



E-NEWSLETTER I ¹

Esta é uma tradução de um texto original em inglês.
Em caso de dúvida sobre a exatidão da informação
no texto traduzido, consulte o texto inglês original.

¹O apoio da Comissão Europeia para a produção desta publicação não constitui um aval do conteúdo, que reflete apenas as opiniões dos autores, não podendo a Comissão ser responsabilizada por qualquer utilização que venha a ser feita da informação nela contida. “Empowering Digital Competences of Teachers with Designing Digital Learning Materials Through Gamification Project Number: 2022-1-TR01-KA220-HED-000089215”





Co-funded by
the European Union

INTRODUÇÃO

Bem-vindo à primeira e-newsletter do projeto Empower Digi Teach!

Empower Digi Teach é uma parceria KA220-HED-Cooperação no ensino superior. O seu objetivo é desenvolver um sistema de gestão de aprendizagem baseado em gamificação com microcredenciais incorporadas, para melhorar as competências digitais dos professores na concepção de materiais de aprendizagem digitais inovadores e pedagogicamente eficazes.



Prioridade

Abordar a transição digital



Prioridades adicionais

Estimular práticas inovadoras de aprendizagem
Recompensar a excelência na aprendizagem, no ensino e no desenvolvimento de competências

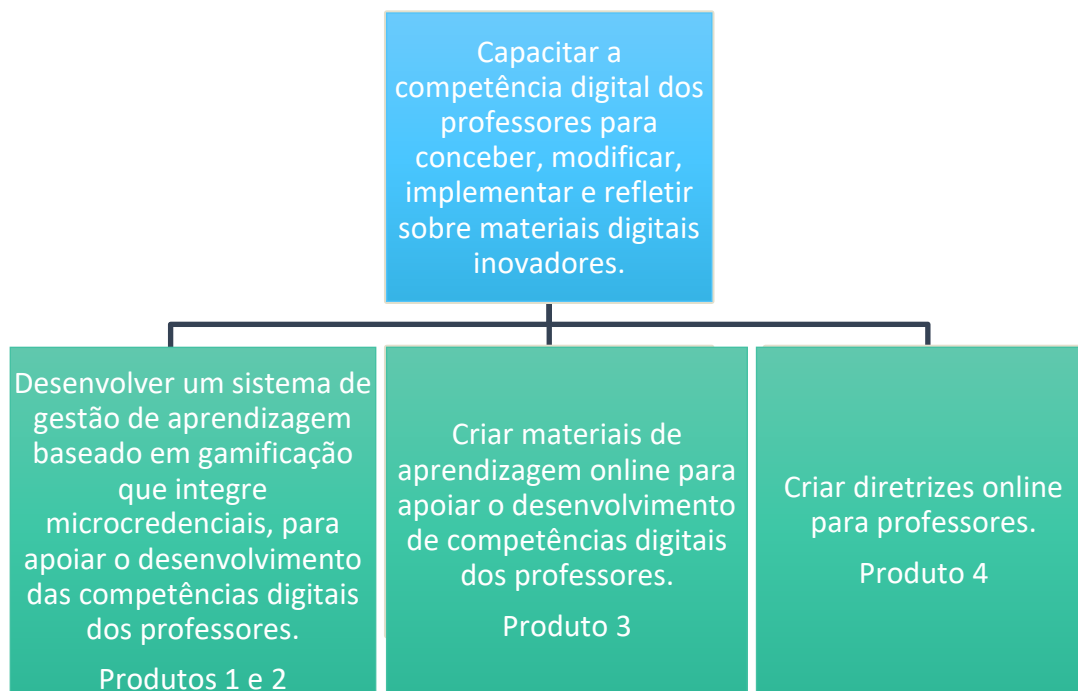


Tópicos

Competências digitais

Produtos intelectuais

O projeto terá 4 produtos intelectuais:



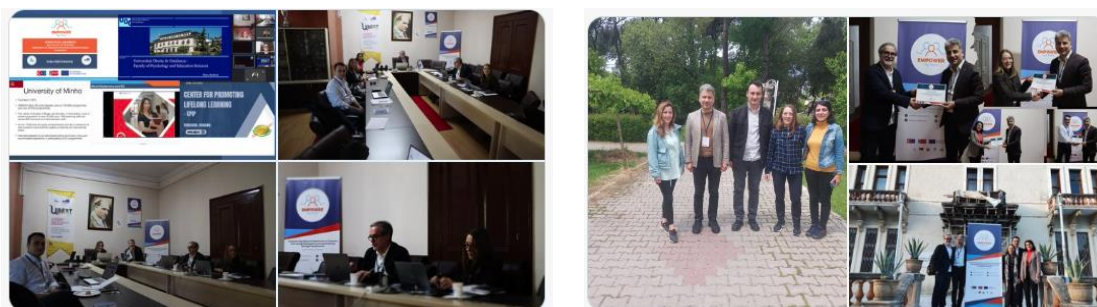
PARCEIROS



ATIVIDADES DE GESTÃO DO PROJETO

Primeiro Encontro Transnacional

A reunião inicial do projeto foi realizada presencialmente durante dois dias na Faculdade de Educação de Buca, em Izmir, Turquia. A agenda foi enviada previamente aos participantes por e-mail. Todos os parceiros se fizeram representar na reunião: 6 membros participaram presencialmente - DEU, UMINHO, UOC, KU - e 3 membros participaram online (Google Meet) - CPIP.



24-25/04/2023 - Izmir, Turquia

Foram realizados três encontros online do projeto Empower Digi Teach nos meses de janeiro, março e junho de 2023. Foram discutidas as tarefas do projeto, análise de necessidades, microcredenciais e plataformas de gestão de aprendizagem baseadas em gamificação.



11 de janeiro de 2023



16 de março de 2023



08 de junho de 2023

Segundo Encontro Transnacional

A segunda reunião do projeto foi realizada presencialmente na Universidade do Minho, Braga, Portugal. Todos os parceiros estiveram representados na reunião.



27-28/07/2023 - Braga, Portugal

Atividades de divulgação

O projeto e os resultados da análise de necessidades relativas à Turquia foram apresentados na Conferência Internacional sobre Tecnologia Educativa e Aprendizagem Online (International Conference on Educational Technology and Online Learning - ICETOL), nos dias 20 a 23 de junho de 2023.

