



O projeto SmartArt avança no processo de ensino-aprendizagem com recursos digitais

Os docentes defendem que as contribuições dos seus novos produtos servem de apoio ao campus virtual tradicional e ao desenvolvimento de habilidades de aprendizagem autorregulada por parte dos estudantes.



O Projeto Erasmus SmartArt, Aprendizagem Autorregulada em SmartArt, liderado pela Universidade de Burgos e centrado na difusão do património cultural europeu, realizou a sua sexta reunião transnacional no passado dia 09 de novembro, na qual se apresentaram os produtos intelectuais de enriquecimento, de acesso livre, que estão a ser construídos por parte dos membros da associação estratégica.

A Universidade de Burgos, conjuntamente com a Universidade de Oviedo, apresentou um projeto de inclusão de dois novos cursos no ambiente virtual de aprendizagem.

Um deles centrado na aprendizagem da física do movimento coordenado pelo Dr. Miguel Ángel Queiruga Dios e outro orientado para a aprendizagem de conceitos de neuropsicologia do desenvolvimento em idades precoces, coordenado pela Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares.

A Universidade do Minho apresentou um produto de enriquecimento centrado na Comunicação de Ciência, para estudantes universitários através da metodologia de aprendizagem SmartArt e a Universidade de Valladolid apresentou um produto de enriquecimento baseado na elaboração de um curso de formação, sobre a metodologia SmartArt, para professores do Ensino Secundário, que também foi aplicado com estudantes universitários de distintas disciplinas.

Finalmente, a PYMES Paragon apresentou um produto intelectual de enriquecimento centrado na aprendizagem da Arte Medieval em Malta e dirigido a crianças com idades entre os 3 e os 10 anos. O objetivo deste produto é fomentar a aprendizagem da história através de recursos digitais.

Três eventos multiplicadores

O projeto europeu SmartArt avança, assim, na planificação de três eventos multiplicadores, que se irão realizar no mês de julho de 2022 na Universidade de Burgos, na Universidade do Minho e em Malta. O objetivo final destes eventos é difundir os produtos intelectuais elaborados junto de distintos profissionais (psicólogos, pedagogos, profissionais de tecnologia, professores, etc.) interessados em conhecer os últimos avanços no uso das técnicas digitais para a inovação do processo de ensino-aprendizagem.



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

