

## 3º Comunicado de Imprensa

dezembro de 2022

Bem-vindos ao terceiro comunicado de imprensa do Projeto Erasmus+ intitulado "O futuro híbrido da educação académica. As competências digitais que precisamos para lidar com a complexidade." com o acrónimo DigiComplex e o Número de Referência 2021-1-ES01-KA220-SCH-000027726.

### Progresso dos resultados do projeto

Temos o prazer de anunciar que o relatório sobre as conclusões dos focus groups realizados em todos os países parceiros está agora disponível!



Além disso, nós estamos mais do que animados para ver o esquema DigiComplex Curriculum & Training a tornar-se realidade! Na sequência das conclusões da fase de investigação, identificámos colaborativamente os seguintes capítulos para o desenvolvimento:

**Capítulo I.** Realidade Virtual - Como usar cenários virtuais para o ensino

**Capítulo II.** Design de animações interativas e modelação 3D

**Capítulo III.** Aplicações móveis. Utilização de aplicações móveis nas escolas

**Capítulo IV.** Princípios da gamificação. GBL e como usá-los na escola

**CAPÍTULO V.** Ferramentas Colaborativas e recursos interativos (redes sociais, vídeo, processamento de imagem, canais do youtube)

Enquanto trabalhamos no desenvolvimento dos conteúdos para o programa DigiComplex Curriculum & Training, estamos a perceber como a tecnologia pode mudar a forma como os professores dão as suas aulas! O ambiente de aprendizagem está a evoluir em resultado da introdução da tecnologia. Para que os professores possam alavancar a tecnologia no processo educativo, precisam de melhorar os seus conhecimentos e competências digitais, e é precisamente essa necessidade que o DigiComplex Curriculum & Training Scheme vem abordar. O primeiro esboço do programa DigiComplex Curriculum & Training estará pronto em breve para revisão!

## Canto Tecnológico: Porquê usar desenhos animados 3D na sala de aula?

Além de elegantes e divertidos, os modelos 3D apresentam várias outras vantagens que podem beneficiar o ensino e enriquecer os nossos materiais do curso!

Por exemplo, pode-se manusear e manipular um "objeto" digital sem perigo de danificá-lo. Suponha que ensina tecnologia antiga e que precisa demonstrar a utilização de um relógio de água real para 15 ou 20 adolescentes. Como é possível que sobreviva nas suas mãos? Por outro lado, se os alunos assistirem e experimentarem com o modelo digital 3D de uma ampulheta cada um na sua sede de laboratório de computador, usando apenas ratos e teclados, não temos essas preocupações, além de zero despesas.

## Atividades de divulgação:

A divulgação das atividades do projeto é uma das considerações mais importantes do consórcio. Visite o nosso site e Redes Sociais para saber mais sobre o projeto:

Sítio Web: <https://digicomplexity.eu/>

Facebook: <https://www.facebook.com/Digicomplex>

## Conheça os parceiros DigiComplex:

O projeto DigiComplex, que decorre de 1 de janeiro de 2021 a 1 de janeiro de 2023, é realizado por sete parceiros:

ASOCIACION DESES 3  
Spain



Universidade Portucalense  
Portugal



E-SCHOOL EDUCATIONAL GROUP  
Greece



Toroslar Ilce Milli Egitim Mudurlugu  
Turkey



Kocatürk Danismanlik  
Turkey



Urban Research and Education UG  
Germany



BrainLog  
Denmark

