BlendED

Entregável D2.2, WP2 – Conceção

Guia do Curso ABC BlendEd

Guia de apoio à implementação de cursos BlendEd

Co-funded by the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressos são, no entanto, apenas os do(s) autor(es) e não refletem necessariamente os da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por essas opiniões.

Sumário Executivo

O presente Guia do Curso ABC BlendEd constitui um instrumento de apoio conciso destinado a docentes e estudantes que participam em cursos BlendEd implementados no âmbito do projeto ABC BlendEd (African BlendEd Course: Novel Pedagogies Boosting Employability and Socio-Economic Prosperity), uma iniciativa Erasmus+ de Reforço de Capacidades no Ensino Superior. Enquanto o manual Programa do Curso ABC apoia a conceção de novas edições do curso, o presente guia centra-se na fase de implementação e reúne a informação essencial de que docentes e estudantes necessitam a partir do momento em que um curso está a decorrer.

O curso BlendEd combina uma mobilidade física de curta duração com um período mais longo de colaboração virtual. Equipas multidisciplinares e multiculturais de estudantes trabalham sobre desafios agrícolas reais propostos por empresas, agricultores e parceiros comunitários, com o acompanhamento de mentores académicos e do setor empresarial. O modelo, testado na Europa e adaptado ao contexto africano, visa melhorar a empregabilidade dos diplomados e reforçar o contributo das universidades para o desenvolvimento socioeconómico local.

O guia está organizado em dois kits de ferramentas:

- O Kit de Ferramentas BlendEd para Docentes apresenta o enquadramento teórico e pedagógico do curso, o contexto africano em que é implementado, a sua filosofia curricular e as abordagens de ensino e aprendizagem que os docentes devem aplicar.
- O Kit de Ferramentas BlendEd para Estudantes reúne informação prática para os participantes: respostas a perguntas frequentes, uma lista de verificação para as fases anteriores, durante e posteriores ao projeto, e um glossário de termos-chave.

Em conjunto, os dois kits de ferramentas constituem uma referência comum que ajuda as instituições parceiras a implementar os cursos BlendEd de forma coerente e apoia a institucionalização da mobilidade combinada no ensino superior africano.

Índice

Sumário Executivo i
1 Introdução 1
2 Kit de Ferramentas BlendEd para Docentes 1
2.1 Enquadramento Teórico e Pedagógico 1
2.1.1 Aprendizagem Experiencial 2
2.1.2 Pedagogia Construtivista 2
2.1.3 Aprendizagem Baseada em Projetos 2
2.1.4 Aprendizagem Combinada e Híbrida 2
2.1.5 Aprendizagem como Cocriação 2
2.1.6 Aprendizagem Orientada para Resultados 2
2.1.7 Reflexão e Feedback 3
2.2 Contexto BlendEd 3
2.2.1 Empregabilidade e Prosperidade Socioeconómica 3
2.2.2 Adaptação Africana do Modelo BlendEd 3
2.2.3 Mapeamento da Infraestrutura Digital 4
2.2.4 Gestão de Riscos 4
2.2.5 Proteção de Dados e Considerações Éticas 4
2.3 Filosofia Curricular 4
2.3.1 Educação Orientada para Resultados 4
2.3.2 Interdisciplinaridade 5
2.3.3 Domínios de Aprendizagem 5
2.4 Abordagens de Ensino e Aprendizagem 5
2.4.1 Aprendizagem Ativa 5
2.4.2 Aprendizagem Colaborativa 5
2.4.3 Prática Reflexiva 6
2.4.4 Mentoria e Apoio Estruturado (Scaffolding) 6
3 Kit de Ferramentas BlendEd para Estudantes 6
3.1 Perguntas Frequentes 6
3.1.1 Projeto 6
3.1.2 Créditos / curso 7
3.1.3 Trabalho em equipa 8
3.1.4 Aspetos financeiros 8
3.1.5 Inscrição 9

3.1.6 Deslocações 9
3.1.7 S.O.S. 10
3.2 Lista de Verificação do Estudante 10
3.2.1 ANTES do projeto: certifique-se de que está preparado 10
3.2.2 DURANTE o projeto: está tudo a correr bem? 11
3.2.3 DEPOIS do projeto: conseguiu! E agora? 11
3.3 Glossário 12
Anexo I: Lista de Verificação BlendEd do Estudante 14

1 Introdução

O African BlendEd Course: Novel Pedagogies Boosting Employability and Socio-Economic Prosperity (ABC BlendEd) é uma iniciativa Erasmus+ de Reforço de Capacidades no Ensino Superior (CBHE) concebida para promover a inovação pedagógica, a empregabilidade e o desenvolvimento sustentável nas Instituições de Ensino Superior (IES) africanas. O projeto assenta numa parceria colaborativa entre universidades europeias e africanas e tira partido do ensino combinado enquanto modelo pedagógico transformador.

O projeto ABC BlendEd responde aos desafios críticos que o ensino superior africano enfrenta — mobilidade internacional limitada, desajustamento de competências e a necessidade de uma aprendizagem mais inclusiva e orientada para a prática. Ao adaptar ao contexto africano um modelo de mobilidade combinada já testado na Europa, cria oportunidades de aprendizagem acessíveis, economicamente comportáveis e de elevado impacto para os estudantes, em particular na área da agricultura.

O curso BlendEd combina mobilidade virtual e mobilidade física de curta duração, aprendizagem baseada em projetos e trabalho em equipas multidisciplinares, de modo a fomentar a inovação, a colaboração intercultural e a empregabilidade. Os estudantes trabalham sobre desafios agrícolas reais, concebidos em conjunto com agricultores, empresas e parceiros comunitários, garantindo que a aprendizagem contribui diretamente para o desenvolvimento socioeconómico.

O presente Guia do Curso funciona como guia de consulta rápida para docentes e estudantes envolvidos em cursos BlendEd. O guia centra-se na fase de implementação do curso e é complementado pelo manual Programa do Curso ABC, destinado à conceção de novas edições do curso BlendEd.

O Guia do Curso African BlendEd é mais do que um manual de procedimentos; constitui um instrumento estratégico de reforço de capacidades, que permite às universidades institucionalizar a mobilidade combinada como componente regular do ensino e da aprendizagem. Ao integrar a inovação pedagógica com o envolvimento da comunidade, os cursos BlendEd reforçam a empregabilidade dos diplomados africanos e consolidam o papel das universidades enquanto motores de transformação socioeconómica.

O ABC BlendEd materializa a visão Erasmus+ de um ecossistema de ensino superior globalmente interligado, inclusivo e sustentável, no qual as instituições africanas e europeias cocriam conhecimento, capacitam os jovens e contribuem coletivamente para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

2 Kit de Ferramentas BlendEd para Docentes

O Kit de Ferramentas para Docentes disponibiliza a docentes e mentores as referências concetuais e práticas necessárias à implementação de um curso BlendEd. Apresenta os princípios pedagógicos em que o curso assenta, o contexto em que é implementado nas instituições de ensino superior africanas, a filosofia curricular que orienta os seus resultados de aprendizagem e as abordagens de ensino e aprendizagem aplicadas ao longo do projeto. Estão disponíveis orientações mais detalhadas sobre estes temas no manual de Formação de Pessoal BlendEd.

2.1 Enquadramento Teórico e Pedagógico

O curso BlendEd baseia-se em teorias da aprendizagem consolidadas, que colocam os estudantes no centro do processo de aprendizagem. Os princípios resumidos abaixo explicam por que razão o curso se organiza em torno de projetos autênticos, do trabalho em equipa e da reflexão, e o que isso implica para o papel do docente, que atua sobretudo como facilitador e mentor, e não como transmissor de conteúdos.

2.1.1 Aprendizagem Experiencial

O ciclo de aprendizagem experiencial de Kolb (1984) — experiência concreta, observação reflexiva, conceptualização abstrata e experimentação ativa — constitui a pedra angular do ABC BlendEd. Os estudantes trabalham diretamente com projetos agrícolas, transformando a teoria em prática e desenvolvendo a capacidade de resolução de problemas através da reflexão e da iteração.

2.1.2 Pedagogia Construtivista

Com raízes em Vygotsky (1978) e Piaget (1952), o construtivismo encara os aprendentes como construtores ativos de conhecimento. No curso BlendEd, os docentes atuam como facilitadores que orientam a investigação, o diálogo e a aprendizagem entre pares. A investigação colaborativa de problemas agrícolas autênticos promove o pensamento crítico e criativo, bem como a liderança.

2.1.3 Aprendizagem Baseada em Projetos

Na linha de Thomas (2000), a Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL) envolve uma investigação continuada, conduzida pelos estudantes, sobre problemas reais. No âmbito do ABC BlendEd:

- os desafios agrícolas são propostos por parceiros empresariais ou comunitários;
- equipas de 6 a 10 estudantes de diferentes áreas disciplinares colaboram virtual e presencialmente; e
- os resultados incluem protótipos, estudos de viabilidade ou intervenções comunitárias.

A PBL liga a teoria académica às necessidades do mercado e da sociedade, reforçando simultaneamente competências transversais como o trabalho em equipa, o empreendedorismo e a comunicação intercultural.

2.1.4 Aprendizagem Combinada e Híbrida

A estrutura do curso compreende:

- Duas semanas presenciais – um evento de arranque e um evento de encerramento;
- Seis a doze semanas de colaboração virtual, com recurso a ferramentas como Teams, Miro e Trello; e
- Supervisão contínua em linha por mentores académicos e do setor empresarial.

Esta conceção híbrida promove a flexibilidade, a inclusão e a fluência digital.

2.1.5 Aprendizagem como Cocriação

A educação torna-se uma parceria entre estudantes, docentes e partes interessadas. A investigação partilhada e a conceção conjunta de soluções agrícolas promovem o sentido de apropriação, a motivação intrínseca e uma aprendizagem mais profunda.

Num curso BlendEd, o desafio é definido em conjunto com o parceiro empresarial ou comunitário, e os estudantes participam ativamente na definição do âmbito do projeto, do plano de trabalho e dos resultados esperados. Docentes e mentores contribuem com conhecimento especializado e orientação, enquanto os parceiros trazem um conhecimento prático do problema e do respetivo contexto. Os docentes devem, por isso, deixar espaço à iniciativa dos estudantes e envolver os parceiros enquanto membros da comunidade de aprendizagem, e não apenas como clientes.

2.1.6 Aprendizagem Orientada para Resultados

Cada curso BlendEd é planeado a partir das competências que se espera que os estudantes demonstrem no final do projeto.

Os resultados de aprendizagem estão alinhados com o Quadro Europeu de Qualificações (QEQ) e com o Quadro Continental Africano de Qualificações (ACQF), e abrangem:

- Conhecimentos: sistemas agrícolas, princípios de sustentabilidade, processos de inovação.
- Aptidões: trabalho em equipa, colaboração digital, análise crítica, empreendedorismo.
- Atitudes: consciência ética, inclusividade, predisposição para a aprendizagem ao longo da vida.

A definição dos resultados nestas três dimensões torna as expectativas claras para os estudantes desde o início, orienta a escolha das atividades de aprendizagem e dos métodos de avaliação e facilita o reconhecimento de créditos pelas instituições participantes. Os docentes devem apresentar os resultados pretendidos no evento de arranque e retomá-los ao dar feedback e ao avaliar o trabalho dos estudantes.

2.1.7 Reflexão e Feedback

Os diários de reflexão, a avaliação entre pares e as reuniões com os supervisores integram o desenvolvimento metacognitivo. Os estudantes aprendem a avaliar o seu crescimento pessoal em matéria de liderança, adaptabilidade e resolução de problemas, reforçando as competências de empregabilidade (consultar o módulo 8 – Avaliação e Feedback do manual de Formação de Pessoal BlendEd).

A reflexão é mais eficaz quando é regular e estruturada. Os estudantes devem ser incentivados a registar as suas experiências ao longo de todo o projeto, e não apenas no final, e a relacioná-las com os resultados de aprendizagem pretendidos. O feedback de docentes, mentores e pares deve ser oportuno, específico e orientado para a melhoria, de modo que as equipas possam ajustar o seu trabalho enquanto o projeto ainda está a decorrer.

2.2 Contexto BlendEd

Os cursos BlendEd são implementados em instituições de ensino superior africanas com condições institucionais, tecnológicas e socioeconómicas diversas. Esta secção descreve os fatores contextuais que docentes e coordenadores de curso devem ter em conta: o contributo do curso para a empregabilidade e o desenvolvimento local, a adaptação do modelo ao contexto africano, a avaliação da infraestrutura digital, a gestão de riscos e os requisitos de proteção de dados e de ética.

2.2.1 Empregabilidade e Prosperidade Socioeconómica

Através de parcerias com empresas e agricultores locais, o curso BlendEd transforma os resultados de aprendizagem em benefícios tangíveis para a comunidade. Os projetos dão origem a protótipos, a práticas agronómicas melhoradas ou a ferramentas digitais que melhoram os meios de subsistência. Deste modo, o ensino superior torna-se um catalisador do progresso socioeconómico sustentável.

2.2.2 Adaptação Africana do Modelo BlendEd

O modelo BlendEd foi originalmente desenvolvido e testado por instituições de ensino superior europeias. A sua implementação em África exige a adaptação do modelo às condições locais, preservando as suas características essenciais: trabalho em equipas multidisciplinares, desafios reais e a combinação de mobilidade virtual e física.

A contextualização assegura a relevância ao abordar:

- conectividade limitada → utilização de materiais de baixa largura de banda e em modo offline;
- diversidade linguística e cultural → integração de sistemas de conhecimento locais;
- capacidade institucional → formação de educadores em pedagogia híbrida; e

- relevância para a comunidade → alinhamento com as prioridades de desenvolvimento regional.

Estas adaptações devem ser revistas em cada nova edição do curso, com base no feedback de estudantes, docentes e parceiros, para que o modelo continue a responder às necessidades e aos recursos de cada instituição.

2.2.3 Mapeamento da Infraestrutura Digital

Antes da implementação, as instituições procedem a uma auditoria da infraestrutura digital existente – Sistemas de Gestão da Aprendizagem (LMS), capacidade de videoconferência (ver relatório H-PBL Cells) e largura de banda da ligação. São definidos requisitos mínimos que assegurem uma participação equitativa. Sempre que necessário, são adotadas alternativas de baixa largura de banda (Moodle Lite, pacotes offline, alertas por SMS).

2.2.4 Gestão de Riscos

A implementação de um curso BlendEd depende de vários fatores que escapam ao controlo direto dos docentes, como a conectividade, a organização das viagens, as condições meteorológicas e a disponibilidade dos parceiros.

Os riscos são classificados como *operacionais*, *pedagógicos*, *tecnológicos* e *contextuais*. As medidas de mitigação incluem:

- formação cruzada do pessoal, para assegurar redundância,
- manutenção de alternativas de aprendizagem offline,
- articulação contínua com as autoridades locais relativamente à logística da mobilidade, e
- calendarização flexível, de modo a acomodar perturbações climáticas ou de infraestrutura.

Os riscos devem ser identificados na fase de planeamento e monitorizados ao longo do curso. Os coordenadores de curso devem acordar previamente quem é responsável por cada medida de mitigação e de que forma docentes, estudantes e parceiros serão informados caso se torne necessário alterar o calendário ou o formato das atividades.

2.2.5 Proteção de Dados e Considerações Éticas

O cumprimento da legislação local em matéria de proteção de dados é obrigatório. Os estudantes dão o seu consentimento à recolha de dados para fins educativos, sendo os relatórios elaborados de forma anonimizada. A apreciação ética garante que as atividades agrícolas de campo respeitam os direitos das comunidades, a equidade de género e as salvaguardas ambientais.

2.3 Filosofia Curricular

A filosofia curricular do curso BlendEd define a forma como os resultados de aprendizagem, os conteúdos e a avaliação se articulam entre si. Assenta em três princípios: educação orientada para resultados, interdisciplinaridade e uma visão integrada dos domínios de aprendizagem.

2.3.1 Educação Orientada para Resultados

A Educação Orientada para Resultados (OBE) coloca os resultados de aprendizagem no centro do planeamento curricular. Cada componente dos módulos, estratégia de ensino e atividade de avaliação contribui diretamente para competências definidas em termos de conhecimentos, aptidões e atitudes. Esta abordagem assegura transparência, o reconhecimento da mobilidade e o alinhamento com a empregabilidade.

2.3.2 Interdisciplinaridade

O Curso BlendEd de Agricultura é explicitamente interdisciplinar, combinando elementos de:

- Ciências e Tecnologias Agrárias
- Gestão e Empreendedorismo
- Sustentabilidade Ambiental
- Inovação Digital e Ciência de Dados
- Ciências Sociais e Políticas Públicas

Os estudantes trabalham em equipas multidisciplinares, refletindo a complexidade real dos sistemas agrícolas e das cadeias de valor.

2.3.3 Domínios de Aprendizagem

Os resultados de aprendizagem organizam-se em torno de três domínios integrados:

1. Cognitivo – compreensão e aplicação da teoria agrícola e da teoria da inovação.
2. Psicomotor – competências técnicas e digitais para recolha e análise de dados e conceção de soluções.
3. Afetivo – valores, ética e atitudes de trabalho em equipa para uma prática sustentável.

Estes domínios são desenvolvidos em conjunto e não de forma separada. Ao trabalharem nos seus projetos, os estudantes aplicam conhecimentos técnicos, utilizam ferramentas práticas e digitais e desenvolvem as atitudes necessárias a uma prática profissional e responsável. Os docentes devem considerar os três domínios ao conceberem atividades, darem feedback e avaliarem o desempenho, para que a avaliação reflita não só o produto final, mas também o processo e os comportamentos demonstrados ao longo do projeto.

2.4 Abordagens de Ensino e Aprendizagem

As abordagens descritas nesta secção traduzem o enquadramento pedagógico na prática quotidiana. Aplicam-se tanto à fase virtual como à fase presencial do curso e reforçam-se mutuamente: os estudantes aprendem de forma ativa, trabalham colaborativamente nas suas equipas, refletem regularmente sobre o seu progresso e são apoiados por mentores ao longo de todo o projeto.

2.4.1 Aprendizagem Ativa

A aprendizagem ocorre através da investigação, da experimentação e da reflexão. Cada módulo em linha inclui casos interativos, simulações e debates em pequenos grupos para consolidar a compreensão.

Durante as semanas presenciais, a aprendizagem ativa assume a forma de workshops, visitas de campo e trabalho prático com os parceiros. Os docentes atuam como facilitadores: colocam questões, propõem tarefas e orientam a discussão, cabendo aos estudantes a responsabilidade de desenvolver e testar as suas próprias soluções.

2.4.2 Aprendizagem Colaborativa

Equipas multiculturais concebem soluções em conjunto, fomentando a negociação, a empatia e a responsabilização entre pares. Espaços digitais estruturados (p. ex., canais do Teams) facilitam a colaboração em tempo real.

As equipas devem acordar desde cedo os papéis, os canais de comunicação, as rotinas de reunião e as regras de tomada de decisão. Docentes e mentores acompanham a dinâmica das equipas e intervêm quando problemas de colaboração afetam o progresso do projeto ou a participação de estudantes individualmente. A avaliação entre pares pode ser utilizada para reforçar a responsabilização individual no seio da equipa.

2.4.3 Prática Reflexiva

Diários reflexivos semanais e sessões de balanço no final de cada fase desenvolvem competências metacognitivas e uma autoconsciência crítica.

As atividades de reflexão devem ser breves, regulares e orientadas por questões simples, como o que foi alcançado, que dificuldades surgiram e o que será feito de forma diferente. As sessões de balanço no final de cada fase, sobretudo após o evento de arranque e o evento de encerramento, ajudam os estudantes a consolidar o que aprenderam e a identificar as competências que desenvolveram. As reflexões podem também ser utilizadas como evidências na avaliação do curso.

2.4.4 Mentoria e Apoio Estruturado (Scaffolding)

A cada equipa são atribuídos um mentor académico e um mentor do setor empresarial. Os mentores asseguram ciclos de feedback e oportunidades de avaliação formativa ao longo de todo o ciclo do projeto.

Os mentores académicos apoiam a qualidade metodológica e científica do trabalho, enquanto os mentores do setor empresarial ajudam a manter o projeto alinhado com as necessidades do parceiro e com as condições reais. O apoio é mais intensivo no início do projeto, quando as equipas definem o problema e organizam o seu trabalho, e vai sendo progressivamente reduzido à medida que os estudantes ganham autonomia. Reuniões regulares de acompanhamento entre mentores e equipas permitem seguir o progresso e identificar problemas precocemente.

3 Kit de Ferramentas BlendEd para Estudantes

O Kit de Ferramentas para Estudantes reúne informação prática destinada aos estudantes que participam num curso BlendEd. Responde às questões mais frequentemente colocadas pelos estudantes sobre o projeto, os créditos, o trabalho em equipa, os custos, a candidatura e as deslocações, disponibiliza uma lista de verificação que os ajuda a preparar e a acompanhar cada fase do projeto e inclui um glossário dos principais termos utilizados no curso.

3.1 Perguntas Frequentes

Perguntas mais frequentes: tudo o que precisa de saber.

3.1.1 Projeto

Em que consiste um Projeto de Mobilidade Combinada (BMP)?

Um Projeto de Mobilidade Combinada (BMP) assenta no trabalho em equipa e na colaboração internacional com estudantes de diferentes áreas disciplinares. Esta experiência permitirá melhorar as suas competências técnicas e sociais e dar um impulso à sua empregabilidade.

Quanto tempo terei de dedicar ao BMP?

O número de horas que dedicará ao BMP dependerá dos seus ECTS. Independentemente do número de ECTS, deverá estar envolvido durante todo o projeto. Caso existam outras datas importantes (p. ex., exames, férias...) durante o período do projeto, deverá informar o seu docente e a sua equipa com a maior antecedência possível.

Que tipo de avaliação é aplicada no BMP?

O BMP pode incluir diferentes tipos de avaliação. Normalmente, será desenvolvido algum tipo de protótipo, que constituirá o resultado do trabalho da equipa. Além disso, terá de apresentar o seu trabalho aos docentes e, eventualmente, também ao parceiro empresarial. Poderá ainda ser necessário redigir um relatório sobre o projeto. O processo de avaliação concreto depende do âmbito do projeto e será definido e comunicado pela comissão organizadora.

O que é, exatamente, um Projeto de Mobilidade Combinada?

Um Projeto de Mobilidade BlendEd é um projeto internacional de estudantes em que a colaboração decorre sobretudo à distância. No conceito de mobilidade combinada, trabalhará sobretudo a partir da sua instituição de origem, com exceção da reunião de arranque e da apresentação final. Na reunião de arranque, os estudantes encontram-se pela primeira vez e o projeto é lançado. No final do projeto, os estudantes voltam a reunir-se para concluir o projeto e apresentar os resultados à comissão organizadora. Normalmente, a equipa é composta por estudantes de diferentes áreas disciplinares, de modo que todos possam beneficiar das competências e dos conhecimentos uns dos outros (p. ex., design, desenvolvimento, marketing, gestão...).

Que tipo de projeto posso esperar?

O objetivo é que o projeto seja desenvolvido por uma equipa multidisciplinar de estudantes (designers, programadores, estudantes de gestão...). O projeto destina-se a um cliente profissional. Na reunião de arranque será apresentada uma proposta de projeto concreta, preferencialmente por esse cliente profissional.

3.1.2 Créditos / curso

Quando começa o BMP? Quando termina?

O BMP decorre normalmente ao longo de um semestre (cerca de 4 meses). No entanto, as datas de início e de fim podem não coincidir com as do seu plano de estudos habitual, uma vez que as diferentes instituições participantes têm de seguir um calendário comum.

Como será avaliado este projeto?

A comissão organizadora do BMP define, para cada BMP, os critérios e a fórmula de avaliação. A classificação final terá em conta os seguintes fatores: trabalho em equipa, avaliação entre pares, contributo individual para o processo e para o produto, documentação, relatório, apresentações (intercalares e final)...

Posso obter equivalência a outra unidade curricular?

É possível que o BMP substitua uma ou mais unidades curriculares ou módulos do seu plano de estudos habitual. Nesse caso, obterá os créditos ECTS correspondentes às unidades curriculares ou módulos substituídos. Deverá discutir esta questão com o docente responsável.

Como obtenho créditos ECTS por este projeto?

Uma vez que cada instituição tem as suas próprias regras, deverá contactar o docente responsável na sua instituição, que o poderá informar sobre o procedimento adequado.

Quantos créditos ECTS obtenho?

O número pode variar entre relativamente baixo (mínimo de 6) e elevado (p. ex., 20) ECTS. Justificação: com menos de 6 créditos, torna-se difícil colaborar ao longo de um semestre. Fale com o seu docente para saber quantos créditos ECTS obterá.

Este projeto fará parte do meu plano de estudos habitual?

Existem três opções.

Opção 1: o BMP substitui uma ou mais unidades curriculares ou módulos do seu plano de estudos habitual, caso em que obterá os créditos ECTS correspondentes às unidades curriculares substituídas.

Opção 2: o BMP acresce ao seu plano de estudos habitual, caso em que a sua instituição decide se obtém ou não créditos ECTS adicionais pelo BMP.

Opção 3: a sua instituição pode ter regras específicas que diferem das opções 1 e 2. Contacte o docente responsável, que lhe explicará de que forma este projeto pode ser integrado no seu plano de estudos.

3.1.3 Trabalho em equipa

Deslocações e experiência cultural?

Consoante o local onde decorram as reuniões de arranque e final, deslocar-se-á ao estrangeiro uma ou duas vezes. Cada uma das reuniões tem a duração aproximada de uma semana. Deverá estar em condições de participar em ambas! Contacte o seu docente se pretender conhecer as datas e os destinos da próxima edição do curso BlendEd.

O projeto corresponderá às minhas expectativas?

O BMP visa combinar e potenciar as competências dos estudantes em torno de uma realização comum. Para além das competências de engenharia, serão amplamente trabalhadas as capacidades de trabalho em equipa e de comunicação. O sucesso dependerá em grande medida do grau de interação entre os participantes! Uma vez que trabalhará sempre num contexto internacional, esperamos que o seu interesse internacional se alargue e influencie as escolhas que fizer no futuro.

Como posso trabalhar melhor em equipa?

Durante a reunião de arranque, dedique tempo a conhecer os membros da sua equipa. Ao utilizar ferramentas colaborativas, aprenderá a tornar eficaz a comunicação da equipa.

Como irei desenvolver as minhas competências sociais?

Para além das 2 reuniões presenciais, trabalhará em conjunto de forma "virtual" durante cerca de 3 meses. O contexto internacional oferece muitas oportunidades para desenvolver as suas competências sociais.

3.1.4 Aspetos financeiros

Posso obter uma bolsa Erasmus para esta atividade?

Não existe financiamento Erasmus para este tipo de mobilidade. As regras Erasmus estabelecem que a permanência no estrangeiro deve ser de, pelo menos, 3 meses. No âmbito do BMP, permanecerá no estrangeiro apenas uma ou duas semanas, consoante o local das reuniões do BMP.

O que tenho de fazer para ser reembolsado?

Caso possa ser reembolsado das suas despesas, não se esqueça de pedir os respetivos recibos. A sua instituição necessita destes recibos como documento oficial e comprovativo das despesas. Provavelmente terá também de preencher alguns formulários para obter o reembolso. O seu docente fornecer-lhe-á a informação necessária sobre este processo.

Tenho de pagar a viagem e o alojamento?

Normalmente, não terá de suportar os custos de viagem e de alojamento. Consoante as condições definidas no BMP, poderá ter de pagar as suas refeições e bebidas. Poderão existir alguns eventos oficiais em que as despesas são reembolsadas. Deverá falar com o seu docente sobre este assunto, para saber exatamente quais são as condições.

Quanto irá custar?

Se a sua instituição não organizar as reuniões, terá duas vezes custos de viagem e duas semanas de alojamento. A estes acrescem os custos de refeições e as despesas pessoais. Verifique junto da sua instituição que custos são reembolsados e em que medida. Contudo, se uma das reuniões for organizada na sua instituição, não terá custos de viagem nem de alojamento relativamente a essa reunião.

3.1.5 Inscrição

Como faço um bom vídeo de apresentação (pitch) para me apresentar/promover em 60 segundos?

Certifique-se de que o áudio tem boa qualidade, para que tudo o que diz seja compreendido. Seja simples e mostre o seu melhor. Utilize um tripé para evitar imagens tremidas.

Como escrevo uma boa carta de motivação?

Escreva sempre a pensar nas pessoas que vão ler a sua carta. O que querem saber sobre si? Por que razão o escolheriam? Indique o seu nome, idade, curso e ano numa frase curta. É importante que o vejam como alguém com boas competências sociais: proativo, com bom espírito de equipa, com uma atitude positiva e colaborativa...

3.1.6 Deslocações

Quanto tempo terei de permanecer no estrangeiro?

O BMP inclui duas reuniões presenciais: uma para o arranque do projeto e outra, no final, para a apresentação final. Em cada uma, terá cinco dias úteis completos para se reunir com a sua equipa e trabalhar no projeto. Deverá ter igualmente em conta o tempo necessário para se deslocar às reuniões. Muito provavelmente, viajará ao domingo e regressará ao sábado.

Preciso de visto?

Na Europa não é necessário visto, mas, tratando-se de uma cooperação internacional com instituições não europeias, poderá ser necessário obter um visto. O seu docente fornecer-lhe-á esta informação antecipadamente, para que disponha de tempo suficiente para tratar do visto.

Terei algum tempo livre durante a minha estadia no estrangeiro?

Depende do programa da reunião e do estado do projeto. Normalmente existem períodos em que a equipa pode decidir se pretende continuar a trabalhar ou fazer outra coisa. Confirme também junto da sua instituição se é possível permanecer durante o fim de semana anterior ou posterior à reunião do projeto, o que lhe dará algum tempo adicional para conhecer a região. Naturalmente, terá de suportar os custos destes dias adicionais, independentemente de a sua instituição reembolsar ou não a sua viagem.

Quem trata da viagem?

A comissão organizadora fixa as datas e os locais da reunião de arranque e da apresentação final. O docente responsável na sua instituição fornecer-lhe-á os pormenores. Depende da sua instituição se terá de reservar a viagem e o alojamento ou se será o seu docente a fazê-lo. Em qualquer caso, o seu docente prestar-lhe-á apoio e poderá responder a questões importantes sobre a viagem e o alojamento.

3.1.7 S.O.S.

E se adoecer durante um período prolongado?

Certifique-se de que os membros da sua equipa sabem atempadamente que não poderá contribuir para o projeto durante algum tempo. Deverá ser contactada a equipa docente, para que sejam tomadas as medidas adequadas.

E se perder o comboio / avião?

Deverá ser contactada a equipa docente, para que sejam tomadas as medidas adequadas.

E se não concordar com uma decisão?

A comunicação é um aspeto muito importante no trabalho em equipa. A equipa terá reuniões regulares em que os assuntos são discutidos e as decisões são tomadas. Serão atribuídas responsabilidades específicas aos estudantes da equipa. Contudo, caso a equipa não consiga resolver o problema por si própria, deverá ser contactada a equipa docente, para que sejam tomadas as medidas adequadas.

E se um membro da equipa não estiver a contribuir (o suficiente)?

A equipa de estudantes deve comunicar e assumir a responsabilidade de envolver todos os seus membros e de manter esse envolvimento. Em caso de bloqueio, p. ex., quando um estudante não contribui de todo ou ignora todas as decisões tomadas, a equipa docente pode decidir excluir do projeto o estudante que não contribui.

3.2 Lista de Verificação do Estudante

Decidiu participar. Consulte esta lista. Encontra uma versão para impressão no Anexo I.

3.2.1 ANTES do projeto: certifique-se de que está preparado

Serviços académicos

- Falei com o meu docente.
- Sei quantos créditos ECTS este projeto me permitirá obter.
- Sei quanto tempo devo dedicar ao projeto.
- Sei como é feita a avaliação.

Sobre o projeto

- Sei em que consiste o projeto.
- Sei que outras áreas disciplinares estarão envolvidas.
- Sei quanto tempo devo dedicar ao projeto (provavelmente relacionado com o item acima sobre os ECTS).
- Registei por escrito o que pretendo alcançar com este projeto (expectativas).

Viagem e estadia

- Sei as datas em que estarei no estrangeiro.
- Tratei da minha viagem.
- Sei se preciso de passaporte e/ou visto.
- Tenho o meu passaporte e/ou visto, dentro do prazo de validade.

- Sei onde vou ficar alojado.

Custos

- Sei o que se espera de mim.
- Sei se existe ou não financiamento adicional e sei o que tenho de fazer para o obter.
- Sei quanto me vai custar.

Problemas e emergências

- Sei quem contactar quando tiver um problema.
- Sei qual é o número da linha de emergência S.O.S. a contactar em caso de emergência.

3.2.2 DURANTE o projeto: está tudo a correr bem?

Comunicação

- Reuni os contactos dos outros estudantes.
- Tenho todas as ferramentas de comunicação da equipa configuradas e prontas a utilizar.
- Tenho permissões de acesso a todas as ferramentas.
- Consigo contactar todos os meus colegas de equipa.

Tarefas e Responsabilidades

- Conheço a estrutura interna da equipa e as minhas responsabilidades nela.
- Sei quantos créditos ECTS têm os outros membros da equipa (ou: sei quanto tempo os outros membros da equipa podem dedicar a este projeto).
- Sei o que se espera de mim.
- Conheço o planeamento geral da equipa.
- Conheço o meu planeamento pessoal e as minhas responsabilidades.
- Conheço o calendário de reuniões.

3.2.3 DEPOIS do projeto: conseguiu! E agora?

Social

- Participei em, pelo menos, uma noite de convívio.
- Mantenho o contacto com os membros da minha equipa.

Administração e Financiamento

- Confirmei junto do gabinete de relações internacionais que todo o procedimento formal foi cumprido.
- Fui reembolsado das minhas despesas (caso tenha obtido algum financiamento através da minha instituição).

Pessoal

- Documentei a informação sobre o projeto (portefólio).
- Alcancei os meus objetivos.

3.3 Glossário

Esta lista ajuda a esclarecer a maior parte da terminologia específica.

Mobilidade combinada

Mobilidade física de curta duração combinada com mobilidade virtual, que pode ser apoiada por uma ou mais parcerias, transfronteiriças ou não, que partilham objetivos comuns e executam um plano de trabalho conjunto. Por parceria entende-se aqui um consórcio composto por, pelo menos, uma universidade e um parceiro não académico.

BMP

Neste contexto, BMP significa Projeto de Mobilidade BlendEd (BlendEd Mobility Project).

Um Projeto de Mobilidade BlendEd é um projeto internacional de estudantes em que a colaboração decorre sobretudo à distância. No conceito de mobilidade combinada, trabalhará sobretudo a partir da sua instituição de origem, com exceção da reunião de arranque e da reunião de encerramento. Na reunião de arranque, os estudantes encontram-se pela primeira vez e o projeto é lançado. No final do projeto, os estudantes voltam a reunir-se para concluir os últimos preparativos, apresentar os resultados à comissão organizadora e ao júri académico e transferir para a empresa parceira o protótipo/prova de conceito desenvolvido. Normalmente, a equipa integra várias áreas disciplinares, de modo que todos possam beneficiar das competências uns dos outros (p. ex., design, desenvolvimento, marketing, gestão...) e desenvolver competências de trabalho em equipa interdisciplinar.

Empregabilidade

Por empregabilidade entende-se a probabilidade de uma pessoa encontrar emprego. A empregabilidade resulta de um conjunto de componentes do perfil, uma combinação de conhecimentos, aptidões, comunicação e capacidades críticas e reflexivas, que a pessoa adquire através da aprendizagem e das suas experiências pessoais.

Expectativas / objetivos

Antes de iniciar o BMP, deverá ter claras as suas expectativas em relação a este projeto. O que pretende alcançar? Deverá discutir com o seu docente os possíveis objetivos para o projeto. Estes podem ser objetivos pessoais (p. ex., aprender algumas palavras de português) ou objetivos técnicos (p. ex., melhorar as suas competências de conceção de sítios web).

Financiamento

No máximo, existem custos associados a duas reuniões, que decorrem no início e no final do projeto. Os custos destas reuniões podem incluir viagem, alojamento, visto e alimentação. Verifique junto do seu docente e da sua instituição que custos são reembolsados e em que medida.

GRI

Todas as instituições de ensino superior dispõem de uma estrutura equivalente a um "Gabinete de Relações Internacionais" (GRI), que constitui o ponto central de informação sobre intercâmbios internacionais de estudantes.

Equipa multidisciplinar

Uma equipa de estudantes que trabalham em conjunto, articulando e integrando as suas diferentes formações académicas (p. ex., designers, programadores e estudantes de gestão). Trabalham em conjunto, cada um a partir da sua perspetiva específica, na prossecução de um objetivo/projeto comum.

Comissão organizadora

A comissão organizadora de um BMP é responsável pela sua implementação. Seleciona os estudantes participantes, define o âmbito do projeto, procura parceiros empresariais e avalia o trabalho da equipa do BMP.

Parceiros

Consoante o BMP, poderão existir empresas externas como parceiras. Estas empresas podem propor o tema do projeto ou prestar apoio adicional à equipa. Esta é a sua oportunidade para demonstrar o seu profissionalismo.

Avaliação entre pares

A avaliação entre pares faz parte da avaliação. Nesta avaliação, cada estudante classifica o desempenho e os resultados alcançados pelos restantes estudantes. Esta avaliação constituirá uma componente importante da avaliação global do trabalho do estudante. A avaliação entre pares pode ser solicitada em diferentes fases do projeto (p. ex., no início, a meio e no final).

Trabalho de projeto

Em termos gerais, o trabalho de projeto consiste habitualmente na aplicação prática de conhecimentos adquiridos a um determinado problema/questão numa área específica, integrada num percurso de aprendizagem. São necessários o problema, a metodologia, os resultados e as conclusões. O problema/as questões são propostos e acordados entre o(s) estudante(s), a universidade e a empresa. O projeto pode ser realizado individualmente ou em equipa. As atividades do trabalho de projeto são orientadas pelos tutores académico e da empresa.

Docente

Um professor, professor auxiliar ou outro colaborador da sua instituição que integra a comissão organizadora do BMP.

Mobilidade virtual

Atividades de estudantes à distância e em regime aberto (transfronteiriças ou não), que desenvolvem um projeto/tarefa específico em colaboração com a instituição de acolhimento através de ambientes suportados por TIC (p. ex., videoconferência, transmissão em direto, espaços de trabalho colaborativo...).

Anexo I: Lista de Verificação BlendEd do Estudante

A lista de verificação do estudante detalhada na Secção 3.2 é aqui disponibilizada num formato para impressão.

LISTA DE VERIFICAÇÃO DO ESTUDANTE

Certifique-se de que está preparado para cada etapa do seu Projeto de Mobilidade BlendEd. Assinale cada item à medida que avança!

Nome: **Projeto:** **Datas no estrangeiro:**

1 ANTES DO PROJETO

Certifique-se de que está preparado

SERVIÇOS ACADÉMICOS

- ☐ Falei com o meu docente.
- ☐ Sei quantos créditos ECTS este projeto me permitirá obter.
- ☐ Sei quanto tempo devo dedicar ao projeto.
- ☐ Sei como é feita a avaliação.

SOBRE O PROJETO

- ☐ Sei em que consiste o projeto.
- ☐ Sei que outras áreas disciplinares estarão envolvidas.
- ☐ Sei quanto tempo devo dedicar ao projeto (provavelmente relacionado com o item acima sobre os ECTS).
- ☐ Registei por escrito o que pretendo alcançar com este projeto (expectativas).

VIAGEM E ESTADIA

- ☐ Sei as datas em que estarei no estrangeiro.
- ☐ Tratei da minha viagem.
- ☐ Sei se preciso de passaporte e/ou visto.
- ☐ Tenho o meu passaporte e/ou visto, dentro do prazo de validade.
- ☐ Sei onde vou ficar alojado.

CUSTOS

- ☐ Sei o que se espera de mim.
- ☐ Sei se existe ou não financiamento adicional e sei o que tenho de fazer para o obter.
- ☐ Sei quanto me vai custar.

PROBLEMAS E EMERGÊNCIAS

- ☐ Sei quem contactar quando tiver um problema.
- ☐ Sei qual é o número da linha de emergência S.O.S. a contactar em caso de emergência.

2 DURANTE O PROJETO

Está tudo a correr bem?

COMUNICAÇÃO

- ☐ Reuni os contactos dos outros estudantes.
- ☐ Tenho todas as ferramentas de comunicação da equipa configuradas e prontas a utilizar.
- ☐ Tenho permissões de acesso a todas as ferramentas.
- ☐ Consigo contactar todos os meus colegas de equipa.

TAREFAS E RESPONSABILIDADES

- ☐ Conheço a estrutura interna da equipa e as minhas responsabilidades nela.
- ☐ Sei quantos créditos ECTS têm os outros membros da equipa (ou: sei quanto tempo os outros membros da equipa podem dedicar a este projeto).
- ☐ Sei o que se espera de mim.
- ☐ Conheço o planeamento geral da equipa.
- ☐ Conheço o meu planeamento pessoal e as minhas responsabilidades.
- ☐ Conheço o calendário de reuniões.

3 DEPOIS DO PROJETO

Conseguiu! E agora?

SOCIAL

- ☐ Participei em, pelo menos, uma noite de convívio.
- ☐ Mantenho o contacto com os membros da minha equipa.

ADMINISTRAÇÃO E FINANCIAMENTO

- ☐ Confirmei junto do gabinete de relações internacionais que todo o procedimento formal foi cumprido.
- ☐ Fui reembolsado das minhas despesas (caso tenha obtido algum financiamento através da minha instituição).

PESSOAL

- ☐ Documentei a informação sobre o projeto (portefólio).
- ☐ Alcancei os meus objetivos.

ABC BLENDED

Precisa de ajuda? Fale com o seu docente ou com a comissão organizadora o mais cedo possível.