action mapping via creately
Descrição: "Action mapping" é um processo de design popular utilizado por aprendizes de designers. O mapa de ações encoraja os aprendizes a designers a identificar um objetivo de negócio mensurável como primeiro passo na aprendizagem de design.
Objetivo didático: Gestão de tarefas, Gestão de projetos, Planeamento de aulas, Avaliação de competências, Brainstorming, Compilação de informação

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Asana
Descrição: Espaço de trabalho online com gestão de tarefas e de projetos.
Objetivo didático: Gestão de projetos, Gestão de tarefas, Avaliação, Trabalho colaborativo

Nível Digital:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Bitrix24
Descrição: Espaço de trabalho online online com funcionalidades de gestão de tarefas e projetos CRM – conversação, chat por vídeo, construtor de website, CRM, marketing e analítica.
Objetivo didático: Gestão de tarefas, Avaliação, Trabalho colaborativo

Nível Digital:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Doodle
Descrição: Ferramenta para agendar e organizar reuniões.
Objetivo didático: Gestão de tarefas, Gestão de projetos, Planeamento de aulas

Nível Digital:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: etherpad
Descrição: Várias pessoas podem criar textos em colaboração e em tempo real (editor de texto como uma aplicação web). Ao editar, é atribuída a sua própria cor da fonte. Para além da edição no texto, é também possível um chat ao vivo com todos os participantes.
Objetivo didático: Colaboração, Criação de texto, Edição de Texto, Brainstorming

Nível Digital:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Registo:		
Educador(a)	não obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Google Jam-board
Descrição: Ferramenta para visualizar as suas ideias de uma nova forma colaborativa.
Objetivo didático: Colaboração, Brainstorming, Compilação da informação, Coleção de palavras-chave.

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Grammarly
Descrição: Ferramenta de verificação ortográfica e gramatical multifuncional. Ajuda os utilizadores a escrever sem erros no Gmail, Facebook, Twitter, LinkedIn, e em qualquer outro lugar da internet.
Objetivo didático: Geração de texto

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Mentimeter
Descrição: Permite a criação de inquéritos, nos quais se podem recolher e avaliar as respostas em tempo real. Também serve para recolher declarações curtas, destaques ou ideias expostas como balões de diálogo, nuvens de palavras ou painéis.
Objetivo didático: Inquéritos, Brainstorming

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Microsoft Forms
Descrição: Ferramenta para visualizar as suas ideias de uma forma nova e colaborativa.
Objetivo didático: Colaboração, Brainstorming, Compilação de informação, Coleção de palavras-chave

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Microsoft Whiteboard
Descrição: Ferramenta de colaboração e brainstorming no ambiente de trabalho. Facilita às equipas a realização de reuniões eficazes, visualização de ideias e trabalho criativo com notas, formas, modelos e muito mais.
Objetivo didático: Colaboração, Brainstorming, Compilação da informação, Coleção de palavras-chave

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Mindomo
Descrição: Ferramenta de criação de mapas mentais colaborativos, mapas concetuais, esboços e gráficos de Gantt.
Objetivo didático: Gestão de tarefas, Gestão de projetos, Planeamento de aulas, Avaliação de competências, Brainstorming, Compilação de informação.

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Mindmup
Descrição: Ferramenta de brainstorming que permite criar apresentações e esboços de documentos com mapas mentais, assim como publicar as suas ideias online e nas redes sociais.
Objetivo didático: Gestão de tarefas, Gestão de projetos, Planeamento de aulas, Avaliação de competências, Brainstorming, Compilação de informação

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	não obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Miro
Descrição: Ferramenta que permite estruturar as ideias e partilhá-las entre equipas. A forma mais rápida e fácil para as equipas capturarem, organizarem e mapearem as suas ideias.
Objetivo didático: Gestão de tarefas, Gestão de projetos, Planeamento de aulas, Avaliação de competências, Brainstorming, Compilação de informação

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: The Company Gym
Descrição: "The Company Gym" é um serviço digital disponível através de várias plataformas, e especialmente concebido para empresas. Trata-se de um serviço pago, oferecendo 3 planos de preço (e a possibilidade de teste gratuito). Oferece uma vasta gama de características de partilha de conhecimentos, nas empresas, aos seus utilizadores como, por exemplo, a existência de um espaço comunitário e colaborativo onde os utilizadores podem desenvolver o seu trabalho e partilhá-lo, em simultâneo, com os colegas.
Objetivo didático: Gestão de tarefas, Avaliação, Trabalho colaborativo

Nível Digital:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Registo:		
obrigatório		
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Trello
Descrição: "Trello" é uma forma flexível e gratuita de organizar planos e tarefas e gerir projetos.
Objetivo didático: Gestão de tarefas, Gestão de projetos, Planeamento de aulas

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Wordart
Descrição: Nuvens de palavras individualizadas/ nuvens de etiquetas ("tags") podem ser criadas a partir de textos ou coleções de termos com a sua própria cor, tipo de letra, forma, etc.
Objetivo didático: Colaboração, Brainstorming, Compilação de informação, Coleção de palavras-chave

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	não obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Wortwolke
Descrição: Educadores e Estudantes podem facilmente criar as suas próprias nuvens de palavras.
Objetivo didático: Recolha de termos, Coleção de palavras-chave, compilação de informação, Criação de material, Brainstorming

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	não obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Pesquise as suas próprias ferramentas

Ferramentas para organizar as aulas

Ferramenta Digital: Classroomscreen
Descrição: Quadro digital interativo (online) com ofertas digitais tais como o temporizador, relógio, vários símbolos de trabalho para um trabalho em silêncio, trabalho de grupo e sussurro, bem como um medidor de volume numa superfície grande e interativa. O website pode ser usado como um projetor, mas é também, de forma opcional, compatível com quadros brancos.
Objetivo didático: Organização do ensino

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	não obrigatório	
Estudante	-	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: DreamShaper
Descrição: Ferramenta online que ajuda os professores a incorporar uma componente motivacional nas suas aulas, desenvolvendo projetos empresariais temáticos. Sendo adaptável a qualquer disciplina, os Estudantes aplicam técnicas de empreendedorismo através de uma experiência em equipa. O (a) professor (a)/Educador (a) tem acesso a todos os seus projetos de turma, e pode acompanhar as respostas e progresso dos alunos, bem como acrescentar novos desafios e desbloquear novas fases. A plataforma já dispõe de um conjunto de conteúdos e ferramentas que podem ser adaptados às necessidades do professor e do aluno.
Objetivo didático: Colaboração, Planeamento de aulas, Aprendizagem ativa

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Flinga
Descrição: Plataforma que fornece aos Educadores um quadro branco e um quadro de anúncios que os Estudantes também podem acrescentar.
Objetivo didático: Coleção de palavras-chave, Recolha de respostas, Brainstorming, Colaboração

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Genialy
Descrição: Website que permite aos Educadores criar apresentações, infográficos, gamificações, imagens interativas e material de formação.
Objetivo didático: Criação de conteúdos, Produção de vídeo explicativo, Produção gráfica explicativa, Produção de apresentação explicativa

Nível Digital:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Google Jam-board
Descrição: Ferramenta para visualizar as suas ideias de uma nova forma e colaborativa.
Objetivo didático: Colaboração, Brainstorming, Compilação de informação, Coleção de palavras-chave

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Microsoft Forms
Descrição: Ferramenta para visualizar as suas ideias de uma forma nova e colaborativa.
Objetivo didático: Colaboração, Brainstorming, Compilação de informação, Coleta de palavras-chave

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Microsoft Whiteboard
Descrição: Permite a colaboração e brainstorming no ambiente de trabalho. Facilita às equipas a realização de reuniões eficazes, permite visualizar ideiais e trabalhar de forma criativa com notas, formas, modelos e muito mais.
Objetivo didático: Colaboração, Brainstorming, Compilação de informação, Coleção de palavras-chave

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Nozbe
Descrição: Aplicação gratuita para criar listas de tarefas em projetos, desde as mais às menos importantes; permite colocar todas as ideias, conceitos, tarefas e lembretes na caixa de entrada; adicionar comentários e anexos às tarefas e projetos de acordo com o seu próprio conceito; criar modelos, listas de verificação de tarefas em projetos que são repetidos ou semelhantes entre si; ou ainda partilhar tarefas em projetos com outras pessoas ou delegá-las a várias pessoas ao mesmo tempo. Pode ser sincronizada com o calendário Google, Evernote, Google Drive ou Dropbox.
Objetivo didático: Colaboração, Gestão de tarefas, Avaliação, Organização do Ensino, Gestão de projetos

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: QR Code Monkey
Descrição: Os códigos QR podem ser gerados e personalizados (cores, layout, inserção do logotipo,etc.).
Objetivo didático: Criação de conteúdos

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	não obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Taskcards
Descrição: Os Educadores são capazes de iniciar quadros de anúncios, denominados "Cartões de Tarefas". Podem ser constituídos por diferentes formas de meios de comunicação, como textos, imagens, links e ser acedidos pelos Estudantes. Embora o website explique várias coisas, ainda demora um pouco a aceder.
Objetivo didático: Recolha de termos, Compilação de informação, Organização do ensino

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Pesquise as suas próprias ferramentas

Ferramentas para a conceção de materiais e multimédia

Ferramenta Digital: Anchor
Descrição: Plataforma para criar, distribuir e monetizar o podcast de uma pessoa.
Objetivo didático: Produção de podcast explicativo

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	-	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Animoto
Descrição: Plataforma de vídeo que permite às pessoas que não são especialistas criarem multimédia cativante. Esta permite transformar videoclipes e imagens existentes em slideshows de vídeo com pouco esforço. Pode usar-se um dos seus modelos de storyboard existentes ou construir um vídeo a partir do zero, dependendo de quanto tempo e ambição têm!
Objetivo didático: Produção de vídeo explicativo

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	-	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Cacoo
Descrição: App para a criação, edição, comentários e conversas de múltiplos utilizadores sobre os diagramas.
Objetivo didático: Colaboração, Brainstorming, Compilação de informação, Coleção de palavras-chave

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Canva
Descrição: Uma das ferramentas mais populares para a criação de gráficos nos meios de comunicação social - o Canva permite aos utilizadores criar rapidamente imagens de alta qualidade, utilizando layouts, modelos e elementos de design.
Objetivo didático: Produção gráfica explicativa

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: EDpuzzle
Descrição: Ferramenta conveniente para personalizar filmes (de uma base de dados ou EDpuzzle) cortando o fragmento apropriado, adicionando a sua própria banda sonora, notas ou perguntas de um quiz.
Objetivo didático: Produção de vídeo

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Lywi
Descrição: Website que permite aos Estudantes criarem as suas próprias bandas desenhadas. É destinado a adultos.
Objetivo didático: Produção de banda desenhada explicativa, Criação de Conteúdos

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	não obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: simpleshow
Descrição: Interface online que pode ser utilizada para produzir vídeos curtos na forma de colocação. Tendo por base um texto de script a ser inserido, a ferramenta seleciona automaticamente ícones pré-criados, divide sequências e produz uma proposta de vídeo. Isto pode ser depois editado manualmente e enriquecido, de forma opcional, com os seus próprios gráficos. Os vídeos finais podem ser descarregados e guardados localmente.
Objetivo didático: Produção de vídeo explicativo

Nível Digital:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Registo:		
Educador(a)	não obrigatório	
Estudante	obrigatório para aceder a todas as funcionalidades	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Piktochart
Descrição: Criador de conteúdos visuais (infográficos, apresentações, relatórios e impressões), gravador de vídeor & editor de vídeo numa plataforma intuitiva.
Objetivo didático: Produção gráfica e infográfica, Produção de vídeo

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Pixlr Editor
Descrição: Editor de imagens online e gratuito para Iniciantes. Trata-se de uma ferramenta para criar conteúdo utilizando modelos preparados de forma profissional. O utilizador pode criar colagens fotográficas com layouts prontos e adicionar efeitos artísticos.
Objetivo didático: Editor de imagens

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	-	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Pixton
Descrição: Programa pago para descobrir, criar e partilhar banda desenhada. Todos os cenários de aprendizagem imagináveis podem ser criados, uma vez que os personagens, fundos e conteúdo de imagem podem ser livremente criados e modificados.
Objetivo didático: Produção de banda desenhada

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório (pago)	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Placeit
Descrição: Esta ferramenta de imagem e vídeo permite às marcas mostrarem os seus produtos e designs digitais em ambientes realistas de web/vídeo. Pode poupar centenas ou mesmo milhares de euros em produtos de vídeos e imagens provenientes de fontes externas.
Objetivo didático: Vídeo explicativo, Produção gráfica

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	-	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Playmobil Comic Creator
Descrição: Website que permite aos Estudantes desenhar a sua própria banda desenhada, é fácil de compreender e de utilizar, mas não disponibiliza muitos designs, limitando assim as possibilidades de escolha dos aprendizes. As bandas desenhadas podem ser descarregadas.
Objetivo didático: Produção de banda desenhada explicativa, Criação de conteúdo, Brainstorming, Compilação de informação

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	não obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Powtoon
Descrição: Ferramenta para a criação de vídeos envolventes, especialmente para efeitos de apresentação. A plataforma permite escolher entre vários modelos e personalizá-los de acordo com as necessidades de cada um.
Objetivo didático: Produção de vídeo exemplificativo

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Prezi
Descrição: Permite criar apresentações isoladas, aparecer ao lado de uma apresentação, e desenhar gráficos e tabelas interativas incríveis. Pode ainda ser integrado no Zoom, Microsoft Teams e Webdex, e tem uma secção de 'Inspiração' onde se pode ver o que outras marcas fizeram para envolver o seu público.
Objetivo didático: Produção de apresentação exemplificativa

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	-	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Stopmotionstudio
Descrição: App para fazer filmes stopmotion.
Objetivo didático: Produção de banda desenhada exemplificativa, Criação de coteúdo

Nível Digital:	☐ Iniciante	☒ Avançado

Registo:	
Educador(a)	não obrigatório
Estudante	não obrigatório
Recursos:	**Específico de um país:**

Ferramenta Digital: TED-Ed
Descrição: Permite criar aulas personalizadas, utilizando vídeos educativos disponíveis no YouTube. A opção "Flip your lesson" integra 4 partes - Ver, Pensar, Investigar mais aprofundadamente, Discutir. Primeiro, os Estudantes vêem um filme escolhido pelo (a) Educador(a), depois respondem às perguntas preparadas, discutem e, caso gostem do tema, obtêm links que os remetem para outros materiais, de forma a que possam alargar os seus conhecimentos. No website TED-Ed, o (a) Educador(a) pode criar as suas próprias aulas (ou usar as já criadas) e acompanhar o progresso dos Estudantes após o início da sessão.
Objetivo didático: Produção de vídeo

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: VistaCreate
Descrição: VistaCreate é uma ferramenta de design gráfico que facilita a criação de gráficos deslumbrantes por parte de profissionais de marketing de redes sociais certificados mas sem conhecimento de design.
Objetivo didático: Produção gráfica explicativa

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	-	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Pesquise as suas próprias ferramentas

Ferramentas de gamificação

Ferramenta Digital: Action bound
Descrição: App que permite aos Educadores criar caças ao tesouro.
Objetivo didático: Criação de conteúdo

Nível Digital:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Registo:		
Educador(a)	não obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: ActionTrack (para o utilizador)
Descrição: "ActionTrack" traz o mundo digital para ambientes físicos. Permite experimentar diferentes atividades baseadas em localizações de todo o mundo. Uma atividade pode ser, por exemplo, uma caça ao tesouro, um concurso de equipas em tempo real, um teste da escola, uma aula envolvente e interativa, um evento de formação empresarial, uma caminhada ou um passeio guiado, uma campanha de marketing ou uma história interativa. Disponibiliza também mapas interativos com pontos de controlo que podem conter multimédia, informação, desafios interativos, perguntas, escolhas de rotas e muito mais.
Objetivo didático: Gamificação de aulas, eventos

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Estudante	download da app e scan do QR Code	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: ActionTrack (para designers)
Descrição: "ActionTrack" (app paga) permite realizar jogos de equipa em dispositivos móveis. Possibilita o engajamento, colaboração, ação física, aprendizagem móvel e competições divertidas em equipa. A plataforma "TAZ ActionTrack" está disponível em todo o mundo em segmentos tão diversos como a educação e formação, viagens e resorts, empresas de eventos e agências de publicidade.
Objetivo didático: Avaliação de competências, Gestão de projetos

Nível Digital:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: GamiPress
Descrição: Plugin gratuito de gamificação do WordPress. Permite-lhe incorporar características comuns de jogabilidade no seu website, tais como sistemas de pontos e competição entre utilizadores.
Objetivo didático: Avaliação de competências, Gestão de projetos

Nível Digital:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	-	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Octalysis framework
Descrição: Ferramenta para aprender a usar a gamificação, para que esta tenha um impacto positivo no seu trabalho e na sua vida.
Objetivo didático: Avaliação de competências, Gestão de projetos

Nível Digital:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Registo:		
Educador(a)	não obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: One2tribe
Descrição: Plataforma paga de nível avançado, dedicada a gerir a eficácia do trabalho das equipas através da gamificação, desempenho e programas de incentivo.
Objetivo didático: Avaliação de competências, Gestão de projetos

Nível Digital:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Pesquise as suas próprias ferramentas

Ferramentas de Quizzes

Ferramenta Digital: Action bound
Descrição: Ferramenta de elaboração rápida de questionários com um formato de folha de cálculo. O produto pode ser divido em partes. Com o plano básico gratuito é possível ver os resultados da posição dos Estudantes em termos de conhecimentos, competências e formação em conformidade da ferramenta. É possível criar uma formação e outras estratégias para melhorar a posição dos Estudantes.
Objetivo didático: Inquéritos, Recolha de opiniões, Teste de desempenho

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Interankiety
Descrição: Programa fácil para a criação de inquéritos e formulários, testes, votações e questionários. Trata-se de um editor super simples, com muitas opções de partilha, que permitem recolher facilmente dados valiosos.
Objetivo didático: Inquéritos, Recolha de opiniões

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Kahoot
Descrição: Permite criar questionários gamificados, aulas, apresentações e flashcards para estudantes, funcionários, entre outros.
Objetivo didático: Colaboração, Brainstorming, Compilação de informação, Coleção de palavras-chave

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Proprofs
Descrição: Sistema de gestão de aprendizagem baseado na nuvem que pode ser utilizado como uma ferramenta de avaliação de competências, com mais de 100,000 perguntas disponíveis que pode utilizar ao criar as suas avaliações online. Tipos de teste: escolha múltipla, correspondência, preenchimento de espaço branco, redação. O sistema oferece modelos de questionário personalizáveis, marca do questionário, certificado de conclusão, relatórios.
Objetivo didático: Teste de desempenho, Inquérito de teste digital

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Quizizz
Descrição: Permite criar questionários, aulas, apresentações e flashcards gamificados para estudantes, funcionários e todos os outros.
Objetivo didático: Teste de desempenho, Aulas digitais atrativas, Avaliação digital, Ensinar e aprender jogando

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Slido
Descrição: Ferramenta de sondagens ao vivo, perguntas e respostas, quizzes e nuvens de palavras. Pode ser usada em aula, online ou de forma intermédia.
Objetivo didático: Teste de desempenho, Aulas digitais atrativas, Avaliação digital, Ensinar e aprender jogando

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Typeform
Descrição: Criador de questionários, formulários e inquéritos, de fácil utilização, que lhe permite fazer perguntas ao seu público-alvo em diferentes formatos, incluindo imagens, escolha múltipla, resposta curta, sim ou não, e muito mais.
Objetivo didático: Teste de desempenho, Aulas digitais atrativas, Avaliação digital, Ensinar e aprender jogando

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Pesquise as suas próprias ferramentas

Ferramentas de auto-aprendizagem

Ferramenta Digital: DreamShaper
Descrição: Ferramenta online que ajuda os professores a incorporar uma componente motivacional nas suas aulas, desenvolvendo projetos empresariais temáticos.
Objetivo didático: Colaboração, Planeamento de aulas, Aprendizagem ativa, Aprendizagem baseada em projetos

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Kahoot
Descrição: Ferramenta para criar questionários gamificados, lições, apresentações e flashcards para estudantes, funcionários, entre outros.
Objetivo didático: Teste de desempenho, Aulas digitais atrativas, Avaliação digital, Ensinar e aprender jogando

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramenta Digital: Slido
Descrição: Ferramenta de sondagens ao vivo, perguntas e respostas, quizzes e nuvens de palavras. Pode ser usada em aula, online ou de forma intermédia.
Objetivo didático: Teste de desempenho, Aulas digitais atrativas, Avaliação digital, Ensinar e aprender jogando

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Registo:		
Educador(a)	obrigatório	
Estudante	não obrigatório	
Recursos:	**Específico de um país:**	

Pesquise as suas próprias ferramentas

RECURSOS PARA INICIAR A TRANSFORMAÇÃO ECOLÓGICA

Em 2015, todos os membros das Nações Unidas (193 em 2022) declararam 17 objetivos globais de desenvolvimento sustentável (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável; ODS) para todos os seres humanos, a serem cumpridos até 2030. Destes 17 objetivos, 7 foram incluídos neste Manual de Competências Digitais para Educadores do GoBeEco:

ODS 7: Energias Renováveis e Acessíveis

ODS 6: Água Potável e Saneamento
ODS14: Proteger a Vida Marinha

ODS 12: Produção e Consumo Sustentáveis

ODS 13: Ação Climática

ODS 9: Indústria, Inovação e Infraestruturas

ODS 11: Cidades e Comunidades Sustentáveis

Atividades Globais Sustentáveis

Nesta bibilioteca encontrará vários links para “Conhecimento”, “Guias” e “Ferramentas” sobre o ODS específico. A categoria "Conhecimento" refere-se a websites, podcasts, vídeos, etc., que fornecem informações sobre o tópico do ODS. A categoria "Guias" refere-se a recursos que fornecem dicas e truques e inspiração específica. Os links para as ferramentas ajudam o utilizador, por exemplo, a fazer cálculos concretos sobre as emissões individuais de CO2 ou proporcionam a oportunidade de abordar o tópico através da gamificação.

ODS 7: Atividades sobre Energias Renováveis e Acessíveis

Conhecimento

Atividade ecológica: Associação Lusófona de Energias Renováveis
Descrição: A Associação Lusófona de Energias Renováveis é uma ONGD (Organização Não-Governamental para o Desenvolvimento) cuja missão é promover as energias renováveis nos países de língua oficial portuguesa. A Associação trabalha como promotora de oportunidades de negócio, apoiando o setor privado e atraindo investimento, criando uma plataforma de cooperação e gerando uma voz comum das energias renováveis nos países lusófonos. No entanto, o seu website funciona também como um repositório de informação e recursos úteis relacionados com a energia e as fontes renováveis.
Categoria: Energias renováveis e acessíveis

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Conversas Energéticas
Descrição: Podcast criado por estudantes inscritos no cursos de Engenharia da Energia e Ambiente da Universidade de Lisboa. Em cada episódio, recebem um especialista no tema e falam sobre a transição energética, opções renováveis, descarbonização e os respetivos desafios existentes.
Categoria: Energias renováveis e acessíveis

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Make your home green
Descrição: Aqui encontram-se listadas as melhores formas de abastecer a sua casa com energia renovável.
Categoria: Energias renováveis e acessíveis

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Pensamento Renovável**
Descrição: Podcast onde João Salgado, CEO da empresa "Enbiente" (no campo das energias renováveis), juntamente com outros convidados, aborda vários tópicos relacionados com o tema da transição energética, produção de energia sustentável, descarbonização, o impacto social e económico desta inovação, entre outros tópicos relacionados.
Categoria: Energias renováveis e acessíveis

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Reduce your Household Energy Use**
Descrição: Pequena apresentação do elevado consumo de energia nos EUA e as 40 formas de reduzir o consumo doméstico de energia.
Categoria: Redução de energia

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Sposoby na oszczędzanie prądu**
Descrição: Artigo sobre uma forma simples de poupar energia.
Categoria: Poupança de energia, Energia renovável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Woran kann man saubere Energie erkennen**
Descrição: Website que lista as características da energia limpa.
Categoria: Energia limpa

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Guias

Atividade ecológica: 5 dicas para poupar energia elétrica
Descrição: Artigo publicado pela Endesa, um dos maiores fornecedores de eletricidade da Europa, que apresenta algumas dicas sobre como podemos poupar eletricidade nas nossas casas.
Categoria: Poupança de energia

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

Atividade ecológica: Capital Verde
Descrição: Secção do "Sapo", um website dedicado a temas relacionados com o ambiente. Este artigo entitulado "Oito dicas – além das óbvias – para poupar energia em casa" apresenta dicas menos evidentes de como podemos poupar energia em casa como, por exemplo, alterar as tarifas de eletricidade ou investir num sistema de autoconsumo.
Categoria: Poupança de energia

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

Atividade ecológica: Eco Tips for Sustainable Living
Descrição: Diferentes dicas categorizadas em Reduzir, Reutilizar, Reciclar, Recusar, Decompor e muito mais.
Categoria: Consumo responsável, Conservação de energia, Conservação de água

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

Atividade ecológica: Umstieg auf sauberen Strom
Descrição: Artigo que dá dicas sobre como mudar o fornecedor do tipo de energia utilizada em casa.
Categoria: Energia limpa

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

Ferramentas

Atividade ecológica: Być jak Ignacy
Descrição: Aplicação web gamificada para professores/formadores/estudantes de escolas.
Categoria: Energia limpa, Transporte ecológico

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

Atividade ecológica: Earnest App begleitet in ein nachhaltigeres Leben
Descrição: Aplicação que regista o consumo de energia e dá dicas/"desafios" para reduzir o consumo.
Categoria: Redução do consumo de energia

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

Atividade ecológica: Kalkulator oszczędności energii
Descrição: Ferramenta para calcular como poupar energia em casa.
Categoria: Poupança de energia

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

Atividade ecológica: Miio
Descrição: App que funciona como um dispositivo GPS, mas que ajuda os utilizadores a planear as viagens tendo em conta os postos de carregamento para os seus carros elétricos, ao longo do percurso.
Categoria: Transporte ecológico

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

Atividade ecológica: Reduce the energy use
Descrição: Website com 45 coisas que se podem fazer em casa e que não envolvem energia (na maioria dos casos).
Categoria: Redução do consumo de energia

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

Atividade ecológica: Save Electricity
Descrição: Website com formas gratuitas de poupar eletricidade todos os dias.
Categoria: Energia limpa

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

ODS 6: Atividades sobre Água Potável e Saneamento & ODS 14: sobre como Proteger a Vida Marinha

Conhecimento

Atividade ecológica: Águas de Portugal
Descrição: Canal de YouTube da empresa que controla o abastecimento e tratamento de água em Portugal. Publicam vários vídeos sobre a origem, distribuição, o uso responsável e a preservação da água, os projetos nacionais e as medidas em curso e, em particular, o que está a ser feito para cumprir os objetivos de sustentabilidade para a década.
Categoria: Utilização responsável, Preservação da água

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Environmentally friendly water sports
Descrição: De forma a reduzir a emissão de carbono e a não prejudicar a vida marinha, no website existem algumas atividades para que possa continuar a praticar desportos aquáticos.
Categoria: Vida marinha, Água potável

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Help the water supplies
Descrição: Website com formas de poupar no abastecimento de água.
Categoria: Redução do consumo de água, Água potável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Origem da Água
Descrição: Série portuguesa com vários episódios filmados ao longo das principais rotas de água da Ilha da Madeira, dando informações sobre a flora e a fauna, bem como sobre as atividades humanas realizadas e relacionadas com a água na ilha.
Categoria: Ciclo, Utilização e Preservação da água

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Podcast zum Schutz des Trinkwassers**
Descrição: Episódio de um podcast sobre água poluída e não potável, especificamente relacionado com o ODS 6.
Categoria: Água potável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:		Específico de um país:

Atividade ecológica: **Safe Water**
Descrição: Website com várias dicas diárias para uma utilização responsável da água.
Categoria: Água potável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:		Específico de um país:

Guias

Atividade ecológica: **10 Formas de Contribuir para Salvar os Oceanos**
Descrição: Publicação do website National Geographic Portugal que apresenta dez sugestões sobre como podemos ajudar a salvar os oceanos. Neste sentido, alguns dos principais exemplos a ser adotados são: consumir menos plástico para limitar o seu impacto e poluição dos oceanos; cuidar das praias, certificando-nos de que as deixamos sempre limpas; ou, por exemplo, não comprar bens que explorem a vida marinha.
Categoria: Vida marinha, Proteção dos oceanos

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:		Específico de um país:

Atividade ecológica: **Água em Portu-gal: porquê, quando e como poupar água**
Descrição: Artigo que explica porquê, quando e como podemos poupar água em Portugal. O objetivo do artigo é alertar os leitores de que poupar e conservar água é uma responsabilidade de todos e que, diariamente, existem várias mudanças que podemos introduzir para reduzirmos o consumo de água.
Categoria: Consumo responsável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:		Específico de um país:

Atividade ecológica: **Eco Tips for Sustainable Living**
Descrição: Diferentes dicas categorizadas em Reduzir, Reciclar, Recusar, Decompor e muito mais.
Categoria: Consumo responsável, Conservação de energia e de água

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Hábitos para reduzir o consumo de água em casa**
Descrição: Artigo que explica como podemos mudar o nosso comportamento, reduzindo o consumo de água. O artigo chama a atenção para a urgência de tomarmos consciência do problema, num período em que Portugal utiliza mais de 40% da água que tem disponível, colocando o país num elevado risco de grave escassez de água.
Categoria: Consumo responsável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Schutz der Flüsse**
Descrição: Artigo que apresenta dicas fáceis sobre como ajudar os rios.
Categoria: Vida marinha

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Schutz der Ozeane**
Descrição: Artigo que concede dicas fáceis sobre como pode proteger o oceano quando se encontrar perto de um.
Categoria: Água potável, Vida marinha

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramentas

Atividade ecológica: **Ecowaters**
Descrição: Website e movimento que promove a utilização de garrafas reutilizáveis e que tem como objetivo reduzir a produção de plástico. As pessoas podem comprar as suas garrafas e depois utilizar o website para procurar os locais de abastecimento de água mais próximos (estes encontram-se dentro dos estabelecimentos pertencentes a uma famosa cadeia de supermercados em Portugal, pelo que são fáceis de encontrar).
Categoria: Promover o consumo de água potável da torneira, Evitar água engarrafada

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

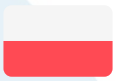
Atividade ecológica: **Garden rainwater calculator**
Permite calcular a necessidade de água destinada à rega do jardim, cuja quantidade depende de vários fatores (tipo de plantação, localização do jardim, estação do ano e muitos outros).
Categoria: Promover a diminuição do consumo e a água da chuva

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **H2O Quality**
Descrição: App que promove o consumo seguro da água da torneira, permitindo ao utilizador introduzir o seu endereço na aplicação e conhecer a qualidade da água que está a ser distribuída nesse local específico. Os utilizadores podem também procurar no mapa a localização de fontes de água perto deles, para que possam reabastecer as suas garrafas reutilizáveis.
Categoria: Promover o consumo de água potável da torneira, Evitar água engarrafada

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Kalkulator oszczędności w wyniku spożywania wody kranowej**
Descrição: Comparação dos custos do consumo de água da torneira em relação aos custos de água potável engarrafada.
Categoria: Promover o consumo de água potável da torneira

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	
		

Atividade ecológica: **Kalkulator oszczędności wody**
Descrição: Calculadora do consumo e dos custos da água potável. Permite calcular o custo da água potável utilizada no lar para diversos fins. Além disso, mostra os custos da água potável e de saneamento básico em vários locais da Polónia.
Categoria: Promover a diminuição do consumo e a água da chuva

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Kalkulator oszczędności wody poprzez zastosowanie odpowiedniej armatury**
Descrição: Comparação do consumo de água através da utilização de acessórios tradicionais e inteligentes que reduzem o consumo da mesma.
Categoria: Poupança no consumo de água

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Saving water**
Descrição: Website que mostra as diferentes formas de poupar água e de verificar as suas instalações sanitárias.
Categoria: Redução do consumo de água, Melhor saneamento

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Working With Water**
Descrição: Jogo de estratégia baseado em turnos, que ajuda a ensinar aos Estudantes o desenvolvimento e manutenção de um sistema de abastecimento sustentável de água. O jogo tem lugar na Costa Central de Nova Gales do Sul, Austrália, onde a necessidade de água potável aumenta à medida que a comunidade cresce e o jogador é responsável pela construção de novas infraestruturas, de forma a responder ao aumento da procura.
Categoria: Gestão sustentável da água, Água potável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

SDG 12: Atividades sobre a Produção e Consumo Sustentáveis

Conhecimento

Atividade ecológica: Do Zero
Descrição: Podcast sobre vários temas relacionados com o ambiente e sustentabilidade, que vão desde a economia circular, práticas de consumo, ausência de hábitos de desperdício, utilização da água e energia, e poluição. O anfitrião e outros especialistas abordam a relação entre sustentabilidade e várias áreas das nossas vidas, como a saúde física e mental, alimentação, beleza e bem-estar, políticas e as nossas relações.
Categoria: Produção e consumo sustentáveis, Poluição, Desperdício, Estilo de vida amigo do ambiente

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

Atividade ecológica: How to spot greenwashing?
Descrição: Website que mostra como adotar um estilo de vida mais ecológico e permite verificar se as empresas são realmente tão verdes quanto dizem ser.
Categoria: Consumo sustentável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

Atividade ecológica: Podcast #EkoPoRadio
Descrição: Podcast que explica o que significa ser e viver de forma ecológica e se nos custa realmente muito ajudar o planeta. Todas as quartas-feiras é apresentado um novo episódio da série de podcasts de ecologia #EKOpoRADIO em Wroclaw.
Categoria: Consumo sustentável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

Atividade ecológica: Podcast Co w tym koszu?
Descrição: Podcast sobre estilos de vida com zero desperdício e compra responsável.
Categoria: Consumo sustentável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

Atividade ecológica: **Podcast Jest zielono**
Descrição: O "Podcast é verde" é o primeiro programa polaco sobre ecologia, vida sem desperdício, limitação do consumo e um estilo de vida verde.
Categoria: Consumo sustentável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Positive examples you can promote**
Descrição: Aqui encontram-se listados exemplos de atividades de projetos de financiamento de carbonoque visam promover a produção e o consumo sustentáveis.
Categoria: Produção e consumo sustentáveis

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Secondhand Einkauf**
Descrição: Website apresenta informações sobre as compras em segunda mão e as suas vantagens.
Categoria: Consumo responsável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Sustainable fashion Zrównoważona moda**
Descrição: Artigo sobre o impacto ambiental da indústria têxtil e as tendências sustentáveis da moda.
Categoria: Produção e consumo sustentáveis, Poluição, Desperdício, Estilo de vida amigo do ambiente

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Tips for a more responsible shopping**
Descrição: Os passos apresentados ajudarão as pessoas a comprar de forma mais responsável.
Categoria: Consumo sustentável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Wissenswertes zu Müll und Recycling**
Descrição: Introdução à reciclagem na Alemanha e inclui um questionário para o utilizador perceber se sabe reciclar.
Categoria: Consumo responsável, Desperdício

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Guias

Atividade ecológica: **6 ideias a pôr em prática para um consumo sustentável**
Descrição: Artigo publicado no ekonomista, um editor online, apresentando algumas dicas sobre como podemos adotar um comportamento mais sustentável na nossa vida quotidiana. Consumir menos plástico, deslocar-se de forma sustentável ou reparar em vez de comprar, são algumas das sugestões apresentadas.
Categoria: Estilo de vida amigo do ambiente

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **6 razões para fazer compras em segunda mão**
Descrição: Artigo que pretende apresentar algumas das vantagens de comprar em segunda mão, salientando a necessidade de comprar de forma mais responsável, e também de beneficiar dos preços atrativos destes produtos.
Categoria: Estilo de vida amigo do ambiente, Consumo responsável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **7 dicas sustentáveis para ir ao supermercado**
Descrição: Artigo publicado no "Noctula Channel", um portal centrado na partilha de conhecimentos, especialmente na área ambiental. Nesta publicação são-nos apresentadas algumas dicas a seguir quando fazemos compras, para que estas possam ser mais ecológicas e sustentáveis. Entre as principais dicas encontram-se, por exemplo, a compra de produtos de vidro ou produtos com opções de recarga, evitando a compra de embalagens ou a utilização de sacos reutilizáveis.
Categoria: Estilo de vida amigo do ambiente, Estilo de vida sem desperdício

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **7 Dicas Zero Waste**
Descrição: Mafalda Pinto Leite é a autora do blog diário MPL, que se destina à partilha de ferramentas que contribuem para mudanças de hábitos que melhoram a saúde. Esta partilha dicas sobre como podemos consumir mais vegetais ou utilizar produtos de beleza naturais. Este artigo apresenta 7 dicas de resíduos zero que incluem a utilização de produtos biodegradáveis, compostagem, compra de artigos de longa duração, entre outras dicas sobre como viver com menos resíduos.
Categoria: Estilo de vida amigo do ambiente, Estilo de vida sem desperdício

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Eco Tips for Sustainable Living**
Descrição: Diferentes dicas categorizadas em Reduzir, Reutilizar, Reciclar, Recusar, Decompor e muito mais.
Categoria: Consumo responsável, Conservação de energia, Conservação de água

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Green online shops**
Descrição: Em vez de comprar em grandes lojas online, aqui está um website com algumas alternativas verdes.
Categoria: Consumo sustentável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Podcast Klimatyczne rozmowy**
Descrição: Podcast sobre escolhas responsáveis dos consumidores, sobre a mudança de hábitos quotidianos para hábitos mais amigos do ambiente.
Categoria: Estilo de vida amigo do ambiente

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Sustainable clothing brands**
Descrição: Existem muitas marcas diferentes de vestuário sustentável, mas aqui está um link que remete para uma pequena coleção.
Categoria: Consumo sustentável

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Zero waste**
Descrição: Website que apresenta dicas sobre adotar um melhor comportamento relativamente ao combate ao desperdício.
Categoria: Consumo responsável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramentas

Atividade ecológica: **Ekoquiz o segregacji odpadów**
Descrição: Questionário sobre a segregação de resíduos problemáticos.
Categoria: Segregação de resíduos

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Lebensmittelverschwendung bekämpfen, TooGoodToGo App**
Descrição: Aplicação que vende alimentos que estão prestes a ser deitados para o lixo, a um preço mais baixo.
Categoria: Consumo responsável, Desperdício alimentar

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Lebensmittelverschwendung bekämpfen und regionalere/saisonalere Ernährung**
Descrição: Aplicação que propõe receitas utilizando os restos que tem no frigorífico assim que o utilizador faz login e, além disso, mostra-lhe as frutas e vegetais sazonais que podem ser encontrados no momento na sua região.
Categoria: Consumo responsável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Plasticity**
Descrição: Jogo de plataformas e quebra-cabeça, onde os jogadores exploram um mundo de plástico. Além disso, atravessam cidades inundadas e terras devastadas enquanto fazem escolhas que mudam profundamente tanto a jogabilidade como o futuro.
Categoria: Produção e consumo sustentáveis, Resíduos de plástico.

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Waste App**
Descrição: App que pretende ajudar as pessoas a saber o que devem fazer com os resíduos que produzem, desde os mais simples (caixas de papel, garrafas de plástico e vidro) até aos mais complexos (cartões de crédito, madeira, escovas de dentes, mobiliário, medicamentos vencidos, etc.). Fornece também um mapa nacional, mostrando onde os cidadãos podem doar e oferecer vários produtos (alimentos, vestuário, livros, vestuário desportivo, equipamento eletrónico, etc.) perto deles.
Categoria: Consumo sustentável, Eliminação de resíduos

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

SDG 13: Atividades sobre a Ação Climática

Conhecimento

Atividade ecológica: **Bom Ambiente**
Descrição: Podcast da Associação Portuguesa de Geólogos, focado no que está a acontecer ao nosso planeta, do ponto de vista geológico. Explora aspetos relacionados, por exemplo, com a ligação entre o ambiente e os solos, a exploração energética e as consequências do aquecimento global.
Categoria: Alterações climáticas, Aquecimento global, Proteção da natureza, Cidade sustentável

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Dolnośląski Ekopotencjał w obliczu zmian klimatu – mini serial edukacyjny**
Descrição: Mini-série educativa sobre as alterações climáticas e as formas de mitigar os efeitos das alterações climáticas em Wroclaw. Fornece exemplos de iniciativas locais empreendidas por residentes.
Categoria: Alterações climáticas

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Podcast – Raport z przyszłości**
Descrição: "Relatório futuro. Como salvar o nosso planeta?" é um podcast da Audioteka e da Greenpeace Polska, no qual Marek Józefiak, da Greenpeace, fala com os seus convidados sobre os principais desafios ambientais que se avizinham. Como evitarmos os combustíveis fósseis, como salvar as abelhas, como acabar com o plástico, o que cada um de nós pode fazer pelo planeta - estas são apenas algumas das questões às quais tentam responder.
Categoria: Proteção da natureza, Ação climática, Água potável, Cidade sustentável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Podcast zu Klimaschutz**
Descrição: Podcast semanal, no qual os ouvintes são informados sobre os acontecimentos atuais relacionados com as alterações climáticas e onde os mesmos são discutidos.
Categoria: Alterações climáticas

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Podcasts Klimawandel/-schutz**
Descrição: Podcast onde Claudia Kemfert informa os ouvintes sobre acontecimentos atuais relacionados com as alterações climáticas.
Categoria: Alterações climáticas

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **The climate is changing- but are you?**
Descrição: Website que dá dicas sobre como as pessoas se podem exprimir enquanto consumidoras, clientes, cidadãs ativas, ce omo podem fazer mudanças.
Categoria: Alterações climáticas

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **What can be done to protect nature?**
Descrição: Website que mostra formas de ter impacto na saúde e na qualidade dos espaços naturais em áreas locais.
Categoria: Proteção da natureza, Ação climática, Água potável, Cidade sustentável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Zielony Podcast**
Descrição: Podcast que apresenta ações climáticas e indicações sobre como evitar um desastre climático como, por exemplo, recorrendo às novas tecnologias.
Categoria: Proteção da natureza, Ação climática, Água potável, Cidades sustentáveis

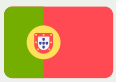
Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Guias

Atividade ecológica: **10 ideias para combater as alterações climáticas**
Descrição: Artigo publicado pela Endesa, um fornecedor de eletricidade e gás em Portugal. O artigo procura dar dicas sobre qual a forma mais eficaz de combater as alterações climáticas e melhorar a transição para um modelo energético sustentável.
Categoria: Ação climáticas, Alterações climáticas

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Alterações climáticas: como combatê-las**
Descrição: Artigo que fornece exemplos de como as cidades podem ser mais atrativas, reduzindo ao mesmo tempo a poluição e melhorando as infraestruturas envelhecidas. Alguns exemplos de ruas inteligentes, edifícios verdes e de gestão sustentável da água são apresentados como as melhores práticas a seguir.
Categoria: Alterações climáticas, Ação climática, Cidades sustentáveis

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	
		

Atividade ecológica: **Cinco medidas que pode tomar em Portugal para combater as alterações climáticas**
Descrição: Artigo que apresenta cinco medidas que podem ser adotadas em Portugal para combater as alterações climáticas. São apresentadas algumas das principais consequências das alterações climáticas, tais como a sua ameaça à biodiversidade, mas também a responsabilidade que as empresas e governos têm na adoção de comportamentos mais sustentáveis e ambientais.
Categoria: Ação climática, Alterações climáticas

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Eco-activities**
Descrição: Website que apresenta diferentes ações a tomar não só para os amantes da terra, mas também para as pessoas que querem diminuir a sua pegada de carbono.
Categoria: Ação climática, Consumo responsável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Klimaschutz**
Descrição: Artigo que dá dicas fáceis sobre como proteger o clima em todas as áreas da vida quotidiana.
Categoria: Ação climática

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Klimatyczna edukacja – materiały szkoleniowe**
Descrição: Website que fornece material de formação e educação, planos curriculares para Educadores ambientais e ativistas que lutam para mitigar os efeitos das alterações climáticas.
Categoria: Ação climática, Alterações climáticas, Cidades sustentáveis

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **List to help fight the climate change**
Descrição: Website que apresenta as ações que podem ser tomadas, neste momento, para combater as alterações climáticas e para fazer a diferença.
Categoria: Ação climática

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramentas

Atividade ecológica: **Carbon Foot-print**
Descrição: Website que calcula a pegada de carbono das pessoas e apresenta dicas sobre como podem reduzir as emissões.
Categoria: Ação climática

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Game "Świat na rozdrożu" – "World at Cross-roads"**
Descrição: Jogo estratégico – um jogo de computador Windows altamente jogável que simula a ascensão da civilização industrial de 1900 a 2200.
Categoria: Ação climática

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: JouleBug
Descrição: App que ajuda os utilizadores a criar hábitos verdes, recompensando-os por fazer o bem. A aplicação encoraja os utilizadores a serem mais sustentáveis, atribuindo-lhes vários crachás e pontos a cada passo do caminho. Os utilizadores podem completar diferentes desafios, partilhar os passos que estão a dar para se tornarem verdes nas redes sociais, juntar-se às comunidades locais, gostar e comentar os esforços de sustentabilidade dos outros, ganhar pontos e obter conquistas, de forma a perceber o quão verdes são em comparação com a sua comunidade.
Categoria: Ação climática, Estilo de vida sustentável e ecológico

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Kalkulator śladu węglowego
Descrição: Website que calcula a pegada de carbono das pessoas e dá dicas sobre como podem reduzir as emissões.
Categoria: Ação climática

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Messung individueller CO2-Ausstoß
Descrição: Website que regista a pegada de carbono dos utilizadores e os desafia a não ultrapassarem o seu limite de CO2.
Categoria: Alterações climáticas

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Recycle BinGo
Descrição: Jogo que pretende promover hábitos de reciclagem. Desafia as pessoas a separarem o lixo que produzem e a levarem-no para o ponto de reciclagem mais próximo. Sempre que o fazem, têm de fazer check-in na aplicação e recolher alguns pontos de recompensas, que irão contribuir para a sua progressão no jogo. O jogo também apresenta aos utilizadores vários outros desafios que estes têm de resolver.
Categoria: Ação climática, Desperdício, Cidades sustentáveis

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

ODS 9: Atividades sobre Indústria, Inovação e Infraestruturas

Conhecimento

Atividade ecológica: **Environmentally friendly warehouse**
Descrição: Website que apresenta formas sobre como os gestores da cadeia de distribuição podem tornar os seus armazéns ambientalmente amigáveis.
Categoria: Armazém sustentável

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:		**Específico de um país:**

Atividade ecológica: **Falar em Sustentabilidade**
Descrição: podcast da Deco Proteste, a Associação Portuguesa para a Defesa do Consumidor. Cada episódio visa reunir representantes de empresas, consumidores e organizações para partilhar as melhores práticas e sensibilizar para o impacto do comportamento humano no futuro sustentável do planeta.
Categoria: Produção sustentável de alimentos, Economias sustentáveis

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:		**Específico de um país:**

Atividade ecológica: **Green logistic**
Descrição: Website que apresenta dicas das melhores práticas para um armazém sustentável.
Categoria: Armazém sustentável

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:		**Específico de um país:**

Atividade ecológica: **Minuto Azul – Edifícios + sustentáveis**
Descrição: Podcast português que, em cada episódio, apresenta dicas e conteúdo sobre sustentabilidade, economia e construção circular.
Categoria: Produção sustentável de alimentos

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:		**Específico de um país:**

Atividade ecológica: **Podcast Przyszłość. Żywność. Planeta**
Descrição: Artigo que descreve a forma como a indústria atual se está a tornar mais sustentável e porque é que este se trata de um desenvolvimento importante, que é benéfico para todos.
Categoria: Produção sustentável de alimentos

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:		Específico de um país:

Atividade ecológica: **Wie können Unternehmen nachhaltiger werden**
Descrição: Podcast que discute tópicos de caça e desnutrição, assim como o desperdício e o consumo excessivo de alimentos. São também abordados temas como o zero desperdício, o excesso de embalagens de plástico e mais dietas à base de plantas.
Categoria: Indústria e Inovação

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:		Específico de um país:

Guias

Atividade ecológica: **Como tornar o seu negócio sustentável a nível social e ambiental**
Descrição: Artigo que explica como tornar as práticas empresariais mais sustentáveis, dando informações que vão desde como tornar as suas rotinas mais ecológicas, como implementar um sistema de gestão de resíduos, promover a boa qualidade do ar ou como comprar de forma mais consciente.
Categoria: Empresas sustentáveis, Ambiente de trabalho

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:		Específico de um país:

Atividade ecológica: **Empresas e Sustentabilidade**
Descrição: Guia de boas práticas que inclui uma lista de sugestões práticas, destinada a empresários e colaboradores. O livro reúne também exemplos de outras empresas que decidiram envereder por um caminho mais sustentável. Além disso, inclui também uma seleção de instituições que fornecem bens e serviços que têm um impacto positivo em termos de sustentabilidade.
Categoria: Negócios e empresas sustentáveis, Ambiente de trabalho

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:		Específico de um país:

Atividade ecológica: **Improving the work environment**
Descrição: Website que apresenta dicas sobre como melhorar o ambiente de trabalho e porque é que trabalhar confortavelmente é benéfico não só para o bem-estar, mas também para a qualidade do trabalho.
Categoria: Ambiente de trabalho, Boa saúde, Bem-estar

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Responsible travel**
Descrição: Website que dá dicas sobre como viajar de forma sustentável.
Categoria: Infraestruturas

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramentas

Atividade ecológica: **Go green in the office**
Descrição: Website que mostra diferentes ideias para tornar o escritório mais verde, o que muitas vezes permite poupar dinheiro no processo.
Categoria: Escritório sustentável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Zero Desperdício**
Descrição: Aplicação web que se trata da primeira plataforma portuguesa com o objetivo de contribuir para a implementação de um sistema de economia circular no país. Enquanto plataforma de gestão das cidades, pode ser aplicada à gestão de vários circuitos de resíduos, tais como alimentos, plástico, medicamentos, têxteis e muitos outros. Assim, promove a sustentabilidade e uma política de não desperdício, e oferece o livre acesso e proximidade a alimentos, vestuário e têxteis domésticos, por parte de famílias com pouca ou nenhuma capacidade de consumo.
Categoria: Produção sustentável de alimentos

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

ODS 11: Atividades sobre cidades e comunidades sustentáveis

Conhecimento

Atividade ecológica: 1 Minuto pela Terra
Descrição: Podcast que pertence a uma conhecida estação de rádio portuguesa, a Antena 1. O seu objetivo é fornecer, em cada episódio, às famílias e indivíduos dicas e sugestões práticas que possam implementar, de modo a se tornarem mais ecológicos e sustentáveis, nomeadamente na área da conservação e eficiência energética, mas também nas áreas como a da conservação e eficiência energética, ou setor da água, ar, resíduos, ruído ou a proteção da natureza.
Categoria: Estilo de vida amigo do ambiente, Cidades e comunidades sustentáveis

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Gender Equality in the workplace
Descrição: Aqui encontra diferentes formas de melhorar e tornar o ambiente de trabalho mais diversificado e inclusivo, sendo possível ainda ter acesso a várias ideias e a criatividade, que melhorarão o desempenho, os processos e a produtividade.
Categoria: Igualdade de género, Comunidade sustentável

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Podcast Muda Talks
Descrição: Podcast sobre sustentabilidade em todos os aspetos da nossa vida - sobre a possibilidade de uma abordagem diferente dos recursos naturais, cidades, arquitetura, forma de trabalhar, educação, vestuário e outras políticas. O nosso mundo está a reemergir e estamos a redefinir os nossos valores, sendo que as respostas dadas até agora não são adequadas. Então, o que é que devemos manter e o que deve ser novo? Como o podemos fazer?
Categoria: Comunidade sustentável

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Podcast über den Aufbau nachhaltiger Städte**
Descrição: Podcast sobre o desenvolvimento da sociedade e da indústria no qual são entrevistados especialistas em sustentabilidade, nos domínios da economia, política e da ciência.
Categoria: Indústria, Inovação, Cidades sustentáveis

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Podcast zu Nachhaltigen Städten**
Descrição: Episódio de um podcast, liderado por Oliver Parodi, sobre um projeto de investigação sobre as formas de tornar uma cidade mais sustentável.
Categoria: Cidades e comunidades sustentáveis

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Sustainable city plans**
Descrição: Website que mostra o impacto das cidades na crise climática e apresenta bons exemplos de medidas verdes nas cidades.
Categoria: Cidade sustentável

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Traits of a sustainable city**
Descrição: Website que mostra as diferentes características e exemplos de cidades sustentáveis no mundo e porque precisamos das mesmas.
Categoria: Cidades sustentáveis

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Was macht eine Stadt zu einer Nachhaltigen Stadt**
Descrição: Website que apresenta informações escritas sobre cidades sustentáveis para Educadores. Também apresenta materiais didáticos que poderiam ser utilizados pelos mesmos.
Categoria: Cidades sustentáveis

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Guias

Atividade ecológica: Transition Initiative
Descrição: Website que dá dicas para uma transição inicial para a comunidade.
Categoria: Comunidade sustentável

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Summer Activities
Descrição: Website que apresenta 15 atividades verdes de verão, que podem ser feitas numa escala de um dia ou ao longo de alguns dias.
Categoria: Comunidade sustentável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: #GenerationEquality
Descrição: Website que lista várias ações diárias simples que podem ajudar a criar uma geração igualitária.
Categoria: Redução das desigualdades, Comunidade saudável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Eine nachhaltige Stadt entstehen lassen
Descrição: Artigo que apresenta aos leitores dicas sobre o que podem fazer para tornarem as suas cidades mais sustentáveis.
Categoria: Cidades sustentáveis

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: NooCity
Descrição: Website que apresenta dicas sobre como transformar as cidades em locais mais sustentáveis. Fornecem também acesso a hortas corporativas.
Categoria: Cidades sustentáveis

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Eco Telhado
Descrição: Website que fornece dicas para tornar as cidades mais sustentáveis, dando exemplos das cidades mais ecológicas do mundo, assim como as suas boas práticas.
Categoria: Cidades sustentáveis

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Ferramentas

Atividade ecológica: **Biklio App – Go green in the office**

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Descrição: App desenvolvida com o objetivo de promover formas de deslocação mais sustentáveis e, especificamente, de encorajar as pessoas a andar de bicicleta, promovendo em simultâneo o comércio local das cidades e regiões. A Biklio tem um acordo com vários comerciantes locais, tais como empresas, lojas, restaurantes, cafés, floristas, cabeleireiros e mercearias. Assim sendo, o utilizador só tem de escolher, na aplicação, o sítio para onde quer ir e pedalar até lá - através do mecanismo da app, o dispositivo utilizado deteta se o utilizador está realmente a pedalar. Quando chega ao destino, ao provar ao (à) lojista (mostrando o resultado na app), que pedalou até lá, o utilizador desfrutará de várias vantagens e descontos no local.
Categoria: Cidades e comunidades sustentáveis, Transporte sustentável

Atividade ecológica: **CityPoints Cascais**

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Descrição: App que tem como objetivo promover a cidadania e as práticas sustentáveis a nível local. A aplicação apresenta uma lista de ações predefinidas (constantemente atualizada), tais como a reciclagem de embalagens e bebidas (plástico, vidro e papel) numa das 10 máquinas instaladas nos supermercados do concelho; utilização de transportes públicos; troca de artigos (tais como livros escolares, etc.). Cada ação concluída permite ao utilizador recolher pontos, que podem ser posteriormente trocados por vales, bens ou serviços fornecidos por diferentes organizações ou serviços municipais (tais como produtos biológicos, bilhetes para eventos culturais e atividades na natureza).
Categoria: Cidades e comunidades sustentáveis, Transporte sustentável

Atividade ecológica: Eco
Descrição: Jogo online onde os jogadores devem colaborar para construir uma civilização num mundo onde tudo o que fazem afeta o ambiente. Funciona como uma simulação do ecossistema, com milhares de plantas e animais. Os utilizadores têm de criar uma tecnologia, sem poluir o planeta, que pare um meteoro em rota de colisão com a Terra, e têm de conseguir matá-lo antes mesmo de isso acontecer.
Categoria: Proteção dos ecossistemas, Cidades e comunidades sustentáveis

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Terra Nil
Descrição: Construtor de cidades ao contrário, que versa a reconstrução de ecossistemas. O utilizador deve transformar um deserto estéril num paraíso ecológico, com flora e fauna diferentes, e depois limpar, deixando o ambiente intacto. Subvertendo o género construtor, Terra Nil foca-se na restauração de um ambiente devastado.
Categoria: Proteção dos ecossistemas, Cidades e comunidades sustentáveis.

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividades Globais Sustentáveis

Conhecimento

Atividade ecológica: Be the Story
Descrição: Podcast e website que reúnem conversas com especialistas, onde esclarecem mitos e dúvidas sobre temas de sustentabilidade: ambiente, resíduos alimentares, plástico, alimentação saudável e comunidade.
Categoria: Estilo de vida sustentável, Educação ambiental

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: EcoPodes
Descrição: Podcast sobre ecologia e sustentabilidade. Em cada episódio, Sara, a apresentadora, dá exemplos sobre como podemos adotar comportamentos mais conscientes na nossa vida quotidiana, de uma forma simples e prática.
Categoria: Estilo de vida sustentável, Educação ambiental

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Generativity and self-enhancement values in eco-friendly behavioral intentions and environmentally responsible consumption behavior
Descrição: Artigo que investiga a correlação entre a generatividade, as intenções amigas do ambiente e o consumo responsável. Os resultados indicam que a generatividade e o autoaperfeiçoamento afetam as intenções dos comportamentos amigos do ambiente. Mais especificamente, se o auto-crescimento for baixo, a generatividade não tem relevância. Tantos os grupos de baixa como de alta generatividade apresentam níveis elevados de intenções amigas do ambiente. Já para aqueles com níveis elevados de auto-crescimento, a generatividade é importante.
Categoria: Comportamento ambiental, Comportamento de consumo

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Nachhaltigkeitspodcast
Descrição: Podcast sobre os 17 ODS.
Categoria: Todos os 17 ODS

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Nurturing Environmental Education at the Tertiary Education Level in China: Can Mobile Augmented Reality and Gamification Help?
Descrição: Caça ao tesouro baseada na geolocalização incorporada ao processo de aprendizagem de línguas. Os resultados demonstram que esta abordagem foi recebida positivamente, pois mostrou-se capaz não só enriquecer a experiência de aprendizagem de línguas, mas também de promover a consciência ambiental.
Categoria: Gamificação, Educação e comportamento ambiental

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Planeta Civi-Co
Descrição: Podcast dedicado a questões socio-ambientais e, em particular, aos Ojetivos de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas. Cada episódio debruça-se sobre um dos objetivos, explicando-o e discutindo formas de o alcançar.
Categoria: Todos os 17 ODS

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Reciclagem: 6 mitos que têm de ser esclarecidos
Descrição: Artigo que esclare mitos associados ao processo de reciclagem, clarificando-os, e que tenta envolver as pessoas no mesmo.
Categoria: Educação ambiental, Reciclagem

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Revista Sustentável
Descrição: Revista online dedicada exclusivamente a questões de sustentabilidade. Publica diariamente, ou de dois em dois dias, notícias e artigos sobre vários tópicos relacionados com o ambiente (ambos a nível nacional ou internacional). A revista contempla 5 secções principais: consumo ético, descarbonização, produção e desperdício de plástico, economia circular e sociedade. Partilham também eventos futuros relacionados com estes temas.
Categoria: Estilo de vida sustentável, Educação ambiental, Resíduos, Energia, Economia Circular, Consumo responsável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: The Game with Impact: Gamification in Environmental, Education and Entrepreneurship
Descrição: Artigo que descreve uma investigação sobre a aplicação do lúdico à aprendizagem no que diz respeito ao tema do desenvolvimento sustentável e a sua importância no início de um negócio verde.
Categoria: Gamificação, Educação ambiental, Empreendedorismo, Comportamento ambiental

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Zona Zero
Descrição: Podcast sobre sustentabilidade que procura desmistificar alguns mitos e ajudar os ouvintes a compreender os factos. Os episódios são publicados de duas em duas semanas e visam criar um impacto positivo na audiência, assim como contribuir para uma mudança nos seus comportamentos.
Categoria: Estilo de vida sustentável, Educação ambiental

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Guias

Atividade ecológica: 10 estratégias para ser mais sustentável em casa
Descrição: Artigo que partilha 10 dicas sobre como ser sustentável em casa, abordando a utilização de energia, o armazenamento e a utilização de alimentos e os processos de limpeza, entre outras atividades.
Categoria: Educação ambiental, Comportamento ecológico, Estilo de vida amigo do ambiente

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: A competence model for environmental education
Descrição: Primeiro, são discutidas três formas de conhecimento ambiental, depois prevê-se que a atitude das pessoas em relação à natureza represente a força que vai impulsionar o seu envolvimento comportamental ecológico. Posteriormente, calibram-se instrumentos previamente estabelecidos para medir o comportamento ecológico, o conhecimento ambiental e a atitude em relação à natureza.
Categoria: Educação ambiental, Comportamento ecológico

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

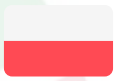
Atividade ecológica: Do Zero
Descrição: Blog de Catarina Barreiros, uma ativista ambiental e empresária portuguesa. Embora tenha também um podcast e uma página no Instagram, todos relacionados com questões de sustentabilidade e uma loja sem resíduos e sustentável, o blog é um espaço onde esta partilha mais frequentemente dicas para adotarmos uma vida mais amiga do ambiente. Podem ser encontradas no blog dicas sobre como cozinhar com menos lixo, como ter uma casa de banho mais ecológica, como construir uma horta, ou até mesmo informação sobre como sermos pais mais sustentáveis.
Categoria: Educação ambiental, Comportamento ecológico

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: EDP Sustainability Tips
Descrição: Secção dedicada a dicas e guias sobre como levar uma vida mais sustentável e amiga do ambiente. Os guias encontram-se separados por várias categorias: zero resíduos, consumo sustentável, redução de CO2, eficiência alimentar e biodiversidade - e cada uma das secções conta com vários artigos informativos e práticos.
Categoria: Educação ambiental, Comportamento ecológico, Estilo de vida amigo do ambiente

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Edukacja ekologiczna dla dorosłych - poradnik
Descrição: Coleção de links, fontes e materiais úteis sobre a educação ambiental de adultos.
Categoria: Educação ambiental para adultos

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	
		

Ferramentas

Atividade ecológica: Carpooling apps
Descrição: Website que apresenta uma lista de apps para, em vez de conduzir sozinho, partilhar o seu carro com outras pessoas.
Categoria: Menos emissões, Partilha, Consumo responsável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Do It Yourself Apps
Descrição: Website que apresenta algumas apps de bricolage, que pode utilizar num próximo projeto criado por si, em vez de comprar os artigos novos.
Categoria: Consumo responsável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Eco-friendly world
Descrição: Websites e apps que vão ajudá-lo (a) a reduzir o desperdício e talvez até a adotar um estilo de vida sem desperdício.
Categoria: Zero desperdício

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: EDP Sustainability Challenges
Descrição: Aplicação web desenvolvida pela EDP, uma empresa portuguesa de energia, que apresenta aos utilizadores vários desafios que podem enfrentar para se tornarem mais amigos do ambiente. Os desafios relacionam-se com várias áreas - água, energia, consumo - e os utilizadores podem assinalá-los como concluídos sempre que os terminam, podendo observar também o seu progresso em direção a uma vida mais sustentável.
Categoria: Estilo de vida sustentável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

Atividade ecológica: Energy Data Tools
Descrição: Ferramentas que o (a) ajudam a controlar a quantidade de energia que utiliza e a forma de a gerir.
Categoria: Redução de energia

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

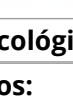
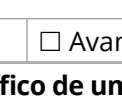
Atividade ecológica: Energy saving apps
Descrição: Artigo no qual são apresentadas 10 apps sobre energia e combate às alterações climáticas.
Categoria: Poupança de energia

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

Atividade ecológica: GoBeEco Game
Descrição: O jogo GoBeEco é uma aplicação web que ajuda a ganhar mais consciência sobre o impacto da nossa vida quotidiana e dos nossos hábitos, do ponto de vista ecológico, de forma a sermos mais sustentáveis. Esta aplicação web apresenta ao utilizador 5 missões diferentes e informações sobre diferentes aspetos da sustentabilidade, que este tem de cumprir para tornar a sua vida mais sustentável a longo prazo. O jogo também pode ser integrado no contexto de aula.
Categoria: Educação ambiental, Comportamento ecológico, Consumo responsável, Menor desperdício alimentar, Poupança de energia

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	

Atividade ecológica: Green economy toolbox
Descrição: Conjunto de ferramentas fornecidas pela UNECE, que consistem em diretrizes e recomendações políticas, relacionadas com a proteção ambiental, energia, educação, finanças, habitação, inovação, normas ou transportes, de forma a apoiar a transição para uma economia verde.
Categoria: Inovação, Energia limpa, Água potável, Consumo e produção responsáveis, Clima

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	Específico de um país:	
		

Atividade ecológica: OLIO-Application
Descrição: Aplicação sobre a vida sustentável, caracterizada pelos seus esforços para evitar o desperdício alimentar. A app encontra-se disponível para IOS e Android e o seu download é gratuito. Com a app, vizinhos ou lojas locais próximas podem estar ligados, de maneira a que possa partilhar os excedentes alimentares.
Categoria: Menos desperdício de alimentos, Partilha, Consumo responsável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Prevent food waste
Descrição: Website que lista várias apps que ajudam a minimizar o problema do desperdício alimentar.
Categoria: Reduzir a fome, Consumo responsável, Partilha

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Reducing energy consumption
Descrição: Diferentes apps, ferramentas, formulários e websites que irão ajudá-lo (a) a monitorizar a utilização individual de energia.
Categoria: Consumo responsável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Spielerisch über Geschichten mit Entscheidungsoptionen Nachhaltigkeitsthemen beleuchten
Descrição: Jogo desenvolvido para ser utilizado especialmente pelos estudantes e fornece aos professores "desafios" de sustentabilidade e material informativo para as suas aulas.
Categoria: Cidades sustentáveis, Consumo de água

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: Sustainability Toolbox
Descrição: Coleção de estratégias e recursos dos departamentos da Universidade do Estado do Arizona, que estão interessados em patrocinar escritórios "verdes" e acolher eventos sustentáveis.
Categoria: Escritório "verde", Eventos sustentáveis

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Sustainable and gamified apps, Lifestyle Apps**
Descrição: Variedade de apps que o (a) ajudarão a tornar a sua vida sustentável. Quer pretenda reduzir a sua pegada de carbono, minimizar a utilização de plástico ou caso precise de ajuda para fazer escolhas mais verdes, éticas e ecológicas na sua vida, estas aplicações irão ajudá-lo (a) nesse sentido.
Categoria: Consumo responsável, Partilha, Desperdício zero de alimentos, Ação climática, Água potável

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **The GoodBag**
Descrição: App que permite aos utilizadores comprarem um saco reciclado e reutilizável (podem escolher entre uma vasta gama de opções) e, por sua vez, ajudar a plantar uma árvore ou a salvar os oceanos do plástico. Estabeleceram uma parceria com a "One Earth - One Ocean" e a loja patrocina a recolha de resíduos de plástico dos mares. Da mesma forma, os utilizadores da aplicação podem digitalizar o código no seu saco e, ao fazê-lo, contribuirão para a plantação de uma árvore.
Categoria: Produção e consumo sustentáveis, Água

Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

Atividade ecológica: **Tools for Sustainable Product and Business Model Innovation**
Descrição: Levar a sustentabilidade a sério nos negócios não só é bom para o planeta, como também pode ser um forte impulsionador de valores e promover a inovação.
Categoria: Inovação, Produtos sustentáveis

Nível Ecológico:	☐ Iniciante	☒ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

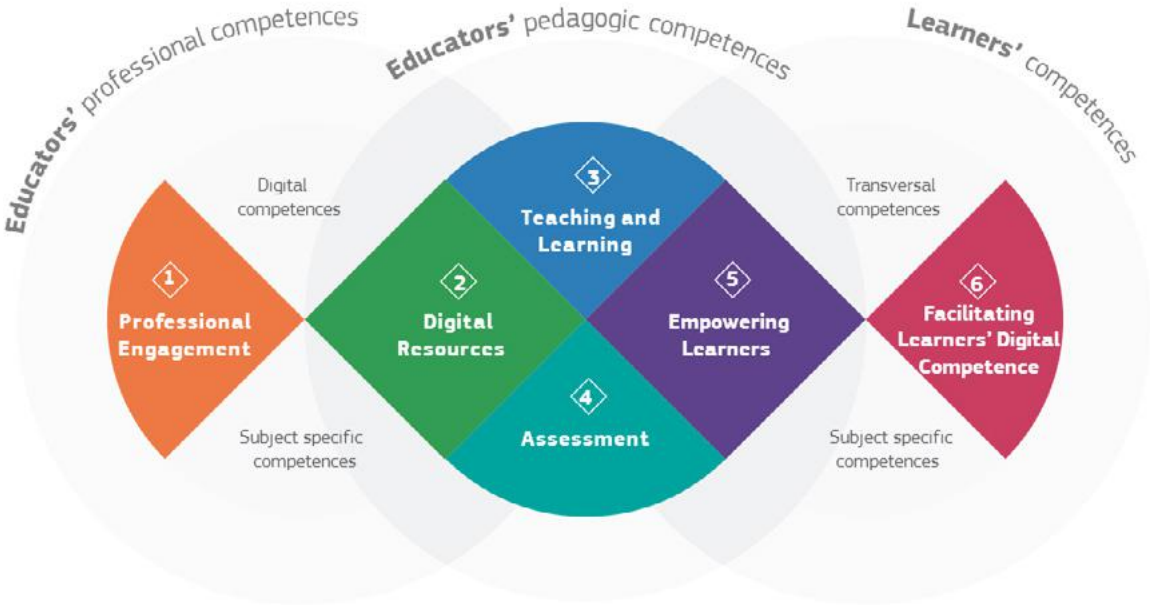
Atividade ecológica: **Water conservation**
Descrição: Apps úteis sobre a conservação de água prontas a serem descarregadas.
Categoria: Redução e conservação da água

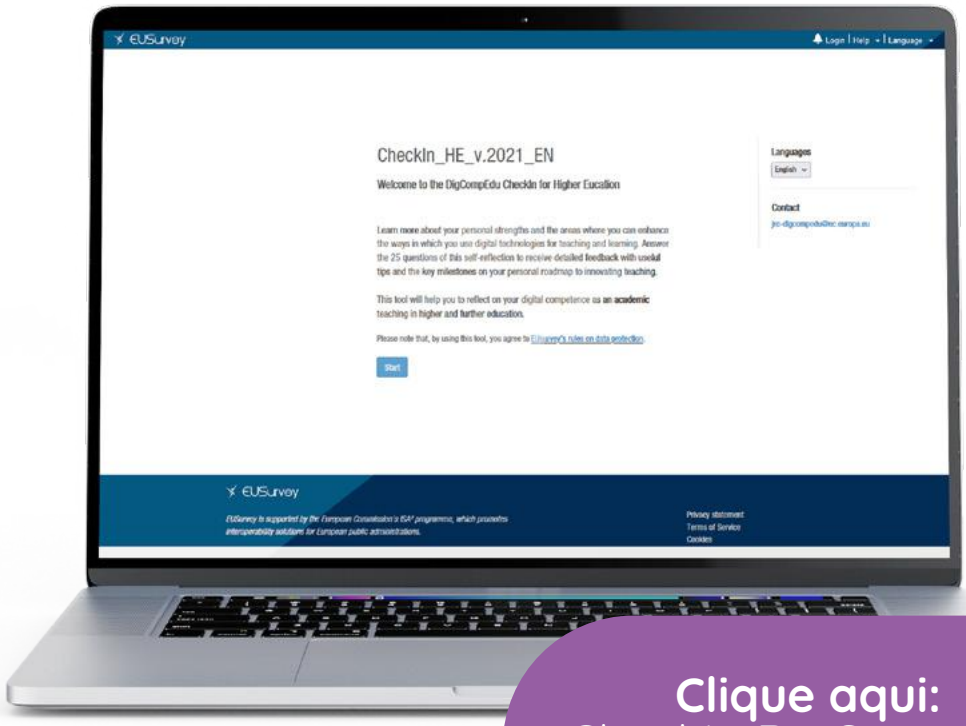
Nível Ecológico:	☒ Iniciante	☐ Avançado
Recursos:	**Específico de um país:**	

TESTE O SEU CONHECIMENTO DIGITAL

A digitalização irá, cada vez mais, mudar a imagem profissional dos Educadores, as suas competências e o seu papel. Professores competentes a nível digital são o requisito mais importante para a utilização adequada dos meios digitais na sala de aula. Os Estudantes precisam também de diversas competências no mundo digital. Estas competências relacionam-se com a pesquisa, processamento, armazenamento, comunicação, produção, apresentação, proteção e atuação segura, resolução de problemas, análise e reflexão. É evidente que os Educadores também devem ter estas competências para poder ensiná-las de forma adequada. Estes também precisam de saber como promover essas competências nos seus Estudantes, assim como a utilizar os meios digitais de forma didática e pedagógica nas suas aulas e a refletir sobre a sua utilização. A um nível mais individual, é também muito importante, através dos meios digitais, por exemplo, ser capaz de criar materiais de ensino e aprendizagem, mas também de os selecionar de forma sensata e justificada.

A nível europeu, existe um Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores **(DigCompEdu)**, que abrange seis áreas, incluindo recursos digitais, capacitação dos aprendentes, ensino e aprendizagem, envolvimento profissional, assim como a avaliação das competências pedagógicas e didáticas dos Educadores e a promoção das competências digitais dos aprendentes. Trata-se de um quadro cientificamente sólido que descreve o que significa para os Educadores ser digitalmente competente. O DigCompEdu é dirigido a Educadores de todos os níveis de ensino, desde a infância até ao Ensino Superior e à educação de adultos, incluindo o ensino e a educação profissional, educação especial e contextos de aprendizagem não formal.

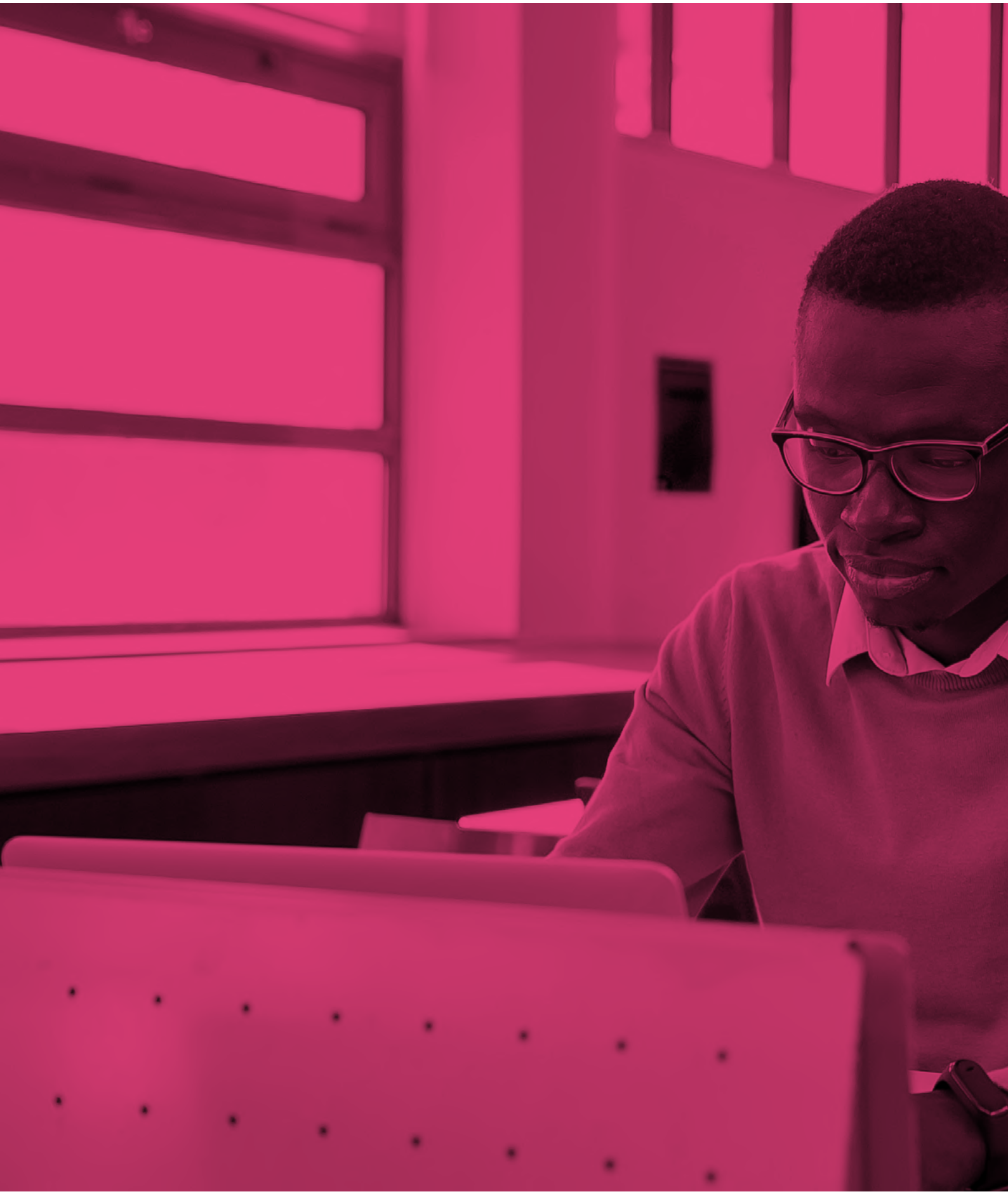




Clique aqui:
CheckIn DigCompEdu para o Ensino Superior

Uma base importante para o ensino digital orientado é que os Educadores dêem uma vista de olhos às suas próprias forças pessoais e às áreas onde podem melhorar a sua utilização das tecnologias digitais para o ensino e aprendizagem.

No seguinte link, os Educadores podem autor-refletir e receber feedback detalhado, com dicas úteis e os marcos mais importantes no seu percurso pessoal em direção a um ensino inovador. A ferramente de CheckIn para o Ensino Superior foi revista, tendo por base os níveis de progressão da Taxonomia Digital de Bloom (adaptada), um aumento das opções de resposta, modificação de alguma terminologia e também a adição de uma 7ª área, o Ensino Aberto, baseado no **Quadro OpenEdu**. Esta ferramenta ajuda, assim, os Educadores na área da educação de adultos a refletir sobre as suas competências digitais.



TESTE O CONHECIMENTO DOS SEUS ESTUDANTES

Metodologias

As boas práticas dizem que se devem conceber competências e ferramentas de avaliação de conhecimentos ao mesmo tempo em que se começa a desenvolver o currículo de formação. Desta forma, é possível ter a certeza dos conhecimentos e competências importantes que são desenvolvidos e praticados, assim como o progresso verificado. A forma mais eficiente de monitorizar o progresso é difundir as ferramentas e atividades de medição ao longo do programa de formação. Abaixo encontra várias metodologias que permitem avaliar as aptidões e competências dos Estudantes:

➔ Fazer um teste ou um quiz aos seus Estudantes

Uma forma eficaz de avaliar os conhecimentos técnicos e teóricos (não a capacidade de utilizar os conhecimentos na prática).

➔ Pedir para preencher um questionário de autoavaliação

Enviar um formulário de autoavaliação para obter a perspetiva dos Estudantes sobre o progresso de aprendizagem, aumento das competências e autoestima. Tendo em conta, que a avaliação poderá ser demasiado otimista ou pessimista, este método deve ser usado em combinação com mais outro objetivo.

➔ Organizar uma simulação de uma situação real

A forma mais eficiente (e próxima da realidade) de avaliar as competências, motivação e atitude na sala de aula; o (a) mediador (a) e os Estudantes observam os seus colegas, implementando as competências e conhecimentos recentemente adquiridos (inclusivamente a forma de pensar) durante a prática de um exercício, p.ex., um "role play"; de forma a tornar o feedback relevante, o (a) mediador (a) precisa de preparar uma lista de comportamentos a praticar e observar com o resto do grupo, para conseguir fornecer feedback; para tal, é necessário ter-se empatia e um conjunto de competências de mediação.

➔ Convidar os Estudantes para um estudo de caso, um jogo de negócios, um conto ou uma gamificação

Muitos jogos não só têm um papel de entretenimento, como também servem os objetivos profissionais; o método pode ser eficaz, uma vez que combina aprendizagem e diversão, reduzindo assim a ansiedade relacionada com a realização de um teste.

➔ Observar o comportamento dos Estudantes numa situação da vida real

A forma mais eficiente de avaliar as competências, motivações e atitudes. O conceito é um pouco desconfortável, uma vez que requer do (a) formador (a) ou mediador (a) a observação dos Estudantes em situações da vida real como, por exemplo, uma ida a um banco, negando a taxa de juro; uma reunião familiar, onde tentarão aplicar na prática as competências adquiridas recentemente. De maneira a tornar o feedback proveitoso, é necessário um conjunto de perguntas (ou um formulário de observação) e boas capacidades de observação.

➔ Pedir feedback à outra parte

Um tipo de teste a uma situação da vida real. A diferença é que se avaliam as ações após as mesmas terem sido executadas. Trata-se de uma boa forma não só de ver como os seus Estudantes se saem em situações quotidianas, aliando as novas competências, como também lhe permite comunicar com os mesmos e compreender melhor as suas necessidades. Vai necessitar, naturalmente, de informar os seus Estudantes sobre esta forma de avaliação e sobre os seus critérios.

Ferramentas de avaliação

edapp.com
BETTER MICROLEARNING

Ferramenta Digital: Ed App
Descrição:
- Ferramenta de atualização rápida do quiz;
- Uma folha de cálculo disponível;
- A entrega pode ser dividida em partes;
- Plano básico gratuito.

Objetivo: Pode ver os resultados dos seus Estudantes em termos de conhecimentos, competências e formação sobre ética e conformidade na ferramenta. É ainda possível criar formações e outras estratégias para melhorar a posição dos seus Estudantes.

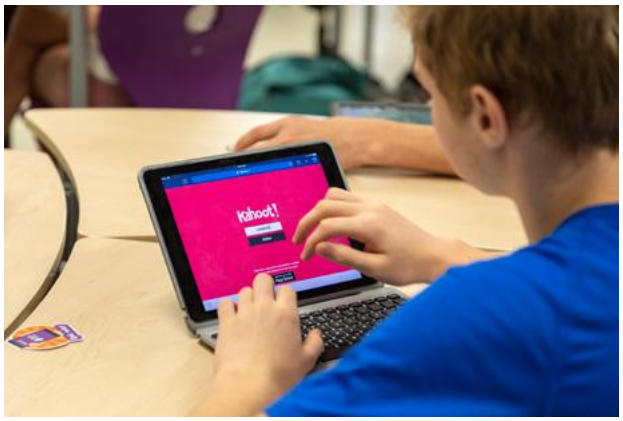
Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado

© edapp

Ferramenta Digital: Kahoot
Descrição:
- Um gerador de questionários online, baseados em jogos, que também funciona como uma boa ferramenta de avaliação de competências, usando elementos coloridos e de gamificação;
- Tipos de teste: tipo de questionário de escolha múltipla, uma “resposta tipo";
- Os questionários podem ser respondidos por um grupo de “jogadores”, todos ao mesmo tempo, o que normalmente é utilizado na aprendizagem síncrona, onde a participação ativa dos Estudantes é altamente encorajada. A sessão assíncrona de auto-aprendizagem também está disponível de forma gratuita.

Objetivo: Use esta ferramenta, quando quiser incluir questões abertas

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado



© Kahoot

Ferramenta Digital: ProProfs

Descrição:

- Um Sistema de Gestão de aprendizagem baseado na nuvem que pode ser utilizado como ferramenta de avaliação de competências, na medida em que dispõe de mais de 100,000 perguntas prontamente disponíveis, que pode utilizar ao criar as suas avaliações online;
- Tipo de teste: escolha múltipla, correspondência, preencher o espaço em branco, redação;
- Modelos de questionários personalizáveis;
- Marca do questionário;
- Certificado de conclusão;
- Relatórios;
- Plano básico gratuito.

Objetivo:

- Conceber e conduzir avaliações
- Aceder a relatórios e análises para avaliar a equipa

© Screenshot: www.proprofs.com/quiz-school

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado

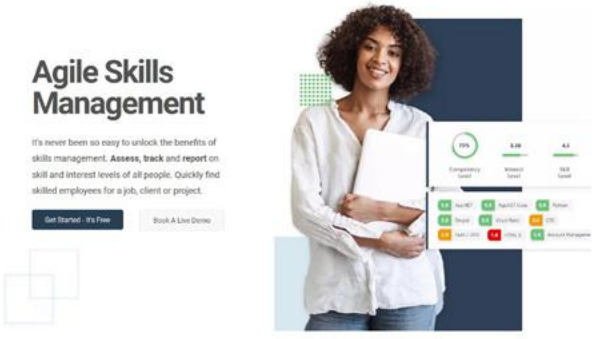
Ferramenta Digital: Skills-base

Descrição:

- Plataforma de avaliação de competências com uma componente de autoavaliação incluída;
- Gratuita.

Objetivo:

- Ajudar os Educadores a recolher os dados necessários para criar melhores estratégias de força de trabalho;
- Descobrir as competências e interesses dos seus Estudantes;
- Ótima forma de monitorizar o progresso que pode, em última análise, afetar os resultados de aprendizagem.



© Screenshot: www.skills-base.com

Nível Digital:	☐ Iniciante	☒ Avançado

Ferramenta Digital: Socrative

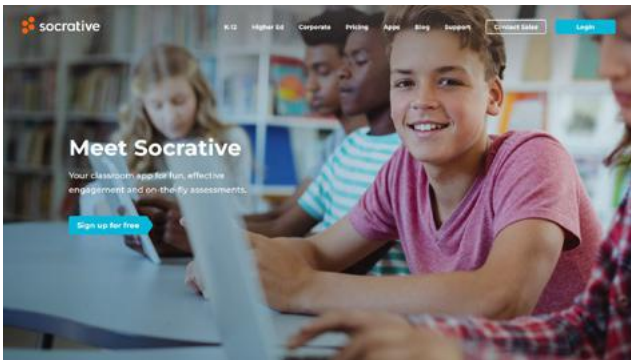
Descrição:

- App para um envolvimento eficaz na sala de aula;
- Verifica a compreensão dos alunos com atividades preparadas ou perguntas em tempo real, e permite ainda obter relatórios em tempo real, para avaliar a aprendizagem.

Objetivo:

- Transformar a aula num intercâmbio bidirecional, devido à app possibilitar uma visão imediata sobre o ensino;
- Questionários, inquéritos, atividades de equipa, e conteúdos dos Educadores – avaliação fácil de usar

Nível Digital:	☒ Iniciante	☐ Avançado



© Screenshot: www.socrative.com

www.gobeeco.eu

Siga-nos

Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia