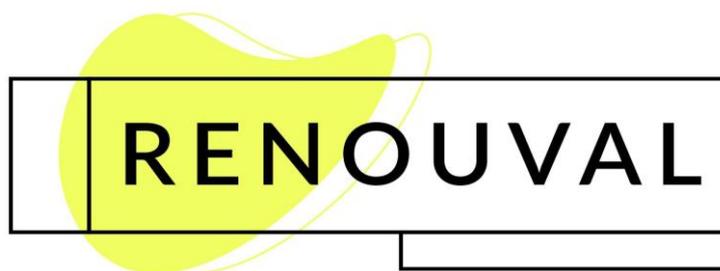


RENOUVAL

Aprendizagem e validação intergeracional de habilidades em setores artesanais através do digital tecnologias



IO4- FERRAMENTA DE FORMAÇÃO E MÉTODO DE AVALIAÇÃO RENOUVAL



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um endosso do conteúdo, que reflete apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nela contidas.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	4
CAPÍTULO 1: SESSÃO DE DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADE	6
1.1 Descrição da Sessão de Capacitação	6
1.1.1 Objetivo	6
1.1.2 Processo de implementação	6
1.2 Proposta para uma agenda da sessão de capacitação	7
1.2.1 Agenda da sessão de capacitação sugerida	7
1.2.2 Agenda da sessão de capacitação em Portugal	7
1.3 Guia do usuário para a ferramenta de gamificação digital e a ferramenta de avaliação digital	8
CAPÍTULO 2: MÉTODO DE AVALIAÇÃO DE UM CURSO DE FORMAÇÃO EM CONTEXTO REAL	9
2.1 Método de avaliação para a formação de educadores de adultos	9
2.2 Implementação da metodologia de avaliação	10
CAPÍTULO 3: RELATÓRIO DA FASE PILOTO NOS PAÍSES PARTICIPANTES - LIÇÕES APRENDIDAS E RECOMENDAÇÕES	11
3.1 Relatório sobre a fase piloto nos países participantes	11
3.1.1 Implementação na França	11
3.1.2 Implementação na Irlanda	12
3.1.3 Implementação na Grécia	12
3.1.4 Implementação na Espanha	13
3.1.5 Implementação em Portugal	14
3.2 Lições aprendidas e recomendações para a exploração futura da ferramenta de gamificação digital e da ferramenta de avaliação digital	15
3.2.1 Lições aprendidas	15
a) Forças	15
b) desafios	16
3.2.2 Recomendações para a exploração futura da ferramenta de gamificação digital e da ferramenta de avaliação digital	16
a) Recomendações sobre IO1: Currículo de Formação em Aprendizagem Intergeracional e Validação de Competências nos setores de Artesanato	16

b) Recomendaciones sobre IO2: Digital Gamification Tool e IO3: RENOVAL Digital Assessment Tool	17
c) Recomendaciones gerais	17
ANEXO 1. Guia do Usuário	19
ANEXO 2. Questionário de avaliação para educadores de adultos	31
ANEXO 3. Questionário de avaliação para jovens e profissionais de artesanato adultos pouco qualificados	38



INTRODUÇÃO

OBJETIVO GERAL DO PROJETO

O RENOVAL é um projeto ERASMUS+ (nº2020-1-FR01-KA204-080372) que visa a conceção de novos percursos formativos nos setores do artesanato assentes na aprendizagem intergeracional, ligando profissionais do artesanato a jovens pouco qualificados.

GRUPO-ALVO DO PROJETO

Usuários-alvo: educadores de adultos

Beneficiários diretos: jovens adultos e profissionais de artesanato pouco qualificados. Beneficiários indiretos: quaisquer organizações a nível local, regional, nacional e europeu que proporcionem oportunidades de aquisição aos utilizadores e/ou beneficiários do RENOVAL.

BREVE DESCRIÇÃO DOS PRODUTOS INTELECTUAIS DESENVOLVIDOS PELO CONSÓRCIO RENOVAL

Os outputs intelectuais do RENOVAL estão disponíveis em EN, FR, ES, GR, PT no site do projeto <http://renouval-project.eu/index.php/en/outcomes/>

(IO1) o currículo de formação em aprendizagem intergeracional e validação de competências em setores artesanais

Este Recurso Educacional Aberto (OER) visa apoiar o desenvolvimento profissional de educadores de adultos, projetado para facilitar a aprendizagem intergeracional e a validação de habilidades nos setores artesanais, de acordo com os avanços tecnológicos de ponta.

(IO2) a ferramenta de gamificação digital

Este REA visa apoiar o desenvolvimento profissional de educadores de adultos através do desenvolvimento de competências em TIC e em conjunto com o currículo de formação (O1) como gamificar a aquisição de aprendizagem intergeracional e validação de competências em setores artesanais.

(IO3) a ferramenta de avaliação digital em um contexto da vida real

Este REA interativo tem como objetivo criar um relatório infográfico digital a partir de dados coletados por meio da ferramenta de gamificação digital. Os educadores de adultos usam esta ferramenta para monitorar o desempenho do aluno (habilidades, motivação...)

DESCRIÇÃO DE IO4

IO4- Instrumento de formação e método de avaliação RENOVAL é a quarta produção intelectual desenvolvida pelo consórcio Renouval. Este resultado fornece uma FERRAMENTA DE TREINAMENTO E MÉTODO DE AVALIAÇÃO para testar os resultados do projeto Renouval:

- **(IO1)** o currículo de formação em aprendizagem intergeracional e validação de competências em setores artesanais
- **(IO2)** a ferramenta de gamificação digital
- **(IO3)** a ferramenta de avaliação digital em um contexto da vida real

Este documento tem como objetivo apresentar o desenho da fase de implementação e metodologia de avaliação dentro do output IO4: Ferramenta de formação e método de avaliação RENOVAL. Neste âmbito, este documento apresenta a metodologia a adotar para a conceção de novos percursos formativos nos setores do artesanato assentes em fases de implementação da aprendizagem intergeracional com educadores de adultos.

PRINCIPAIS OBJETIVOS DO IO4

- Apresentar as ferramentas de gestão para a ferramenta de treinamento e método de avaliação
- Para projetar e desenvolver um método de coleta de feedback para a ferramenta de treinamento e método de avaliação
- Para testar e revisar os resultados em um contexto da vida real
- Incorporar o feedback recolhido durante a implementação para finalizar os resultados do RENOVAL

IMPACTO DE IO4

A FERRAMENTA DE FORMAÇÃO E MÉTODO DE AVALIAÇÃO RENOVAL tem impacto direto nos utilizadores-alvo e principais stakeholders através da aplicação dos seus outputs: IO1, IO2 e IO3. A sessão de capacitação permite aprimorar os usuários-alvo em habilidades de TIC e gamificação para habilidades no setor de artesanato. A implementação ajuda a conectar usuários-alvo qualificados com os grupos-alvo beneficiários, incluindo alunos com um problema.

GRUPO-ALVO E BENEFICIÁRIOS

Público-alvo: Educadores de adultos

Beneficiários-alvo: jovens adultos pouco qualificados e profissionais de artesanato adultos

ESTRUTURA DE IO4

IO4 é organizado em 4 seções da seguinte forma:

- INTRODUÇÃO
- CAPÍTULO 1: SESSÃO DE DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADE
- CAPÍTULO 2: MÉTODO DE AVALIAÇÃO DE UM CURSO DE FORMAÇÃO EM CONTEXTO REAL
- CAPÍTULO 3: RELATÓRIO DA FASE DE IMPLEMENTAÇÃO-LIÇÕES APRENDIDAS E RECOMENDAÇÕES

CAPÍTULO 1: SESSÃO DE DESENVOLVIMENTO DE CAPACIDADE

1.1 Descrição da Sessão de Capacitação

1.1.1 Objetivo

As sessões de capacitação visam treinar os usuários-alvo (educadores de adultos) das organizações parceiras para usar o currículo de treinamento (IO1), a versão beta da ferramenta de gamificação digital (IO2) e a ferramenta de avaliação digital (IO3). O objetivo é aprimorar as habilidades dos usuários-alvo em habilidades de TIC e gamificação para habilidades no setor de artesanato. O feedback será coletado e processado para a avaliação final dos resultados intelectuais (IO1, IO2 e IO3).

1.1.2 Processo de implementação

1-Recrutando participantes

Os participantes são selecionados entre os membros do público-alvo - educadores de adultos com o objetivo de desenvolver as suas competências e contar com ferramentas inovadoras para apoiar os alunos adultos através do Intergeracional em setores artesanais através de tecnologias digitais.

	Usuários-alvo (educadores de adultos)	Beneficiários-alvo (jovens adultos pouco qualificados e profissionais artesanais adultos)
---	--	--

2-Orientações aos participantes

Os participantes recebem orientações para concluir a implementação em relação a:

- Introdução da plataforma Renouval Gamification and Assessment (descrição, finalidades e objetivos, etc)
- Fornecer feedback sobre a plataforma - pontos fortes e fracos do protótipo
- Detalhes sobre o processo de implementação (acesso, implementação, duração)

3- Questionário online

Depois de os participantes testarem a plataforma de Gamificação e Avaliação RENOVAL, preenchem o questionário online disponibilizado para o efeito para recolher os seus comentários que serão utilizados para continuar a melhorar/desenvolver os outputs intelectuais RENOVAL.

1.2 Proposta para uma agenda da sessão de capacitação

1.2.1 Agenda da sessão de capacitação sugerida

Para melhorar a configuração da sessão de treinamento, uma agenda é proposta incluindo todas as principais etapas necessárias para serem abordadas durante a implementação. Inclui detalhes sobre a organização que conduz o evento, grupos-alvo, objetivos e o programa da sessão.

Centros de treinamento ou outras organizações interessadas são livres para usá-lo ou adaptá-lo de acordo com seu contexto nacional.

1.2.2 Agenda da sessão de capacitação em Portugal

Aqui está um exemplo da agenda para a sessão de capacitação realizada em Portugal.

Objetivo: as organizações parceiras são capacitadas por meio de uma sessão de capacitação para usar a versão beta das ferramentas de gamificação digital e avaliação. O feedback é coletado	
10h00	Amostra de entrega de percursos de treinamento <ul style="list-style-type: none">● lembrete rápido sobre os principais aspectos das diretrizes de implementação● cada participante/educador de adultos compartilha ideias de desafios em torno da aprendizagem e avaliação de artesanato intergeracional● seleção do(s) desafio(s) mais relevante(s), divisão em n grupos de trabalho e atribuição dos desafios (teste do processo: adicione os outros participantes como alunos, atribua-lhes o desafio,)● formulários de avaliação
13h00	Almoço
14h30	<ul style="list-style-type: none">● Grupos de reflexão/Avaliação e sugestões sobre a amostra entregue de percursos formativos● Revendo o guia do usuário para a ferramenta Digital Gamification e a ferramenta de avaliação digital● Recolha de feedbacks para ajustar a metodologia de condução do percurso de formação● Sessão de perguntas e respostas
16h00	Fim do dia de trabalho

1.3 Guia do usuário para a ferramenta de gamificação digital e a ferramenta de avaliação digital

O guia de utilização destina-se aos utilizadores da ferramenta de gamificação digital RENOVAL (IO2) e da ferramenta de avaliação digital (IO3). Este guia fornece aos usuários as instruções e a metodologia de como essas ferramentas funcionam. Para acessar o documento você pode clicar [aqui](#) ou consulte o Anexo 1.

Neste guia os usuários serão primeiramente orientados sobre como se cadastrar e criar uma nova conta na plataforma. Para isso, são fornecidas instruções com recursos visuais.

É uma ferramenta prática para aprender a usar a ferramenta de Gamificação Digital. Com a ajuda das instruções, o usuário poderá criar:

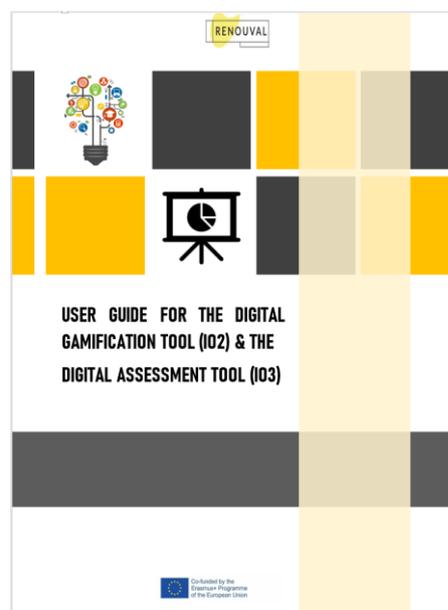
- perfil dos alunos
- grupos de alunos
- desafios

O guia do usuário oferece suporte à implementação de vários recursos, como edição de informações do aluno, renovação do código de acesso e exclusão de perfis do aluno.

Além disso, os usuários serão apoiados no uso da ferramenta de Avaliação Digital.

Os usuários poderão mostrar estatísticas sobre os desafios criados, incluindo os alunos que passaram ou falharam no desafio.

O Guia do Usuário para a Ferramenta de Gamificação Digital (IO2) e a ferramenta de avaliação digital são fornecidos no anexo 3.



CAPÍTULO 2: MÉTODO DE AVALIAÇÃO DE UM CURSO DE FORMAÇÃO EM CONTEXTO REAL

2.1 Método de avaliação para a formação de educadores de adultos

Os parceiros do RENOVAL desenharam a metodologia para implementar os resultados do projeto e formar educadores de adultos para a conceção de novos percursos de formação em setores artesanais com base em fases de implementação da aprendizagem intergeracional com educadores de adultos. O objetivo desta atividade foi projetar a metodologia e as ferramentas para avaliar a implementação na França, Grécia, Irlanda, Portugal e Espanha. Nesta atividade, o consórcio implementou, acompanhou e avaliou o processo de implementação, aplicando a metodologia disponibilizada.

A avaliação do processo de implementação implicou a aplicação de métodos de avaliação quantitativos e qualitativos. Isto foi realizado por meio de grupos focais e questionários com o público-alvo principal, incluindo professores, formadores e gestores envolvidos na educação artesanal depois de terem concluído a formação fornecida pelo projeto RENOVAL e aplicado a sua experiência aprendida com os beneficiários do projeto.

Esta formação dos utilizadores-alvo, as sessões de capacitação, visa a utilização do currículo de formação (IO1), da ferramenta de gamificação digital (IO2) e da ferramenta de avaliação digital (IO3) em contexto real. O objetivo é aprimorar as habilidades dos usuários-alvo em habilidades de TIC e gamificação para habilidades no setor de artesanato. Cada parceiro envolveu educadores de adultos e pediu-lhes que usassem a Plataforma RENOVAL (<https://en.tools.renouval-project.eu/login/>). Assim, assistiram às Capacitações e utilizaram os recursos desenvolvidos pelo consórcio RENOVAL. Depois de testarem os resultados desenvolvidos em um contexto da vida real, seu feedback foi coletado por meio da administração de questionários para apoiar a finalização dos resultados do projeto, fazendo melhorias com base nas recomendações e comentários dos usuários-alvo e beneficiários finais.

2.2 Implementação da metodologia de avaliação

A parceria RENOVAL concebeu ferramentas e questionários para recolher feedback dos educadores de adultos (utilizadores) e dos jovens adultos pouco qualificados e dos profissionais de artesanato para adultos (beneficiários finais).

Os questionários desenvolvidos visam recolher dados quantitativos e qualitativos sobre a ferramenta de gamificação digital e a ferramenta de avaliação digital.

O questionário para educadores de adultos coleta dados quantitativos e qualitativos. Neste questionário, os educadores de adultos são solicitados a avaliar de 1 (discordo totalmente) a 5 (concordo totalmente) atributos diferentes, como usabilidade, utilidade, qualidade, relevância, consistência com o objetivo do projeto, facilidade do processo de implementação. O questionário é composto por três partes, uma para cada saída (currículo de formação, ferramenta de gamificação digital e ferramenta de avaliação digital).

Além da avaliação quantitativa do projeto, é fornecida uma pergunta aberta para que os educadores de adultos opinem sobre a qualidade da implementação.

Para acessar a ferramenta de questionário para usuários, você pode clicar [aqui](#) ou consulte o Anexo 2.

No entanto, a ferramenta de recolha de feedback dos beneficiários finais centra-se na recolha de dados qualitativos. É um questionário composto por três questões abertas. Isso permite sugerir melhorias e identificar problemas que podem não ter sido previstos ou considerados inicialmente na preparação da implementação do projeto.

Para acessar a ferramenta de questionário para beneficiários, você pode clicar [aqui](#) ou consulte o Anexo 3.

O processamento dos dados coletados, tanto qualitativos quanto quantitativos, permite melhorar os resultados do projeto.

Esses questionários também são fornecidos em anexos deste documento.

CAPÍTULO 3: RELATÓRIO DA FASE PILOTO NOS PAÍSES PARTICIPANTES - LIÇÕES APRENDIDAS E RECOMENDAÇÕES

3.1 Relatório sobre a fase piloto nos países participantes

Este capítulo oferece detalhes sobre a implementação da fase piloto em cada país do consórcio, apresentando as diferentes estratégias que os parceiros aplicaram, retomando as lições aprendidas analisando o feedback coletado e fornecendo recomendações para implementação posterior.

O currículo formativo e as ferramentas digitais de gamificação e avaliação foram testados através da realização de sessões train-the-trainer envolvendo 33 educadores de adultos que cocriaram e conduziram percursos formativos com 91 jovens adultos e profissionais artesanais pouco qualificados.

3.1.1 Implementação na França

Para realizar a fase piloto do RENOIVAL em França, a SCOPARA estabeleceu uma parceria com duas organizações da sua rede implementando atividades de apoio ao empreendedorismo: Cooperative Initiative Jeunes (CIJ) e BGE Ile Conseil. Essas organizações mobilizaram educadores de adultos interessados na abordagem de projeto.

CIJ e BGE Ile Conseil delinearão uma estratégia para envolver sete educadores de adultos, responsáveis pela inscrição de 10 jovens adultos de baixa qualificação e profissionais de artesanato adulto.

A Sc'Opara organizou uma sessão de capacitação com esses educadores de adultos com o objetivo de revisar o conteúdo de IO1, IO2 e IO3 para fornecer as ferramentas necessárias aos educadores para testá-los em condições reais com os beneficiários finais

No início da sessão, foi realizada uma mesa redonda para apresentar todos os participantes e entender os desafios do evento.

Em seguida, o projeto RENOIVAL foi apresentado aos educadores de adultos incluindo o seu contexto, objetivos e duração. Sc'Opara apresentou e explicou o conteúdo do IO1 aos participantes.

Em seguida, foi realizada uma demonstração ao vivo do IO2/IO3: um desafio foi preparado pela Sc'Opara antes do encontro e os educadores puderam testar o desafio em seu smartphone do ponto de vista do aluno.

Uma vez que o desafio foi concluído, uma mesa redonda foi realizada para coletar o feedback dos educadores de adultos.

Por fim, antes de encerrar o encontro, o Sc'Opara cedeu aos educadores acesso à plataforma e ao questionário de avaliação (IO4) para que pudessem dar um feedback mais completo sobre o projeto.

O piloto foi muito bem-sucedido, pois os educadores de adultos demonstraram grande interesse na plataforma e gostaram de testar o desafio

3.1.2 Implementação na Irlanda

Para conduzir a fase piloto do RENOVAL na Irlanda, o INQS contratou 5 educadores de adultos. A INQS configurou e coordenou a sessão inicial de zoom de integração, que forneceu informações sobre:

- O Projeto RENOVAL
- O contexto do projeto
- Os parceiros do projeto
- As saídas intelectuais do projeto O1, O2 e O3
- O processo de pilotagem
- O processo de avaliação

Após a conclusão da sessão de zoom, o INQS enviou orientações adicionais aos participantes sobre como acessar, usar e aplicar os recursos O2 e O3.

O INQS também forneceu no mesmo e-mail um link para o resultado do O1, bem como orientações sobre como o processo piloto para os resultados deve funcionar - e links para 2 questionários.

Os participantes foram convidados a responder depois de terem a chance de se envolver com o projeto e os recursos e aplicar com os alunos.

No geral, o feedback sobre o projeto Renouval e seus resultados foi positivo.

3.1.3 Implementação na Grécia

Na Grécia, a DIMITRA conduziu uma atividade piloto online e presencial. A pilotagem foi realizada com 5 profissionais de artesanato e educadores adultos.

O objetivo da atividade piloto era coletar feedback para o currículo de treinamento, a ferramenta de treinamento e o método de avaliação para testar e revisar os resultados em um contexto da vida real. Todos os participantes eram educadores de adultos em profissões artesanais e profissionais. As profissões artesanais dos formadores envolvidos são na área da escultura em madeira, cerâmica, pintura a óleo, artista plástico, cenografia e cenografia. Esses profissionais geralmente trabalham com jovens adultos com baixa qualificação.

Antes da realização do evento, a DIMITRA entrou em contato com os educadores de adultos em profissões artesanais para solicitar colaboração no piloto.

De seguida, a DIMITRA enviou por e-mail o “Guia do utilizador para o educador de adultos” a informar da finalidade e utilidade das OI, mas também o Currículo da Formação e os links do site e da plataforma de aplicação do projeto.

Vários encontros online e presenciais aconteceram com os treinadores para o piloto.

Durante as sessões piloto, foi feita uma breve apresentação sobre a finalidade e o objetivo do projeto. As funcionalidades e o ambiente da plataforma também foram apresentados. Realizou-se uma pequena discussão para esclarecer dúvidas e esclarecimentos.

Os formadores no seu tempo livre registaram-se e testaram a plataforma, adicionando alunos, criando desafios e testaram a ferramenta de avaliação digital.

Após a conclusão do piloto, os treinadores enviaram seus questionários preenchidos por e-mail para fornecer feedback.

Todos os participantes se comprometeram a implementar o piloto com suas feedback sobre o piloto real dos aplicativos.

A formação do piloto foi um sucesso e a metodologia utilizada foi considerada muito eficaz. O feedback geral dos educadores é que seus conhecimentos, habilidades e atitudes individuais e coletivas foram aprimorados e aprofundados.

3.1.4 Implementação na Espanha

Para conduzir a fase piloto do RENOVAL na Espanha, INFODEF e LBP envolveram 11 educadores de adultos. A atividade piloto teve como objetivo recolher feedback dos IO1, IO2 e IO3 do Projeto RENOVAL, num ambiente real de aplicação do Projeto.

O público-alvo foram trabalhadores da Cruz Vermelha cujo perfil profissional correspondia a educadores de adultos e educadores de jovens em situação de exclusão social ou com baixas qualificações.

INFODEF e LBP entraram em contato com a Cruz Vermelha de Valladolid e solicitaram que realizassem a pilotagem com esses grupos de indivíduos da Cruz Vermelha.

Antes da realização da sessão de capacitação, INFODEF e LBP enviaram os guias do usuário para IO2 e IO3 e o link para a plataforma para os participantes do piloto.

Durante a sessão piloto, INFODEF e LBP fizeram uma apresentação sobre o projeto, sua objetivos, os Outputs Intelectuais para que, posteriormente, na mesma sessão, poderia testar IO1, IO2 e IO3.

Os educadores de adultos testaram os três IOs durante esta sessão. Uma breve apresentação do IO1 foi feita após uma discussão entre os participantes na forma de um grupo focal para tirar conclusões. Então, foi criado um desafio para testar IO2 e IO3.

Finalmente, o questionário de avaliação foi aplicado a eles para coletar suas retorno.

Os jovens participantes da Cruz Vermelha de Valladolid se comprometeram a implementar os resultados com seus beneficiários para gerar um segundo piloto coletando feedback diretamente sobre o piloto real dos aplicativos.

O piloto foi um sucesso, pois os funcionários da Cruz Vermelha notaram seus benefícios diretos nas atividades da organização e também a transferibilidade e eficácia da ferramenta.

3.1.5 Implementação em Portugal

Para a realização da fase piloto do RENOVAL em Portugal, o CEARTE envolveu 5 profissionais e educadores de artesanato adultos de 5 áreas de artesanato diferentes. O piloto decorreu numa sessão presencial.

O objetivo da atividade piloto era coletar feedback para o currículo de treinamento, a ferramenta de treinamento e os métodos de avaliação.

O processo de apoio aos formadores envolveu uma reunião inicial com o participantes, uma reunião com todo o Grupo Qualificação Team (gestores, coordenadores e formadores/educadores de adultos) e uma sessão de grupo.

Os 5 participantes portugueses envolvidos no piloto são formadores/educadores de adultos que trabalham nas áreas de Bordados manuais e tecelagem, Cerâmica, Técnica de Estamparia, Costura e Jardinagem e Agricultura.

Estes formadores trabalham normalmente com adultos e jovens com qualificações elevadas ou baixas. Antes da realização da sessão de capacitação, o CEARTE contactou 5 formadores/educadores de adultos em 5 áreas artesanais diferentes para solicitar colaboração no piloto.

As Orientações, o Currículo de Formação e os links para os sites e a aplicação da plataforma foram enviados aos participantes por e-mail antes da sessão piloto.

De seguida, no encontro presencial, o CEARTE apresentou os objetivos e finalidades do projeto, bem como o currículo formativo e a plataforma.

Durante a sessão piloto, os educadores/formadores de adultos tiveram a oportunidade de testar a plataforma e os três resultados do projeto, criando um desafio.

Um total de 51 participantes foram divididos em 3 grupos para testar a ferramenta digital e a plataforma em três áreas artesanais: Cerâmica, Estamparia e Costura. O grupo de estamparia testou especialmente a ferramenta de gamificação. Os grupos de Cerâmica e Costura testaram a plataforma. Esses grupos envolvem aprendizados e práticas intergeracionais e utilizam questões relacionadas aos conteúdos práticos estudados nos cursos.

Ao final de cada sessão, os participantes forneceram feedback sobre a atividade.

3.2 Lições aprendidas e recomendações para a exploração futura da ferramenta de gamificação digital e da ferramenta de avaliação digital

3.2.1 Lições aprendidas

Após o piloto, a parceria coletou feedback de educadores de adultos por meio de questionários online. Os educadores de adultos foram solicitados a avaliar a qualidade dos resultados (IO1, IO2 e IO3) que eles testaram de 1 (discordo totalmente) a 5 (concordo totalmente). Eles também receberam perguntas abertas para coletar feedback qualitativo. Os dados coletados são distribuídos e apresentados aqui em termos de pontos fortes e desafios.

a) Forças

IO1- Currículo de Formação em Aprendizagem Intergeracional e Validação de Competências em setores Artesanais

No que diz respeito à pilotagem do Currículo de Formação em Aprendizagem Intergeracional e Validação de Competências em Setores Artesanais (IO1), o feedback foi geralmente positivo em todos os países participantes (ES, FR, GR, IE, PT). Os participantes concordaram que o material é muito útil e a estrutura dos módulos e os resultados de aprendizagem são muito relevantes.

A aprendizagem intergeracional em ofícios no Currículo foi considerada de grande interesse para os participantes, pois pode ser associada a uma aprendizagem baseada na aprendizagem.

A aplicação das TIC ao sector do artesanato é útil uma vez que muitos formadores e educadores de adultos têm pouco conhecimento das TIC.

IO2- Digital Gamification Tool e IO3- Renouvel Digital Assessment Tool

Assim como o Currículo de Treinamento em Aprendizagem Intergeracional e Validação de Competências em Setores de Artesanato (IO1), o feedback sobre o piloto de IO2-Digital Gamification Tool e IO3-Renouvel Digital Assessment Tool é positivo em todos os países participantes (ES, FR, GR, IE, PT).

A transferibilidade da ferramenta para outras áreas foi destacada juntamente com sua utilidade e acessibilidade.

Os participantes consideram a plataforma online fácil de navegar e também acessível.

Outro feedback positivo foi dado ao uso de smartphones e códigos QR. A aplicação de novas tecnologias é vista pela maioria dos participantes como uma forma muito interessante e envolvente de avaliar o conhecimento dos alunos.

b) desafios

IO1- Currículo de Formação em Aprendizagem Intergeracional e Validação de Competências em setores Artesanais

Os principais desafios levantados pelos participantes da pilotagem relativamente ao Currículo de Formação em Aprendizagem Intergeracional e Validação de Competências nos setores de Artesanato estiveram relacionados com a usabilidade/acessibilidade.

Apesar do documento (IO1) ser considerado abrangente, alguns participantes mostraram-se preocupados com sua acessibilidade para alguns educadores. Esse problema estava relacionado à formatação do layout do documento, que era visto como pouco prático.

Outros participantes também têm preocupações em relação ao currículo no que se refere a tecnologias específicas, como Moodle ou Office, portanto, esse requisito pode limitar a eficácia do IO1, uma vez que alguns treinadores/educadores de adultos utilizam outras tecnologias e não estão familiarizados com as recomendadas para IO1.

O consórcio levou em consideração esses feedbacks e aprimorou o currículo e seu layout tornando acessível a versão validada no site do projeto.

IO2- Digital Gamification Tool e IO3- Renouvel Digital Assessment Tool

Houve alguns problemas técnicos identificados durante a pilotagem na plataforma Renouvel:

-alguns participantes tiveram dificuldades para acessar a plataforma porque suas senhas não foram reconhecidas e tiveram que clicar em "esqueci a senha" para ter acesso.

- a plataforma trava quando muitas pessoas se conectam ao mesmo tempo, embora esse problema tenha ocorrido apenas em um país participante.

- alguns participantes identificaram problemas de tradução quando partes da plataforma não foram totalmente traduzidas para seu idioma nacional.

Todas estas questões foram corrigidas pelo consórcio e nenhuma outra dificuldade foi identificada pelos grupos-alvo.

3.2.2 Recomendações para a exploração futura da ferramenta de gamificação digital e da ferramenta de avaliação digital

Nesta seção, listaremos recomendações para exploração futura da ferramenta de gamificação e da ferramenta de avaliação digital com base no feedback dos participantes do piloto.

a) **Recomendações sobre IO1: Currículo de Formação em Aprendizagem Intergeracional e Validação de Competências nos setores de Artesanato**

Sugere-se remover as referências a tecnologias específicas (por exemplo, Moodle, Office) e substituí-las por categorizações mais amplas - embora tecnologias específicas ainda possam ser fornecidas como indicações (por exemplo, "VLE/LMS como Moodle", "Software de processamento de texto como Microsoft Palavra").

b) **Recomendações sobre IO2: Digital Gamification Tool e IO3: RENOVAL Digital Assessment Tool**

Funcionalidades adicionais, incluindo uma maior variedade de tipos de perguntas de avaliação, a adição de ferramentas de comunicação síncronas e/ou assíncronas e o potencial para poder enviar vídeos valem a pena investigar, mas com o tempo restante disponível no projeto pode não ser viável. Estas sugestões podem, no entanto, ser recolhidas e anotadas tendo em vista futuros desenvolvimentos nesta área pós-projecto.

c) **Recomendações gerais**

O feedback positivo e as indicações de uso futuro pelos participantes do piloto indicam um forte potencial para o uso contínuo e aplicação dos resultados desenvolvidos. Sugere-se que caminhos adicionais de sustentabilidade para o projeto e os resultados desenvolvidos sejam perseguidos com artesãos e/ou organismos intergeracionais - tanto regionais, nacionais e internacionais - para destacar os recursos e tentar incorporar sua utilização nas estruturas existentes.

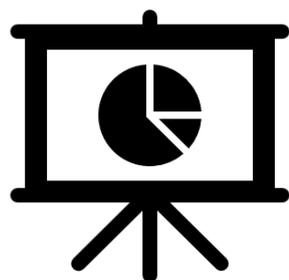
Abaixo, outras recomendações são fornecidas para integrar os resultados do projeto.

- A utilização do currículo RENOVAL pela educação de adultos educadores e outros profissionais para avaliar e validar as suas competências e avaliar até que ponto precisam de melhorar as suas competências em áreas específicas como a aprendizagem intergeracional e o artesanato.
- Participação em outras conferências e eventos de organizações relacionadas com o empreendedorismo onde os recursos do projeto podem ser divulgados.
- Divulgar o valor acrescentado do projeto junto dos atores regionais/nacionais e continuar a promover a Plataforma Renouval via redes sociais e eventos externos relacionados ao tema.
- Organização de eventos e conferências para informar as partes interessadas relevantes sobre os recursos do projeto Renouval.
- O engajamento das partes interessadas por meio de webinars ou eventos de treinamento presenciais para informar sobre como usar os recursos do projeto Renouval.

- Sermobilizados durante o evento anual 'Jornadas do Artesanato. O evento foi lançado pelo Institut National des Métiers d'Art (INMA) e se tornou o primeiro evento internacional dedicado ao artesanato. Eles acontecem todos os anos durante o início da primavera. Ateliês de artesanato abrem suas portas ao público e demonstrações ao ar livre são realizadas por artesãos, escolas de formação e museus.
- Envolver as partes interessadas relevantes a nível regional ou nacional em atividades de integração (eventos de divulgação, congressos, conferências, etc).
- Divulgando pelos canais de mídia social.
- Divulgação através da EPALE a nível da UE.
-
- Proponha ajustes e adaptações de acordo com o público-alvo.
- Adaptar a metodologia para expandi-la para outros grupos (por exemplo, idosos, mulheres, etc.).
- Realizar novos projetos de transferência de inovação com base na metodologia e resultados do projeto (Erasmus plus ou outros projetos financiados a nível nacional ou da UE).

ANEXO 1. Guia do Usuário

RENOUVAL



GUIA DO USUÁRIO PARA A FERRAMENTA DE GAMIFICAÇÃO

INTRODUÇÃO

Este guia de utilização destina-se aos utilizadores da ferramenta de gamificação digital (IO2) e da ferramenta de avaliação digital RENOVAL. Você receberá a metodologia e ilustrações de como funcionam essas ferramentas.

INSTRUÇÕES

PASSO 1

Vamos para <https://en.tools.renouval-project.eu/login/> (Figura 1)

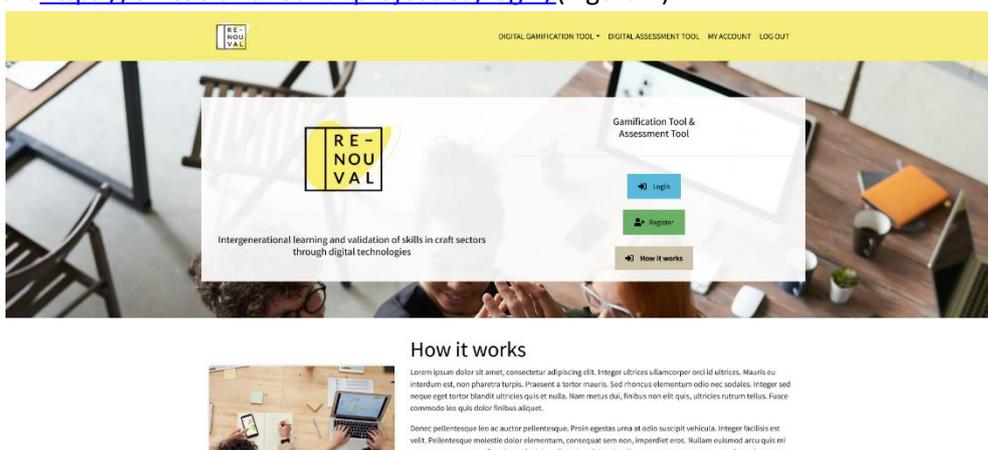


Figura 1 Página inicial

PASSO 2

Se esta é sua primeira conexão, você deve se registrar e criar uma nova conta. Clique em **Registro** (Figura 2)

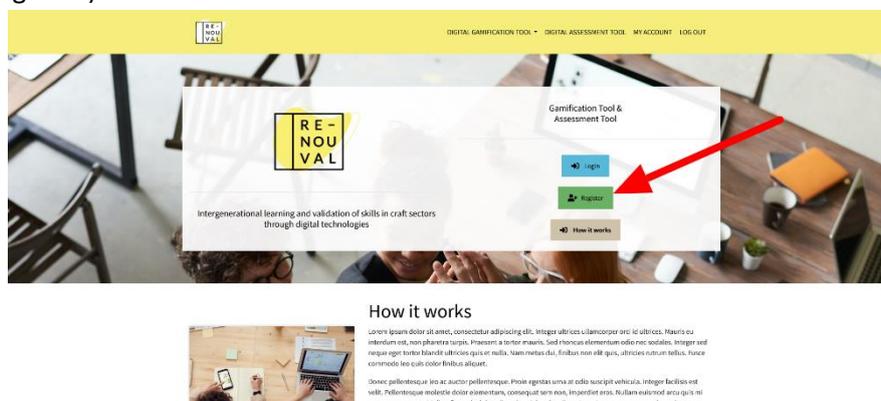


Figura 2 Registrar

ETAPA 3

Preencha as informações solicitadas nas caixas apropriadas e clique em **Enviar** para prosseguir (Fig.3).

RE-NOU-VAL
DIGITAL GAMIFICATION TOOL • DIGITAL ASSESSMENT TOOL • MY ACCOUNT • LOG OUT

REGISTER

User data

First Name * Last Name * Email *

Enter Password Confirm Password

Organization data

Organization name * City * Country *

SUBMIT

Figura 3

Se houver algum problema, você verá esta tela (Fig.4). Por favor, siga as instruções exibidas na tela para validar sua conta. Na maioria dos casos, é que suas senhas não correspondem.

There was a problem with your submission. Please review the fields below.

User data

First Name * Last Name * Email *

Enter Password Confirm Password

Your passwords do not match.

Organization data

Organization name * City * Country *

SUBMIT

Figura 4

Então você deve clicar no link enviado para o endereço de e-mail que você forneceu. Depois de verificado, você será registrado e poderá fazer o login com este e-mail e senha (fig.5)

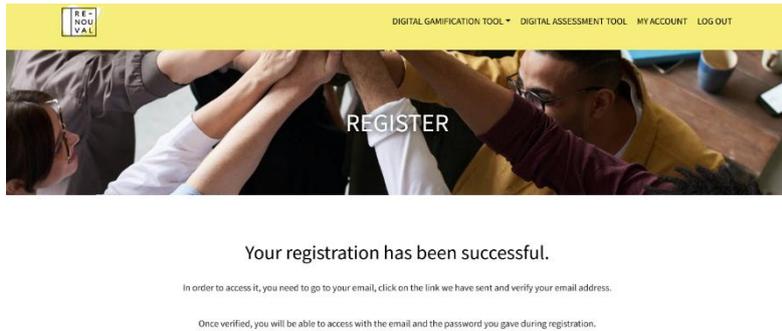


Figura 5

Passo 4

Uma vez cadastrado, você deve fazer o login e depois pode escolher entre a Ferramenta de Gamificação Digital e a Ferramenta de Avaliação Digital. Clique em [Ferramenta de Gamificação Digital](#) (fig.6).

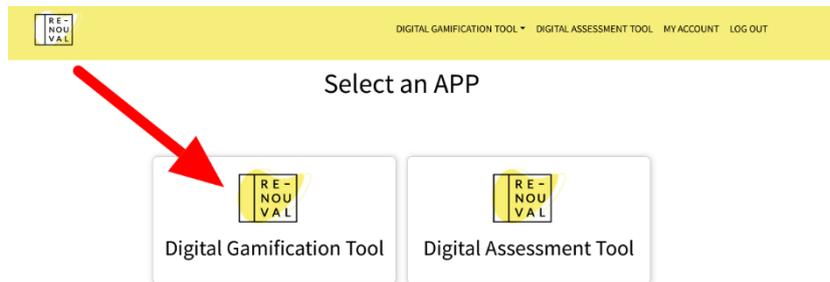


Figura 6

Passo 5

Então, você pode escolher entre três recursos: [Grupos](#), [Alunos](#) e [desafios](#). Para uma primeira utilização, deverá adicionar alunos na seção "Alunos". Clique em [Alunos](#) (fig.7).



Figura 7

Passo 6

Clique no botão **Adicionar aluno**. Preencha com as informações do aluno para criar um novo perfil de aluno.

A partir desta página, você terá várias opções: (fig.8)

- + **EDITAR ALUNO**: se você precisar alterar as informações do aluno, clique neste botão
- + **VER O CÓDIGO DE ACESSO DO ALUNO**: Clique neste botão para ver o código QR de cada aluno
- + **RENOVAR O CÓDIGO DE ACESSO DO ALUNO**: se o código QR não funcionar ou houver um erro, você poderá renovar o código de acesso do aluno clicando neste botão
- + **EXCLUIR ALUNO**: você pode excluir um perfil de aluno clicando neste botão

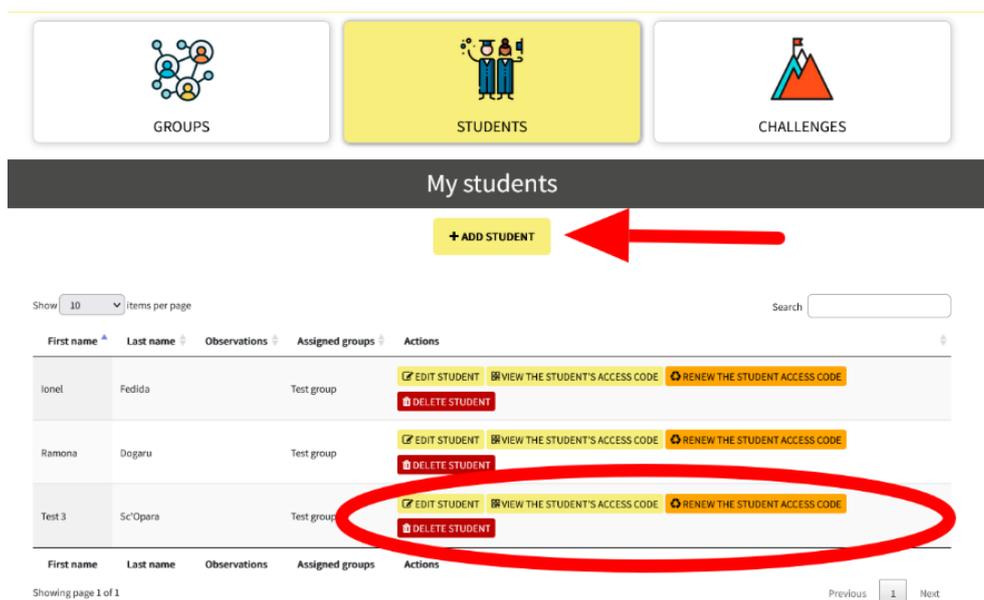


Figura 8-Meus alunos

Passo 7

Depois que os alunos forem criados, você precisará criar os grupos. Clique no **Grupos** seção. (fig.9) Clique em **Adicionar novo grupo** botão para criar um novo grupo. Todos os grupos que você criou estão listados nesta seção.

Então, você terá várias opções:

- + **EDITAR GRUPO**: Clique neste botão para editar o nome e a descrição do grupo
- + **ATRIBUIR ALUNOS**: Ao clicar neste botão, você pode atribuir aluno(s) a um grupo da lista de alunos criada antes
- + **VER LISTA DE ALUNOS**: Clique neste botão para ver a lista de alunos
- + **OBTER FOLHA DE QR**: (fig.10) Clique neste botão para gerar um PDF com códigos QR para ser enviado por e-mail ou impresso e administrado aos alunos para que eles possam escanear o código QR que os levará aos desafios.
- + **OBTER LISTA DE ACESSO**: (fig.11) Clique neste botão para exibir a lista de alunos participantes do grupo com o link
- + **EXCLUIR GRUPO**: Você pode excluir um grupo clicando neste botão

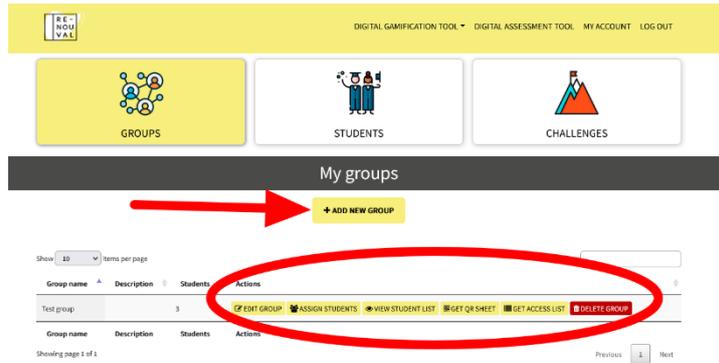


Figura 9-Meus grupos



Group: Test group

Teacher: Ionel Fedida

Ionel Fedida	Ramona Dogaru	Test 3 Sc'Opara
https://renouval.watt.click/?autologin_code=d6c9feb92d426c2369792cfd0bebb611	https://renouval.watt.click/?autologin_code=50d4d8d6e623107a2dea3a3e5146557f	https://renouval.watt.click/?autologin_code=9ac947b90057b622efb79423a7cf03b4

Figura 10-Obter folha QR

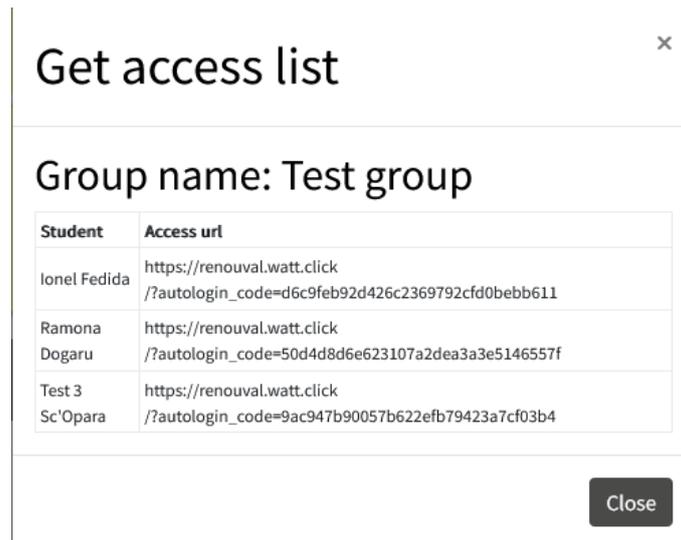


Figura 11 Obter lista de acesso

Passo 8

Para criar desafios, vá para a seção “Desafios”. Todos os desafios criados estão listados nesta seção.

A partir desta página (fig.12), você pode:

- + **DUPLICADO**: Clique neste botão para duplicar o desafio
- + **EDITAR**: Clique neste botão para editar o desafio e alterar detalhes, pergunta...
- + **OBTER DESAFIO PDF**: Clique neste botão para obter o desafio em PDF
- + **ATRIBUIR A GRUPOS**: Clique neste botão para atribuir grupos ao desafio
- + **EXCLUIR DESAFIO**: Clique neste botão para excluir o desafio
- + **REVEJA**: Clique neste botão para rever o desafio criado

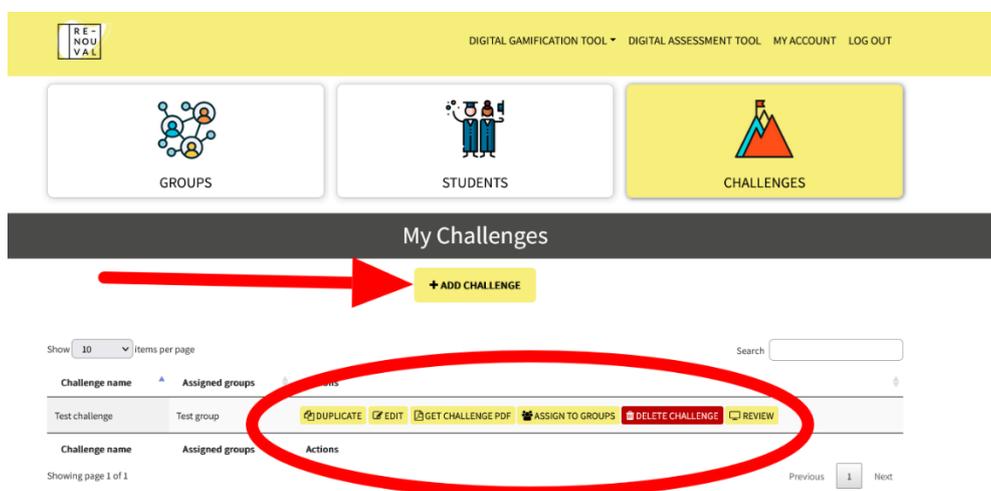


Figura 12

Clique em **+ADICIONAR DESAFIO** para começar a criar um novo desafio.

Ao clicar neste botão, uma nova página é exibida (fig.13).

Preencha as diferentes seções do desafio:

- + **NOME DO DESAFIO**: Título do desafio
- + **TÓPICO DO DESAFIO**: Tópico abordado neste desafio
- + **RECOMPENSA DE DESAFIO (opcional)**: Adicione uma recompensa se necessário
- + **DESCRIÇÃO DO DESAFIO**: Descreva o desafio em poucas palavras
- + **LINK PARA MATERIAL EXTERNO**: Você pode adicionar alguns links para o seu desafio antes das perguntas (imagem, links externos e vídeo do YouTube). Clique no tipo de material que deseja adicionar: uma caixa aparecerá para permitir o upload. Você pode adicionar mais links clicando em “ADD ROW” no canto inferior direito da seção “LINKS TO EXTERNAL MATERIAL”. (fig.13)

RE-INDUVAL DIGITAL GAMIFICATION TOOL - DIGITAL ASSESSMENT TOOL MY ACCOUNT LOG OUT

BACK TO CHALLENGES LIST

New challenge

Challenge name *

Challenge Topic *

Challenge reward

Challenge description

Links to external material

Type of material * Image file * Link *

Add Row

Figura 13 Criando novo desafio (1)

(fig.14)

- + DESAFIO A SER COMPLETADO INTERGERACIONALMENTE: esta opção é apenas para o educador de adultos levar em consideração. Se assinalar "sim", a descrição do desafio deverá indicar, por exemplo, que este desafio tem de ser concluído em conjunto com a ajuda de uma embarcação adulta. Desta forma, os educadores de adultos podem descobrir informalmente se a ajuda intergeracional os apoiou.
- + IMAGEM PARA ILUSTRAR O DESAFIO (opcional): Você pode adicionar uma imagem para ilustrar seu desafio (png, gif, jpg)
- + PERGUNTA: Seu desafio deve incluir 6 perguntas. Cada pergunta deve incluir 4 possíveis respostas. Selecione a resposta correta marcando 1,2,3 ou 4 na opção "Resposta correta". Para editar e navegar pelas perguntas, clique na guia.
- + IMAGEM PARA ILUSTRAR A PERGUNTA (opcional): Você pode adicionar uma imagem para ilustrar sua pergunta (png, gif, jpg)
- + SALVAR: Depois de editar todas as suas perguntas, clique em **SALVE** □.

Challenge to be completed intergenerationally *

No Yes

Image to illustrate the challenge (optional)
(png gif jpg)

Question 1 Question 2 Question 3 Question 4 Question 5 Question 6

Question 6 *

Answer 1 *

Answer 2 *

Answer 3 *

Answer 4 *

Correct answer

1 2 3 4

Image to illustrate the question (optional)
(png gif jpg)

SAVE

Figura 14 Criando novo desafio (2)

PASSO 9

Uma vez criado o desafio, você deve atribuí-lo a um grupo para permitir que eles o alcancem. Clique em **ATRIBUIR A GRUPO** e selecione quais grupos você deseja desafiar.

PASSO 10

Depois de concluído pelos participantes, o desafio será avaliado pelos educadores de adultos com a **FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO DIGITAL (IO3)**. Para isso, clique em **FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO DIGITAL** no canto superior direito da plataforma (fig.15).

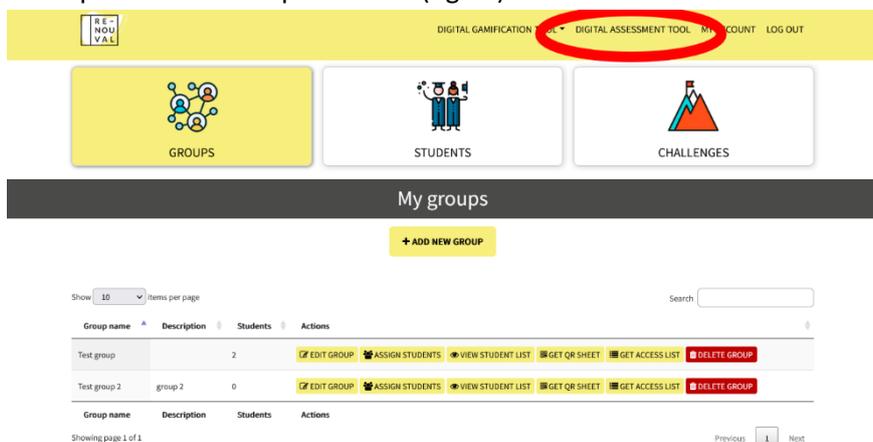


Figura 15 Ferramenta de avaliação digital

PASSO 11

Você verá uma página com os desafios atribuídos e não atribuídos (fig.16). Nessa página, você verá qual desafio foi atribuído e não atribuído e/ou concluído.

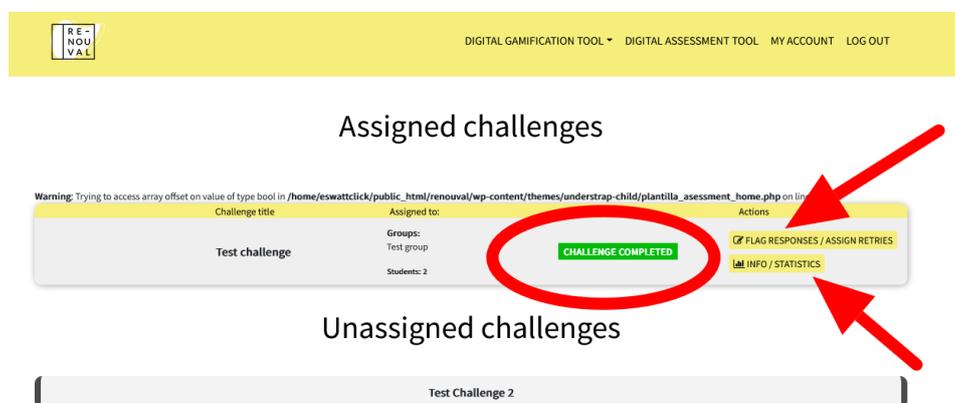


Figura 16 Avaliação de desafios

Nessa página, você tem duas opções:

- Clique em **MARCAR RESPOSTAS/ ATRIBUIR NOVAS TENTATIVAS**, você obterá uma tabela de resumo dividida por respondente com todas as respostas que eles forneceram. A ferramenta indica em qual

questão o respondente falhou e se passou no desafio. Para aqueles que falharam, clicando em **DEFINIR NOVA TENTATIVA**, você pode permitir que o respondente repita o desafio (fig.17).



Challenge Test challenge

Student	Question 1 Correct answer: 1	Question 2 Correct answer: 1	Question 3 Correct answer: 3	Question 4 Correct answer: 2	Question 5 Correct answer: 1	Question 6 Correct answer: 3	Result	Retry	Answered in	Actions
Ramona Dogaru	1 <input checked="" type="radio"/> ✓ 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/>	1 <input checked="" type="radio"/> ✓ 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/>	1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input checked="" type="radio"/> ✓ 4 <input type="radio"/>	1 <input checked="" type="radio"/> ✗ 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/>	1 <input checked="" type="radio"/> ✓ 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/>	1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input checked="" type="radio"/> ✓ 4 <input type="radio"/>	Passed	Retry done	On Teacher Panel	
Test 3 Sc'Opara	1 <input type="radio"/> 2 <input checked="" type="radio"/> ✗ 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/>	1 <input type="radio"/> 2 <input checked="" type="radio"/> ✗ 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/>	1 <input checked="" type="radio"/> ✗ 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/>	1 <input type="radio"/> 2 <input checked="" type="radio"/> ✓ 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/>	1 <input type="radio"/> 2 <input checked="" type="radio"/> ✗ 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/>	1 <input type="radio"/> 2 <input checked="" type="radio"/> ✗ 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/>	Failed	---	On Teacher Panel	SET RETRY

Figura 17

b) Clique em **INFORMAÇÕES/ESTATÍSTICAS**, você terá dois infográficos:

- + Na primeira (esquerda): a porcentagem de desafio concluído
- + Na segunda (à direita): a porcentagem de alunos aprovados ou reprovados

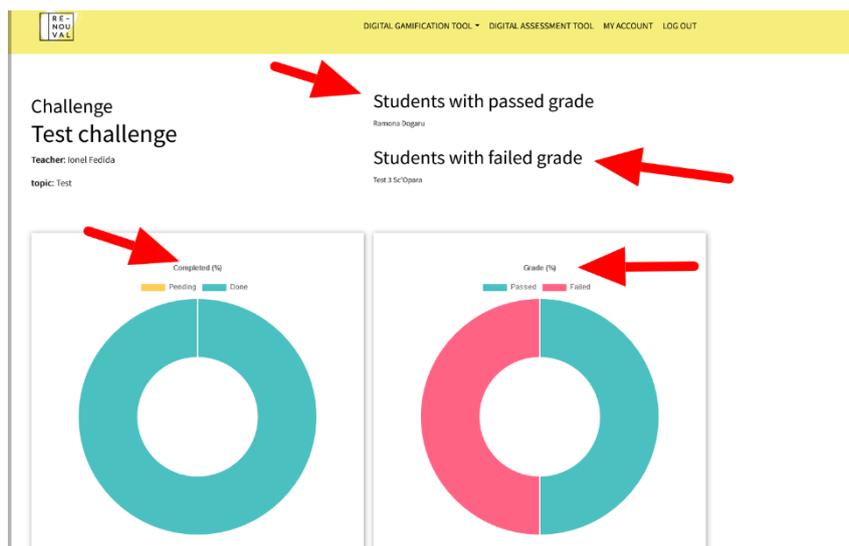


Figura 18

PASSO 12

Quando terminar, você pode clicar **SAIR**, no canto superior direito da página, para ser desconectado da sessão.

ANEXO 2. → Questionário de avaliação
para educadores de adultos

RENOUVAL

**AVALIAÇÃO
O DO
PROJETO**

I- MÉTODO DE AVALIAÇÃO

QUESTIONÁRIO PARA OS EDUCADORES DE ADULTOS

1ª Parte: CURRÍCULO DE FORMAÇÃO IO1

O quanto você concorda com as seguintes afirmações? Por favor, avalie de 1 (discordo totalmente) a 5 (discordo totalmente) marcando as caixas apropriadas (1 resposta máx. por linha)

Currículo de formação em aprendizagem intergeracional e validação de competências em setores artesanais		Discordo fortemente (1)	Discordo parcialmente (2)	Nem discordo nem concordo (3)	De certo modo concordo (4)	Concordo plenamente (5)
A declaração dos resultados de aprendizagem definidos para cada unidade são relevantes e alcançáveis						
O conhecimento esperado definido para cada resultado de aprendizagem é relevante						
As habilidades esperadas definidas para cada resultado de aprendizagem são relevantes						
As competências esperadas definidas para cada resultado de aprendizagem são relevantes						
A estrutura geral do currículo de treinamento é relevante e lógica						
Os tópicos envolvidos no currículo de treinamento são relevantes						
A duração definida para cada módulo é adequada e não é nem muito curta nem muito longa						
A abordagem educacional para o currículo de treinamento é relevante						
A dimensão intergeracional do currículo de formação é adequada e bem abordada						
O currículo de treinamento é consistente com o objetivo do projeto						
Currículo de Treinamento Avalie a qualidade da(s) unidade(s) que você pilotou de 1 (mín.) a 5 (máx.)		1	2	3	4	5
Módulo A: Introdução à aprendizagem e prática intergeracional e sua importância	Unidade A.1: Componentes básicos da formação intergeracional					
	Unidade A.2: Tipos de programas intergeracionais: (i) como comunidades de aprendizagem; (ii) tipologia de IP					
	Unidade A.3: Concepção e desenvolvimento de formação intergeracional					
	Unidade A.4: Métodos e ferramentas de avaliação da aprendizagem intergeracional					

ância hoje						
Módulo B: TIC aplicadas ao artesanato	Unidade B.1: Uso básico do software Office					
	Unidade B.2: Ferramentas de comunicação (e-mail, salas de reunião online)					
	Unidade B.3: Ferramentas de design online					
	Unidade B.4: Ferramentas de software de produção					
Módulo C: e-learning de ofícios através de metodologias intergeracionais	Unidade C.1: Novas tecnologias como ferramentas de formação: oportunidades de formação em e-learning no setor do artesanato					
	Unidade C.2: Criação de cursos e-learning usando plataformas Moodle: planeamento de treinamento online no setor de artesanato					
	Unidade C.3: Avaliação em ambientes virtuais de aprendizagem de processos artesanais online					
	Unidade C.4: e-Craft Marketing: site, blog, redes sociais					

2ª Parte: FERRAMENTA DE GAMIFICAÇÃO IO2 RENOVAL

O quanto você concorda com as seguintes afirmações? Por favor, avalie de 1 (discordo totalmente) a 5 (discordo totalmente) marcando as caixas apropriadas (1 resposta máx. por linha)

Ferramenta de Gamificação Digital RENOVAL	Discordo fortemente (1)	Discordo parcialmente (2)	Nem discordo nem concordo (3)	De certo modo concordo (4)	Concordo plenamente (5)
Registro-Login					
O processo de registo na ferramenta de gamificação digital decorre sem problemas					
A verificação de e-mail é bastante rápida					
Entrar na ferramenta é fácil					
Grupos					
É fácil criar um novo grupo					
É fácil editar um grupo					
A lista de alunos fornecida é clara					
É fácil excluir um grupo quando necessário					
É fácil atribuir um aluno a um grupo					
Alunos					
É fácil adicionar aluno					
É fácil editar as informações do aluno					
O código de acesso do aluno, seja um link ou um código QR, é claro e legível					

É fácil fornecer ao aluno o código QR ou link de acesso quando necessário					
É fácil excluir um aluno da lista quando necessário					
desafios					
É fácil criar um novo desafio					
É fácil duplicar um desafio quando necessário					
É fácil editar as perguntas					
É fácil baixar e imprimir desafios em PDF					
É fácil atribuir os desafios a cada grupo de forma diferenciada					
É fácil excluir um desafio quando necessário					
É fácil revisar as perguntas e respostas					
As perguntas e respostas a serem corrigidas com o grupo de alunos estão bem expostas e claras					
É fácil para os beneficiários concluir o desafio					
É fácil para os beneficiários ver qual desafio está pendente/concluído ou aprovado/reprovado.					
No geral					
A interface da Ferramenta de Gamificação Digital é agradável					
A usabilidade da Ferramenta de Gamificação Digital é boa					
A ferramenta tem todas as funções e capacidades que espero que tenha					
Eu me sinto confortável usando esta ferramenta					
Na minha opinião, esta ferramenta é útil para trabalhar com os alunos					
No geral, estou satisfeito com esta ferramenta					

3ª Parte: FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO DIGITAL IO3 RENOVAL

O quanto você concorda com as seguintes afirmações? Por favor, avalie de 1 (discordo totalmente) a 5 (discordo totalmente) marcando as caixas apropriadas (1 resposta máx. por linha)

Ferramenta de Avaliação Digital RENOVAL	Discordo fortemente (1)	Discordo parcialmente (2)	Nem discordo nem concordo (3)	De certo modo concordo (4)	Concordo plenamente (5)
A ferramenta de avaliação digital é fácil de usar					
É fácil acessar a ferramenta de avaliação digital					
É fácil ver os infográficos digitais fornecidos					
Os infográficos digitais são claros e legíveis					

As funcionalidades disponibilizadas pelo Digital Assessment Tool são suficientes					
Os dados coletados nos infográficos são relevantes					
A estrutura geral da ferramenta de avaliação digital é boa					
É fácil monitorar o desempenho dos alunos usando esta ferramenta de avaliação digital					
É fácil avaliar a aquisição de habilidades do aluno por meio desta ferramenta de avaliação digital					
Os dados fornecidos aos alunos são acessíveis e compreensíveis					
O sistema de competição amigável envolvido no desafio permite aos alunos aumentar o seu nível de motivação					
A interligação com a Ferramenta de Gamificação Digital é relevante e eficaz					
Esta ferramenta é eficaz para coletar dados dos alunos					
A ferramenta de avaliação digital pode ser facilmente transferida para avaliar outras competências em diferentes tópicos					

Quais são suas impressões globais sobre o projeto? Como você combinaria essas saídas? (máx. meia página)



ANEXO 3. → Questionário de avaliação
para jovens e profissionais de artesanato de
baixa qualificação

Na sua opinião, quais são os pontos fortes deste curso?

Por favor, responda às seguintes perguntas sobre o curso que você acabou de fazer, dando sua opinião pessoal, desenvolva suas respostas, mas não estenda uma página inteira para cada pergunta.

Na sua opinião, quais são os pontos fracos desta plataforma?

Como essa plataforma poderia ser melhorada?