



Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia



VET@HOME

Formação Piloto Prática Virtual para EFP em artes culinárias

Protocolo e Guia

para formadores e tutores de empresas em artes
culinárias
sobre como realizar cursos de formação prática de EFP
online



Conteúdos

Lista de abreviações	3
PREFÁCIO.....	4
Histórico do projeto	4
Metodologia de pesquisa e desenvolvimento	5
Objetivo do protocolo e guia:	6
PROTOCOLO	7
1. Desenho e estruturação de um curso	8
2. Criação de um Ambiente de Aprendizagem Virtual	15
3. Disponibilizar uma Formação Prática Online	22
4. Avaliação da Formação	26
GUIA.....	35
1. Manual de Aplicação da Plataforma VET@HOME em Processos Reais de Formação 35	
1.1. Descrição técnica e explicação da plataforma VET@HOME: componentes, processos, funções	35
1.2. Instruções práticas sobre a utilização da plataforma de e-learning VET@HOME para ministrar formação prática para a profissão de Cozinheiro	49
2. Estratégias pedagógicas para a realização de formação prática online	72
2.1. Estrutura de uma Formação Prática Online	74
3. Dificuldades e Propostas de Soluções	93
4. Inovações e Melhor Práticas na Oferta de Formação Prática Virtual no Ensino à Distância/Presencial	98
5. Conclusões	102

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Lista de abreviações

AVETAE (ASOO/AVITAE)	Agência de Educação e Formação Profissional e Educação de Adultos da Croácia/Agencija za strukovno obrazovanje i obrazovanje odraslih
ECVET	Sistema europeu de créditos para o ensino e formação profissionais
EQAVET	Garantia Europeia de Qualidade no Ensino e Formação Profissional
EU	União Europeia
Cedefop	Centro Europeu para o Desenvolvimento da Formação Profissional
LLL	Formação contínua
LMS	Sistema de gestão de aprendizagem
R&D	Pesquisa e desenvolvimento
VET	Educação e Formação Profissional
VET@HOME	Projeto “Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET”, Ref. Nº 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

Esta obra está licenciada sob uma Licença Creative Commons Atribuição-Não Comercial-Compartilhamento pela mesma Licença 4.0 Internacional.

@ Copyright 2023 The VET@HOME Project Partners



Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



PREFÁCIO

O presente documento (Protocolo e Guia) é desenvolvido no âmbito do projeto **"VET@HOME - Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET"**, Projeto com a Referência No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185, financiado pelo Programa Erasmus+, Ação-chave: Cooperação para a inovação e o intercâmbio de boas práticas.

O desenvolvimento do **Protocolo e Guia** é o marco do projeto VET@HOME que visa reforçar a capacidade das instituições de EFP no sentido de fornecer educação digital inclusiva de elevada qualidade em artes culinárias, adaptada aos padrões de operação pós-COVID-19, na indústria alimentar e indústria de bebidas

Histórico do projeto

O projeto **VET@HOME** foi projetado para criar e pilotar um modelo de currículo baseado em unidades padrão para **cursos de formação virtuais** (formação prática), dentro do EFP, para a profissão de **"Cozinheiro"**.

Na procura de soluções que permitam a sustentabilidade da formação profissional em circunstâncias extremas (como a causada pela pandemia da COVID-19), o projecto sugere uma nova abordagem à oferta de **cursos de formação prática**, conducentes a qualificações adaptadas à distância e mistas. - modalidade de instrumentos e métodos, utilização de instalações de aprendizagem alternativas e as novas circunstâncias operacionais do setor de alimentos e bebidas em toda a UE.

A pandemia da COVID-19 obrigou os prestadores de EFP em todo o mundo a adaptar a sua formação presencial para on-line. Na maioria dos casos, esta mudança foi forçada e não induzida por pesquisas e testes, pelo que a metodologia e a qualidade da formação online surgiu como uma necessidade imediata e não planeada atempadamente. Foi ainda mais difícil quando se trata de EFP prático para as profissões baseadas na experiência prática (como as profissões na indústria das artes culinárias, como é o caso do cozinheiro). Com a falta de orientações ou procedimentos desenvolvidos a serem seguidos pelos professores, formadores, tutores e gestores das instituições de EFP em geral, a implementação das aulas ou sessões de formação prática foi fragmentada, caótica e muitas instituições interromperam as formações ou comprometeram a sua qualidade. Houve somente algumas instituições de formação e educação que conseguiram dar continuidade à prática formativa, aplicaram algumas soluções de resposta urgente que não estavam estruturadas e avaliaram os resultados e resultados de aprendizagem.

Em resposta a estas dificuldades, o projecto VET@HOME aborda essas lacunas, propondo um **PROTOCOLO e GUIA** para formadores e tutores de empresas em artes culinárias sobre como realizar cursos de formação prática de EFP on-line, com o objectivo de fornecer um padrão e uma metodologia para fornecer produtos de elevada Qualidade no EFP com ferramentas digitais.

Além disso, o projeto VET@HOME desenvolve uma plataforma on-line para ministrar **em formato virtual** cursos de formação prática, para a qualificação parcial da profissão "Cozinheiro" que está acessível no site do projeto. Os 5 cursos piloto disponíveis são estruturados de acordo com um modelo de programa de estudos baseado em unidades especialmente projetado, adaptado para Ensino/formação à distância orientado ou semiguiadoorientado. Neste sentido, o Guia contém também uma explicação da plataforma de e-learning VET@HOME e as instruções sobre como gerir e utilizar os recursos aí disponíveis.

O presente documento contém, então, dois capítulos principais:

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Protocolo

O protocolo oferece um modelo de procedimento (regras) para estruturação e como ministrar um curso de formação prática profissional em ambiente virtual, com foco nas profissões das artes culinárias, em particular “Cozinheiro”.

Descreve a sequência das componentes de aprendizagem do curso e os principais requisitos para a realização à distância – como local, equipamentos, tecnologia, meios de interação formador-formando, metodologias a utilizar, avaliação da aprendizagem, avaliação diagnóstica, avaliação de desempenho (formandos, formadores e entidade formadora) etc., bem como a distribuição das atividades de aprendizagem dentro de um período de tempo definido.

Guia

O guia oferece instruções práticas que apoiam formadores e tutores a operar num ambiente virtual (em particular aquele criado no VET@HOME), para orientar os formandos à distância/on-line, bem como avaliar o desempenho dos formandos. Além de ser um guia sobre como aplicar a plataforma e os recursos VET@HOME em processos reais de formação, a O3 procura desenvolver ideias adicionais para a introdução de inovações que dependam da formação interactiva, bem como um suporte mais geral sobre como utilizar e combinar recursos on-line: como estruturar o conteúdo do treinamento e como navegar em uma educação centrada no aluno. Com a tecnologia digital, o papel dos educadores e formadores já não é fornecer informação, mas sim ajudar na interpretação da informação.

Metodologia de pesquisa e desenvolvimento

Para a criação do Protocolo e do Guia foi implementada uma metodologia específica. Todos os parceiros do projeto desenvolveram e adotaram em conjunto a metodologia de I&D, a conceção e a estrutura dos resultados e contrataram especialistas para se juntarem ao grupo de trabalho transnacional que conduziu uma investigação documental e de campo entre os formadores de EFP em cada país parceiro para identificar as principais dificuldades na formação. processo vivido durante o período de confinamento. No processo de entrevistar as principais partes interessadas que utilizarão o presente resultado – os professores, tutores e gestores de EFP – mais de 100 questionários foram recolhidos e estudados pelos parceiros nos 5 países do projeto. Foi realizada uma análise mais aprofundada das lições aprendidas com a investigação documental e os questionários, as conclusões foram discutidas entre os parceiros para garantir comparações adequadas entre países e para aumentar a relevância dos resultados para todos os contextos nacionais, o que resultou na distribuição e desenvolvimento de o conteúdo do Protocolo e Guia.

Respetivamente, todos os parceiros do projeto contribuíram para o desenvolvimento do presente documento da seguinte forma:

Parceiros do projeto:

- International College Ltd. (IC), Bulgária
- Formacion Y Asesores En Seleccion Y Empleo, SL (FASE), Espanha
- Proandi Consultores Associados LDA (Proandi), Portugal
- Zdruzenie Institut Za Razvoj Na Zaednicata (CDI), República da Macedónia do Norte

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



- National Agency for VET of Croatia / Agencija Za Strukovno Obrazovanje I Obrazovanje Odraslih (ASOO/AVITAE), Croácia
- Leantick Ltd., Bulgária

Objetivo do protocolo e guia:

O presente documento, sob a forma de Protocolo e Guia, visa fornecer uma norma e uma metodologia para a prestação de EFP de alta qualidade com ferramentas digitais. Irá dotar os educadores e formadores de EFP de orientações sobre como realizar a formação virtualmente e como transferir as atividades e conteúdos de formação presencial em linha, preservando ao mesmo tempo a qualidade e o valor da formação em termos de desenvolvimento de competências. O objetivo final é apoiar e formar os professores, instrutores e gestores, para construir regras e competências para a utilização eficiente dos recursos digitais no EFP e garantir a sua prontidão para se envolverem na aprendizagem digital, sugerindo soluções de ensino e aprendizagem adaptadas às novas necessidades. modelos que fazem o melhor uso dos recursos e ferramentas digitais.

Respectivamente, como mencionado acima, os principais utilizadores do presente Protocolo e Guia serão os **prestadores de EFP** (incluindo formadores, tutores de empresas e gestores de educação) que oferecem qualificações nas profissões das artes culinárias (e não só).

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



PROTOCOLO

O protocolo foi concebido com base no estudo e análise das melhores características das soluções de emergência aplicadas durante a pandemia da COVID-19 pelos prestadores e educadores de EFP, num esforço para sustentar o EFP prático nas profissões das artes culinárias. Foram expostos casos e boas práticas de todos os 5 países do projeto para nos ajudar a apresentar aqui percursos estruturados e prontos a utilizar (cenários de ação) sobre como agir noutras situações críticas ou para proporcionar oportunidades de EFP resilientes a potenciais alunos que são impedidos de visitar instalações de treinamento por vários motivos.

Este protocolo pretende ser um plano escrito que define os procedimentos a seguir para a realização do curso de formação prática em ambiente virtual com enfoque nas profissões das artes culinárias, em particular "Cozinheiro". Através dele, os parceiros pretendem delinear as regras e passos mais relevantes que qualquer professor/formador que ministra formação prática online em artes culinárias deve implementar para tirar o melhor partido de cada curso de formação.

Assim, irá detalhar os requisitos e o padrão de implementação das atividades que deverão ser seguidos para que o curso de formação online tenha sucesso, descrevendo "quem" faz "o quê", "quando", "onde" e "como"..

Quem

os principais intervenientes

- os professores/formadores do EFP e os seus alunos/formandos

O que está relacionado

a "formação em artes culinárias" online

- cursos para cozinheiros e outras formações de cozinha do EFP relacionados

Quando

o tempo/duração da implementação do curso

- distribuição das atividades de aprendizagem dentro de um período de tempo definido

Onde

o ambiente online do curso e o ambiente doméstico do aluno

- os componentes de aprendizagem do curso

Como

os procedimentos de estruturação e implementação do curso de formação

- utilizar local, equipamento, tecnologia, meios de interação formador-formando, etc.
- como proceder: os passos/etapas necessários a serem seguidos



Um modelo de procedimento (regras) para estruturação e ministração de um curso de formação prática profissional em ambiente virtual com foco nas profissões das artes culinárias, em particular “Cozinheiro”

1. Desenho e estruturação de um curso

A concepção e estruturação de um curso de formação prática profissional em ambiente virtual é um desafio por si só, e quando se trata de profissões como a profissão de “Cozinheiro” é ainda mais complicado dada a forte experiência prática necessária para trabalhar como tal. No negócio real após a conclusão do formação/educação. Assim, mesmo os recursos necessários à organização e realização da formação prática em artes culinárias são bastante substanciais e muito específicos (cozinha de formação equipada com as máquinas necessárias, ferramentas e electrodomésticos especiais, produtos alimentares, etc.) substituídas por alternativas (quando necessárias em circunstâncias incomuns) que podem ser encontradas na maioria das cozinhas domésticas hoje em dia.

Seguindo isto, o projeto VET@HOME e este protocolo em particular sugerem uma abordagem para utilização dos recursos disponíveis em situações extremas e transferência da formação prática para um ambiente online, seguindo um simples guia passo a passo. É claro que esta transferência é feita a um preço adequado, pelo que mais adiante no Guia serão mencionados os potenciais desafios, juntamente com soluções prontas para os ultrapassar.

Nas próximas páginas iremos sugerir um passo a passo a ser seguido no processo de concepção, estruturação e implementação de um curso de formação prática profissional em ambiente virtual.

Faça o seu trabalho de casa

Cada nova iniciativa, assim como a conceção e desenvolvimento de um novo curso, geralmente começa com uma fase preliminar de pesquisa e preparação. Neste primeiro devemos responder à questão “Quem pode conceber e desenvolver um curso?”. Existem alguns intervenientes que poderiam assumir este papel de promotor, entre eles estão as autoridades de EFP (na sua qualidade de órgão de monitorização e de elaboração de políticas), os prestadores de EFP – escolas profissionais/vocacionais, centros de EFP, centros de formação de adultos institutos, etc.; Especialistas em EFP e criadores de currículos, etc. Todos estes precisam de designar uma pessoa ou uma equipa para implementar esta tarefa. Mesmo que seja um professor/instrutor em tal organização designado para projetar e desenvolver um novo curso ou faça parte desta equipa, as etapas a seguir serão úteis para realizar seu trabalho.

Antes de começar a escrever o plano de estudos do curso precisa estar ciente do contexto em que a formação será implementado. Neste sentido é necessário deixar claro quais são as possibilidades e limitações (o enquadramento em que o curso será ministrado) e os recursos disponíveis/necessários para tal. Aqui está uma lista de tarefas que o podem orientar enquanto se prepara para o desenvolvimento do curso:

1. Discuta com a administração da instituição qual é o resultado desejado do seu trabalho – desenvolver um curso que seja adequado para ministrar formação prática à distância numa determinada profissão (por exemplo, cozinheiro ou equivalente) para estudantes/alunos adultos. Consulte-os sobre o nível de qualificação desejado, a duração prevista, as potenciais circunstâncias em que o curso será ministrado, etc.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



2. Verifique os regulamentos aplicáveis (leis, atos, portarias, outros documentos aplicáveis) que se aplicam à modalidade de curso escolhida – existem parâmetros obrigatórios que deva ter em conta (como duração/carga horária mínima, requisitos obrigatórios para a alunos, professores, instrutores, instalações, conteúdos do curso, etc.); existem limitações ou proibições (tais como formas/modos obrigatórios de condução dos procedimentos de formação e/ou exame, etc.).

3. Analise os recursos disponíveis – faça uma lista de todos os recursos disponíveis que poderiam ser utilizados neste curso. Pense em todos os tipos de recursos: tecnológicos (plataformas de e-learning disponíveis, suporte tecnológico, capacidade de desenvolver e sustentar uma nova solução tecnológica, etc.); humano (professores disponíveis, instrutores, tutores de empresas, administradores, etc. que podem apoiar o processo de formação); material (instalações de formação disponíveis para as demonstrações, equipamento especializado necessário para a formação na profissão, contratos celebrados com empresas para formação prática na área, etc.), intelectual (recursos de formação digital desenvolvidos ou acessíveis para a mesma profissão ou os mesmos temas de similares cursos), outros. Será melhor se o novo curso puder ser desenhado de acordo com eles e nenhum investimento adicional será necessário, mas mesmo que isso não seja possível, pelo menos você será capaz de planejar e buscar possibilidades de atualizar o existente ou obter novos/adicionais.

4. Discutir com colegas (dentro ou fora da instituição) possíveis soluções que foram implementadas anteriormente e os resultados delas (pedagógicas, tecnológicas, organizacionais, etc.). Isto dará uma perspectiva e ideias diferentes, bem como eliminará a possibilidade de duplicação de esforços caso algumas das ideias já tenham sido testadas na prática.

Faça o seu trabalho

Tendo estabelecido a estrutura para a conceção e desenvolvimento do curso na fase anterior, aqui precisa concentrar-se na conceção da formação. Isso exigirá que coloque todos os seus pensamentos e ideias “no papel” e os organize da forma adequada. Falando do formulário, gostaríamos aqui de especificar que no projeto VET@HOME estamos focados no ensino e formação profissional e os resultados que desenvolvemos baseiam-se no entendimento de que o processo de formação é orientado por documentos. Esses documentos são os padrões educacionais estaduais, os programas-quadro nacionais, o currículo e os programas de estudos. Para distinguir a diferença entre estes últimos, aceitamos aqui que: “O currículo contém o conteúdo global fornecido por um conselho educativo para um curso específico, abrangendo um período de tempo estipulado. Já o plano de estudos explica o resumo dos diferentes tópicos abordados ou unidades que serão ministradas em uma disciplina ou disciplina específica daquele curso específico.”

Respetivamente, no contexto do projeto VET@HOME, quando falamos de conceção e desenvolvimento/estruturação de um curso, pretendemos compor um plano de estudos para este curso em particular. Isso ocorre porque o projeto está a testar um plano de estudos para desenvolver curso EFP para qualificação parcial e não tem a ambição de entregar um currículo completo para a profissão de cozinheiro. Naturalmente, a tarefa pode ser alargada à criação de um currículo para o ensino/formação profissional numa profissão, pelo que o termo é aqui utilizado como uma opção (se for o caso), mas basicamente com isto queremos dizer um plano estruturado que se destina a organizar o relacionamento adequado entre professores/instrutores e alunos/formandos, definir os resultados de aprendizagem desejados, os conteúdos de formação, as metodologias de ensino-

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



aprendizagem, formas de entrega, bem como as responsabilidades e requisitos de ambas as partes.

Existem alguns parâmetros relativos à oferta de qualquer formação profissional online que estão fora da capacidade do professor/formador ou mesmo do desenvolvedor do programa de influenciar e/ou mudar. Entre estes estão os requisitos e limitações impostos pela legislação existente que estabelece os quadros, regras e procedimentos para a organização e implementação do EFP em geral e essas normas não devem ser quebradas para garantir a elegibilidade do curso e da formação.

Assim, deve começar a desenhar o curso dentro dos seus limites (limitações impostas pela legislação) e definir os parâmetros obrigatórios do treinamento:

Passo 1: Defina a identidade do seu curso

O seu curso precisa ter uma identidade ou ser definido e apresentado com os seus principais parâmetros. Aqui está o que deve começar:

1. Dar ao curso um título (nome) que melhor reflita o seu conteúdo e finalidade e que seja suficientemente claro para ser compreendido pelos potenciais alunos, bem como cumpra os requisitos para certificação adicional (se for o caso e se enquadrar numa lista/catálogo/inventário com profissões e/ou especialidades).
2. Definir o nível de qualificação – Quadros de Qualificações Nacionais e Europeus poderiam ser usados para fazer referência a um nível específico.
3. Planear a duração total mínima/máxima do curso (período) e/ou carga horária (em horas de estudo).

Passo 2: Defina os seus resultados de aprendizagem

Um passo fundamental a ser executado é definir os **resultados de aprendizagem** para cada unidade (se houver) ou para todo o curso, caso seja considerado como uma unidade (por exemplo, uma disciplina, disciplina, etc.).

Neste ponto, é importante destacar a importância do alinhamento na conceção do curso, o que significa que os resultados de aprendizagem definidos, as avaliações e as atividades selecionadas devem apoiar-se mutuamente. Isso ocorre porque os três elementos-chave na conceção e desenvolvimento de um curso, nomeadamente:

- metas, resultados e objetivos de aprendizagem;
- avaliações e feedback;
- estratégias instrucionais, atividades de aprendizagem e recursos

devem ser considerados em conjunto como três partes de um triângulo equilibrado destinado a proporcionar aos alunos as melhores oportunidades de aprendizagem. Aqui estão algumas diretrizes sobre como garantir o alinhamento entre eles:

Resultados de aprendizagem (LOs): os LO bem definidos servirão para orientar a seleção e conceção de atividades de aprendizagem e avaliações. Um bom LO contém um verbo que pode orientar a seleção ou criação de atividades com as quais os alunos precisam se envolver para alcançar o resultado.

Avaliações: estão alinhadas quando avaliam se um aluno consegue ou não atingir o resultado específico. O mesmo verbo do LO pode ser usado para orientar a seleção ou

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



criação de avaliações que possam medir o quão bem os alunos alcançaram o resultado e facilitar o feedback apropriado.

Atividades: as atividades e os recursos estão alinhados quando proporcionam aos alunos a melhor oportunidade de aprender o que está especificado no resultado da aprendizagem como resultados pretendidos.

Garantir o alinhamento: é muito importante que as atividades de aprendizagem, incluindo a prática de competências, correspondam ao resultado da aprendizagem e que as avaliações meçam o que os alunos aprenderam e praticaram. Após revisar o curso, poderá descobrir que há uma atividade ou avaliação que não está alinhada com os LOs. Nesses casos, há necessidade de modificar a atividade ou avaliação para reflectir o resultado ou de rever o próprio resultado.

Exemplo

Aqui está um exemplo desta relação entre estes três componentes que se afetam mutuamente no contexto do projeto VET@HOME:

- *O resultado da aprendizagem, ou objetivo de uma aula, é explicar e demonstrar os princípios e procedimentos da Mise en Place.*
- *A atividade da sessão é delinear e demonstrar os fatores que precisam ser tidos em consideração (o que será produzido no serviço – receita, técnicas e ferramentas utilizadas, produtos e ingredientes necessários, regras e procedimentos de segurança a serem aplicados durante a configuração estação, etc.), as etapas que precisam ser implementadas (tarefas de pré-preparação) e os resultados que precisam ser obtidos (configuração da estação).*
- *A avaliação desta sessão ocorre sob a forma de um exame (prático), que pede aos alunos/formandos que preparem uma estação de trabalho de acordo com os princípios da Mise en Place - através de ligação online ao vivo estabelecida com a banca examinadora.*

Outra etapa que você precisa realizar antes de começar a escrever os LOs é revisar as informações sobre os objetivos do curso e o público (alunos/estagiários potenciais e futuros) da fase de análise e escrever os resultados de aprendizagem associados. Existem muitas fontes disponíveis gratuitamente que discutem a escrita de LOs, por isso sugerimos que explore a literatura sobre o assunto e não nos concentraremos mais em detalhes aqui.

Passo 3: Determinar a estrutura do curso

Usando os resultados de aprendizagem e as informações da fase de análise, determine como deseja organizar e estruturar as diversas informações e sequenciar o conteúdo da formação. Neste normalmente o conteúdo flui de conceitos básicos e amplos para ideias mais complexas e específicas. A organização do conteúdo pode ser baseada em tema ou conceitos, questões e tópicos relacionados. Alguns exemplos de diferentes abordagens para organização dos conteúdos são:

- *Organize o conteúdo por períodos de tempo – por exemplo, estes podem ser: em semanas, em meses, em semestres, etc. Depois pode planejar um conjunto de resultados de aprendizagem para cada período de tempo/período.*

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



- *Subdividir os conteúdos em unidades e módulos com resultados de aprendizagem planeados para cada unidade ou módulo (como é o caso dos cursos VET@HOME).*

É importante estruturar os conteúdos e atividades do curso de forma que os alunos entendam e sigam as ligações entre as partes subsequentes do conteúdo, o que significa que irão adquirir o que precisam para estruturar a sua aprendizagem e atender à aprendizagem mais complexa.

Depois de estabelecer os elementos da estrutura (períodos, unidades, módulos, etc.), preste atenção na apresentação do curso. Será aconselhável incluir alguma visão geral ou páginas de guia para que os alunos possam seguir a estrutura da forma como a organizou – por exemplo, faça um breve resumo para cada semana/unidade/módulo para servir como um mapa para os alunos como eles se envolvem nos materiais incluem informações como: uma introdução, resultados de aprendizagem, leituras e recursos, tópicos para a semana/módulo e atividades de aprendizagem.

Passo 4: Determinar avaliação e feedback

É importante pensar sobre a avaliação e feedback no início da fase de design, pois isso ajudará a determinar estratégias instrucionais, atividades de aprendizagem e materiais e recursos de aprendizagem depois de determinar a avaliação principal do curso. Existe uma grande possibilidade dos alunos de um curso online buscarem informações sobre avaliações e avaliações logo no início do curso. Assim, é aconselhável comunicar os detalhes da avaliação com antecedência, utilizando descrições de cada item de avaliação, notas e anúncios, tabelas e cronogramas de avaliação, etc.

Existem muitas formas e ferramentas possíveis de avaliação e de feedback aos alunos sobre seu desempenho. Não pretendemos listá-los todos, mas concentraremos naqueles que são adequados para um modo de ensino à distância online.

Ao começar a pensar nos tipos de avaliação, tenha primeiro em conta como os alunos poderão demonstrar que atingiram os objetivos de aprendizagem. No caso da formação online pode considerar-se:

- Atividades
- Projetos
- Apresentações
- Testes, exames, etc.

Ao escolher os tipos e ferramentas de avaliação apropriados para o conteúdo do curso e os OLS, analise cada um deles para determinar se funcionará, quais habilidades e competências cada um deles permitirá que você avalie, se há algum outro tipo que possa oferecer mais corrigir resultados ou fornecer uma compreensão mais profunda do desempenho dos alunos.

Além disso, é necessário pensar nos recursos necessários para apoiar o processo de avaliação – o que será necessário para recolher e processar a informação, quais as ferramentas mais apropriadas, que tecnologias podem ser utilizadas, etc.

Exemplo: No caso VET@HOME, foi desenvolvido e configurado um sistema autónomo de gestão de aprendizagem que suporta diversas opções de avaliação e avaliação dos alunos, incluindo: secções de trabalhos (com oportunidade de envio do trabalho ao Instrutor num prazo definido); ferramentas de questionário online (vários tipos de questionário para

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



escolher – simples, dinâmicos, etc.), etc. Outras tecnologias possíveis incluem: rubricas, livros de notas, etc.

Outro aspecto a ser considerado aqui é como o Instrutor fornecerá feedback ao aluno sobre seu desempenho. Os exemplos incluem: feedback fornecido de forma automática ou manual por meio da ferramenta de questionário on-line; comentários fornecidos em resposta às tarefas enviadas (através da plataforma), feedback escrito ou gravado em áudio sobre as tarefas, etc.

Passo 5: Selecionar/projetar estratégias instrucionais e atividades de aprendizagem

O próximo passo visa integrar estratégias de ensino na estrutura do curso e, assim, determinar métodos e atividades de aprendizagem concebidos, organizados e utilizados exclusivamente para este curso, com o objetivo de maximizar a capacidade de aprendizagem dos alunos. No caso do curso on-line, a estratégia instrucional provavelmente incluirá o seguinte:

- Uma introdução ao curso – explicando a estrutura do curso e os recursos e ações necessárias para sua conclusão.
- Apresentar aos alunos assuntos, conceitos e ideias
- Apresentar e demonstrar habilidades
- Oportunidades para praticar com feedback (por exemplo, exercícios, prática virtual, etc.)
- Tutoria/orientação e fornecimento de feedback para garantir que os alunos possam cumprir as expectativas
- Oferecer oportunidades para os alunos cooperarem
- Avaliação de aprendizagem e desempenho com feedback incorporado na atividade de avaliação
- Incorporar atividades de reflexão e planejar tempo para reflexão pessoal sobre aprendizagem e desempenho.

Projetar e/ou selecionar os recursos de aprendizagem, atividades de aprendizagem e estratégias de ensino que proporcionarão aos alunos a melhor oportunidade de atingir os resultados de aprendizagem definidos na Etapa 2, considerando o que os alunos precisarão saber e serão capazes de fazer após a conclusão de cada unidade/ módulo. Neste, um conjunto de perguntas pode guiá-lo para completar sua tarefa:

- Quais são as leituras, vídeos, notas, etc. que os alunos necessitam para aprenderem sobre os tópicos relacionados com os resultados da aprendizagem?
- Existem recursos disponíveis que servirão este propósito, ou você precisa ajustar/desenvolver novos recursos?
- Quais são as atividades e experiências de aprendizagem com as quais os alunos podem participar para aplicar os seus conhecimentos, dominar as competências relacionadas e concluir as avaliações do curso?
- Quais são as estratégias de ensino que um instrutor pode usar para ajudar os alunos a se envolverem com o conteúdo e a compreenderem os conceitos?

Passo 6: Prepare o programa do seu curso

O último passo seria redigir o plano de estudos como um documento-chave que orienta a formação, e um meio de comunicar detalhes sobre o curso e de definir expectativas para os alunos.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Para isso precisa de estruturar e colocar no formulário solicitado as seguintes informações:

- Descrição do Curso – fornecer informações breves sobre o curso, sua finalidade, para quem o curso se destina/adequado, requisitos de entrada (se houver), parâmetros de certificação, resumo dos tópicos, etc.;
- Objetivos do Curso – descrever os objetivos do curso e explicar os OAs;
- Recursos do Curso – descrever os recursos preparados para serem utilizados (conteúdo e materiais de treinamento), bem como descrever se os alunos precisarão utilizar outros recursos;
- Avaliação e Avaliação de Cursos – fornecer informações para os procedimentos e ferramentas de avaliação e avaliação;
- Horário do curso, Instrutor do curso e informações de contato – essas informações serão apresentadas quando já houver um curso aberto para inscrições. Para isso, você precisará definir a distribuição do tempo das atividades de aprendizagem dentro de um intervalo de tempo/prazos definidos para cada atividade (quando os alunos realizam cada atividade e por quanto tempo).

Verifique os resultados

Para ser sincero, o seu trabalho não termina com a concepção do curso e a sugestão de um currículo e/ou plano de estudos para uma determinada formação. Precisa continuar a observar e monitorizar constantemente a aplicação prática do curso em um ambiente real de ensino-aprendizagem. Para fazer isso, precisa planejar os procedimentos e parâmetros a serem monitorados, bem como as fontes que usará para verificar seus resultados.

Aqui está um guia rápido com etapas sobre como isso pode ser feito:

1. Defina quem será responsável pelo acompanhamento da implementação do curso: por exemplo: você mesmo pode fazer isso como desenvolvedor do curso; pode delegar responsabilidades a outros atores envolvidos na preparação e/ou implementação do curso – professores, instrutores, tutores da empresa, etc.
2. Definir parâmetros que devem ser monitorados – por exemplo, estes poderiam ser: estudantes/alunos dispostos a inscrever-se (ou matriculados) no curso; de alunos formados com sucesso; nível de satisfação dos alunos do curso; nível de emprego na profissão estudada entre os alunos formados, etc.
3. Depois de definidos os parâmetros, escolha ferramentas adequadas de monitorização (por exemplo, formulários de feedback para os alunos partilharem a sua satisfação; anuários – para poder acompanhar o número de alunos matriculados/concluídos no curso; clube de ex-alunos para acompanhar a progressão na carreira dos graduados, etc.).
4. Defina critérios de sucesso para a implementação do curso que se enquadrem na estratégia de desenvolvimento da sua organização e sejam mensuráveis através das ferramentas identificadas acima. Tais critérios poderiam ser, por exemplo: percentagem mínima de alunos que afirmam estar muito satisfeitos com: organização do curso / metodologias de ensino-aprendizagem utilizadas / garantia técnica da formação / apoio recebido dos professores ou instrutores; mínimo não. de alunos interessados/inscritos no curso; número mínimo de alunos que concluíram o curso (ou percentual de concluintes) que exerciam a profissão, etc.
5. Definir como a monitorização será implementada – quando (com que frequência: constantemente; após a conclusão do curso; uma vez por mês/ano, etc.), como (observação direta, recolha de feedback, análise de dados estatísticos, etc.).

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



6. Analisar os resultados obtidos de acordo com os parâmetros pré-definidos e compará-los com os critérios de sucesso estabelecidos.
7. Pensar em medidas de melhoria que possam influenciar a taxa de sucesso de acordo com os critérios definidos.
8. Colocar as medidas em implementação, acompanhar os resultados e avaliar o progresso. Repita o procedimento se necessário.

Neste capítulo, descrevemos apenas o procedimento a seguir para conceber e estruturar a formação prática num ambiente virtual como etapas. As estratégias pedagógicas específicas para a estruturação de uma formação prática em linha para a profissão de "Cozinheiro", que foram exploradas pelos parceiros no processo de investigação, são discutidas no Guia abaixo, capítulo 2.1 Estruturação de uma formação prática em linha, enquanto as instruções práticas sobre a estruturação de um curso na própria plataforma VET@HOME são apresentadas novamente no Guia, no capítulo 1.2. Instruções práticas sobre a utilização da plataforma de e-learning VET@HOME para ministrar formação prática para a profissão de Cozinheiro.

2. Criação de um Ambiente de Aprendizagem Virtual

Nesta parte, continuamos a fornecer directrizes e conhecimentos mais detalhados sobre a realização da formação prática virtual em geral e para a profissão de Cozinheiro.

O nosso próximo foco é a forma como os instrutores/formadores podem beneficiar das tecnologias disponíveis para organizar, facilitar e ministrar formação online à distância. Há várias direcções em que as tecnologias (e as TI em particular) podem ajudar quando a formação é organizada em linha:

- Fornecem ferramentas abrangentes de apoio à avaliação da aprendizagem - estão já disponíveis muitas soluções, tais como questionários com diferentes tipos de perguntas abertas/fechadas; preencher o espaço em branco; banco de palavras; exercícios de correspondência, etc. Isto ajuda muito na atomização do processo de avaliação, elimina o risco de erros aritméticos durante a classificação dos testes e proporciona transparência e tratamento justo dos alunos/formandos;
- Fornecem a oportunidade de obter feedback imediato sobre o desempenho dos alunos/formandos (por exemplo, os alunos podem receber os seus resultados/pontuações logo após a apresentação do questionário)
- Ajudam a criar recursos de aprendizagem para o curso (leituras interactivas, vídeo-aulas, fóruns de discussão em linha, etc.);
- Tornam acessíveis e funcionais actividades em linha que simulam um processo de formação presencial (salas de aula virtuais, vídeo-conferências, quadros de colaboração interactivos, fóruns, etc.);
- Permitem monitorizar, acompanhar e evidenciar o processo de formação em grande detalhe (algumas plataformas podem contabilizar o tempo despendido pelo aluno a ler/assistir/fazer uma actividade; mantêm registos de logs; algumas permitem a gravação de sessões em linha; os instrutores podem normalmente monitorizar o processo de formação e os alunos através de vários indicadores e relatórios, tais como se os trabalhos foram entregues dentro dos prazos, em que ponto da barra de progresso se encontra um determinado aluno, etc.);
- Proporcionam oportunidades para aumentar o envolvimento dos alunos com o curso, com o formador e entre si (algumas plataformas prevêm elementos

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



gamificados da aprendizagem que aumentam a motivação dos alunos; todas as plataformas prevêem elementos interactivos que permitem aos alunos comunicar com os formadores e entre si - fóruns, chats, caixas de mensagens, etc.).

Nos pontos seguintes, apresentamos novamente um protocolo passo-a-passo Alguns critérios apresentados, naturalmente, aplicam-se a qualquer formação à distância, enquanto outros são específicos da profissão e preparam o formador para criar o espaço virtual de ensino-aprendizagem para a preparação de cozinheiros.

2.1. Descrever os componentes de aprendizagem do curso (unidades/lições, textos, instruções, apresentações em vídeo, leituras, ligações externas, avaliação, testes, etc.)

Uma das vantagens da formação à distância é o facto de colocar à disposição do aluno/formando uma grande quantidade de informação. Mas o simples facto de dispor de grandes bases de informação, por si só, não significa a geração ou aquisição de conhecimentos e/ou competências. É necessário incorporá-la numa ação programada, estruturada e organizada de forma a garantir a participação ativa do formando.

Outra vantagem é a adaptação da formação aos ritmos e necessidades dos alunos/formandos, para melhorar o desenvolvimento pessoal e facilitar significativamente o acesso à informação. Os percursos de aprendizagem individuais podem ser concebidos com multimédia. O aluno/formando pode mesmo participar na conceção do seu plano e processo de aprendizagem. Estas vantagens devem ser tidas em conta durante a preparação dos módulos/unidades e das ferramentas metodológicas, a fim de garantir a participação do aluno e um processo de aprendizagem personalizado.

Para delinear as componentes de aprendizagem do curso de formação para a formação em linha, precisamos primeiro de compreender alguns conceitos-chave: o que vamos utilizar (meios didáticos), como vamos utilizá-los (metodologias didáticas) e como vamos garantir que os componentes de aprendizagem seleccionados asseguram a participação ativa do formando.

Na preparação dos formandos cozinheiros, podemos classificar os **meios didáticos** como:

- a) Recursos experienciais directos - os objectos reais que são incluídos em qualquer momento do ato didático, dentro e fora da sala de aula/cozinha, que servem de experiência direta para o aluno/formando. Podem ser desde uma empresa (que pode ser visitada online), até objectos de qualquer tipo que o professor considere úteis para enriquecer as actividades, melhorar a motivação, o significado dos conteúdos, a retenção do que foi aprendido e a avaliação. Os mais comuns nesta secção na formação profissional são: as instalações, máquinas e objectos de todo o tipo que aproximam a realidade do aluno.
- b) Recursos estruturais ou especializados para a profissão - são aqueles que fazem parte das instalações próprias da entidade formadora, cujo objetivo é proporcionar um ambiente de aprendizagem e de colaboração nos processos de ensino: laboratórios, software de cozinha, hardware e equipamento de cozinha em geral: electrodomésticos, utensílios. No caso da formação prática virtual para cozinheiros, os alunos poderão explorar o seu próprio inventário e os artigos disponíveis.
- c) Recursos simbólicos através de símbolos ou imagens.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



A **metodologia didática** para a formação em linha pode ser classificada de acordo com o modo de transmissão como comunicação síncrona ou assíncrona:

a comunicação síncrona inclui

- Videoconferência, quadro branco eletrónico, chat ou mensagens instantâneas e navegação partilhada;

a comunicação assíncrona inclui: correio eletrónico, fórum de discussão, helpdesk ou inquéritos, etc.

De acordo com a metodologia didática aplicada e os meios didáticos escolhidos, podem ser preparados ou modificados os seguintes componentes de aprendizagem do curso:

	<i>Modo síncrono</i>	<i>Modo assíncrono</i>
Unidades/lições/sessões	Estes ministram um determinado conteúdo de formação, mas definido num período de tempo específico, para uma ou mais sessões à distância com o instrutor. Estas são normalmente orientadas por um formador ou instrutor.	Apresentam um determinado conteúdo de formação que será explorado pelo aluno/formando em modo de auto-aprendizagem (aprendizagem autónoma). Normalmente, não são orientados por um formador ou instrutor.
Textos / Leituras / Ligações externas	No modo síncrono, as informações constituídas por texto podem ser transmitidas sob a forma verbal, apresentação ou partilha de ficheiros de texto para leitura no ecrã.	Em modo assíncrono, a informação que consiste em texto é normalmente carregada ou tornada acessível de outra forma para que o aprendiz a abra/d Descarregue e leia de forma independente.
Instruções de utilização	Normalmente, instruções verbais ou escritas pelo instrutor principal dadas em tempo real aos alunos/formandos	Normalmente instruções escritas pelo instrutor/formador principal dadas em tempo real aos alunos/formandos
Video-demonstrações	Quando em ligação de videoconferência em direto, estas são implementadas pelo instrutor em tempo real (prática virtual). Quando não há ligação de vídeo - podem ser partilhadas como ligações para demonstrações de vídeo pré-gravadas.	À semelhança do modo síncrono sem ligação online estabelecida, as vídeo-demonstrações podem ser partilhadas como ligações para demonstrações em vídeo pré-gravadas.
Exercícios / Testes	Tarefas implementadas em tempo real para dominar uma determinada competência ou	Exigem a apresentação de instruções escritas aos alunos/formandos,

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



	conjunto de competências. Normalmente planeadas dentro de um determinado período de tempo.	descrevendo a(s) tarefa(s) e os resultados esperados. Pode também ser estabelecido um prazo/calendário.
Avaliação	No modo síncrono, as avaliações podem ser organizadas em formato de exames práticos virtuais, questionários com hora e data de início definidas. Seminários ou apresentações on-line, projetos de grupo, etc..	Na modalidade síncrona as avaliações podem assumir a forma de questionários disponíveis na plataforma.

A lista não é exaustiva e outros componentes podem ser acrescentados e ajustados conforme as metodologias e meios didáticos escolhidos.

2.2. Definir requisitos para entrega das componentes de aprendizagem na modalidade a distância:

Quando se definem os requisitos para entrega das componentes de aprendizagem na modalidade à distância, existem vários parâmetros principais a serem analisados e configurados:

- base/local de formação (instalações; cozinha de formação; cozinha doméstica, etc.) e equipamentos;
- tecnologia;
- meios de interação formador-formando.

Base/local de formação e equipamentos

- A. Existem alguns requisitos que devem ser tidos em conta relativamente ao local e ao equipamento quando falamos de formação prática na profissão de Cozinheiro:

No prestador de EFP:

Ao utilizar a cozinha (instalações) de formação para a realização de uma prática de formação (virtual), o que significa que o Instrutor/Formador precisa considerar o seguinte:

- 1) Garantir o espaço necessário de acordo com a atividade. A sala a partir da qual o formador ensina deve permitir a sua mobilidade, uma vez que a atividade de aprendizagem em culinária requer movimento. Mas pelo contrário, se houver atividades em que o formador quase não se move da cadeira, um espaço grande dificulta a atenção e criará dispersão no grupo que acompanha a transmissão. Portanto, aumente/diminua a tela visível para videoconferência para a área necessária e certifique-se de que todos os processos estejam visíveis (múltiplas câmeras podem ser usadas, se necessário, para mostrar ângulos diferentes). O mesmo princípio se aplica à gravação de vídeo de demonstração culinária para ensino à distância.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



- 2) Melhorar a iluminação e a acústica. A distribuição da luz, seja natural ou artificial, pode condicionar a atenção e o cansaço dos participantes e pode ajudar ou dificultar a sua compreensão dos passos da actividade culinária, caso não consigam ver bem o formador. Janelas grandes e baixas podem causar distração e desconforto se o sol refletir na tela. Iluminação adicional (profissional) de diversas fontes deve ser considerada ao filmar/transmitir em locais mais escuros (evitando que sombras caiam sobre áreas importantes quando a ação estiver acontecendo). Os aspectos acústicos também não devem ser esquecidos, principalmente quando se trata de sessões com grande número de participantes e uma vez que a ligação à Internet com microfones silenciados ou não pode interferir negativamente. A visibilidade e a acústica também são importantes ao trabalhar na cozinha e utilizar sistemas de ventilação que podem causar ruído constante quando ligados, enquanto desligá-los pode fazer com que o vapor do cozimento interfira na imagem. Eles devem ser alterados conforme necessário (ligado/desligado ou escalonado) de acordo com as atividades a serem realizadas na sessão específica (desligado quando o Instrutor está falando, ligado quando atividades de culinária são implementadas, etc.).
- 3 Cuidados especiais com a disposição do material. Outro aspecto a estabelecer previamente é pensar no local ideal para expor os utensílios e equipamentos a serem utilizados durante as sessões. A visibilidade e a audibilidade devem ser boas para todos os participantes.

Na casa dos formandos:

Princípios semelhantes também se aplicam aqui. A diferença é que na casa do aluno/formando o layout não é adaptado para apoiar as atividades de aprendizagem, portanto o ambiente de aprendizagem irá variar drasticamente de um aluno para outro. O alinhamento ou padronização das condições não é possível neste caso, mas o Instrutor deverá certificar-se de que o aluno tem à sua disposição pelo menos o conjunto mínimo de equipamentos, ferramentas, aparelhos e utensílios para implementar as tarefas da aula/módulo. Para tal, deverá ser comunicada uma lista da garantia técnica (mínima) necessária antes de cada sessão (por exemplo, um fogão com 2 fogões e um forno com possibilidade de controlar a temperatura de aquecimento; 1 mesa de trabalho em aço inoxidável ou bancada em mármore/ cobertura superior da cozinha mínimo 60*90 cm; 1 batedeira, 1 tigela, etc.)

Instruções detalhadas devem ser dadas aos alunos/formandos também quando eles têm a tarefa ou tarefa de se fotografar/filmar durante a implementação de suas tarefas, por exemplo. qualidade mínima das imagens (em pixels ou tamanho), duração mínima do vídeo, posição da câmera (distância da ação, iluminação), conteúdo do vídeo, instruções de áudio, etc.

Tecnologia e meios para interação formador-formando

Quanto à tecnologia utilizada para ministrar um curso online na modalidade à distância, a solução mais eficaz seria utilizar um Sistema de Gestão de Aprendizagem (LMS) para criar e sustentar o curso e gerir o processo de ensino-aprendizagem. Já existe uma variedade de LMS na Internet, alguns são pagos, outros são gratuitos para alguns tipos específicos de utilizadores (por exemplo, concebidos e fornecidos a escolas, prestadores de EFP, universidades, etc.) ou ao público em geral. Todos os LMSs ou plataformas de e-learning possuem diferentes recursos, funções e capacidades.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Nesta tarefa de definir a tecnologia que será utilizada para a oferta de um curso, bem como determinar os meios de interação dos principais atores do processo, sugerimos que siga os próximos passos:

1. Pesquise e analise as soluções tecnológicas disponíveis na sua organização ou no mercado:

- Existe alguma plataforma de e-learning já utilizada/adquirida pela organização? Em caso afirmativo - está limitado à oferta de cursos específicos ou pode ser atualizado/ajustado para os seus fins?;

- Se não existir tal plataforma na sua organização - existe a possibilidade de adquirir ou desenvolver? Verificar e discutir com a gestão e especialistas de TI possíveis soluções técnicas;

2. Escolha a solução tecnológica com base nas análises e recursos disponíveis acima definidos. Motive sua escolha com base em:

- ponto de vista das funcionalidades - o que a plataforma permite em termos de funcionalidades e se responde às suas necessidades: permite a integração de diferentes tipos de conteúdos - textos, imagens, vídeos, etc.; existe opção de avaliação eletrônica; permite a sustentação de reuniões/sessões virtuais; permite comunicação e intercâmbio em vários níveis; quais canais de comunicação ela mantém, etc.;

- ponto de vista dos utilizadores - avaliar a acessibilidade da plataforma do ponto de vista do aluno/formando: bem estruturada e fácil de orientar e navegar; layouts amigáveis; oportunidade de feedback imediato após o envio da tarefa; canais de comunicação com os Instrutores, etc.);

- Analisar os recursos de formação disponíveis na organização - são suficientes para cobrir todos os aspectos da formação, se necessita de desenvolver mais, que formato (tipos de ficheiros) são e são compatíveis com a plataforma escolhida (LMS), etc.

Depois de implementar essas etapas, deverá estar claro que tecnologias serão utilizadas, e deverá ser capaz de definir os parâmetros técnicos (requisitos mínimos) e obter a plataforma que hospedará o seu curso. Claro que pode tentar organizar formação online com diferentes softwares e aplicações existentes e acessíveis que permitam a maior parte das funcionalidades de um LMS, mas isso pode levar a uma dispersão do conteúdo da formação, impossibilidade de monitorizar o processo de ensino e aprendizagem, técnicas carências na implementação de diferentes atividades, etc. A nossa melhor sugestão é combinar um LMS com aplicações e possibilidades existentes para proporcionar uma experiência ideal. Por exemplo, tal como acontece no VET@HOME LMS, os vídeos-demos gravados são bastante substanciais em volume, pelo que são alojados numa nuvem externa e incorporados na plataforma.

Depois de estabelecida a plataforma de e-learning, há outro passo muito importante que precisa ser implementado:

4 Formação de Formadores

Diferentes modalidades de aprendizagem online estavam a ser utilizadas por diferentes governos e instituições para continuar o processo de aprendizagem durante a pandemia de COVID-19. O feedback para este período descreve como um dos principais problemas e desafios (tanto nas escolas públicas como privadas) que os professores/formadores enfrentam dificuldades na utilização da modalidade de aprendizagem online. Isto porque foram instados a utilizar diferentes plataformas sem a devida preparação e formação em competências relacionadas com a operação de plataformas online e a sua gestão.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Assim, os prestadores de EFP devem garantir que os formadores estão preparados para ministrar a formação/streaming online e saber utilizar o software da melhor forma possível para desempenhar eficazmente as suas tarefas, evitar interrupções e garantir que os alunos recebam a formação da melhor qualidade possível.

2.3. Garantir a Capacidade Técnica para Ministrar o Curso Online ou em Blended Learning

Um dos principais desafios partilhados em resposta às pesquisas e inquéritos implementados no âmbito do projeto VET@HOME foram as questões de conectividade. Por vezes, estes estavam relacionados com a qualidade fraca ou insuficiente da ligação à Internet, o que é absolutamente essencial para a realização de uma formação online.

Neste caso especialmente nas aulas/sessões de culinária, o formador deve garantir que a ligação à Internet está estável para não faltar por e ter que repetir certas frases, especialmente durante a actividade culinária, uma vez que alguns passos não podem ser repetidos (por exemplo, uma vez que ele coloca a quantidade necessária de farinha na panela, ele não pode repetir esse passo sem alterar a receita).

O mesmo cuidado deve ser relativo aos microfones e ao seu silenciamento/ativação, pois durante a execução de uma receita, será difícil para o formador ter que verificar também os microfones dos alunos/formandos se alguns estiverem ativados e perturbarem o decorrer da formação.

Outro desafio considerável e vivido pelos formadores são os escassos recursos dos alunos/formandos em termos de garantia técnica do processo educativo. Nem todos os alunos têm ou podem comprar o equipamento necessário para o treinamento on-line – geralmente isso requer um dispositivo de comunicação de gravação de vídeo e áudio de alta qualidade (computador ou laptop, notebook, câmara de vídeo, microfone, fones de ouvido ou alto-falantes, software especializado, etc.). O que é importante aqui é fornecer antecipadamente aos alunos informações sobre que tipo de equipamento será necessário para participar e manter o treinamento on-line (parâmetros mínimos) e garantir que ele seja obtido ou pesquisar opções para fornecer aos alunos os recursos necessários. equipamento caso não consigam obtê-lo sozinhos.

2.4. Garantir Consistência por meio do Design do Curso

Há um elemento importante que gostaríamos de destacar aqui e que influencia a eficácia do processo de aprendizagem –o design do curso em termos de estilo e apresentação no ambiente digital.

A primeira etapa de desenvolvimento da parte técnica está nas mãos dos técnicos de informática e comunicações. O ponto fraco surge no momento de definir os campos de atuação de cada ator. Quando os próprios técnicos também desenvolvem a parte metodológica, encontramos sistemas estruturados como bancos de dados, árvores de arquivos, etc. Ou seja, eles também desenvolvem aqui seus esquemas válidos para desenvolvimento de software. Podemos dizer que seu objetivo prioritário é o sistema, a velocidade de acesso, a compatibilidade de arquivos, etc. É necessário educá-los na prioridade do processo de aprendizagem. A solução é envolver os especialistas de cada área nas novas experiências. Portanto, sempre que houver uma oportunidade para você, como criador de um curso, interferir ou apoiar o processo de design do ambiente técnico, recomendamos fortemente que o faça. Já que falamos de planeamento e execução do

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



curso online, aqui fica um conjunto de orientações que poderão apoiá-lo na seleção do estilo do curso, tema ou mesmo contexto em que irá ministrar a formação:

- a página/plataforma onde é ministrada a formação online deve ter um design de página alinhado com a sua finalidade e âmbito e que dê ideia do carácter e contexto da formação;
- manter um design visual consistente – elementos gráficos iguais/semelhantes para funções ou tipos de conteúdos iguais/semelhantes;
- certifique-se de que a estrutura do curso esteja bem organizada em unidades/pastas;
- preparar um guia de navegação/materiais de orientação ou um breve tutorial (se necessário);
- títulos estilizados fornecem estrutura e organização ao conteúdo e o tornam acessível aos leitores de tela e mais fácil de ler em geral;
- os elementos do design do curso podem facilitar as estratégias instrucionais. Você pode usar elementos de design iguais ou semelhantes (seções, unidades, caixas, tabelas, etc.) para delinear a estrutura do curso ou para destacar resultados de aprendizagem específicos;
- os elementos do design gráfico podem transmitir significado (como ícones, caixas, cores – para distinguir diferentes capítulos/áreas/tópicos, etc.);
- caixas estilizadas são adequadas para serem utilizadas para lembretes ou inserção de informações importantes;
- tabelas, gráficos e listas estilizados facilitam a leitura e o uso do conteúdo;
- cores e imagens ajudam o aluno a interagir com os materiais;
- fornecimento de recursos de acessibilidade, como descrições de imagens e transcrições de vídeos..

3. Disponibilizar uma Formação Prática Online

3.1 Conhecer os seus Formandos – Aprendizagem em Grupo e Individual

É importante considerar que os alunos/formandos aprendem de maneiras diferentes dependendo de suas experiências anteriores, dos seus interesses e da sua situação atual. Da mesma forma, a forma como aprendem, o seu estilo de aprendizagem, etc., são muito importantes. O sucesso das atividades (em grupo ou individuais) depende do conhecimento destas variáveis: das necessidades dos alunos/formandos e a deteção das necessidades de aprendizagem dos alunos é o ponto de partida para o desenvolvimento de um programa de formação eficaz.

É essencial ter o máximo conhecimento sobre a situação inicial para poder desenhar e realizar a programação da informação que permitirá chegar à situação final.

Elencaremos algumas considerações a respeito do conhecimento dos alunos, pois permite ao formador motivá-los, e isso aumentará o esforço. Por exemplo, citar exemplos reais próximos dos interesses dos alunos pode melhorar o seu desempenho.

As necessidades dos alunos/formandos também são governadas pela pirâmide de necessidades de Maslow e nós sabemos disso:

- Fisiológico
- Segurança
- Sociais
- Auto estima

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



- Auto-realização.

Compreender as necessidades dos alunos/formandos é de extrema importância porque permite ajustar os objetivos, a metodologia e os meios aos alunos. Esta análise é um ponto de referência essencial também para a avaliação.

Estratégias e técnicas que podem ser utilizadas para um melhor conhecimento dos alunos/formandos:

- solicitar o envio do CV no momento da inscrição no curso;
- pedir-lhes que preencham um questionário com perguntas pré-definidas explorando os seus antecedentes, expectativas, etc.;
- conduzir uma entrevista pessoal (inclusive online) ou
- apresentação dos alunos como estratégia - os alunos devem apresentar-se a toda a turma e fornecer todas as informações que são consideradas mais relevantes sobre si mesmos - de forma a identificar o quadro de referência dos alunos, o seu interesse em fazer o curso que ajudará o formador a adaptar as atividades de acordo com as expectativas, motivos entre outros do formando.

3.2. Manter Contacto próximo, Utilizar as sessões de formação com orientação para acompanhar o Progresso dos formandos

Para manter um contacto próximo com os alunos/formandos, o formador deve ter em conta a comunicação não verbal: a sua e a do formando.

Existe uma linguagem "silenciosa", sinais não-verbais que o formador e os formandos trocam sem se aperceberem na maior parte das vezes. Esta linguagem também informa sobre como o formando e o formador vivenciam a sessão. Assim, como formador, deve ter consciência de que exerce uma forte influência na relação pedagógica através da utilização (ou não utilização) de um conjunto de meios não-verbais, como:

- A voz (entonação, flutuação, grave, agudo...);
- Elocução (lenta, rápida, entrecortada...);
- Espaço (parado, movimentando-se, aproximando-se dos alunos...);
- Gestos (convidar a falar ou a calar com um gesto de mão, apontar com o dedo, braços levantados...);
- Olhos e olhar (olhar para o vazio, fitar, concentrar-se nas suas notas...);
- As mímicas do rosto (arquear as sobrancelhas, franzir a testa, sorrir...);
- Documentos (leitura de notas de aula, distribuição de documentos pedagógicos...);
- As luzes (brilhantes, fracas, muitas, poucas...); As luzes (brilhantes, fracas, muitas, poucas...).

Mas como formador, deverá ser capaz de ver a linguagem não verbal dos seus alunos e saber interpretá-la, uma vez que os alunos mostram as suas reações à mensagem pedagógica através de numerosos sinais, tais como:

- - atenção: postura corporal (inclinado para frente, para trás...);
- - necessidade de falar: movimentos sutis da boca, da mão....;
- - irritação: movimento das mãos, manipulação de objetos sobre a mesa....;
- - desinteresse: fechar livros, arrumar documentos, olhar para o vazio, bocejar, fechar os olhos....;

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



- - discordância: movimentos de cabeça, gestos bruscos....;
- - cansaço: corpo caído....;
- - surpresa: levantando os braços...

Procure manter o máximo contato possível com seus alunos/formando, utilize para isso os encontros na modalidade blended delivery ou as sessões de videoconferência. De grande importância são as emoções, conhecimentos, expectativas e interesses dos alunos, pois irão influenciar a percepção da mensagem. Além disso, o feedback ajudará você, como professor, a garantir que o aluno entendeu a mensagem.

Para melhorar a aprendizagem, é particularmente importante compreender o que motiva os alunos/formandos. A motivação pode ser entendida como os processos envolvidos na ativação, orientação e manutenção do comportamento. Como não pode ser observado diretamente, deve ser percebido a partir de vários indicadores e o contato com os educandos lhe proporciona essa oportunidade.

A ideia fundamental é que "as pessoas aprendem aquilo pelo que são recompensadas". É por isso que o "reforço" é tão importante. Qualquer estímulo que se segue a uma resposta é reforçador se aumentar a probabilidade de esse comportamento ocorrer no futuro. Os reforços podem ser internos ou externos, dependendo se o reforço é o próprio comportamento ou se é uma recompensa subsequente que não faz parte do comportamento da pessoa.

3.3. Fornecer Opções para Interação

Vários estudos mostram os melhores resultados de estudantes/formadores que trabalham em grupo ou cooperam com os seus pares. A integração do aluno/formador num grupo de trabalho facilita a aprendizagem e a ajuda mútua, incentivando a motivação e a resolução de dúvidas. As novas estruturas organizacionais enfatizam a importância do trabalho em equipe e da capacidade de integração através da participação ativa. Portanto, as novas exigências sociais e de trabalho exigem comunicação criativa, verbal e escrita, pensamento crítico e capacidade de trabalho em equipe. Essas habilidades precisam ser promovidas além do conhecimento do assunto.

Assim, é lógico pensar que em algumas disciplinas/UFCD é dedicado menos tempo à aula/sessão expositiva e mais aos métodos de grupo e ao trabalho individual, considerando os professores como líderes de equipa. Mas o que acontece quando todos esses fluxos de comunicação são transferidos para o ambiente online?

O nível de participação do grupo é influenciado por:

- O número de membros: de 5 a 10 alunos favorecem a participação.
- O grau de maturidade do grupo: quanto maior a maturidade, maior a participação.
- A organização da sessão: preparação, objetivos claros, etc.
- A qualidade da condução das sessões pelo Instrutor.

Existem características distintivas da aprendizagem em grupo:

- O aluno tem uma atitude mais ativa.
- A aprendizagem é mais rica porque o sentido crítico é estimulado.
- Existe um compromisso com os objetivos.
- Há um enriquecimento pessoal devido ao amálgama de experiências do grupo.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



- Há uma série de relações pessoais que também enriquecem os membros do grupo.

Podemos elencar algumas técnicas de dinâmica de grupo: Estudos de caso, Role Playing, Brainstorming, Debate guiado ou Focus Groups. Tudo isto pode ser organizado criando diferentes grupos online, em diferentes "salas online". Além disso, estão disponíveis soluções tecnológicas que proporcionam oportunidades de comunicação e colaboração aos alunos. Muitas plataformas utilizam chats, fóruns ou fóruns de discussão, sistemas de mensagens, salas virtuais fechadas/abertas, etc. Aproveite todas essas ferramentas para facilitar o diálogo e dúvidas sobre o curso.

Por exemplo, fornecer avisos de quadro de discussão estruturado (ou outra interação entre pares) que incentivem os alunos/formandos a aprender uns com os outros e a fazer perguntas ao instrutor. Em alguns LMS, os instrutores podem se inscrever nesses fóruns para receber notificações quando postagens forem adicionadas. Este fórum aberto permite que o instrutor e os alunos ajudem uns aos outros em um ambiente de aprendizagem online aberto e acolhedor. Os alunos provavelmente terão dúvidas sobre o curso e, se não houver um fórum de aceitação para essas perguntas, provavelmente nem serão respondidas.

3.4. Dar Instruções e Atribuições Claras

A importância de uma plataforma de e-learning bem estruturada tem seu ápice no que diz respeito às instruções e tarefas, pois a avaliação do aluno/formando depende da execução das tarefas. Assim, dar instruções claras é fundamental, mas poder incluí-las num calendário interativo dentro da plataforma, que possa lembrar os alunos das datas de vencimento, pode ser uma utilização muito positiva da plataforma de e-learning e uma verdadeira vantagem. ajuda para os alunos.

Os formadores deverão tornar a metodologia e os trabalhos tão claros e tão difundidos quanto possível, publicando-os na plataforma de e-learning para que os alunos os possam aceder e consultar a qualquer momento. No próximo capítulo focamos mais na avaliação e avaliação mas aqui gostaríamos de mencionar pelo menos os detalhes mínimos que precisam ser comunicados aos alunos com antecedência: prazo (padronizar prazos), forma de entrega (carregado na plataforma, partilhada, enviada por email, etc.), a grelha ou metodologia de avaliação deverá ser do conhecimento dos alunos.

3.5. Dar Feedback

Novas metodologias online implicam também novas formas de avaliação de resultados para os alunos/formandos. Assim, ao avaliarem os resultados (ou mesmo ao avaliarem o desempenho atual), os formadores têm de dar mais crédito às suas competências e atitudes, não se concentrando apenas na quantidade de informação, ou exclusivamente em aspetos memorísticos. Para isso, os alunos devem experimentar, trabalhar em grupo, discutir em igualdade de condições com os seus pares e professores e receber o feedback do professor sobre a sua implicação em tarefas colaborativas, sobre as suas avaliações e desempenho nos trabalhos.

Fornecer aos alunos/formandos feedback substancial e individualizado permite ao instrutor outra forma de se comunicar frequentemente com os alunos para elogiar o trabalho e oferecer sugestões de melhoria não visíveis apenas por meio de pontos ou porcentagens. O feedback detalhado pode ser gerenciável se um comentário de feedback padrão for elaborado e personalizado com base no trabalho de cada aluno.

Quanto mais regular e significativo for o feedback, mais impactará na melhoria do aluno e o ajudará a reorientar o seu progresso se não for suficiente ou o ajudará a uma evolução ainda mais positiva.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



3.6. Definir Regras/Normas

Primeiro, como gestor do curso, deve definir as regras, ou seja, não apenas definir expectativas e indicadores para o desempenho dos alunos/formandos como alunos do curso, mas também definir normas de comportamento e participação. A este respeito, é fortemente aconselhável certificar-se de que os alunos compreendem todos os papéis dos principais intervenientes no curso: estudantes, instrutores, instituição prestadora de EFP, etc., pois isso pode ser feito fornecendo-lhes uma explicação escrita dos direitos, obrigações e responsabilidades de todas as partes no processo (se não for feito no contrato de formação, se for o caso).

Em seguida, deve certificar-se em estabelecer um ambiente de aprendizagem online seguro, definindo limites e limites e estabelecendo as regras sob as quais os alunos tratarão uns aos outros.

Aqui estão algumas dicas para ajudar no processo:

- estabelecer regras para criar e manter um espaço de aprendizagem seguro e respeitoso e garantir que todos os alunos aceitam as condições;
- garantir a segurança online, considerar a Privacidade e elaborar ou adotar documentos relevantes (se necessário);
- incentivar a tolerância e a paciência;
- moderar os conflitos se estes surgirem de forma justa e transparente.

4. Avaliação da Formação

4.1. Preparar os formandos/alunos para a Avaliação Final

A avaliação é o processo de recolha de evidências/provas/instrumentos do cumprimento dos critérios de desempenho e de tomada de decisão sobre se a competência (ou resultado de aprendizagem definido) foi adquirida. As provas podem variar na forma e podem ser recolhidas através de diferentes métodos e de diferentes fontes, dependendo dos assuntos abordados nos diferentes cursos. Confirma se que o /formando está apto a atuar de acordo com os critérios de avaliação definidos em todos esses cursos práticos virtuais. A aplicação de avaliações em cursos online é necessária tanto para testar o aluno/formando quanto a eficácia das aulas e métodos de Ensino/formação aplicados. Os métodos e ferramentas de avaliação devem ser planeados logo na fase de concepção do curso, conforme explicado nos capítulos anteriores, sendo ainda melhor que sejam definidos e estruturados após a definição dos resultados de aprendizagem do curso e antes da selecção das aprendizagens.

Poderão existir vários tipos de avaliações para cursos online, porém em cursos virtuais práticos para a profissão de cozinheiro recomendamos:

➤ **Avaliações Formativas/Contínuas:**

Este tipo de avaliação é mais imediata e ocorre no final de cada unidade/módulo do curso. Pode ser um grupo de lições/sessões conectadas tematicamente que formam um resultado de aprendizagem quanto ao plano de estudos do curso. O objetivo deste método é apoiar a aprendizagem e fornecer feedback rápido ao aluno/estagiário sobre o quão bem ele entendeu aquela(s) lição(s) ou tópico do curso. Neste caso, os questionários online são muito úteis. A prova é elaborada de forma simples, por meio de algumas perguntas sobre o que foi ensinado. Outra opção é entregar ao aluno um trabalho individual/em grupo que será avaliado pelo Instrutor/formador com ou sem reflexão na avaliação final e nota da unidade curricular.

Outros métodos possíveis são: avaliação da participação do aluno/formando em discussões ou exercícios em grupo; projeto/apresentação individual ou em grupo sobre determinado tema; estudo de caso ou tarefa de pesquisa e relatórios, etc.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



➤ **Avaliações Sumativas/Finais:**

Aplicado após o final do curso, poderá funcionar através da realização de um exame prático final, ou outra atividade/tarefa que o Instrutor/formador considere importante e suficiente para evidenciar o cumprimento dos indicadores de desempenho e resultados de aprendizagem definidos no plano de estudos do curso.

Para a avaliação final, diversas ferramentas podem ser escolhidas com base no método de avaliação selecionado e geralmente são descritas em um documento/material contendo ambos - os instrumentos e as diretrizes/instruções necessárias para a coleta e interpretação das evidências.

- O formador pode dar aos formandos a possibilidade de fazer:

Um projeto final relacionado com o curso e que demonstre a obtenção de OAs (por exemplo, o exame final pode consistir na filmagem de um vídeo tutorial no qual o aluno implementa uma receita/técnica enquanto explica os processos, etapas e ações);

- Uma demonstração ao vivo – organizada on-line diante do(s) examinador(es) por meio de conexão de videoconferência (por exemplo, preparar um prato principal, onde todas as etapas que levam ao produto final são visíveis);
- Outros.

É claro que as combinações de ambos os tipos de especificações também são amplamente utilizadas quando a formação é realizada em instituições que oferecem EFP. Por exemplo, os alunos/formandos do ensino médio profissionalizante são avaliados constantemente em diversas disciplinas/componentes e recebem as notas que são registradas nos instrumentos de avaliação. Ao mesmo tempo, para receber os documentos de graduação e qualificação (normalmente um diploma) com aproveitamento, é necessário também realizar um exame final (na teoria e na prática da profissão). Na educação de adultos, o exame é organizado de forma diferente, mas em todos os casos depende dos requisitos estatais/legislativos e das regras previstas para o país ou entidade prestada de EFP em particular. É por isso que aqui damos apenas ideias e exemplos, mas a organização da avaliação dos cursos práticos ministrados online deve seguir os requisitos estabelecidos pelas autoridades para que alguém receba uma qualificação.

Um exemplo de um regime combinado que utiliza diferentes métodos e o seu peso relativo na avaliação final poderia ser:

- Participar (ativamente) em discussões realizadas em plataformas digitais (10%)
- Avaliação de trabalho de preparação individual de prato, realizado durante o curso – realizado individualmente pelo aluno (em casa), filmado por ele e enviado/carregado para avaliação do Instrutor (10%)
- Participação e desempenho durante aulas práticas virtuais (ministradas on-line pelo Instrutor em tempo real) (10%)

Exame prático final (organizado online em ligação presencial com examinador(es)) (70%).

4.2. Fornecer aos alunos/formadores uma grelha ou metodologia de avaliação

O método de avaliação para cada curso depende dos objetivos de aprendizagem definidos. Na avaliação do progresso e sucessão dos alunos/formandos num curso, vários métodos e ferramentas de avaliação podem ser aplicados. Em qualquer caso, os alunos/formandos devem ter acesso a informações claras que consistam, pelo menos, em:

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



- O(s) método(s) de avaliação do curso – descrição dos métodos definidos/escolhidos, quando ocorrerão (em andamento, no final do módulo/curso), critérios de desempenho (o que precisa ser demonstrado pelo aluno para passar ou receber uma determinada nota/nota);
- Duração de cada método de avaliação, bem como modo de organização e condução (online - na modalidade de ensino à distância, ou presencial - na modalidade blended learning);
- Ponderação dos métodos de avaliação (opcional, caso sejam combinados diferentes métodos de avaliação de forma a formar a nota final do aluno após a conclusão do curso);
- Para cada método de avaliação, também descrição das condições em que é realizado (ambiente, ferramentas, recursos necessários, etc.).

4.3. Give additional instructions if needed

Em resumo, a avaliação baseia-se nas atividades propostas em cada módulo, que podem consistir em questões orais, e-atividades diversificadas (conteúdos interativos, exercícios práticos, atividades de formação, etc.), trabalhos ou testes, etc. o Instrutor precisa preparar instruções escritas com antecedência que precisam ser comunicadas aos alunos antes de cada atividade de avaliação, ou melhor – no início do curso.

Ainda assim, é importante fornecer antecipadamente instruções muito detalhadas aos alunos/formandos, não só sobre a metodologia de avaliação e organização técnica do exame prático, mas também sobre as regras e princípios de saúde e segurança a observar durante o processo de exame (como em o processo de treinamento). No caso de uma avaliação online estas instruções podem ser dadas por escrito e/ou oralmente – por exemplo, antes do início do exame prático virtual, o Instrutor deve apresentar os requisitos e certificar-se de que o aluno compreende e aceita os termos.

Após a organização de vários exames, recomenda-se analisar onde na preparação os alunos cometem erros ou falham no desempenho e focar aí através do desenvolvimento e entrega de instruções adicionais.

4.4. Utilizar as Opções da Plataforma para a Avaliação eletrónica ou Modo Combinado

Aqui o Instrutor/formador que cria ou ministra o curso também tem diversas opções dependendo da modalidade de ministração do treinamento: somente online (à distância) ou mesclado com aulas presenciais.

Quando todo o curso decorrer em regime de ensino à distância online, o Instrutor/formador poderá utilizar as funcionalidades de e-assessment do LMS conforme lhe permitir. Por exemplo, estes poderiam ser:

- **questionários online** (pré-programados com um conjunto de perguntas, respostas corretas definidas, pontos ou outras notas atribuídas a cada pergunta/questionário, etc.). Este método de avaliação permite avaliação imediata e feedback ao aluno e é relativamente rápido e fácil de ser implementado.
- **avaliação de trabalhos** – este método pode ser utilizado em ambiente virtual de ensino tanto como avaliação contínua como também como avaliação final – em substituição de um exame ou em combinação com este. Neste caso, o Instrutor pode utilizar o LMS para entregar o trabalho (fornecer instruções escritas, definir período para trabalho individual/em grupo, definir prazo para envio do trabalho do aluno, fornecer informação do peso/importância da avaliação do trabalho em a nota final, etc.). A utilização de um LMS neste caso facilitará a informação acessível ao aluno

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



na elaboração do trabalho, bem como evidenciará o momento exacto da submissão (quando descarregado na plataforma pelo aluno, está dentro do prazo de entrega). prazo designado) e registrará o conteúdo (a plataforma normalmente manterá o(s) arquivo(s) com o trabalho do aluno, portanto, em caso de necessidade de revisão adicional, ele estará acessível ali. Este método pressupõe o envolvimento pessoal do Instrutor para verificar, revisar e avaliar o trabalho do aluno e fornecer feedback ao aluno após a conclusão da avaliação.

- Organização de exames (práticos) virtuais – embora seja mais complicado de organizar (do ponto de vista técnico), este método é o que mais se aproxima das condições reais dos sistemas de EFP e dos requisitos estaduais para a realização de exames práticos. Na maioria dos países da UE, a organização de exames práticos é permitida apenas na presença do aluno e do instrutor ou da banca/júri examinador. É considerado crítico para a qualidade do desempenho e também para a transparência e equidade do processo de avaliação que o aluno realiza individualmente perante o(s) examinador(es). Em alguns países existe até a exigência de que todo o processo de exame seja filmado e gravado. Estes requisitos (ou pelo menos a maioria deles) também poderiam ser cumpridos num ambiente online, por ex. o desempenho do aluno em tempo real diante do(s) examinador(es) poderia ser garantido via conexão de videoconferência (síncrona), as ações e processos implementados pelo aluno poderiam ser observados de perto pelos examinadores através do vídeo transmitido da sala do aluno (ou outra alternativa) cozinha

Aqui estão alguns aspectos importantes a serem considerados na hora de organizar um **exame prático virtual para a profissão de cozinheiro:**

1. Uma lista dos equipamentos necessários (com parâmetros técnicos mínimos), ferramentas, utensílios, bem como produtos (com quantidades), deve ser fornecida antecipadamente ao aluno e o prestador de EFP deve certificar-se de que o aluno tem o tempo necessário e recursos para prepará-los para o exame. Isto torna difícil para o prestador de EFP seguir a legislação que normalmente exige que o aluno ou o examinador retire um bilhete de um conjunto pré-preparado de bilhetes de exame com a tarefa a ser executada durante os exames práticos. Isso porque o aluno precisa saber com antecedência a receita que vai realizar para obter os equipamentos e ingredientes para tal. Nesse sentido, o exame prático virtual não pode garantir uma ampla gama de tickets de exame a serem elaborados. Ainda assim o aluno poderá realizar tarefas relacionadas com técnicas culinárias em vez de (ou durante) preparar receitas, sendo para isso o exame virtual uma alternativa aceitável. As instruções referentes à garantia técnica também devem ser fornecidas com antecedência, por exemplo: qual o escopo da área que deverá ficar visível para o(s) examinador(es) durante o exame (a câmara do aluno deverá mostrar: a bancada, o fogão, a pia, a mesa, etc.); qual deve ser o layout da câmara (posicionada verticalmente/horizontalmente); qual é a qualidade mínima da gravação do vídeo (por exemplo, número mínimo de pixels).

2. Deve ser garantida conexão constante à Internet de ambos os lados (e devem ser elaborados protocolos em caso de interrupção do shell, por exemplo, se a conexão for interrompida durante o exame, várias tentativas de reconexão do shell devem ser feitas imediatamente, e se não for possível restaurá-lo, o exame poderá ser cancelado e remarcado). Esta forma de exame é adequada para exames individuais, ou para pequenos grupos de alunos (até 3 pessoas ao mesmo tempo), pois o(s) examinador(es) não conseguirão observar todo o processo de trabalho de todos os alunos/formandos em simultâneo e isso poderá levar a à distorção do julgamento.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



3. Nos critérios de desempenho fixados para as provas práticas para a profissão de Cozinheiro também existem alguns que não podem ser evidenciados em ambiente virtual, como o sabor do prato final, textura dos diferentes componentes do prato, aroma, etc. Neste caso o produto final do trabalho do aluno pode ser avaliado com base na observação atenta do processo de trabalho (por exemplo, se as quantidades exactas dos diferentes ingredientes utilizados, se a temperatura correcta de cozedura ou o procedimento para estas técnicas são rigorosamente observados, etc.). Isso exige que o(s) examinador(es) tenha(m) muita experiência na profissão, para que possam estimar o prato final apenas observando o processo de preparo. Por outro lado, isto também significará que os requisitos estaduais para os exames práticos finais do Cook shell serão mais flexíveis no caso da modalidade de realização on-line, principalmente no que diz respeito aos critérios de avaliação impossíveis ou difíceis de serem comprovados por meio de exame à distância.

4. Deve ser estabelecida uma conexão bilateral, para que tanto o aluno quanto os examinadores possam se comunicar livremente durante o exame – o aluno possa explicar suas ações no processo, e o(s) examinador(es) possa(m) fazer perguntas, perguntar para visualização mais detalhada de uma determinada peça/processo, solicitação de apresentação, etc.

4.5. Dar Feedback aos Formandos/alunos sobre os Resultados Alcançados

No final de cada curso ou após a realização dos diferentes momentos de avaliação, o aluno/estagiário será informado dos resultados da avaliação. No caso da modalidade de entrega do curso à distância, esta poderá acontecer através da plataforma de e-learning onde o aluno poderá encontrar: os resultados dos testes e questionários realizados online – imediatamente após a submissão se o questionário estiver pré-programado para envio de resultados, ou após avaliação do Instrutor – enviado para a caixa postal/perfil do aluno; os resultados dos trabalhos que se destinam à avaliação – após visão geral do Instrutor e resultados comunicados ao aluno através dos canais de comunicação estabelecidos no LMS, geralmente juntamente com feedback/referência do Instrutor; os resultados do(s) exame(s) final(is) final(is) – quando concluídos e o desempenho do aluno é avaliado pelo(s) examinador(es) de acordo com critérios pré-definidos. É altamente recomendável na escolha da plataforma de e-learning considerar a oportunidade do aluno poder consultar sua nota e comparar seu desempenho com os indicadores de desempenho definidos na metodologia de avaliação.

4.6. Organizar a Certificação do Curso Concluído com Êxito

Naturalmente que após a conclusão com aproveitamento da formação o aluno/formando deverá receber um documento comprovativo da sua realização. Isto também deve ser aplicado no caso de cursos ministrados à distância.

O certificado deve indicar, no mínimo:

- o tipo de documento (ex. certificado, diploma, outro tipo – conforme legislação)
- o título do curso
- o nome do graduado (alguns outros dados, como data de nascimento, endereço, etc., serão tratados com cuidado e colocados apenas se a organização fornecedora for administradora registrada de dados pessoais, ou se exigido por lei ou outro ato)
- A duração do curso/período de formação
- Informação se o curso se destina à aquisição de qualificação (parcial) e para que profissão/especialidade (de acordo com a legislação de EFP do respetivo país)
- a carga horária do curso (e suas unidades/módulos, se for o caso)

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



- informação de que o curso (ou parte dele, no caso de formação semipresencial) foi ministrado online/na modalidade de ensino à distância
- notas (finais) nos exames (se tal for exigido pela regulamentação/legislação do respetivo país, bem como para reconhecimento e validação da aprendizagem).
- Outros dados também poderão ser incluídos no documento que comprove a conclusão do curso de acordo com os requisitos específicos impostos pelos atos regulamentares do país em questão. A maior parte dos LMS permite a emissão automática ou manual dos certificados, uma vez que os dados necessários ao preenchimento dos documentos já estão inseridos nos sistemas. Assim, o tipo, forma e forma de geração/criação dos documentos devem ser decididos na fase de concepção do curso e os detalhes serão comunicados aos alunos no início do curso.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Conforme mencionado no início deste documento, o projeto VEY@HOME visa fornecer um modelo de plano de estudos, bem como uma abordagem (descrita neste protocolo) para a entrega de um curso de formação prática virtual. A tabela a seguir apresenta um resumo e uma comparação dos principais parâmetros e diferenças delineados para a ministração desse curso apenas **on-line** e na **modalidade combinada** (sessões on-line + presenciais). Os recursos nele listados podem ser ajustados conforme as necessidades do treinamento.

Modo de entrega do curso	Blended	Online
Filosofia de design	Uma combinação de atividades presenciais e on-line projetadas e facilitadas pelo instrutor/formador. As atividades on-line baseiam-se no que os alunos/formandos aprendem pessoalmente e contribuem para a obtenção dos resultados de aprendizagem do curso. O design instrucional e o suporte de mídia podem ser necessários à medida que as atividades on-line aumentam e o tempo programado de aula/sessão presencial diminui. Espera-se que os alunos/formandos assumam mais responsabilidade pela sua aprendizagem. Os alunos/formandos podem ser convidados a participar nas sessões/aulas presenciais agendadas on-line. Eles devem concluir as atividades de aprendizagem presenciais e on-line conforme designado pelo instrutor/formador.	Projetado pelo instrutor/formador com o apoio de um(s) especialista(s) técnico(s) para programar a tecnologia de e-learning utilizada. Considera-se que diversas avaliações, atividades de aprendizagem, estratégias instrucionais e tecnologias facilitam uma experiência de aprendizagem significativa e autodirigida. Espera-se que os alunos sejam autodirigidos com check-ins regulares pelo instrutor. Isso envolve fazer login regularmente no site do curso para se manter conectado e agendar um horário para concluir as atividades atribuídas e a avaliação.
Definição	Uma mistura de atividades de aprendizagem presenciais e on-line. Alunos e instrutor se reúnem regularmente em horários agendados. Para atividades on-line, os alunos e o instrutor se envolvem de forma assíncrona ou se reúnem de forma síncrona (por exemplo, participando de seminários on-line).	Entregue inteiramente pela Internet. O instrutor/formador e os alunos/formandos participam de atividades em horários diferentes e em locais diferentes (de forma assíncrona). Alguns cursos on-line contêm atividades de aprendizagem síncronas (por exemplo, apresentações de alunos/formandos, prática virtual, etc.).
Horário das reuniões	Datas e horários listados e diferenciados por reuniões presenciais com data, horário e local fixo e reuniões online. Os materiais e atividades do curso também podem ser ministrados de	Principalmente assíncrono, sem datas e horários agendados. A participação é necessária para algumas reuniões síncronas on-line agendadas pelo instrutor (por exemplo, curso

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



	forma assíncrona (por exemplo, palestras gravadas).	acolhimento/ orientação/ prática virtual).
Localização	Componente presencial e online facilitada através de uma plataforma de e-learning (ex. LMS, sistemas de webconferência, etc.).	Online, facilitado através de uma plataforma de e-learning (por exemplo, LMS, sistemas de webconferência, etc.).
Exames	Quando for o caso, exames fiscalizados realizados presencialmente em data e horário agendados.	Quando utilizados, exames supervisionados concluídos on-line ou em um centro de exames/instalações de um provedor de EFP; depende da localização do aluno e coordenado pelo fornecedor de EFP.
Planeamento e disponibilidade do plano de estudos	O programa do curso e o cronograma de quando e onde os alunos acessarão o conteúdo e se envolverão em atividades de aprendizagem são fornecidos aos alunos/formandos no início do curso.	Totalmente desenvolvido no sistema de gerenciamento de aprendizagem no início do curso.
Preparação do Aluno/Formando (Tecnologia)	Os alunos/formandos podem estar menos preparados tecnologicamente, com acesso apenas a um dispositivo móvel e conectividade limitada em suas casas. O planeamento instrucional deve refletir essas limitações.	Os alunos/formandos sabem desde o início que todas as instruções acontecerão on-line, portanto, provavelmente terão acesso à tecnologia que lhes permitirá participar ativamente da experiência de aprendizagem.
Utilização do Sistema de Gestão da Aprendizagem (LMS)	Além da utilização geral do LMS, utilize recursos e ferramentas avançadas para organizar e sequenciar o conteúdo do curso, facilitar atividades on-line e ampliar a comunidade de aprendizagem presencial.	Utilização geral do LMS para se comunicar com os alunos, transmitir o conteúdo do curso e administrar avaliações e notas. Pode utilizar outros recursos do LMS para trabalho em grupo (por exemplo, fóruns de discussão, colegas acadêmicos, etc.) Utilização avançada de ferramentas e componentes para fornecer o conteúdo do curso e facilitar a interação social das aulas e atividade,
Presença do Instrutor/formador	Fornecer instrução direta e facilita um ambiente de aprendizagem inclusivo que incentiva um senso de comunidade tanto no ambiente presencial quanto online.	O instrutor/formador facilita e orienta o aprendizado do aluno, fornecendo instruções claras; modelar netiqueta apropriada; compartilhando suas experiências, monitorando o

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



	Conecta-se regularmente com os alunos por meio de ferramentas baseadas na web.	progresso; e dar feedback aos alunos sobre seu trabalho.
Interações com colegas de Curso	O instrutor/formador projeta e faz a gestão de interações no ambiente de aprendizagem presencial e on-line. Pode incluir atividades entre pares e em grupo.	Interação incorporada nas atividades de aprendizagem; adição de espaços definidos dentro do ambiente de aprendizagem para interação social. Pode incluir atividades entre pares e em grupo.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



GUIA

1. Manual de Aplicação da Plataforma VET@HOME em Processos Reais de Formação

Um dos principais objetivos do Guia é apresentar aos formadores e educadores a plataforma de e-learning VET@HOME, que permite ministrar a formação prática online para "Cook", através de um conjunto de módulos selecionados (cursos) destinados a desenvolver nos alunos/formandos Competências e habilidades.

*Inicialmente a plataforma foi planeada para alojar os conteúdos formativos e orientar os alunos/formandos através de 4 áreas específicas (preparação de sopas, pratos principais, saladas e sobremesas). Com o desenvolvimento da plataforma e a definição das suas funcionalidades, bem como após a avaliação e análise dos REA disponíveis para formação prática, a equipa de desenvolvimento e os Parceiros concordaram em alargar o âmbito da plataforma, classificando e definindo a acessibilidade dos alunos/formandos, através do seu currículo de qualificação. Assim, alguns resultados básicos de aprendizagem que garantem a formação prática segura e eficiente dos alunos/formandos fora da cozinha de formação foram extraídos dos 4 tópicos principais e formaram uma quinta unidade de formação (módulo) – **Noções básicas de culinária**. Estes resultados de aprendizagem foram considerados essenciais para a execução de cada um dos 4 módulos principais e foram concebidos para servir como um pré-requisito para a inscrição dos alunos/formandos em qualquer um dos 4 cursos. Ao adicionar este curso básico como nível de entrada obrigatório para o resto do percurso educativo e de qualificação dos alunos/formandos, a Plataforma está a garantir o nível de preparação necessário dos alunos/formandos para implementarem a formação prática de forma independente e à distância, bem como está a reforçar as capacidades de garantia de qualidade e verificação da ferramenta, em total alinhamento com o quadro regulamentar na Europa e nos respectivos países de cada parceiro.*

A primeira parte deste guia centra-se no funcionamento da plataforma desenvolvida no âmbito do projecto VET@HOME para formação prática virtual e contém instruções que apoiam formadores e tutores a operar num ambiente virtual (em particular aquele criado no âmbito do VET@HOME), e fornece orientação para que eles orientem os alunos/alunos para um processo educacional e de qualificação legítimo e bem-sucedido.

1.1. Descrição técnica e explicação da plataforma VET@HOME: componentes, processos, funções

Componentes estruturais da plataforma VET@HOME

O Sistema de Gestão da Aprendizagem (LMS)

O LMS é basicamente a plataforma de e-learning VET@HOME. É um ambiente virtual baseado na web que: aloja os recursos de formação, define as funções e níveis de acesso, proporciona formação online, define e gere os processos, mantém registos das atividades realizadas pelos diferentes intervenientes, etc.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Utilizadores e Funções da Plataforma VET@HOME

- A plataforma VET@HOME (como todas as plataformas de ensino à distância) foi concebida para ser utilizada por vários intervenientes envolvidos no processo de Ensino e Formação (todos com estatuto de utilizadores na plataforma com funções diferentes):
- **Professors/formadores** (neste caso considerando o carácter prático da formação ministrada, bem como a possibilidade de auto-aprendizagem ou aprendizagem individual, são denominados "Instrutores");
- **alunos/formandos** (no EFP podem ser alunos adultos ou estagiários em centros/entidades de formação profissional, bem como alunos de escolas profissionais. Assim, na plataforma VET@HOME estes utilizadores são denominados "Estudantes");
- **administradores** (são os responsáveis pela manutenção técnica e suporte da plataforma, têm direitos alargados para modificar as componentes e funcionalidades, para gerir os restantes utilizadores e funções, etc.);
- **outros** (a Plataforma oferece opções para atribuir outras funções aos utilizadores registados, tais como: Colaboradores, Autores, etc. – essas funções têm diferentes níveis de direitos e acesso às diferentes seções da Plataforma e podem ser modificadas/atribuídas pelo administrador de acordo com as necessidades dos responsáveis pelos cursos).

Todos os utilizadores registados na plataforma são considerados "membros". Estes aparecem numa lista de todos os membros acessíveis aos administradores da plataforma e podem ser filtrados por sua função e outros critérios, bem como modificados/editados pelo administrador.

A plataforma é sustentada e gerida por administradores que possuem todos os acessos e direitos para criar/excluir/modificar todos os utilizadores e conteúdos. O papel dos administradores é da responsabilidade da organização parceira Leantick Ltd. (como criadora da plataforma VET@HOME) e da International College Ltd.

Dado o carácter piloto da plataforma, para todos os parceiros do projecto foram criadas contas como instrutores, de forma a poderem criar cursos e carregar os seus próprios materiais de formação conforme explicado na próxima parte.

Registo na Plataforma VET@HOME

Registo para Instrutores

O registo de Instrutores na plataforma VET@HOME é realizado exclusivamente pelos administradores da plataforma. Os administradores criam uma conta de Instrutor a pedido dos parceiros do projeto ou de entidades oficialmente autorizadas pelos parceiros para atuarem como Instrutores. Este procedimento visa as questões de segurança e controle de qualidade, uma vez que os instrutores registados têm o direito de criar e publicar cursos e/ou conteúdos de formação na plataforma que fica disponível publicamente.

Uma vez registados pelo administrador e após confirmação do registo, os Instrutores (formadores) têm um acesso mais amplo às funcionalidades da plataforma. Para explorar ou utilizar a sua conta, precisam fazer login na página inicial da Plataforma com o nome de utilizador e colocar a password criada para os mesmos pelo administrador.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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

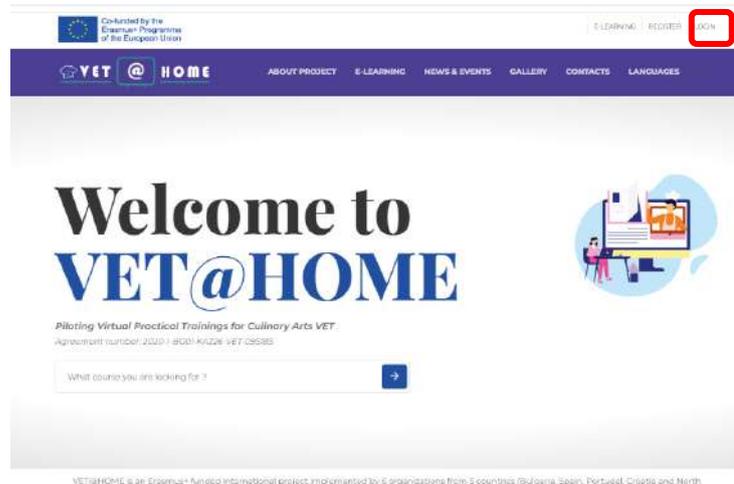


Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia

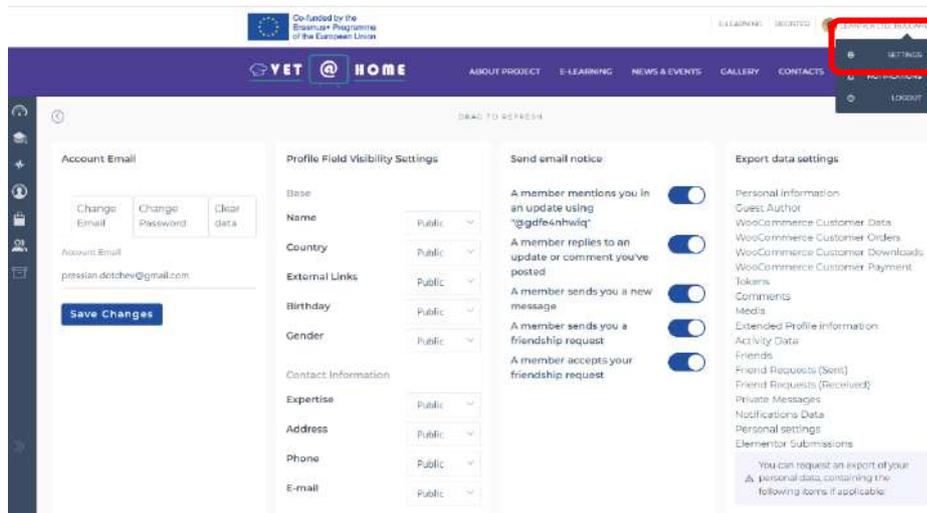


Após o login, cada instrutor pode acessar o seu campo de painel de trabalho pessoal, a partir do botão Configuração em seu perfil.

É importante referir que uma vez registado um Instrutor aparecerá no frontend da plataforma VET@HOME, bem como na landing page do site VET@HOME, na secção **“Os Nossos Prestadores de Cursos”**. Assim, é aconselhável no momento do registo do Instrutor que o nome seja corretamente inserido, e melhor ainda que a conta do Instrutor tenha o nome da organização que atua como prestadora de EFP. Desta forma, a instituição prestadora de EFP poderá criar e gerir todos os cursos oferecidos pela entidade (ou construir um portfólio de formação na plataforma) e, ao mesmo tempo, os utilizadores do site e plataforma do projeto poderão, para seleccionar os cursos nos quais estão interessados, explorar o portfólio de cursos do prestador de EFP. Outro motivo é a funcionalidade de certificação da plataforma, uma vez que permite a certificação automática/manual dos cursos concluídos com sucesso pelos alunos/formandos, esperando-se naturalmente que o certificado seja emitido por uma organização (prestador de EFP, seguindo os respectivos requisitos da legislação), em vez de uma pessoa (Instrutor).



Além disso, o instrutor pode ter acesso, no canto superior direito do ecran, clicando no nome/título da conta e seleccionando “Configurações” no menu suspenso.



The main menu is located at the left side of the screen.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Registo de Aprendentes (Estudantes)

Para as necessidades do projecto VET@HOME, os utilizadores registados, que deverão ser formados, são definidos como "estudantes" em termos do seu papel na plataforma. Ainda assim, estes são todos os alunos a que se dirige o projeto e aos parceiros do mesmo, incluindo alunos de escolas secundárias (profissionais), estagiários em cursos de EFP, alunos adultos em centros de EFP, etc., ou todos interessados em concluir os cursos VET@HOME e responder aos requisitos de acesso, para inscrição em um curso (conforme o modelo VET@HOME syllabus-O1). Assim, estes serão posteriormente denominados "alunos" ou "estagiários" ou "alunos", dependendo do contexto, mas tendo o significado de utilizadores registados com a função de "aluno". Os alunos necessitam de fazer um auto-registo para poderem entrar na plataforma VET@HOME e aceder aos cursos de formação aí alojados. É importante que todos os instrutores (ou prestadores de cursos) orientem os seus alunos a começarem pelo registo inicial na página inicial da plataforma (<https://vet-at-home.eu>).

Para o processo de inscrição, a plataforma exigirá que os alunos insiram nome e endereço de e-mail. É altamente recomendável que os alunos insiram o seu nome completo conforme aparece nos seus documentos de identificação, por dois motivos: 1) desta forma os instrutores poderão identificá-los como pessoas físicas e acompanhar o seu progresso, e 2) em caso de sucesso conclusão de curso, os dados serão solicitados para emissão do certificado.



Depois de concluir o processo simples de registo, todos os inscritos recebem um e-mail de verificação e precisam confirmar através do link. Ao confirmar através do link do e-mail, o processo de inscrição é concluído e os alunos devem fazer através do botão login in (canto superior direito da tela) todas as vezes que desejarem entrar na plataforma. Para isso utilizarão o e-mail de registo e a password que colocaram no registo.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Qualquer outro processo de inscrição, iniciado pelos instrutores ou colaboradores, perturbará o correto registro e, conseqüentemente, afetará negativamente o bom da Plataforma. Confundir os papéis afetará a cada interveniente a sua capacidade de aceder aos conteúdos de formação, seguir os cursos e, respetivamente, obter a certificação no final. Ao mesmo tempo, os instrutores não serão capazes de monitorizar e trabalhar de forma eficaz com o(s) aluno(s).

Uma vez registados, os alunos podem modificar o seu perfil pessoal, adicionando informações como foto do perfil, país de origem, informações básicas, etc. Estas devem ser orientadas pelo(s) instrutor(es), conforme exigido pelo prestador do curso.

Componentes dos Cursos Online VET@HOME

Os cursos VET@HOME alojados na plataforma de e-learning podem ter uma estrutura diferente em termos das suas componentes e aparência (a forma como são apresentados aos utilizadores finais – instrutores e alunos), mas são construídos a partir de componentes que são programados na plataforma e podem ser selecionados e combinados no que se refere ao conteúdo programático dos cursos, bem como modificados.

As componentes da plataforma VET@HOME são desenvolvidas com base numa pesquisa das plataformas de e-learning existentes, para ministrar de formação online e as suas estruturas, seguindo as melhores práticas e bons exemplos, bem como considerando as necessidades identificadas pela equipa de investigação que entrevistou as partes interessadas do projeto.

As componentes dos cursos funcionam como "blocos de construção", têm um caráter obrigatório e também especificidades que podem ser ajustadas às necessidades dos cursos ministrados. A plataforma permite que os instrutores escolham, modifiquem e usem as diferentes componentes na entrega das suas instruções on-line.

Informações Sobre os Cursos

Cada curso na plataforma **VET@HOME** possui uma página separada (uma vez aberta por um visitante) que exhibe a área de informações do curso projetada para servir como página inicial do curso e com fins informativos e descritivos. Contém informações importantes sobre o curso como título, conteúdo do curso, descrição detalhada, pré-requisitos de inscrição, duração (ou data de início e término), resumo do plano de estudos, etc., para todos os visitantes da plataforma VET@HOME e não necessita de registo para ter acesso. O objetivo é fornecer aos interessados as informações que necessitam para compreender as exigências e expectativas do curso, bem como as suas principais características. Encontrarão a explicação da área de informações do curso quando abordarmos os seus componentes.

Cada curso é definido pelo seu **título** apresentando o tema principal do curso e ministrado pelo instrutor/formador do curso. Aparece primeiro na visualização do curso e fica visível para todos os visitantes da plataforma (inclusive utilizadores não registados). Todos os cursos têm os seus títulos e demais parâmetros (escolhidos pelos instrutores) na **landing page** da plataforma de e-learning num diretório denominado "**Todos os cursos**". Existe também a opção de filtrar os cursos disponíveis na plataforma por diferentes critérios predefinidos (como instrutor/oferta, número de alunos, data de início, etc.). Além disso, a

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



lista de cursos disponíveis pode ser organizada por diversos critérios (ordem alfabética, adicionados recentemente, populares etc..).

Existem dois blocos que permitem introduzir informação sobre cada curso carregado e disponibilizá-la a todos os visitantes da plataforma (incluindo utilizadores não registados):

Breve descrição do curso: *Este campo permite fornecer breves informações ou introdução ao curso. Aqui é descrito o que é o curso ou alguma outra informação importante (por exemplo, neste campo para os cursos VET@HOME estão listados os pré-requisitos para inscrição).*

Descrição detalhada do curso: *Neste campo «e possível introduzir mais informações sobre o curso, a entidade responsável pelo curso, os objetivos de aprendizagem do curso (tarefas), a duração total, e outros aspectos importantes para os potenciais alunos. Aparece no corpo principal da landing page do curso.*

Além disso, a área de informações do curso disponibiliza informações sobre a **estrutura do curso**: um resumo do plano de estudos do curso com a duração (tempo) das suas componentes (aulas ou tópicos) que também é visualizado na página inicial do curso. O visitante poderá explorar os módulos/tópicos do curso e verificar os procedimentos de avaliação, conforme definido nos conteúdos programáticos. O objetivo é fornecer ao potencial aluno informações suficientes para que o mesmo tenha toda a informação com vista à sua inscrição no curso.

A área de informações do curso poderá conter também informações sobre: duração do curso (em dias, semanas, meses, etc.), número máximo de alunos que podem estar matriculados no curso, data de início e término, etc. aos requisitos específicos do programa.



Aqui está um exemplo de uma página inicial de um curso VET@HOME:

The screenshot shows the course page for 'Course 1 - Cooking basics'. It features a navigation bar with 'VET @ HOME' and links for 'ABOUT PROJECT', 'E-LEARNING', 'NEWS & EVENTS', 'GALLERY', 'CONTACTS', and 'LANGUAGES'. The course title is 'Course 1 - Cooking basics' with a 4-star rating. Below the title, it says 'International College-VET Center, Bulgaria'. A 'PREPARATORY UNIT' section states that this course is a prerequisite for 'Course 2 - Salads', 'Course 3 - Soups', 'Course 4 - Main Courses (dishes)', and 'Course 5 - Desserts'. A video thumbnail shows hands chopping red peppers on a yellow cutting board. Below the video, it says 'FREE' and a 'CONTINUE COURSE' button.

This is the first training module in the VET@HOME course for practical training for the profession of "Cook".

The module is designed as an **obligatory unit**, to be completed in order to continue to the next courses: **Salads (2)**, **Soups (3)**, **Main Courses (4)** and **Desserts (5)**.

The module introduces the learners to the basic concepts, rules and procedures to be followed in a professional kitchen, as well as to important health and safety regulations and standards to be observed by the learners during their training (and work afterwards).

The aim of the module is to ensure that the learners have the basic knowledge,

Course Curilcum

1.1. Cooking basics

111 THE FOOD INDUSTRY AND COOKING AS A PROFESSION (PPT)	00:45:00
111 THE FOOD INDUSTRY AND COOKING AS A PROFESSION (VIDEO)	00:30:00
111 THE FOOD INDUSTRY AND COOKING AS A PROFESSION (ADDITIONAL READING)	00:45:00

Caso um determinado curso precise ser concluído antes da inscrição em outro curso, a plataforma também exibe informações aqui, na landing page do curso, quando ao invés do botão para iniciar/continuar o curso, aparece uma mensagem a informar que há obrigatoriedades cursos/módulos que precisam ser concluídos como pré-requisito para iniciar o curso que pretende iniciar.

As próximas componentes (seções) dos cursos VET@HOME já não estão disponíveis publicamente e para visualizar seus conteúdos os alunos devem estar registados na plataforma, devendo iniciar o curso para aceder integralmente aos seus conteúdos e funcionalidades da plataforma.

Áreas de Informação/comunicação para questões de instrutores/alunos:

Uma vez inscrito no curso (pressionando o botão Iniciar ao longo do título do curso), o aluno já tem acesso ao conteúdo e detalhes do curso. Uma barra de progresso (logo abaixo do título do curso) mede (em porcentagens) as suas realizações ao longo da estrutura e duração do curso.

Aqui, há outra página do curso exibida para os alunos matriculados, exibindo mais detalhes e o nível de aproveitamento do aluno. Enquanto o menu Visão Geral apresenta a descrição detalhada do curso, conforme explicado acima, os próximos menus representam a chamada: **área de comunicação do curso**, ou seja, o ambiente virtual no qual o aluno e o instrutor podem trocar informações, mensagens, discussões, etc.

Anúncios & Notícias

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Neste Menu o instrutor poderá postar anúncios e/ou informações importantes que ficarão visíveis para os alunos do curso. Esta seção é acessível apenas para os instrutores e os alunos não podem escrever aqui.

O guia de anúncios do curso existe na página inicial de um curso específico e permite que o instrutor/entidade do curso retransmita informações oportunas para toda a lista de alunos. Os anúncios são específicos do curso e são arquivados, para que os alunos possam ver quaisquer anúncios anteriores que possam ter perdido. Os anúncios que podem ser publicados nesta área podem incluir alterações na programação do curso, lembretes de datas de vencimento futuras, dicas de preparação para exames e outras informações relacionadas com o curso.

Guia de Perguntas (QnA)/discussões

Aqui as perguntas podem ser feitas pelos alunos e respondidas pelo instrutor. O espaço também pode ser utilizado para iniciar discussões, escrever comentários, fornecer referências, etc. Este espaço foi projetado para servir como um fórum do curso e para manter toda a comunicação escrita trocada entre os principais atores.

A área de discussão é uma componente importante da área de comunicação e principalmente quando se trata de cursos totalmente online oferecidos na plataforma VET@HOME. Como neste modo o instrutor e os alunos não se encontram pessoalmente, normalmente não há muitas oportunidades de interação regular em tempo real. A área de discussão dentro do LMS VET@HOME oferece então uma oportunidade para conversas assíncronas nas quais um indivíduo pode postar uma mensagem de uma vez e outro indivíduo pode responder em uma data ou hora posterior.

Fóruns de discussão assíncronos geralmente levam a uma troca de ideias muito ponderada e envolvente, pois os alunos têm tempo para pensar e refletir sobre as suas respostas antes de postar. Os fóruns de discussão assíncronos também funcionam para construir uma comunidade de classe e contribuem para a criação de um ambiente de aprendizagem onde os alunos se sentem conectados quando nem todos estão fisicamente localizados em uma única área geográfica.

A área é monitorada pelo instrutor/entidade do curso. Por se tratar de uma área pública (para os utilizadores envolvidos neste curso: alunos e instrutores), os alunos também podem ver as dúvidas que foram postadas e podem ser incentivados pelo instrutor a ajudar outros alunos.

Notas

Existe mais um item da área de comunicação chamado **Notas** que serve como espaço para informações adicionais. Por exemplo, aqui o instrutor pode publicar instruções do curso e elas aparecerão para os alunos quando o curso iniciar. A seção permite o upload de materiais adicionais, como textos (arquivos), imagens, arquivos de mídia, etc.

A natureza da comunicação acordada entre a entidade do curso e os administradores determinará qual desses guias é apropriada para ser localizada na área de comunicação do curso.

Mensagens do Curso

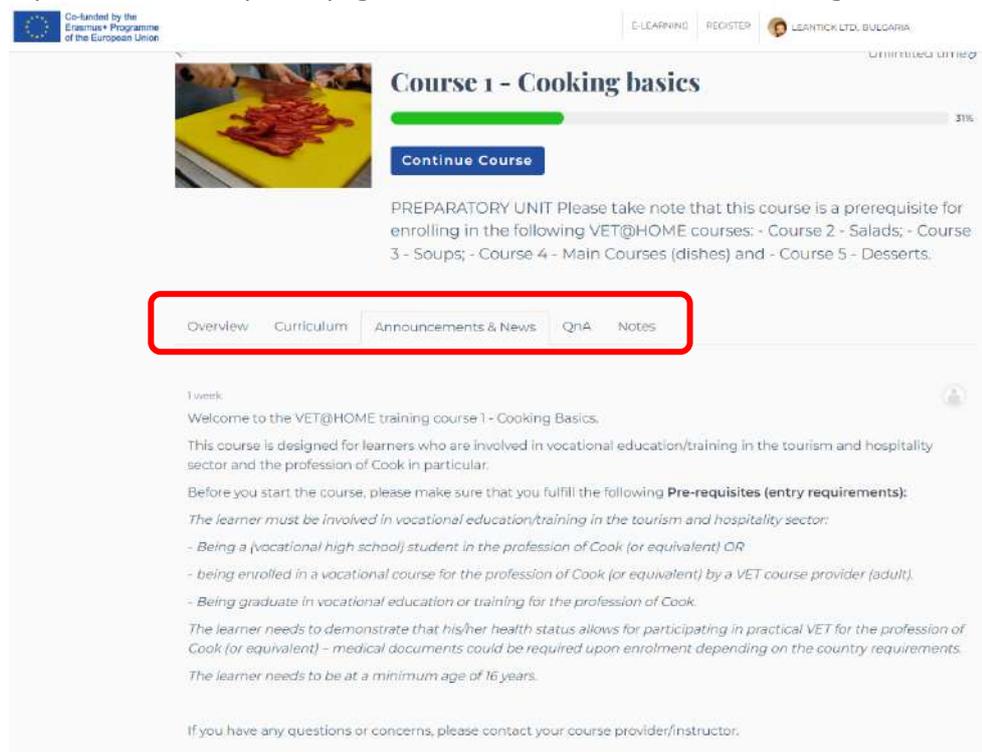
Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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

A área de **Mensagens do Curso** do LMS é uma área privada para comunicação entre instrutor e aluno. A vantagem de utilizar as mensagens internas do curso é que toda a interação permanece dentro do curso e pode ser facilmente encontrada e recuperada posteriormente, se necessário. Esta função é ideal quando um aluno (ou instrutor) tem uma pergunta ou problema que precisa de atenção e que não é apropriado para publicação em uma área de discussão pública.

Aqui está um exemplo da página inicial do curso VET@HOME e das guias da área de comunicação:



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

E-LEARNING REGISTER LEANTICK LTD, BULGARIA

Course 1 - Cooking basics

31%

[Continue Course](#)

PREPARATORY UNIT Please take note that this course is a prerequisite for enrolling in the following VET@HOME courses: - Course 2 - Salads; - Course 3 - Soups; - Course 4 - Main Courses (dishes) and - Course 5 - Desserts.

[Overview](#) [Curriculum](#) [Announcements & News](#) [QnA](#) [Notes](#)

1 week

Welcome to the VET@HOME training course 1 - Cooking Basics.

This course is designed for learners who are involved in vocational education/training in the tourism and hospitality sector and the profession of Cook in particular.

Before you start the course, please make sure that you fulfill the following **Pre-requisites (entry requirements)**:

The learner must be involved in vocational education/training in the tourism and hospitality sector:

- Being a (vocational high school) student in the profession of Cook (or equivalent) OR
- being enrolled in a vocational course for the profession of Cook (or equivalent) by a VET course provider (adult).
- Being graduate in vocational education or training for the profession of Cook.

The learner needs to demonstrate that his/her health status allows for participating in practical VET for the profession of Cook (or equivalent) – medical documents could be required upon enrolment depending on the country requirements.

The learner needs to be at a minimum age of 16 years.

If you have any questions or concerns, please contact your course provider/instructor.

Outro item adicional que aparece na página inicial do curso (para os alunos matriculados), é novamente o resumo do plano de estudos na secção **Currículo**, mas desta vez, a estrutura do curso vem com a função adicional de acompanhamento do progresso, visualizando os tópicos/lições concluídas com marca de seleção verde como é visível na imagem abaixo:

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Course 1 - Cooking basics

31%

Continue Course

PREPARATORY UNIT Please take note that this course is a prerequisite for enrolling in the following VET@HOME courses: - Course 2 - Salads; - Course 3 - Soups; - Course 4 - Main Courses (dishes) and - Course 5 - Desserts.

Overview

Curriculum

Announcements & News

QnA

Notes

1.1. Cooking basics

1.1.1. The food industry and cooking as a profession (PPT)	45 minutes	<input checked="" type="checkbox"/>
1.1.1. The food industry and cooking as a profession (video)	30 minutes	<input checked="" type="checkbox"/>
1.1.1. The food industry and cooking as a profession (additional reading)		<input checked="" type="checkbox"/>
1.1.2. Tools and equipment (PPT)	1 hour, 30 minutes	<input checked="" type="checkbox"/>
1.1.2. Tools and equipment (video)	15 minutes	<input type="checkbox"/>
1.1.2. Tools and equipment (exercise)		<input checked="" type="checkbox"/>
1.1.3 Mise en Place (PPT)	45 minutes	<input type="checkbox"/>

Conteúdos do Curso (Estrutura Modular)

No Programa VET@HOME (Resultado 1) os 5 cursos de formação prática representam diferentes **módulos de formação** e cada um deles é concebido para alcançar um conjunto de resultados de aprendizagem pretendidos que permitirão aos alunos atingir um determinado nível de competências necessárias para a implementação do conjunto de tarefas e responsabilidades ligadas ao módulo de formação específico. Assim, o Programa de formação prática (para qualificação parcial) para a profissão de cozinheiro desenvolvido no âmbito do projeto é composto por **5 módulos**.

Assim, quando apresentados na plataforma VET@HOME estes módulos (do O1-Syllabus) são denominados "**cursos**" (de 1 a 5) da seguinte forma:

- Curso 1 – Noções básicas de culinária (unidade preparatória)
- Curso 2 – Preparação de Saladas
- Curso 3 – Preparação de Sopas
- Curso 4 – Preparação do Prato Principal (pratos)
- Curso 5 – Preparação de Sobremesas

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Existem vários motivos para que os módulos de formação sejam definidos como cursos na plataforma e-learning, entre eles:

- ✓ Cada módulo de formação pode ser ministrado independentemente dos demais (exceto o primeiro), uma vez que os resultados de aprendizagem são definidos de tal forma a que é possível que os conhecimentos, habilidades e competências dos alunos após a conclusão de um módulo separado (curso) seja avaliado separadamente
- ✓ Caso o aluno não precise completar todos os 5 módulos (de acordo com os padrões ou regulamentos educacionais do país), poderá completar on-line apenas as partes necessárias (neste caso - apenas o VET@HOME escolhido cursos) e receberão certificados pela sua conclusão como cursos separados;
- ✓ A conclusão bem sucedida de cada curso VET@HOME será comprovada com certificado emitido e neste caso o certificado será concedido para cada curso separado, de forma a ser possível que a formação VET@HOME concluída online seja validada de acordo com a legislação nacional e requisitos para o respectivo país.

Existe um módulo específico que é considerado uma unidade preparatória para a formação VET@HOME: **Curso 1 – Noções básicas de culinária**. O módulo apresenta aos alunos os conceitos básicos, regras e procedimentos a serem seguidos numa cozinha profissional, bem como importantes regulamentos e normas de saúde e segurança a serem observados pelos alunos durante a sua formação (e no trabalho posteriormente). O objetivo do módulo é garantir que os alunos tenham os conhecimentos, aptidões e competências básicas para implementar as tarefas relacionadas com a formação contínua nos cursos VET@HOME. Assim, o Curso 1 – Conclusão de noções básicas de culinária representa um **pré-requisito** para os próximos cursos e é concebido como uma unidade obrigatória a ser concluída para prosseguir **para os próximos cursos**: Saladas (2), Sopas (3), Pratos Principais (4) e Sobremesas (5).

Tendo isto em mente, a formação VET@HOME é baseada em módulos e cada módulo é essencialmente uma área de armazenamento independente para todos os itens de conteúdo, documentos de palestras, avaliações e discussões incluídas num determinado curso na plataforma.

Além disso, cada curso (módulo) é composto por **unidades de formação** (lições) e cobrem tópicos básicos que, em conjunto, formam o conteúdo de formação do módulo e a sua conclusão com êxito, levará à obtenção dos resultados de aprendizagem pretendidos para o respetivo curso (módulo) .

O conteúdo do formação dentro dos próprios cursos (conteúdo do curso) é desenvolvido e apresentado em diferentes formas, conforme descrito abaixo:

Área de "aulas" — Esta área dentro de um curso substitui a tradicional aula que ocorreria em sala de aula na formação presencial (ou em uma cozinha de formação no caso de prática de formação em culinária). Como o instrutor não está presente para ministrar uma sessão interativa ao vivo nos cursos on-line assíncronos, como a formação VET@HOME, outros formatos são utilizados para fornecer informações aos alunos/alunos.

Uma das formas mais eficazes e amplamente utilizadas de palestras online é a escrita. As aulas escritas normalmente contêm informações abordadas no módulo atual,

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



complementam as informações fornecidas na leitura (se o curso usar um livro didático) e enfatizam os conceitos que o instrutor considera mais importantes.

A área de “aulas” pode assumir vários formatos, desde um simples documento de texto até um tutorial interativo. Abaixo está uma lista do que os alunos do VET@HOME podem encontrar na área de aula dos cursos online:

- Texto/apresentações em PowerPoint com conteúdos, conceitos, imagens e exemplos que normalmente seriam apresentados numa aula presencial ao vivo;
- Arquivos para download, como Word, Excel ou PDF, que contêm informações de suporte para o módulo;
- Links para arquivos multimídia, como áudio ou vídeo, ou documentos com multimídia incorporada neles;
- Demonstrações em vídeo gravadas de aulas práticas de culinária;
- Links para recursos adicionais, como artigos on-line ou atividades que reforçam o material aprendido na aula do módulo.

Exercícios e Prática virtual - Normalmente no regime presencial do EFP prático (e especialmente quando se trata da preparação de cozinheiros) existem horas de estudo dedicadas à prática física das competências dos formandos para a execução de tarefas e operações práticas. Isso ocorre porque essas habilidades (como cortar, usar diferentes técnicas culinárias, etc.) são adquiridas principalmente através da repetição múltipla dos mesmos movimentos ou de movimentos semelhantes (estimulando a memória motora). Assim, nos diferentes sistemas educativos estão incorporadas formas semelhantes de formação prática, tais como:

- prática (quando o instrutor demonstra os procedimentos em aula e, em seguida, os próprios alunos repetem o mesmo procedimento no mesmo ambiente controlado),
- prática de produção ou estágio de formação (quando a prática é organizada numa empresa real – no caso do restaurante – num local de trabalho adequado à profissão e o instrutor/tutor demonstra os procedimentos no ambiente de trabalho real, os alunos repetem depois dele),
- combinação de ambas ou de outras formas de organização da formação prática orientada, etc.

Nestes casos, a formação prática é orientada (ou pelo menos supervisionada) por um instrutor ou um tutor qualificado e é implementada de acordo com o programa e calendário do curso.

No caso do projeto VET@HOME tais disposições não são aplicáveis, uma vez que a modalidade de formação à distância não permite o ensino presencial síncrono. É por isso que o programa sugere formas alternativas de prática:

Exercícios – após a entrega de determinados conteúdos de formação (ler texto/PPT, ver vídeo de demonstração, etc.), o aluno recebe uma tarefa específica. Pode ser fazer uma pesquisa em pequena escala e escrever um pequeno artigo, para repetir as ações conforme explicado no PPT/vídeo. Todas estas tarefas têm como objetivo envolver ativamente o aluno e proporcionar oportunidades para uma **aprendizagem independente** através da prática (praticando). Neste caso, estes são implementados em modo de autoaprendizagem e são orientados apenas pelas instruções dadas no início, mas sem a presença de um

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



instrutor ou tutor. É claro que o aluno pode solicitar conselhos ou feedback sobre o seu desempenho comunicando os processos ou os resultados (através de um dos métodos listados acima na área de comunicação da plataforma) ao instrutor designado para seu curso, ou mesmo para os seus colegas de classe ou grupo de alunos.

Prática virtual – este formulário pretende substituir a prática habitual de formação em modalidade presencial (conforme explicado acima), que na plataforma VET@HOME é transferida para o ambiente virtual. Requer a presença simultânea do aluno e do instrutor, que não estão fisicamente no mesmo lugar, mas conectados por meio de videoconferência. Assim como na prática de formação presencial as aulas são orientadas por um instrutor, que realiza demonstrações on-line ao vivo, orienta e fornece feedback em tempo real aos alunos, que por sua vez repetem as ações na cozinha de sua casa. Esta forma de formação exige uma preparação muito séria de ambos os intervenientes, conforme explicado nos outros capítulos, mas ainda pode servir como uma alternativa à prática de formação em circunstâncias extremas. As principais diferenças entre os exercícios e a prática virtual ocorrem em duas direções:

- os exercícios pressupõem um trabalho individual independente do aluno enquanto a prática virtual é uma forma de formação orientada;

- embora precisem ser concluídos num determinado prazo (prazo definido pelo instrutor), os exercícios são implementados pelo aluno num período escolhido pelo próprio aluno - de acordo com a disponibilidade dos recursos necessários (acesso a computador com internet, dispositivo de gravação de foto/vídeo, cozinha doméstica, ferramentas e produtos, etc.), enquanto a prática virtual exige o envolvimento simultâneo do aluno e do instrutor. É aconselhável que a prática virtual seja organizada para poucos alunos ao mesmo tempo, em pequenos grupos (até 6 pessoas), para poupar algum tempo de ensino ao instrutor, e não afetar a qualidade da formação: existe o risco de o instrutor não conseguir observar e acompanhar o trabalho individual e não conseguir dar orientações e feedback de forma eficaz a todos os alunos durante as aulas online.

A prática virtual pode ser substituída pela presencial quando o curso for ministrado na modalidade semipresencial.

Trabalhos – são apresentados numa categoria separada porque implementam duas funções: dar a oportunidade aos alunos de colocarem em prática as suas competências (semelhantes aos exercícios) e servir como elemento de avaliação dos alunos, e serem incluídos no resultado final avaliação conforme explicado abaixo.

Normalmente, uma tarefa dentro de um módulo é essencialmente uma caixa de depósito que permite ao aluno enviar trabalhos ao instrutor. Exemplos de tarefas que podem ser enviadas usando a área da caixa de depósito de tarefas são trabalhos escritos, resultados de pesquisas ou outras atividades que foram concluídas off-line. Na plataforma VET@HOME tal possibilidade é criada pela função de atribuição. Foi concebido como um tipo de componente de conteúdo de aprendizagem que pode ser incluído no currículo do curso e tornar-se parte do curso. **As tarefas devem ser definidas por:** instruções sobre o que precisa ser feito pelo aluno (offline), explicação dos processos/recursos, materiais de treinamento adicionais, se necessário, prazo para implementação (pode ser fornecido em unidades de medida de tempo – minutos, dias, semanas, etc., que começarão a contar assim que o aluno iniciar a tarefa) ou data e hora fixas, nas quais a tarefa deverá ser concluída e os resultados/trabalho deverão ser fornecidos ao Instrutor; nota que está

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



associada a este trabalho (ex. número de pontos) se for contabilizada na avaliação final da unidade curricular. O instrutor normalmente dará instruções sobre a sua preferência de envio de tarefas (enviadas como anexo na caixa de depósito das tarefas, carregadas na plataforma, enviadas por e-mail, compartilhadas em outro espaço na nuvem, etc.). Em qualquer dos casos, antes de expirar o prazo fixado na plataforma, o aluno deverá submeter o trabalho. A caixa de depósito de tarefas torna mais fácil para os alunos enviarem os seus trabalhos e encontrarem as suas notas posteriormente. Quando necessário, o instrutor também pode incluir comentários na área de avaliação.

Avaliações (*questionários e exames*) — *A maioria dos cursos online realizados hoje em dia utiliza algumas formas de avaliação com questionários ou exames. A este respeito, a plataforma VET@HOME também se baseia nestes métodos, mas sugere uma abordagem um pouco diferente para a avaliação do progresso e sucesso dos alunos e para a avaliação do nível de realização dos resultados de aprendizagem dos cursos.* Dado que o plano de estudos do VET@HOME se destina exclusivamente à formação prática, não existem questionários desenvolvidos para verificar os conhecimentos teóricos dos alunos durante ou no final do curso. Assim, a plataforma VET@HOME tem uma função que permite a inclusão de exames como testes de escolha múltipla, preenchimento de tarefas em branco, etc., que poderão ser utilizados de acordo com as necessidades e especificidades do programa.

De acordo com a investigação efectuada pelos especialistas do projecto sobre a legislação em vigor e exigência de organização e realização de exames práticos, o exame das aptidões e competências práticas adquiridas pelos alunos no sistema EFP é feito exclusivamente na modalidade presencial nos países dos parceiros. Mesmo em circunstâncias extremas, o modo de exame à distância ou os exames online não são permitidos, ou pelo menos não são regulamentados, nas legislações nacionais de EFP. Assim, o modelo sugerido pelo projeto VET@HOME para formação prática, avaliação e exame à distância (virtual) é apenas um modelo piloto que poderá ser ajustado ou modificado consoante as necessidades particulares, podendo ser aplicado apenas após efetuadas as respetivas alterações nos documentos regulamentares nos países dos parceiros para que seja regulamentado, aceitável e reconhecido pelas autoridades responsáveis. Até lá, o modelo VET@HOME pode servir como uma ação piloto a ser explorada e os resultados de aprendizagem da formação do projeto podem ser validados quanto à respetiva legislação nacional, enquanto tal adquiridos na modalidade de aprendizagem não formal e informal. Assim, algumas sugestões neste sentido são apresentadas no Roteiro desenvolvido no projeto para a acreditação da qualificação parcial (O4). Dado que os cursos VET@HOME se destinam à formação à distância online, a avaliação destina-se a ter em conta não só os resultados finais dos alunos (competências demonstradas durante o exame final), mas também a monitorizar o desempenho contínuo e o progresso dos alunos, incluindo a avaliação final dos trabalhos dos alunos ao longo do estágio. Isto é feito porque se considera muito importante motivar os alunos a implementarem as suas tarefas porque garante que alcançaram os resultados intermédios necessários para prosseguirem para as próximas tarefas e atividades de aprendizagem, bem como para os encorajar a aspirar a alto desempenho e estudar para um exame (ou quiz) online como fariam para um exame presencial. As ferramentas integradas no LMS VET@HOME para fornecer essas avaliações oferecem ao instrutor muitas opções que o mesmo pode usar para personalizar a entrega. Por exemplo, existem vários tipos de perguntas disponíveis, como múltipla escolha, verdadeiro/falso, resposta curta, correspondência e dissertação, para citar alguns (se uma

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



forma de avaliação de questionário for selecionada); também tarefas na forma de instruções escritas para a implementação de uma tarefa ou tarefas específicas, seguidas de orientações sobre como o resultado/produto final da tarefa deve ser fornecido ao instrutor/treinador para obter feedback sobre a implementação e/ou para inclusão em a avaliação final do desempenho dos alunos no curso. Como exemplos temos: pedir ao aluno que faça um vídeo de si mesmo durante a execução da tarefa prática e/ou faça fotos do resultado/produto pronto; pedir ao aluno que envie/faça upload na plataforma/compartilhe sua tarefa escrita/fotos/vídeo com o instrutor após concluí-lo, etc. Além disso, existem configurações para controlar o limite de tempo da avaliação quando o aluno começa e outros controles que determinam se um aluno pode retornar a uma pergunta depois de respondida, quantas vezes o aluno pode tentar passar em um teste, etc.

Geralmente, a avaliação e a avaliação final da sucessão do aluno nos cursos VET@HOME podem ser explicadas pelo esquema de exemplo apresentado abaixo:

Ferramentas de avaliação	Peso relativo do instrumento de avaliação na avaliação comum	Resultados obtidos pelo aluno (em pontos)
Avaliação da Tarefa 1	10%	A
Avaliação da Tarefa 2	10%	B
Exame prático (virtual)	80%	C
TOTAL (nota final) (T)	$T = A*10\% + B*10\% + C*80\%$	

Este esquema é um exemplo em que outros elementos e ferramentas de avaliação (tais como questionários, apresentações, trabalhos de grupo, etc.) podem ser acrescentados com o respetivo peso relativo (e número de pontos atribuídos) desde que a nota final seja 100. % dos mesmos. Os critérios de avaliação/classificação também terão de ser ajustados aos requisitos da respectiva legislação que regula a oferta da formação oferecida pelo prestador de EFP. Por fim, as notas podem ser formuladas em (ou equiparadas a) pontos, créditos ou outros indicadores numéricos aplicáveis e reconhecidos pelo sistema educativo do respetivo país.

A avaliação na plataforma VET@HOME permite dois tipos de avaliação dependendo da estrutura e objetivos do curso. Pode ser feito automaticamente pela plataforma – caso todos os trabalhos estejam programados com as respetivas notas e o peso relativo de cada componente da avaliação; ou a avaliação pode ser feita manualmente pelo instrutor/quadro de avaliação, utilizando os recursos e os indicadores de desempenho do aluno (resultados) relatados pela plataforma e adicionando outros componentes da avaliação usando um esquema de avaliação e avaliação acordado. Em todos os casos, o esquema precisa ser comunicado claramente aos alunos com antecedência, de preferência no programa do curso.

1.2. Instruções práticas sobre a utilização da plataforma de e-learning VET@HOME para ministrar formação prática para a profissão de Cozinheiro

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Nesta parte do Guia, a plataforma VET@HOME é explicada em termos dos procedimentos e passos a seguir para ser utilizada pelos Instrutores/fornecedores de EFP como um Sistema de Gestão de Aprendizagem. Além do procedimento de criação, estruturação e gerenciamento do conteúdo do curso, aqui você encontrará algumas orientações sobre:

- como orientar os formandos à distância/on-line
- como navegar em uma educação centrada no aluno
- como avaliar o desempenho dos formandos

Criação e Estruturação de Conteúdos do Curso

Os instrutores (ou entidades de EFP) podem criar conteúdo tanto no Backend quanto no Frontend. Para poder criar o conteúdo do curso o Instrutor precisa fazer login na plataforma com o nome de utilizador e password fornecidos pelo administrador da plataforma. Ao entrar na conta do Instrutor, no menu Configurações (canto superior direito da tela, logo abaixo do nome/título do perfil), o Instrutor poderá editar seu perfil, fazendo upload da foto do perfil/logotipo da organização, informações adicionais, por exemplo. histórico, qualificações, detalhes de contato, etc.

Assim que o perfil estiver completo, no menu Principal no lado esquerdo da tela o menu  Courses precisa ser escolhido para abrir o painel de Cursos conforme mostrado aqui:



O Instrutor irá até o portfólio de todos os cursos criados na plataforma (Ativos e Expirados podem ser alternados nas guias acima da lista de Cursos).

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Existem dois submenus principais visualizados no lado esquerdo:

Cursos Matriculados – é um menu que é utilizado pelo Instrutor na sua qualidade de “Aluno” matriculado em outros cursos, diferentes daqueles por ele criados. Desta forma ele/ela poderá explorar outros cursos de Instrutor e inscrever-se neles, mas como aluno e não como Instrutor. Há acesso aos conteúdos de formação destes cursos, o progresso pode ser acompanhado, mas nenhuma modificação é permitida.

Basicamente este é o menu que fica visível e as opções que ficam disponíveis para os alunos quando eles acessam às suas contas (verifique a moldura vermelha na próxima imagem).

Controles do Instrutor – este é o menu que se aplica à função do Instrutor e dá oportunidade de gerenciar os cursos criados. Este menu aparece apenas para Instrutores/ministradores de cursos registados na plataforma pelo administrador. Existe um botão separado acima de ambos os menus **Criar curso** que abre um novo curso e permite ao Instrutor construir o conteúdo do curso (verifique os quadros verdes na próxima imagem).

The screenshot displays the VET@HOME platform interface. At the top, there is a navigation bar with the VET@HOME logo and links for ABOUT PROJECT, E-LEARNING, NEWS & EVENTS, GALLERY, and CONTACT. Below the navigation bar, there is a sidebar menu on the left with the following options: Create course (highlighted with a green box), Enrolled Courses (highlighted with a red box, containing Achievements, My Quizzes, Notes & Reviews, and My Assignments), and Instructor Controls (highlighted with a green box, containing Manage Courses, Manage Quizzes, Manage Assignments, Manage Students, Manage Questions, Question & Discussions, and Manage Reports Beta). The main content area shows a grid of course cards. The first card is 'Course 1 - Cooking basics' by Violeta Dimitrova, with a progress bar at 37% and a 'CONTINUE COURSE' button. The second card is 'Course 5 - Preparation of Desserts' by Violeta Dimitrova, with a progress bar at 6% and a 'CONTINUE COURSE' button. The third card is 'Course 3 - Preparation of Soups' by Violeta Dimitrova, with a progress bar at 0% and a 'START COURSE' button. The fourth card is 'Course 2 - Preparation of Salads' by Violeta Dimitrova, with a progress bar at 0% and a 'CONTINUE COURSE' button. The interface also includes a 'DRAG TO REFRESH' button and a 'Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union' logo.

Em geral, antes de começar a criar um curso na plataforma VET@HOME, existem vários parâmetros fundamentais que devem ser tidos em conta, dado que a construção de um curso permite:

- ✓ Criar ou selecionar uma categoria existente de cursos
- ✓ Criar ou selecionar uma subdivisão ou categoria existente de conteúdo do curso
- ✓ Criação de descrições breves e/ou detalhadas

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



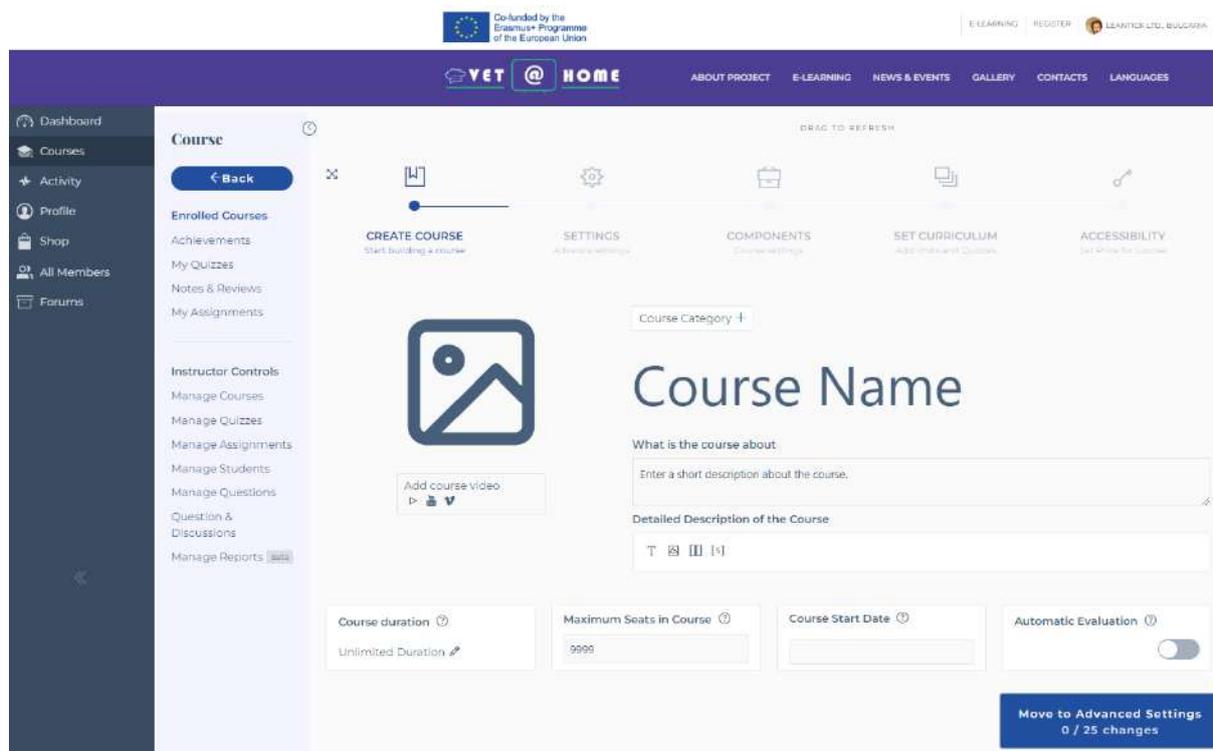
- ✓ Definir duração do curso
- ✓ Definição do currículo do curso
- ✓ Limite o número de alunos em qualquer curso
- ✓ Definir data de início/término
- ✓ Configuração de avaliação automática
- ✓ Definir pré-requisitos (curso(s) obrigatório(s) a serem concluídos primeiro como condição para inscrição no(s) seguinte(s))
- ✓ Gestão dos cursos, questionários, tarefas (e outros elementos de avaliação)
- ✓ Gestão de alunos, etc

Além disso, as etapas são explicadas e visualizadas com imagens do backend da plataforma acessíveis aos Instrutores.

É importante destacar que **apenas o criador de um curso pode modificá-lo** ainda mais, utilizar os conteúdos de formação carregados, ver os utilizadores do curso (alunos), monitorizar o desempenho dos alunos, avaliá-los, etc. a plataforma ficará visível para o Instrutor, mas apenas na função de aluno.

Criar um Novo Curso

Pressionar o **botão Criar curso** abrirá uma nova página do curso, na qual o Instrutor precisa começar a construir o conteúdo do seu curso. Há uma barra de progresso na parte superior do ecrã que orientará o instrutor pelas etapas de criação do curso. Todas as alterações feitas em uma determinada página/etapa são salvas automaticamente pela plataforma. Uma vez concluída a etapa e o conteúdo pronto, o Instrutor precisa pressionar o botão **"Mover para..."** no canto inferior direito da página que salvará automaticamente o que for feito nesta página e navegará para a próxima na linha, que também ficará visível na barra de progresso acima. É possível voltar a uma página/etapa anterior se forem necessárias alterações no processo.



Claro que, a primeira coisa que precisa ser introduzida é o nome do curso (título). O Instrutor poderá optar por colocar uma imagem para visualização do curso (clicando no botão do logotipo), ou ainda apresentar o curso ao público adicionando vídeo (enviado como fonte interna ou externa via link clicando nos ícones sob a imagem do logotipo).

Cada curso poderá ser atribuído a uma **categoria** pré-definida (se existente) através do botão "Categoria do Curso+" acima do nome do curso ou uma nova categoria poderá ser definida para o novo curso.

Além disso, o Instrutor precisa preencher a **descrição** curta e detalhada das seções do curso. Conforme mencionado acima, o primeiro aparecerá no Frontend sob o nome/título do curso e poderá consistir apenas em texto, enquanto o segundo aparecerá no Frontend no corpo principal da página do curso e poderá incluir texto, bem como imagens, anexos (arquivos), links, códigos HTML e outros elementos avançados. Existem mais **4 parâmetros** que precisam ser programados na primeira página de construção do curso:

Duração do Curso – será inserida a duração máxima da carga horária do curso. A plataforma oferece um menu suspenso para selecionar a unidade de tempo (segundos, minutos, horas, semanas, meses, etc.) e a seguir há um espaço para inserir um valor numérico. Se não for modificado, a duração permanecerá como "Duração ilimitada".

Máximo de Vagas no Curso – o Instrutor pode optar por definir o número máximo de alunos que podem participar no curso. Utilize este campo para limitar/controlar o número de alunos permitidos no curso. Quando o número determinado de candidatos se inscrever no curso, o mesmo será automaticamente fechado para novos candidatos.

Data de início do curso – definir uma data de início do curso (se for no futuro).

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

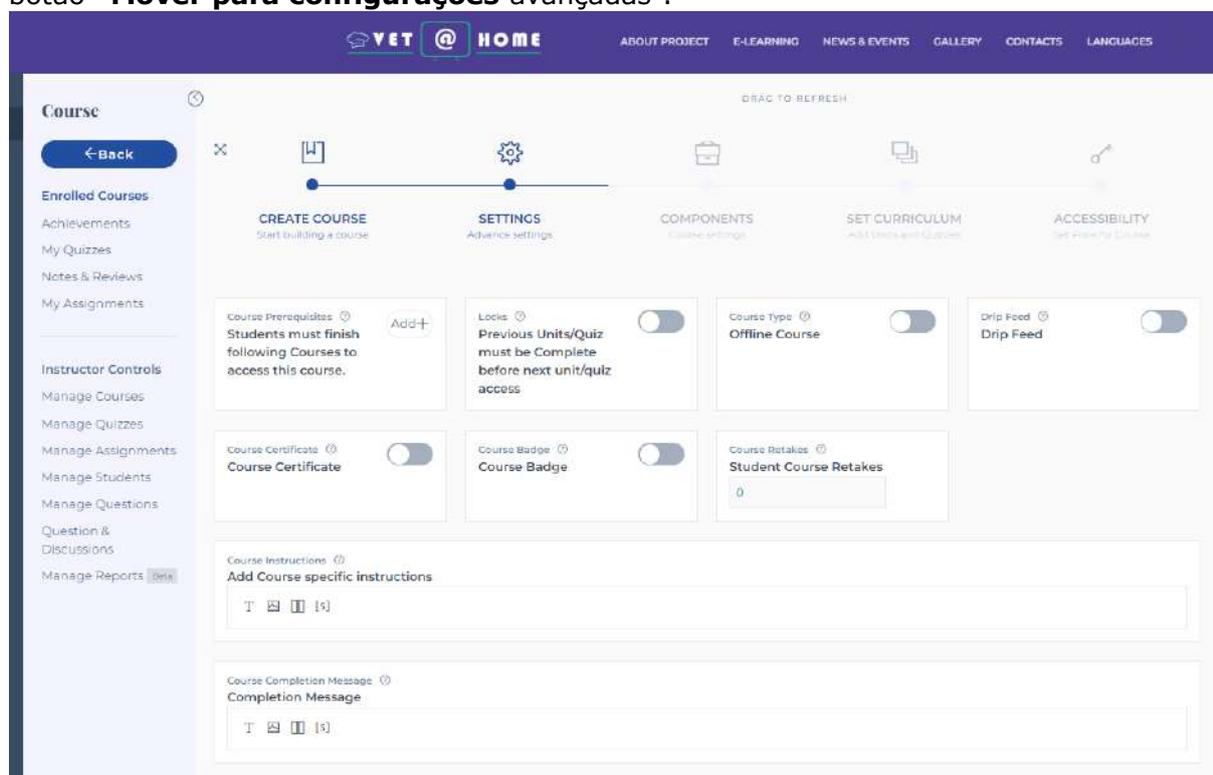
O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um endosso do conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nela contidas.



Avaliação Automática – existe um botão liga/desliga para este parâmetro. Quando estiver na plataforma realizará uma avaliação automática (mediante ferramentas e parâmetros de avaliação pré-definidos) e os utilizadores receberão os resultados do curso instantaneamente após o envio. Quando estiver desligado – o Instrutor precisará rever e avaliar todos os trabalhos enviados e outras ferramentas de avaliação quanto ao plano de estudos e avaliá-los manualmente.

Ao lado dos nomes de todos esses parâmetros (assim como nas próximas etapas) existem símbolos de “?” e ao apontá-los com o mouse, uma janela fluida com orientações adicionais para as configurações deste parâmetro aparecerá na tela.

Depois de concluído, para passar para a próxima etapa, o instrutor precisa pressionar o botão **“Mover para configurações avançadas”**.



Na etapa de configurações avançadas há novamente uma série de parâmetros que precisam ser definidos e acordados antecipadamente:

Pré-requisitos do curso – este é um parâmetro muito importante que pode ser extremamente útil para os prestadores do EFP. A partir do botão “Adicionar+” o Instrutor poderá escolher outro curso criado na plataforma VET@HOME que o aluno deverá concluir primeiro antes de acessar o curso atualmente desenvolvido. A função é conveniente principalmente quando os cursos da plataforma são construídos com base em módulos de formação e há dependência entre eles ou precisam ser realizados em uma determinada ordem. Os cursos anteriores deverão ser pesquisados na base de dados da plataforma VET@HOME.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



No plano de estudos do VET@HOME esta dependência é criada para o Curso 1 – Noções básicas de cozinha, que é considerado obrigatório antes de iniciar qualquer um dos outros cursos da formação profissional de cozinheiro.

Bloqueios – fornece controle semelhante ao desempenho anterior dos alunos, definindo condições para que as unidades/teste anteriores sejam concluídas antes do acesso à próxima unidade/teste.

Tipo de curso – define o tipo de curso como online (por padrão) ou offline. Tendo em conta o objetivo do projeto VET@HOME, todos os cursos são concebidos como formação online. Portanto, se a opção de curso off-line estiver ativada, isso fornecerá configurações adicionais para serem geridas conforme necessário.

Drip Feed – este é outro parâmetro que controla o acesso ao conteúdo do curso. No modo de alimentação, as unidades do curso serão avançadas uma a uma após um determinado período de tempo. Esta opção é adequada para escolas, por exemplo, porque pode ser ajustada ao calendário do ano letivo e definir as unidades a constar no currículo do semestre.

Certificado do Curso – esta opção concede um certificado de conclusão do curso ao aluno quando termina com aproveitamento o curso. Quando ativado, a Percentagem de Aprovação pode ser definida, o que significa que qualquer aluno que obtiver mais notas (média ponderada dos testes/tarefas do curso) do que o valor definido receberá um certificado. Respectivamente, um modelo predefinido de certificado pode ser carregado, permitindo que a plataforma preencha e emita automaticamente um documento. Para os cursos VET@HOME para Cook esta opção não é recomendada, uma vez que o processo de certificação necessita de ser monitorizado e verificado pelos prestadores de EFP de acordo com a legislação nacional dos países parceiros.

Distintivo do Curso - é mais como um recurso de estimulação da plataforma que concederá um distintivo de Excelência aos alunos após a conclusão bem-sucedida do curso, desde que os resultados sejam superiores a uma determinada percentagem definida pelo Distintivo de Excelência do Instrutor. Outro motivo para ter esta funcionalidade na plataforma VET@HOME é que em caso de possibilidade limitada de emissão de certificado de conclusão de curso – por exemplo a legislação não o permite, a atribuição de um crachá de conclusão pode servir como prova de conclusão de uma formação que possa ser considerada modalidade de aprendizagem não formal ou informal e os resultados da aprendizagem da mesma podem ser atestados pelo distintivo e verificados através de um procedimento de validação para aquisição de qualificação parcial para a profissão.

A opção de dois níveis de atribuição de conclusão do curso (certificado e crachá), é uma ferramenta que permite avaliar o processo global de qualificação e ativar o filtro de acessibilidade de cada curso. Estas opções reforçam as funcionalidades da plataforma como um instrumento legítimo e em conformidade com a regulamentação para a educação e qualificação profissional.

Repetições de Curso – o parâmetro permite limitar o número de repetições do curso por um aluno. Se aplicável, de acordo com a legislação de EFP do país específico, repetições

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

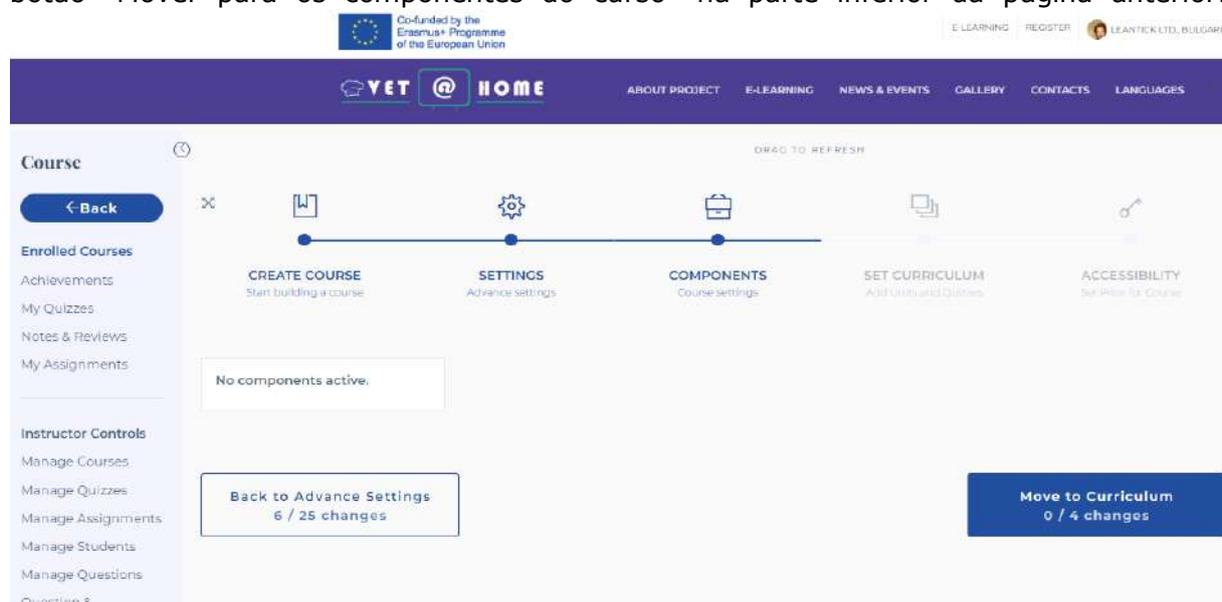
O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um endosso do conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nela contidas.

adicionais (por exemplo, exames de recuperação, exames de reposição, etc.) podem ser programadas aqui, definindo um valor numérico no campo.

Instruções do Curso – neste campo o instrutor pode inserir instruções específicas do curso que serão exibidas quando o utilizador iniciar o curso. As instruções podem incluir texto, bem como imagens, anexos (arquivos), links, códigos HTML e outros elementos avançados.

Mensagem de conclusão do curso – semelhante ao anterior, neste campo poderá ser inserida uma mensagem de conclusão e será mostrado ao aluno após a conclusão do curso com sucesso. Vários formatos de media também podem ser anexados aqui.

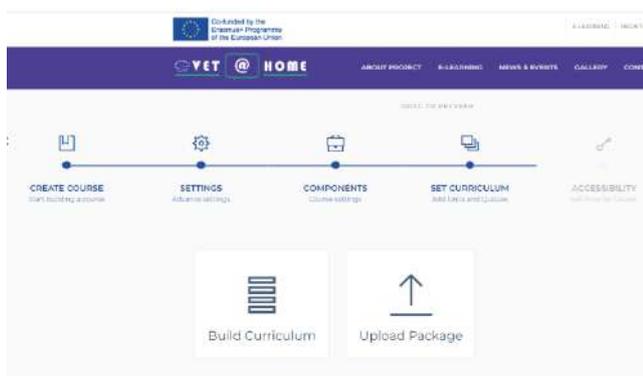
A próxima etapa são os componentes do curso, que podem ser acedidos, pressionando o botão “Mover para os componentes do curso” na parte inferior da página anterior.



Actualmente não existem componentes activas para os cursos VET@HOME, mas caso sejam necessárias, a plataforma suporta a sua inserção aqui.

A próxima etapa é uma das etapas mais importantes na construção de um curso. Para iniciar a configuração do currículo do curso, o Instrutor precisa pressionar o botão “Mover para Currículo” na parte inferior da página anterior. Nesta parte o Instrutor poderá estruturar o conteúdo da formação: explica como escolher e organizar os componentes de aprendizagem disponíveis na plataforma e como adicionar novos conteúdos de formação.

Aqui a plataforma perguntará ao Instrutor se ele deseja construir um novo currículo ou fazer upload de um pacote pronto.



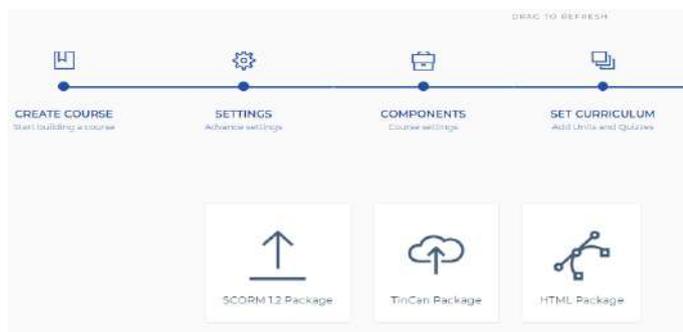
Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

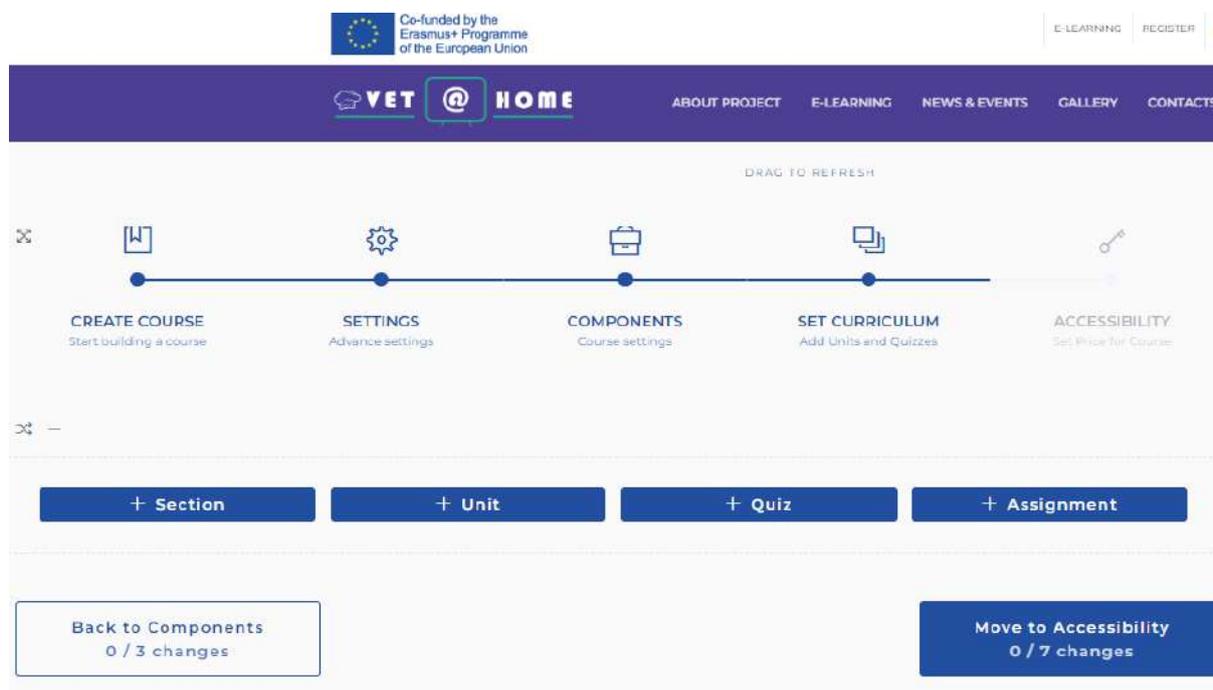
O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um endosso do conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nela contidas.



Tenha em mente que existem tipos limitados de pacotes que podem ser carregados como pacotes prontos (como mostrado na imagem) e estes precisam estar disponíveis com antecedência. Ou outra opção é selecionar um pacote já existente (se tiver sido carregado antes para outro curso).



Mesmo com a opção "Carregar pacote" do curso disponível, é sempre preferível trabalhar por uma construção customizável através do botão "Construir Currículo", que abre configurações adicionais de componentes do Curso:



A opção "**Construir Currículo**" abre uma janela dos componentes de construção curricular do curso: **Seção, Unidade, Questionário, Tarefa**. Estes são os **4 elementos principais** nos quais cada currículo está estruturado. Cada um deles tem características constantes e muitas variedades para escolher. Aqui mencionaremos os principais parâmetros e encorajaremos os Instrutores a explorar mais detalhadamente as possibilidades.

"Seções" e "Unidades" são fundamentais para a estrutura de qualquer curso, pois desbloqueariam ou possibilitariam a aplicação de outras funcionalidades da plataforma. Portanto, planejar com antecedência é fundamental.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Cada um dos elementos-chave do currículo é adicionado pressionando o respectivo botão com sinal “+” e o nome do elemento. A seção é adicionada como um nível primário do currículo do curso. Os últimos elementos adicionados estão alinhados na parte inferior do currículo. Os locais de todos os elementos podem ser alterados e reorganizados arrastando-os para cima/para baixo na estrutura.

O elemento “**Seção**” serve como separador ou linha divisória para a estrutura do curso. Este aparecerá como seção principal no resumo curricular do curso, na primeira página e ficará visível para todos os utilizadores da plataforma. A seção é apresentada apenas como um campo de texto. À secção deverá ser associado um nome próprio, que mais tarde será não só uma ferramenta de divisão, mas também uma ferramenta para definir diferentes níveis de acessibilidade às diferentes partes do curso. Depois que o Instrutor criar uma Seção, ele poderá começar a adicionar “**Unidades**” à mesma. Estes deverão ser os elementos de construção do plano de estudos do curso (aulas, temas, aulas, etc.) e deverão seguir uma estrutura pré-definida.

Pressionar o botão “+Unidade” abrirá um conjunto de possíveis tipos de unidades a serem carregadas. A partir dos botões dependendo do tipo de recurso de formação necessário, o Instrutor pode adicionar:

- ✓ vídeo
- ✓ áudio
- ✓ multimédia
- ✓ texto.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Existem mais duas opções que a base de dados disponibiliza, nomeadamente fazer upload de pacotes de ficheiros instantaneamente através do botão "Upload Package", ou através do "Elementor". Desta forma, o currículo do curso pode ser construído a partir de porções e fragmentos já existentes na base de dados.

Aqui teremos uma visão mais profunda do elemento "Unidade" como o principal componente de construção do currículo do curso que acomoda o conteúdo principal do treinamento, começando com o delineamento de alguns recursos comuns que são aplicáveis a (quase) todos os tipos de unidades (Vídeo/Áudio/Multimedia /Texto em particular):

- A plataforma salva automaticamente cada alteração feita na estrutura do currículo, mas não salva as alterações nos conteúdos das Unidades - para isso existe um botão "Salvar" separado para cada campo de conteúdo que precisa ser inserido;

- Unidades existentes (do respectivo tipo) no banco de dados da plataforma podem ser adicionadas no novo curso se criadas pelo mesmo Instrutor - para isso primeiro é necessário criar uma nova unidade e uma vez aberta acima do título há uma barra de pesquisa que irá fornecer oportunidade de pesquisar o banco de dados por palavras-chave. Quando a unidade desejada de outro curso é encontrada, um clique sobre ela a coloca no lugar da nova unidade criada no curso atual;

- ✓ Ao pressionar o botão "Unit Tag+" o Instrutor poderá escolher entre os inseridos anteriormente ou criar um novo tag para esta unidade. Tags são úteis para agrupar unidades do mesmo tipo (tipo, tópico, etc.)
- ✓ Primeiramente deve ser introduzido um nome para uma nova unidade, caso contrário a plataforma não a aceitará como elemento de construção e não a salvará, respectivamente não aparecerá na estrutura do curso;
- ✓ "Unit Tag" é outra opção que está disponível para todos os tipos de Unidades. Está acessível logo abaixo da linha Nome da Unidade;
- ✓ Todos os tipos de unidades possuem um campo para descrição ou conteúdo onde o Instrutor insere informações. O campo é denominado "**Do que se trata a unidade**", mas sustenta novamente vários formatos de arquivos e mídias que podem ser alojados lá. Nos cursos VET@HOME aqui o conteúdo mínimo do formação é exibido na forma de PPT, arquivos .pdf, vídeo-demonstrações, etc.;
- ✓ Outro parâmetro muito importante a ser definido é a duração da Unidade. Da mesma forma que a duração do curso, a plataforma disponibiliza um menu suspenso para o Instrutor escolher a unidade de tempo (minuto, hora, dia, etc.) e solicitar a inserção de um valor numérico. Se não for modificado, este parâmetro permanecerá como tempo de duração "Ilimitado" para a unidade;
- ✓ O próximo parâmetro a ser verificado é a opção **Unidade Livre**. Não se trata de pagamento mas se estiver activada esta unidade estará acessível não só aos alunos inscritos neste curso, mas também a todos os visitantes da plataforma (inscritos ou não). Esta função pode ser utilizada com sucesso para enviar um vídeo/texto introdutório ao curso ou outras informações de interesse para um público amplo;
- ✓ Todas as unidades oferecem a opção de se conectar a um Fórum específico (quadro de discussão) onde os utilizadores podem conversar sobre o tema. Para pesquisar fóruns existentes para anexar, o Instrutor precisa digitar uma palavra-chave no campo de pesquisa próximo à seção "Fórum da Unidade" e escolher entre os listados ali;

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



- ✓ A função "Conectar Tarefas" permite que o Instrutor conecte uma tarefa existente à unidade atual clicando no botão "Adicionar+" e selecionando na lista;
- ✓ Na próxima função "Anexos" o Professor poderá fazer upload de arquivos (ou selecionar no banco de dados da plataforma já carregados) e os mesmos serão exibidos abaixo das unidades com possibilidade de download pelos alunos;
- ✓ No final das unidades existe outra opção que dá suporte às funcionalidades de avaliação da plataforma através do campo "Questões Práticas". Oferece a oportunidade para o instrutor atribuir uma pergunta ou grupos de perguntas (definindo tags) que serão abordadas pelos alunos. O conjunto de questões pode ser gerido no menu Gerenciar Perguntas no menu Principal do LMS;
- ✓ As unidades também podem ser usadas como uma ferramenta de controle que define o nível de acesso do aluno ao usar as opções para definir unidades específicas (questionário/tarefa) como obrigatórias e precisam ser concluídas antes de prosseguir (na página Configurações avançadas do curso).

Importante: Quando todas as informações forem inseridas e todos os parâmetros de uma determinada (nova) unidade estiverem definidos, o botão "**ADD UNIT**" na parte inferior deve ser pressionado para criar o novo elemento. Se o botão não for pressionado, a unidade não será salva e todo o trabalho realizado até o momento será perdido.

Aqui está uma representação visual das opções e funcionalidades explicadas até agora (na imagem o exemplo é do tipo Unidade: Vídeo)



Concluindo, os 4 tipos de unidades anteriormente explorados (Vídeo/Áudio/Multimédia/Texto) possuem estrutura e funcionalidades semelhantes, e diferenciam-se pelo tipo de ficheiros ou recursos pedagógicos que podem ser carregados e armazenados na base de dados da plataforma. Os Instrutores são convidados a explorar detalhadamente as possibilidades e compartilhar feedback com os desenvolvedores da plataforma.

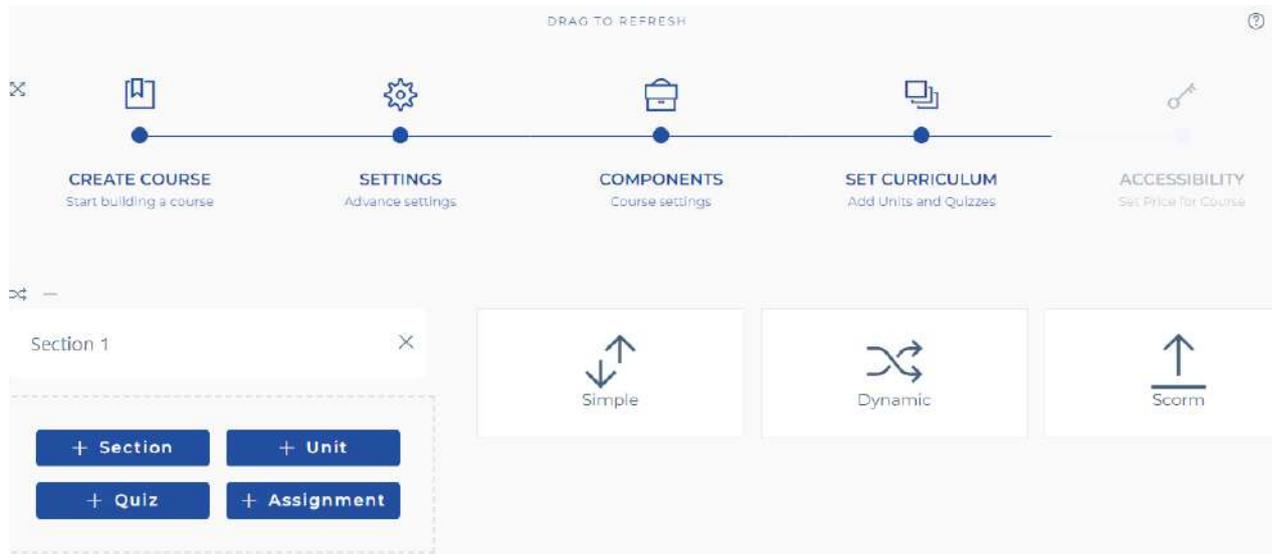
Os próximos dois “elementos de construção” da estrutura do curso são os **Questionários e as Tarefas**. Estes também serão revistos em grupo, uma vez que têm um objectivo semelhante – examinar o nível de aproveitamento dos alunos e avaliar a sua sucessão na formação.

À semelhança das Unidades, ao adicionar um Quiz ao currículo do curso, a plataforma dá ao Instrutor a opção de escolha quanto ao seu tipo:

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Neste caso o Instrutor poderá optar por adicionar um questionário simples que abrirá uma página para inserir e definir todos os detalhes e parâmetros como é feito para as Unidades:

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



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

E LEARNING REGISTER

Quiz Title

Quiz type +

What is the quiz about

T [s]

Course ? Type a keyword

Quiz Duration ? 5Minutes

Auto Evaluate Results ?

Number of questions per page ? 1

Number of Extra Quiz Retakes ? 0

Post Quiz Message ?

T [s]

Show results after submission ?

Add Check Answer Switch ?

Randomize Quiz Questions ?

Enable access to quiz to non logged in users ?

Show submit button on last question ?

Show print results button ?

Start date ?

End date ?

Questions Total marks 0

Questions set

A diferença aqui é que o Quiz será composto por Questões pré-definidas conforme explicado acima e isso estará associado à avaliação do desempenho do aluno já que o Instrutor precisa definir o total de notas (pontos) que cada Quiz dará para a avaliação final.

O Quiz dinâmico é diferente do Simples por sua capacidade de extrair perguntas por meio de tags de seção predefinidas e, assim, embaralhar sempre a lista de perguntas. A última

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



opção para fazer upload do pacote de questionário foi projetada apenas para o tipo de pacote SCORM 1.2.

Os Quizzes são utilizados como elemento da avaliação e funcionalidade de avaliação da plataforma. No caso do projeto VET@HOME, esta funcionalidade foi desenvolvida para fins de teste, mas os questionários não foram incluídos nos cursos VET@HOME para Cozinheiros dado o caráter prático da formação pretendida.

As **Tarefas** são o último elemento de construção do currículo do curso e são usadas principalmente para dar aos alunos tarefas de autopreparação. As tarefas podem ser implementadas individualmente ou em grupos e são elaboradas e incluídas no currículo para que os alunos implementem tarefas específicas e alcancem determinados resultados. No caso do VET@HOME, os trabalhos são utilizados também como elemento de avaliação e estão previstos no plano de estudos a ministrar num determinado momento do curso. Isto é realizado por alguns motivos, entre os quais:

- As tarefas são planeadas após uma série de atividades de autoaprendizagem implementadas pelos alunos individualmente e, estas são as primeiras atividades que exigem comportamento pró-ativo e aprendizagem dos alunos;
- São utilizados como ferramenta pedagógica para motivar os alunos a estudar regularmente e, em determinado momento, as tarefas garantem o envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem;
- São a primeira interação (agendada) entre o aluno e o Instrutor quando o Instrutor recebe o trabalho do aluno e tem uma ideia do progresso do aluno na formação. As tarefas podem ser acompanhadas de feedback e orientações do Instrutor ao aluno sobre quais tópicos que precisam ser mais estudados ou podem até mesmo levar a uma mudança na abordagem de ensino do Instrutor.
- A colocação dos trabalhos como elemento da avaliação final (com um efeito reduzido, mas ainda tangível na nota final) motiva os alunos a seguirem o seu plano de estudos e a melhorarem constantemente o seu desempenho.
- Na preparação e upload de uma Tarefa o Instrutor também pode escolher entre o tipo Simples e o tipo de Upload. A diferença entre eles é que no tipo Simples o aluno precisa implementar a tarefa e enviar o trabalho na plataforma, enquanto no tipo Upload o aluno precisa fornecer tipo específico de anexo ao seu trabalho para comprovar o desempenho. Ambos os tipos de trabalhos podem ser incluídos ou não na avaliação final (conforme decisão do Instrutor), bem como pressupõem que deverão ser implementados num determinado período de tempo (devem ser definidas data de início e data de término). As próximas duas imagens visualizam as funcionalidades e parâmetros que podem ser configurados e ajustados nos dois tipos de Atribuições:

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Atribuições Simples

Section 1 ×

+ Section + Unit
+ Quiz + Assignment

Assignment Name

Assignment type +

Assignment Marks Set Maximum Score

Assignment Duration ? 10 Days ✎

Include in Course ? Type a keyword

Include in Evaluation ?

Assignment statement ?

Start date ?

End date ?

Add Assignment Cancel

Carregar tarefa

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Title , type to search... Q

Unit Name

Assignment type +

Assignment Marks ?

Assignment Duration ? 86400Days 

Include in Course ? Type a keyword

Include in Evaluation ?

Attachment Type ?

Select attachment types

JPG	GIF	PNG	PDF	PSD	DOC	DOCX	PPT	PPTX	PPS	PPSX	ODT	XLS
XLSX	MP3	M4A	OGG	WAV	WMA	MP4	M4V	MOV	WMV	AVI	MPG	
OGV	3GP	3G2	FLV	WEBM	APK	RAR	ZIP					

Attachment Size (in MB) ? 2

Attachment Size (in MB)

Assignment statement ?

T   [s]

Start date ?

End date ?

Add Assignment Cancel

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Após concluir a construção do currículo do curso, o próximo e último passo a ser realizado é verificar e ajustar a página "Acessibilidade", onde poderão ser feitas as configurações finais.

The screenshot shows the VET@HOME course management interface. At the top, there is a navigation bar with the VET@HOME logo and several menu items: ABOUT PROJECT, E-LEARNING, NEWS & EVENTS, GALLERY, CONTACTS, and LANGUAGES. Below the navigation bar, there is a progress indicator with five steps: CREATE COURSE, SETTINGS, COMPONENTS, SET CURRICULUM, and ACCESSIBILITY. The ACCESSIBILITY step is currently selected. The main content area displays four settings cards: 'Free Course' (toggle off), 'Product' (No Price), 'Enable Partial Free Course' (toggle off), and 'Apply for Course' (toggle off). At the bottom, there is a 'Back to Accessibility 1 / 4 changes' button and a green 'Publish' button.

Uma opção para permitir cursos pagos e gratuitos está integrada na plataforma. Se um curso estiver estruturado em seções, opcionalmente poderá haver uma diferenciação na acessibilidade aos cursos (algumas seções podem ser oferecidas pelas entidades como pagas e outras seções podem ser oferecidas gratuitamente). No momento, esta função não é utilizada, uma vez que a plataforma VET@HOME se destina a testar o programa do projeto e não foi projetada para oferecer cursos pagos, mas ainda assim a funcionalidade está disponível e pode ser testada posteriormente, se necessário.

Há outra função para convite proativo do candidato que também pode ser ativada no final da construção do curso, permitindo que o Instrutor atinja um grupo específico de alunos (por exemplo, pode ser uma turma de alunos na escola, ou um grupo de formandos do centro de EFP que se inscreveram no curso Cook) e enviar-lhes convites diretos para se candidatarem/inscreverem no curso.

IMPORTANTE: Todo o trabalho realizado até agora deverá ser salvo pressionando o botão "PUBLICAR". Este é o último passo para ativar o Curso e torná-lo visível na plataforma VET@HOME. Todos os trabalhos não salvos/não publicados serão perdidos. Uma vez online, o curso aparecerá na plataforma e no portfólio do Instrutor e será adicionado à lista de cursos.

Mesmo após a publicação, qualquer um dos cursos criados pelo Instrutor pode ser editado e ajustado às necessidades personalizadas de determinado grupo de alunos ou público-alvo, a partir da análise e de monitorização das métricas acumuladas sobre o decorrer anterior ou atual do curso.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Orientação de Estagiários à Distância/on-line

A plataforma VET@HOME é uma ferramenta especialmente desenhada para apoiar os Instrutores na orientação da formação prática para a profissão de Cozinheiro à distância ou em modo online. Para isso a plataforma disponibiliza um conjunto de **meios de comunicação** como:

- **Painel de Anúncios e Notícias** – onde o Instrutor poderá deixar mensagens ou postar comunicados importantes para os alunos do seu curso, informando-os sobre prazos ou parâmetros importantes do desempenho esperado, orientando-os quanto aos conteúdos da formação, etc. O quadro de anúncios e notícias é usado como uma ferramenta de comunicação unidirecional, mas ao mesmo tempo transmite a mensagem a todas as partes afetadas;
- **O quadro de Perguntas/Discussões** – outra ferramenta poderosa para interação e comunicação direta entre os participantes de um curso. Todas as perguntas colocadas nesta secção devem ser respondidas adequadamente, criando assim um conjunto de soluções prontas para serem revisadas por todos os alunos em um curso. A forma de comunicação também estimula a aprendizagem mútua entre os alunos, a troca de experiências e a orientação entre pares;
- **Os Fóruns das Unidades** – funcionam como sala virtual fechada (privada), reunindo todos os utilizadores de um determinado curso (Instrutor e alunos) e disponibiliza uma sala virtual para discussão de assuntos muito específicos. Os fóruns podem ser efetivamente utilizados como um meio rápido de interação e orientação entre formador-formando e formando-formando.

Ao nível dos métodos de ensino aplicados nos cursos VET@HOME, o plano de estudos prevê outra forma inovadora de ensino, nomeadamente a **prática virtual**. Para além de uma atividade pedagógica, estes encontros virtuais também podem ser utilizados como uma ferramenta de comunicação que ajudará o Instrutor a estabelecer contacto pessoal com os alunos (mesmo que seja online), a verificar o seu progresso e a dar-lhes orientação pessoal no processo.

Um feedback abrangente também pode ser fornecido pelo Instrutor no processo de avaliação das tarefas dos alunos. Uma vez submetido através da plataforma, o trabalho do aluno não será apenas revisto e avaliado pelo Instrutor, mas também servirá como um indicador do progresso dos alunos e será uma boa ocasião para o Instrutor fornecer alguns insights valiosos e feedback ao aluno sobre o seu trabalho. Isso orientará o aluno sobre o que ele fez bem e o que deve ser melhorado.

Navegar por uma Educação Centrada no Aluno

Os instrutores devem estar cientes de que teriam um menu opcional muito mais amplo e, assim, estar prontos para tirar dúvidas dos alunos e navegar adequadamente por eles no processo de acesso e utilização da plataforma.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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

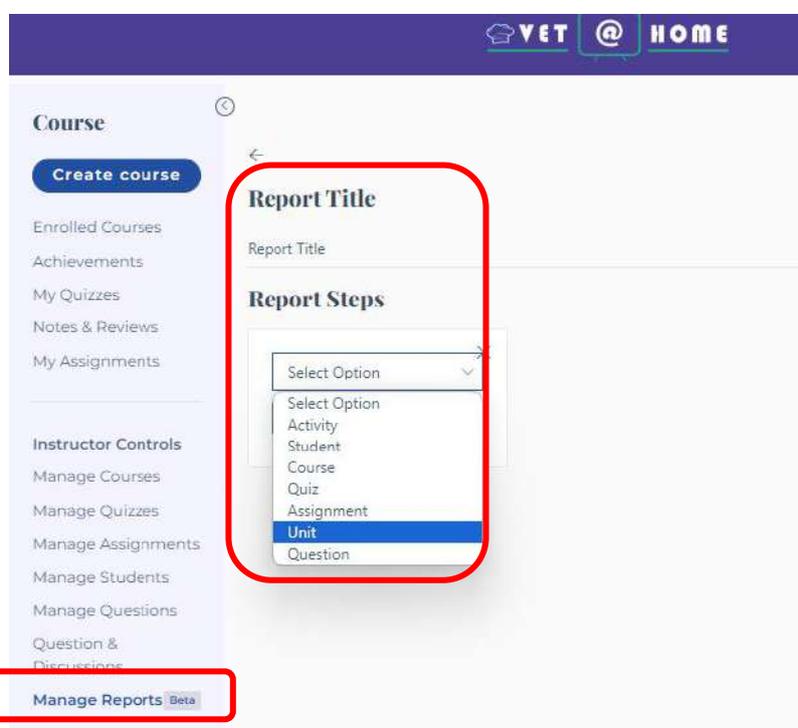
Assim, é muito importante que o Instrutor prepare instruções detalhadas e escritas com antecedência para todas as atividades que estão prestes a ser implementadas no curso, estabeleça regras e prazos claros para cada atividade e publique esta informação livremente o mais cedo possível (de preferência antes do início do curso). Isto permitirá aos alunos navegar pela formação de forma mais independente, escolher a próxima atividade (se for permitido que os tópicos não sejam abordados numa determinada sequência), escolher o horário de aprendizagem e prática em casa dependendo da sua disponibilidade pessoal, escolher as formas e opções de avaliação (se permitidas), etc.

A plataforma VET@HOME permite um processo de formação muito flexível dependendo da forma de estruturar o currículo e selecionar o tipo de componentes e atividades de formação, e aborda plenamente o conceito de educação centrada no aluno. Basicamente, uma vez estruturado, um curso pode ser multiplicado e modificado diversas vezes para se adequar às necessidades do aluno e, assim, delinear múltiplos caminhos de aprendizagem individuais.

Utilizando os recursos e funcionalidades da plataforma o Instrutor pode construir um curso que necessite de uma interrupção mínima do processo de aprendizagem por parte do Instrutor e coloque o foco em seu **papel de mentor** e não de professor.

Avaliar o Desempenho dos Alunos

A avaliação final do desempenho dos alunos será, em qualquer caso, baseada nos parâmetros definidos no programa do curso específico. É por isso que no plano de estudos VET@HOME para formação prática virtual para a profissão de Cozinheiro as atividades e parâmetros de avaliação são apresentados de forma detalhada, incluindo forma de avaliação (avaliação dos trabalhos, exame prático), duração das atividades de avaliação, órgão de avaliação (Instrutor), fórmulas de cálculo da classificação final (síntese dos resultados das atividades de avaliação individuais com o peso relativo designado), etc. (utilizando o módulo e-avaliação). Uma função de avaliação eletrónica automatizada está integrada na plataforma através de dois dos elementos que compõem a estrutura do curso conforme explicado acima: Questionário e



Tarefa, mas ainda assim a plataforma permite outras formas de avaliação (por exemplo, exame prático). Será responsabilidade do Instrutor selecionar e aplicar a combinação

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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

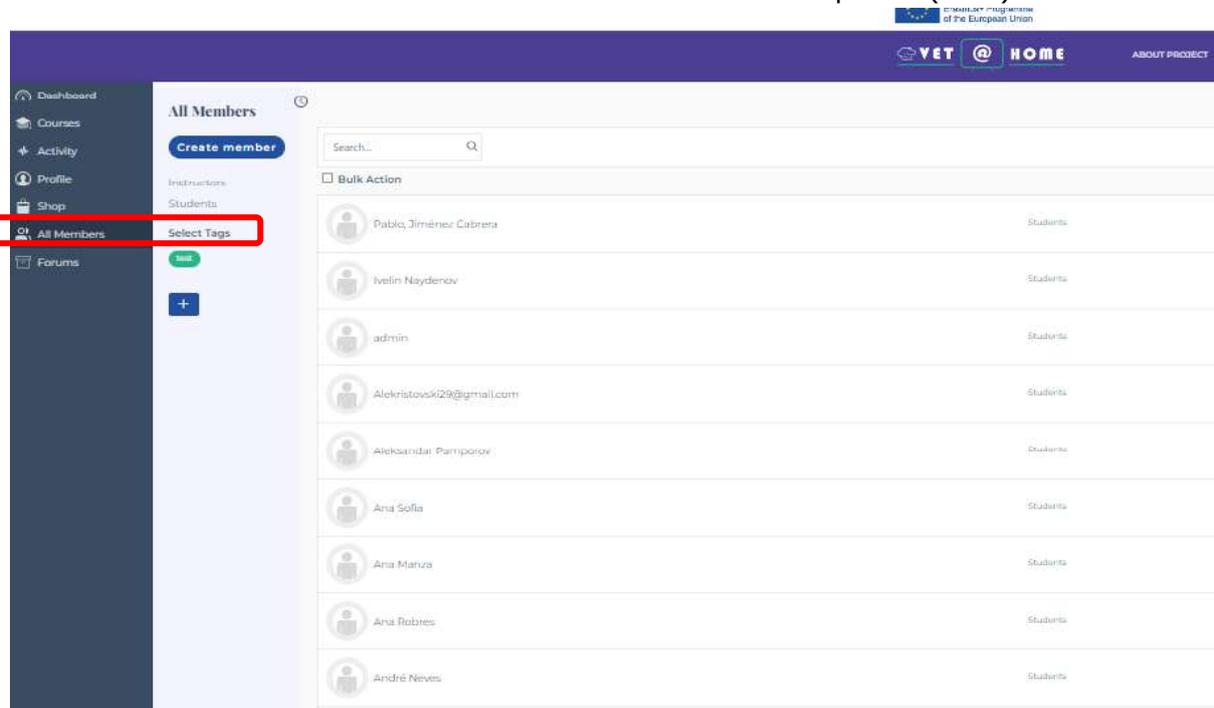


adequada de ferramentas de avaliação automáticas e manuais, a fim de garantir o alcance dos resultados de aprendizagem pretendidos e garantir um tratamento justo e transparente dos alunos no processo de avaliação.

Além disso, o Instrutor dispõe de uma poderosa ferramenta disponibilizada pela plataforma, nomeadamente o módulo Reporting. É acessível a partir do menu Principal, submenu "Gerenciar Relatórios".

As funcionalidades da plataforma permitem aqui ao Instrutor ter uma visão e compreensão profunda dos processos que acontecem em seus cursos. Os relatórios podem ser extraídos por múltiplos fatores, tais como: por atividade, por determinado aluno, por curso, por unidade, por quiz ou tarefa, etc. Isso permite ao Instrutor monitorar e avaliar não apenas o desempenho de um único aluno, mas sim avaliar o sucesso dos cursos e da formação ministrada em geral e melhorar o seu trabalho como criador dos cursos.

Os membros individuais da plataforma (e os alunos em particular) podem ser monitorizados através de vários indicadores-chave de desempenho (KPIs).



As estatísticas que a plataforma pode extrair através dos outros menus dos Controle do Instrutor (por exemplo, Gerir o curso, Gerir questionários, Gerir tarefas, Gerir alunos, etc.) são bastante impressionantes e também são uma ferramenta útil na gestão do processo de avaliação e dos alunos.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Course

Create course

Enrolled Courses

Achievements

My Quizzes

Notes & Reviews

My Assignments

Instructor Controls

Manage Courses

Manage Quizzes

Manage Assignments

Manage Students

Manage Questions

Question & Discussions

Manage Reports [Beta](#)

Course Quiz Assignment

hh Search Student

Student	Status	Marks			
Iliksaap Bjokovskoi	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
Elena	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
Meja Arizankoska	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
Angela Krstevska	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
Angel Stojanovski	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
Aleinstovskiz@gmail.com	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
Angel Stojanovski	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
Aleinstovskiz@gmail.com	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
Stojan Arsić	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
vojilarsalic-vecomaj@skola.hr	Start	0	Change Marks	Change Status	Remove user
Doneta Pintilei	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
Mladen Marušić	Start	0	Change Marks	Change Status	Remove user
edjandar pinto	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
fabio vigas	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
Sara Postiga	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
Mariäna Cruz	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
julyana aquino	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
josé nogueira	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
hugo regufe	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
catarina cunha	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
Bruno Braga	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
Ana Sofia	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
Lucia Matei	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user
Elena Kostadinova	Start	0	Change Marks	Change Status	Remove user
Proencil Portugal	Continue	0	Change Marks	Change Status	Remove user

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



2. Estratégias pedagógicas para a realização de formação prática online

Embora na primeira parte deste documento – o Protocolo – tenhamos explorado os procedimentos que precisam ser seguidos para projetar e implementar cursos de formação prática virtual a nível geral, aqui concentraremos mais na implementação prática dos cursos através de sugestões e orientações, baseadas na experiência dos parceiros do projeto, bem como nas lições aprendidas durante a pandemia da COVID-19 partilhadas pelos principais intervenientes no ensino e formação profissional.

Em primeiro lugar, a eficiência da formação online depende dos seguintes itens: Aluno, Equipa de Formadores, Metodologia Pedagógica, Conteúdos e Enquadramento Tecnológico.

Podemos destacar **3 tipos de estratégias para desenhar a formação online**:

1) Modelo centrado em sistema e plataforma tecnológica

Considera-se que contém todos os elementos para que a aprendizagem ocorra. Os protagonistas do ato de aprender, professores e alunos, desempenham um papel secundário no sistema do sistema.

2) Modelo centrado no aluno ou autoaprendizagem

O aluno é considerado capaz de desenvolver o processo de aprendizagem por si mesmo com a ajuda do sistema ou plataforma. O aluno está preparado e é capaz de aprender sozinho. O papel do professor é secundário ou quase inexistente. Neste caso, o conteúdo deve substituir o professor.

3) Modelo professor-“galope”

A vertente tecnológica está ao serviço da atividade docente dos professores como nas aulas presenciais. Apenas os meios de comunicação com os alunos mudam. Neste caso, são utilizados meios de comunicação ao vivo, como chats, videoconferências, etc.

Ao longo do Protocolo e do Guia, realçámos a importância do formador, acreditamos que o seu papel e funções devem ser enfatizados, uma vez que as mudanças na formação prática online devem ter em consideração uma variedade de aspectos.

A forma mais simples é resumir as atitudes do formador em 2: reativa ou proativa.

REATIVO = quando o formador espera que o formando peça ajuda e reage a essa procura. Neste caso, as avaliações são normalmente questionários com múltiplas escolhas.

PROATIVO = quando o formador tem iniciativa em algumas partes do processo formativo avaliação, dinamização, mensagens individuais de motivação, etc.

Mas, o complexo mundo da formação prática online dá lugar a um grande número de funções essenciais do formador à distância a serem consideradas, que são compreendidas a partir das dificuldades que uma pessoa encontra no próprio processo de autoformação, mesmo que tenha meios suficientes em termos de tempo, material, etc.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Os problemas e as funções do formador deles decorrentes são descritos a seguir:

1. Função motivacional
2. Função ativadora do sentido crítico
3. Função ativadora de participação
4. Função orientadora dos processos de ensino e aprendizagem
5. Papel do designer de materiais didáticos apropriados para substituir o papel do professor
6. Função disciplinar
7. Função de examinar deficiências e potencialidades

Em primeiro lugar, toda ação de formação envolve esforço. O aluno está disposto a fazer o esforço se quiser ser adequadamente recompensado no final. Como pode o formador conseguir uma motivação inicial para isso? Como pode manter essa motivação? Neste sentido, o formador tem o papel de **motivador do formando**.

Em segundo lugar, nem todas as pessoas são capazes de conhecer as suas próprias deficiências. Estas precisam do conselho de um especialista para orientá-los sobre a sua possível existência, provocando a autoanálise e a evidência pessoal da sua existência. Assim, uma função examinadora de deficiências e potencialidades é essencial.

Em terceiro lugar, da mesma forma, a capacidade de autodirecção também é uma questão importante. Quase ninguém fez exercícios de autodisciplina, de modo que na maioria das ações da nossa vida a disciplina é-nos imposta por outra pessoa. Portanto, é necessária uma função disciplinar.

Em quarto lugar, a maioria dos adultos perdeu o hábito de estudar. Tradicionalmente, o sistema de aprendizagem tem sido baseado nas explicações do professor, esquecendo-se da aprendizagem, de estratégias e técnicas de aprendizagem. É por isso que é necessário que o formador desempenhe um papel orientador no processo de estudo.

Em quinto lugar, complementar ao acima exposto está o papel dos meios de comunicação social. A pessoa adota uma posição passiva ao receber os dados. O que acontece quando esta segunda pessoa desaparece? É necessária uma função ativadora do sentido crítico.

Em 6º lugar, a autoestima é crucial: o aluno pode não se considerar capaz. Num certo sentido, ele assume parte do papel de professor e pode ter grandes dúvidas sobre a sua própria capacidade para desempenhar ambos os papéis. O material didático tem que assumir esse papel. Deve antecipar permanentemente as necessidades do aluno para cumprir a função de tutoria. É por isso que o formador à distância desempenha o papel de criador de materiais didáticos adequados.

A 7ª função do formador é garantir a **Interactividade**: A formação tradicional distribuiu os papéis da seguinte forma: O professor era o sujeito activo sobre quem repousavam todas as decisões; o aluno era o sujeito passivo. A formação foi realizada para e pelo aluno, mas sem o aluno. Ou seja, sem levar em conta o seu papel e a sua contribuição no processo. A nova formação baseia-se na necessidade de o aluno participar ativamente no processo de aprendizagem. Isto é ainda mais evidente quando o contacto entre professor

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



e aluno não é mantido de forma permanente. É por isso que o formador deve desempenhar um **papel activador na participação**.

2.1. Estrutura de uma Formação Prática Online

2.1.1. Métodos, Metodologias e Tecnologias de Ensino

Nesta parte, faremos primeiro uma rápida visão geral dos principais métodos de formação, metodologias e tecnologias de ensino utilizadas pelos educadores, e a sua transferibilidade para o ambiente de aprendizagem online. Em seguida, analisaremos a utilização destes métodos nos países parceiros e as principais conclusões da sua aplicação prática que foram partilhadas pelos professores, formadores e prestadores de EFP.

À medida que os confinamentos foram implementados em todo o lado durante a pandemia de COVID-19, as instituições de ensino e formação profissional (escolas, centros de EFP, entidades formadoras, centros de formação de adultos, etc.) também foram encerradas, os prestadores de EFP abandonaram as aulas/sessões presenciais e passaram a ministrar o ensino à distância. O ensino à distância é uma modalidade em que os processos de ensino e aprendizagem acontecem remotamente, ou seja, os alunos não estão fisicamente presentes na sala de aula. Durante alguns anos, este tornou-se o novo modo normal de ensino e formação. O ensino à distância online foi a alternativa mais frequentemente aplicada à formação presencial tradicional, mas foi desafiado pelas especificidades da formação prática no sector do EFP, incluindo para profissões como o cozinheiro. Muitos prestadores de EFP declararam que a formação prática online não substitui totalmente a presencial e tinham razão, pelo que outra alternativa para estas profissões deveria ser a aprendizagem combinada (também conhecida como aprendizagem híbrida). Este último foi adotado como uma abordagem educacional que combina materiais educacionais on-line e oportunidades de interação on-line com métodos tradicionais de sala de aula baseados no local.

Apesar do modo de prestação escolhido pelos prestadores de EFP para a oferta de ensino e formação profissional prática, há uma série de métodos de prestação, conforme examinados na literatura, que fornecem uma variedade de ferramentas para a organização do processo de aprendizagem à escolha. A análise dos métodos utilizados durante a pandemia descreve o seguinte: discussões (envolve comunicação aberta entre um formador e os formandos, em que o formador incentiva os formandos a participarem na aprendizagem, pensando ativamente sobre um assunto); palestras (um palestrante fala sobre um assunto específico ou área de especialização por um período de tempo sem qualquer contribuição dos participantes); aprendizagem remota (formação entre tutor e formandos através de portal ou plataforma online, que normalmente decorre através de sessões de videoconferência); e-learning (os formandos aprendem remotamente através de uma plataforma educativa dedicada, sem frequentar aulas presenciais ou sessões de tutoria); cenários (um formando discutindo um exemplo específico de cena ou evento e como lidar com a situação de forma eficaz); estudos de caso (aprender através de exemplos fornecidos por um formador); jogos de aprendizagem (utilizar diferentes cenários para incentivar os formandos a tomar e justificar decisões no local de trabalho); modelagem, etc.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



De extrema importância para a qualidade da formação prática virtual ministrada é a utilização de uma plataforma adequada (LMS) ou uma combinação de aplicações online que proporcionem oportunidade para: formação online (carregamento de informações e ficheiros, projeção de vídeos, organização sessões on-line, etc.); comunicação e interação online entre as partes envolvidas no processo de formação (comunicação privada, comunicação em grupo, comunicação pública); monitorização e registro dos principais parâmetros do processo de formação (manutenção de logs, registos, rastreabilidade dos processos e ações); e organizar a avaliação dos alunos à distância e online (e-questionários, testes, exames, etc.). Aqui podemos citar diversas plataformas de e-learning que foram populares e amplamente utilizadas durante a pandemia e que por isso foram exploradas no âmbito do projeto VET@HOME como modelos de estruturação da plataforma do projeto: Coursera, Moodle, GoogleClassroom, MasterClass, SkillShare, Udemy, etc. Conforme mencionado acima, algumas das funcionalidades listadas acima poderiam ser integradas na plataforma através da incorporação de diferentes aplicativos e ferramentas.

Quais são os aspectos importantes que devem ser levados em consideração na hora de selecionar uma plataforma para oferta de formação prática online? Aqui está uma lista de critérios de comparação que recomendamos aplicar quando se trata desta escolha:

- **Na perspectiva dos usuários:**

- Capacidade de certificação
- Custo e capacidade de pagamento
- Navegação de nível e classificação / progresso rastreável
- Recursos de suporte
- Ferramentas de compartilhamento de mídia
- Integração de banco de dados de fluxo de trabalho (envio de trabalhos de casa, tarefas, acesso à biblioteca e materiais adicionais, etc.)
- Capacidade de gerir a sala de aula com vários utilizadores
- Avaliações gratuitas e opção de demonstração

- **Gestão de tempo**

- Fórum de utilizadores/avaliações de utilizadores na perspectiva administrativa
- Progresso rastreável
- Integração de conteúdo de vídeo
- Funcionalidade de comunicação Aluno - Professor
- Funcionalidade de supervisão
- Integração de banco de dados de fluxo de trabalho (envio de trabalhos de casa, tarefas, acesso à biblioteca e materiais adicionais, etc.)
- Capacidade de gestão da sala de aula com vários utilizadores
- Avaliações gratuitas e opção de demonstração
- Capacidade de pagamento
- Recursos de suporte
- Ferramentas de compartilhamento de media

A seleção e combinação de métodos, metodologias, bem como tecnologias para a sua aplicação, fica ao critério dos prestadores de EFP.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Vejamos agora os resultados e opiniões, bem como as conclusões, obtidas pelos parceiros no processo de investigação da experiência dos prestadores de EFP e dos estudantes durante a pandemia do CIOVD-19.

Bulgária:

Na Bulgária, a pandemia apanhou os professores de artes culinárias, e especialmente de formação prática, despreparados. A maioria dos prestadores de EFP cancelou ou interrompeu a formação prática em geral, ou limitou-a às ferramentas e soluções técnicas disponíveis que também eram desconhecidas pela maioria deles naquele momento. Com a situação contínua de bloqueios, em algum momento, os prestadores de EFP começaram a procurar uma forma de substituir as aulas práticas presenciais, utilizando diferentes plataformas e tecnologias, como Zoom, MS Team, etc. a sustentação da ligação dos formandos e alunos ao processo de aprendizagem através de reuniões online com os formadores, mas a qualidade da formação foi muito subestimada. A maioria dos professores ficou sem apoio ou instruções sobre como transitar a formação prática online, por isso utilizaram diferentes abordagens para envolver os formandos no processo de aprendizagem, tais como:

- envio por e-mail ou grupos de redes sociais dos temas de formação prática (incluindo recibo com ingredientes, quantidades, procedimentos tecnológicos descritos a serem implementados, equipamentos e eletrodomésticos necessários, instruções, fotos do prato pronto, vídeos se disponíveis, etc.), dando então um prazo para os formandos implementarem o trabalho em casa e enviarem fotos do produto pronto. Se necessário, consultas pessoais foram fornecidas por telefone ou outras opções de chat;
- explicar através de ligação por videoconferência os principais procedimentos - o professor fala em frente a uma câmara a partir de casa (utilizando MS Teams, etc.) e os formandos/alunos ouvem e tomam notas. Incentivar os alunos a pesquisar mais informações e vídeos relevantes. Em seguida, os formandos preparam a tarefa sozinhos em casa. Nenhum feedback foi fornecido aos formandos nestes casos;
- seleção de fotos e vídeos disponibilizados na Internet pelo professor para cada tarefa. Em seguida, enviá-los aos formandos/alunos juntamente com instruções escritas para preparação em casa. Os alunos apresentaram os resultados durante as aulas online através da plataforma selecionada pela escola/centro EFP.
- quando o professor e os alunos puderam usar câmeras em casa, o professor demonstrou diante da câmara na sua cozinha, e os formandos repetiram as tarefas em suas casas também com as câmeras ligadas. Esta foi talvez a experiência mais bem sucedida, porque deu a oportunidade de colocar questões e dar instruções e apoio por parte do professor em tempo real. As dificuldades aqui estavam relacionadas à conexão pura em alguns casos, interrupção constante e ambiente online barulhento com todos os participantes ativos ao mesmo tempo, problemas técnicos relacionados à insuficiência de equipamentos, etc.

Em termos de aprendizagem baseada no trabalho, não houve quaisquer práticas de formação (estágios profissionais) implementadas no país durante a pandemia da COVID-19. A maioria dos estabelecimentos de restauração foram forçados a encerrar e estes não só não foram possíveis, como na verdade foram proibidos. As empresas e os tutores das empresas não conseguiram reorganizar o seu trabalho de forma a poder acolher aprendizes do sector da restauração.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Da nossa experiência com os formadores/professores entrevistados, existem vários aspectos-chave que devem ser tidos em conta na escolha de métodos de ensino, metodologias de ensino e tecnologias adequadas para a realização de formação prática em artes culinárias:

- adaptação do plano educativo ao ensino à distância
- a falta de meios tecnológicos ou inadequados
- a falta de recursos e materiais de aprendizagem específicos
- a falta de um ambiente educativo online estruturado e adequado à formação prática (a maior parte das plataformas mais utilizadas são concebidas para home-office ou ensino teórico)

Muitos professores declaram não ver vantagem na modalidade de formação prática a distância. Alguns deles vêem algum potencial na aprendizagem combinada (à distância + presencial). A maioria prefere a formação prática presencial principalmente pelas dificuldades listadas.

Portugal:

No que diz respeito às tecnologias utilizadas para colocar em prática a formação online em Portugal, podemos dizer que os dispositivos eletrónicos (computadores, câmaras, telemóveis, tablets), bem como os meios digitais, foram amplamente utilizados para apoiar a educação e a formação em escolas e/ou centros de EFP. Como exemplos podemos apontar plataformas online, tais como: Moodle, Zoom, MS Teams, Google meet, Kahoot, etc.

Estas tecnologias e plataformas digitais permitiram ter sessões síncronas e assíncronas, partilha de ecrã, demonstrações práticas, mostrar apresentações em PowerPoint, podcasts e programas de televisão, utilizar plugins dentro de algumas plataformas como chat e fórum para sessões assíncronas e uma forma de comunicação entre formadores-formandos.

Desta forma, conclui-se que os formadores tiveram que organizar as suas sessões de forma a serem o mais práticas possível. Organizaram sessões práticas com vídeos temáticos, programas de televisão, PowerPoint, demonstrações, e o mais importante foi que os formandos/alunos realizassem a preparação dos pratos nas suas casas. Neste caso, foi solicitado aos formandos que fizessem uma pesquisa individual antes de elaborarem uma receita. Também algumas respostas obtidas na pesquisa realizada, afirmaram que outro dos métodos foi a utilização de vídeos que os formadores já tinham produzido explicando todos os passos para implementar uma receita. Dessa forma, foram utilizados métodos ativos, expositivos, demonstrativo.

From the trainees' perspective, the best training methods in terms of positive feed-back refer to practical work, projecting and watching films and videos, conduction of a research of a recipe, time management and concentration to optimize the use of resources, screen sharing.

Na perspetiva dos formandos, os melhores métodos de formação em termos de feedback positivo referem-se ao trabalho prático, projeção e visualização de filmes e vídeos, realização de pesquisa de receita, gestão de tempo e concentração para otimizar a utilização de recursos, partilha de ecrã .

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Espanha:

Quando se trata de explicar os métodos e metodologias de ensino adequados para a formação prática online e os prós e contras, podemos agrupá-los em dois tipos: sessões síncronas (transmissão ao vivo da sessão aos alunos) e sessões assíncronas (quando o aluno pode acessar o vídeo ou outro material de formação a qualquer hora que desejar e não no mesmo horário em que o professor o faz).

No caso de sessões síncronas, podem ser utilizadas plataformas como Google Meet, Zoom, MSteams. Alguns dos pontos positivos são: a participação de 100% e o imediatismo já que todos podem participar e tirar dúvidas. Mas as desvantagens também são importantes porque os alunos, ao conseguirem interagir, interrompem muito (alguns podem não estar habituados e pode haver problemas de vídeo e áudio). Para que haja um bom funcionamento, os microfones devem estar silenciados e os alunos devem levantar a mão quando quiserem interagir, caso contrário, a interação pode ser um caos, pois o professor, enquanto cozinha ou mostra algo, não consegue silenciar os microfones ou "ativar o som". eles...

O meio-termo entre o modo síncrono e o assíncrono é transmitir a sessão de aprendizagem através da plataforma de e-learning online em tempo real, e os alunos podem interagir pelo chat da plataforma de e-learning, não verbalmente, para tirar dúvidas, para que o professor não precisa silenciar ou "ativar" os microfones para evitar o caos, ele pode ver na tela as perguntas/comentários dos alunos que estão online e tirar suas dúvidas. Este modo é muito mais eficaz porque os alunos podem assistir ao vídeo sem interrupções, além de poder assisti-lo várias vezes em casa. No entanto, como qualquer modalidade, tem algumas desvantagens: os alunos só podiam interagir via chat/escrita e, ao mesmo tempo, este tipo de streaming através da plataforma de e-learning consome muita largura de banda, o que pode criar conflitos e tornar o processo mais lento. vídeo.

A modalidade assíncrona tem um ponto positivo: os alunos podem assistir ao vídeo sempre que tiverem tempo, não precisando acessá-lo no mesmo horário que o professor. Mas o aspecto negativo está relacionado a não conseguir interagir e tirar dúvidas, o que pode trazer consequências no processo de aprendizagem.

Macedónia do Norte:

No cenário dinâmico do sistema educativo, os métodos aplicados para transmitir conhecimento passaram por uma evolução transformadora, refletindo a integração da tecnologia e as necessidades em mudança dos alunos. O sistema educacional, antes ancorado principalmente no método tradicional de ensino presencial, expandiu os seus horizontes para abranger um espectro de métodos de ensino que atendem a diversos estilos e preferências de aprendizagem. A transformação foi vista principalmente durante o período COVID-19. Esta evolução pode ser vista através dos métodos tradicionais de aprendizagem presencial, combinada e e-learning, cada um representando uma abordagem única à pedagogia.

Infelizmente, a COVID-19 foi um golpe direto no sistema educativo da Macedónia do Norte, especialmente para as profissões de EFP onde existe formação prática, incluindo a profissão de cozinheiro. Naquele momento foi possível perceber o despreparo do estado para lidar com as mudanças que tiveram que acontecer rapidamente no campo da educação, de

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



modo que por um longo período as profissões de EFP não foram ensinadas de forma alguma, apenas a parte teórica foi considerada, enquanto a parte prática em geral não foi realizada ou foi realizada em condições não estruturadas onde o próprio formador determinava de que forma a realizaria e como seria feita a avaliação dos alunos.

Esta situação prevaleceu tanto nos sistemas formais como nos informais.

Após a flexibilização das medidas de proteção contra a COVID-19, as palestras passaram a ser maioritariamente semipresenciais (combinadas – a parte teórica online, enquanto a parte prática em grupos menores, conforme as medidas ativas, mas ainda com presença física). Apenas uma pequena percentagem de instituições de ensino conseguiu adaptar-se à situação e implementar aulas remotamente através de ferramentas digitais. Quanto às técnicas utilizadas, a maioria comunicava com os alunos através da plataforma MS Teams ou ZOOM, enquanto partilhavam as tarefas de trabalho por email, comunicação direta via Viber, WhatsApp, através da partilha de vídeos (que eles próprios gravaram ou descarregaram da Internet), apresentações, compartilhamento de links com informações e materiais. Os formadores em geral não são adeptos do ensino à distância para formação prática, mas admitem que o uso da tecnologia pode beneficiá-los e aos alunos na ampliação do contexto dos materiais, na comunicação mais profunda entre eles e os alunos e nas ferramentas utilizadas. A maioria deles está considerando a formação híbrida como uma forma de ensino.

Croácia:

Os métodos utilizados durante a COVID-19 foram um bom exemplo de como diferentes partes das aulas podem ser combinadas usando diferentes métodos. A maioria das aulas foi ministrada em aulas presenciais e à distância. O trabalho em casa era incentivado, mas quando surgia a oportunidade as aulas eram ministradas presencialmente nas escolas. Para alguns professores, a utilização de ferramentas digitais para criar diferentes métodos de aprendizagem foi uma experiência positiva. A maioria dos alunos realizou trabalhos práticos na escola, cerca de 60% e alguns tiveram a oportunidade de frequentar a WBL fora da escola. Nestes casos, os professores optaram por turmas menores com as quais fosse possível ter aulas presenciais. Muitos professores apontaram a aprendizagem pela pesquisa como o método mais favorável. Os alunos receberam instruções por meio de palestras on-line, onde foram utilizadas apresentações em PowerPoint, ou por professores filmando-se, após o que todos os materiais ficaram disponíveis na sala de aula virtual. Cabia aos próprios alunos aprofundar a pesquisa sobre determinado tema e como resultado da pesquisa algo tinha que ser feito; ou foi escrito um ensaio, foi preparada uma refeição ou foi dado um feedback oral através de algum tipo de plataforma de comunicação e/ou apresentação. Os alunos deram feedback de que estavam mais envolvidos no tópico quando recebiam instruções adequadas sobre a tarefa dada e, claro, de uma forma interessante, após o que encontrariam a resposta por si próprios. Um dos resultados positivos definitivos em relação ao uso da tecnologia foi a filmagem e a edição, que foram feitas muito bem por alguns alunos, mas ainda assim muitos deles tiveram dificuldade em gerir algumas das competências digitais básicas. Na Croácia, uma plataforma online chamada Loomen era amplamente utilizada como sala de aula virtual onde eram dadas tarefas aos alunos, bem como diferentes materiais partilhados. Foi um problema fazer com que todos os alunos acompanhassem as tarefas, por isso foram usados lembretes através de chamadas de telemóvel e mensagens de texto. A aplicação Microsoft Teams era obrigatória para prestadores de EFP durante o bloqueio da COVID-19 e demonstrou ser de

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



fácil utilização, razão pela qual muitas escolas ainda a utilizam como um canal de comunicação formal onde os alunos recebem materiais atualizados e trabalhos de casa.

2.1.2. Recursos Online Sugeridos

Com base nos dados recebidos pelos questionários distribuídos pelos parceiros, os respondentes partilharam diferentes recursos online que utilizaram ou testaram durante a pandemia, num esforço para sustentar a formação prática em profissões relacionadas com as artes culinárias. É claro que alguns foram mais adequados e eficazes do que outros, por isso iremos aqui delinear as principais conclusões do inquérito com os seus prós e contras.

Basicamente, a transição para a educação e formação digitais começou há muito tempo. Muitas instituições de ensino e formação mudaram para: e-ensino, e-books, e-avaliação (com plataformas, questionários, etc.), etc. A digitalização dos recursos tradicionais de ensino e formação não é algo novo, uma vez que este processo começou há anos atrás, mas a pandemia impulsionou os esforços nesse sentido e forçou a transição para um ambiente de aprendizagem digital. Muitos recursos de formação já estavam disponíveis em media eletrónica (media que utiliza meios eletrónicos ou eletromecânicos para o público ter acesso ao conteúdo) em diferentes formatos: arquivos de texto/imagem/vídeo/áudio/gráfico..., e o que era preciso fazer era torná-los acessíveis online.

A maioria dos professores entrevistados em todos os países parceiros partilhou que um dos seus principais problemas durante a pandemia da COVID-19 e obrigados a ministrar aulas práticas aos alunos sobre culinária (a partir de casa), foi a falta de formação estruturada e adequada para formação online/à distância e recursos de ensino e formação. Todos possuem os livros dos professores necessários, respectivamente os alunos têm os livros dos alunos, mas ambos são apenas materiais escritos que fornecem certas informações. Sem dúvida os diagramas, esquemas, imagens/fotos destes livros são úteis para visualizar os processos e etapas, mas dificilmente substituiriam a demonstração ao vivo na cozinha. Assim, para otimizar o processo de ensino e apresentar os conteúdos de formação de uma forma mais compreensível, a maioria dos professores utilizou diversos materiais de visualização e "em movimento", tais como: vídeos, apresentações animadas, até questionários de auto-preparação. Apesar de existirem inúmeros vídeos sobre diferentes técnicas e receitas disponíveis na Internet, infelizmente não existem vídeos de formação especialmente gravados que sigam uma estrutura específica e dêem conta das competências específicas a serem adquiridas pelos formandos. A maioria dos vídeos é preparada por cozinheiros de TV, blogueiros de culinária, não profissionais, etc. que muitas vezes não explicam em detalhes por que realizam uma determinada etapa ou processo (por exemplo, por que colocamos o sal ou outros sabores no final do preparação de um prato quente), e isto é muito importante para os formandos compreenderem e aprenderem.

Além dos recursos de vídeo, gravados especialmente para fins de formação, os professores sugerem ainda: livros digitais para professores e alunos; PPT; galerias de fotos, etc. Tudo isto deve ser organizado num ambiente virtual (plataforma, armazenamento, nuvem...) e ser possível aceder e selecionar de acordo com as necessidades dos professores e formandos.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Apresentamos uma tabela com características dos recursos e materiais mais utilizados pelos professores/formadores de culinária durante a pandemia de COVID-19 de forma remota:

Recursos didáticos	Caraterísticas
Aulas/sessões gravadas em vídeo/áudio	<p>São vídeos pré-gravados destinados a fornecer informações sobre um determinado tema; excelente oportunidade para implementação de demonstração de atividades físicas – como cortar, cozinhar, etc.; permitir a apresentação simultânea de conteúdos visuais e verbais (o instrutor pode realizar atividades enquanto fala e explica suas ações); permitir que o aluno/formando assista a aula/sessão diversas vezes até aprender/compreender o conteúdo; permitir retroceder e avançar, acessando assim um determinado momento de interesse; permitir a partilha com um número (i)limitado de espectadores, economizando tempo para o instrutor repetir a mesma demonstração para cada novo grupo.</p> <p>De modo geral, as videoaulas pré-gravadas foram consideradas uma ótima ferramenta de formação para a profissão de cozinheiro em especial.</p> <p>As audioaulas/sessões não foram aproveitadas na íntegra por serem consideradas insuficientes para a formação prática na profissão de cozinheiro, mas ainda assim poderiam ser utilizadas para apresentação da parte teórica das aulas/sessões.</p>
Vídeos públicos disponíveis na Internet	<p>Estes vídeos foram frequentemente mencionados pelos formadores em profissões culinárias como um recurso de Ensino/formação online disponível. Pelo que entendemos, foram utilizados como uma solução urgente para substituir a necessidade de formação prática e em particular de demonstrações de diferentes processos e técnicas culinárias durante a pandemia, quando os professores/formadores não estavam preparados para enfrentar o desafio de ministrar formação prática à distância. Nesses casos, esses vídeos foram uma saída para a situação e preencheram a lacuna aberta pela impossibilidade de aulas/sessões físicas na cozinha de formação.</p> <p>Tal como indicado, por exemplo, pelos formadores e instrutores, alguns vídeos do YouTube podem ser muito úteis para ilustrar processos ou técnicas culinárias. Portanto, esses vídeos devem ser manuseados com cuidado, pois as fontes nem sempre são confiáveis e o instrutor deve selecionar com muito cuidado os vídeos que recomenda aos alunos/formandos.</p>
Apresentações	<p>O objetivo das apresentações é fornecer aos alunos/formandos a estrutura da aula/sessão, listar (e explicar) os principais conceitos, fornecer mais informações sobre os tópicos, etc. PowerPoint, Canva, Prezi ou produtos equivalentes são normalmente usados para preparação de apresentações. São adequados para a introdução do aluno/formando na aula/sessão durante a aula (online) e, ao</p>

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



	<p>mesmo tempo, podem ser úteis para os alunos como notas no processo de aprendizagem e preparação para exames. Hoje em dia as apresentações podem ser animadas para proporcionar uma formação mais interativa e chamar a atenção do aluno/formando.</p> <p>As apresentações foram amplamente utilizadas durante os regimes de confinamento impostos pela COVID-19, porque são muito populares, os professores/formadores sabem prepará-las, não exigem um nível muito elevado de literacia técnica, acessíveis em quase todos os dispositivos e formatos, são fácil de compor e projetar, além de ser reconhecido pelos alunos como recurso didático, etc.</p>
E-books	<p>Os e-books vêm em diversos formatos e podem ser acessados e escritos por meio de um dispositivo eletrónico. Basicamente, são os livros tradicionais de professores/formadores e alunos que são digitalizados e disponibilizados online. O seu objetivo é fornecer leitura estruturada para os alunos/formandos. No caso da formação prática os e-books poderiam ser desenvolvidos como manuais, guias, protocolos, etc. Foram amplamente utilizados pelo professor/formador durante a pandemia da COVID-19, uma vez que são relativamente fáceis de desenvolver através da digitalização dos materiais de formação existentes em o assunto, fácil de distribuir e fácil de usar.</p>
Instruções escritas (áudio/vídeo)	<p>Na maioria dos casos, as instruções são fornecidas como um documento escrito disponível on-line, mas às vezes também podem ser registradas pelo Instrutor. Estes são elaborados e direcionados para um grupo específico (auditivo) e para uma tarefa específica (por exemplo, instruções para uma tarefa, para preparação para avaliação, etc.). Essas instruções foram enviadas/partilhadas com os alunos/formandos por meio de canais de comunicação digital ou disponibilizadas on-line. As instruções são consideradas um importante recurso didático que precisa ser desenvolvido para cada curso.</p>
Outros	<p>Também foram citadas algumas soluções específicas, como: acesso a bancos de dados online, gráficos, simulações, até jogos eletrónicos, que complementaram os recursos mais utilizados listados acima .</p>

Tudo isto requer, sem dúvida, programas de formação (currículo, plano de estudos) especialmente concebidos (ou ajustados) para ministrar a formação prática virtual, para que o processo de ensino-aprendizagem possa fluir de forma organizada e estruturada.

2.1.3. Meios Sugeridos para Interação entre Formadores e Formandos

Em termos dos meios de interação sugeridos entre os alunos/formandos e os professores/instrutores, muitas questões foram mencionadas pelos intervenientes entrevistados ao transferirem a comunicação para o ambiente digital. Ainda assim, apontaram algumas soluções muito viáveis para a interação online, bem como deram algumas preferências a determinadas ferramentas de comunicação.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Listagem dos meios mais aos menos preferidos pelos participantes na formação:

A. Métodos de comunicação imediata (síncrona)

São métodos e ferramentas de comunicação online que permitem a participação simultânea de dois ou mais participantes, bem como a troca de informações (texto, verbal, visual, etc.) em tempo real (ao vivo). Eles geralmente exigem uma resposta imediata. Entre estes foram mencionados os seguintes:

Canais de comunicação	Caraterísticas
Sistemas de gestão de aprendizagem ou plataformas de e-learning	<p>Embora os LMS e as plataformas de e-learning tenham uma finalidade bastante mais ampla do que servir como canal de comunicação, normalmente sustentam diferentes meios de interação integrados nas suas estruturas. Estes podem fornecer mais de uma ferramenta para comunicação e interação professor-aluno e aluno-aluno, o que os torna o canal preferido para ambos os atores do processo de ensino-aprendizagem. A combinação de ferramentas específicas que as diferentes plataformas oferecem para esse fim varia conforme as plataformas, mas geralmente se enquadram em uma das próximas categorias, por isso não as discutiremos aqui. Exemplos de tais plataformas mencionadas pelas partes interessadas são: Moodle, MS Teams, ZoomLearn, Google Classroom, etc.</p> <p>O aspecto negativo aqui não está relacionado com as funções das plataformas que durante a pandemia do COVID-19 provaram ser a melhor solução, mas na maioria das vezes diz respeito ao preço de tais plataformas, que não é acessível para todos os prestadores de EFP. Existem algumas soluções simples, mas um LMS especialmente concebido com funcionalidades específicas é caro e nem sempre justificado.</p>
Video-conferência	<p>O fato de professor/formador e aluno/formando estarem online ao mesmo tempo por meio de conexão de videoconferência permite que eles interajam enquanto se vêem (vídeo) e conversam, discutem, fazem/respondem perguntas (áudio). Esta ligação é ideal para simulação de aulas práticas presenciais na formação de Cozinheiros, pois representa todos os aspectos da formação tal como aconteceria numa cozinha de formação ou num restaurante. A interação bidirecional é uma ótima maneira de os alunos receberem respostas imediatas às suas dúvidas, bem como de o professor monitorar seu desempenho.</p> <p>Embora seja definido como um dos métodos de comunicação preferidos (tanto por alunos/formandos como por professores/professores), este método também se caracteriza como um dos mais problemáticos, porque só precisa de ser implementado após uma preparação prévia suficiente de alunos e professores. .</p> <p>Também requer o desenvolvimento e aplicação de diferentes protocolos dependendo do ambiente em que a videoconferência é usada, por exemplo:</p>

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



	<ul style="list-style-type: none">- pode servir como demonstração ao vivo (o professor realiza as atividades, os alunos apenas assistem – ou seja: os alunos devem silenciar seus microfones para não atrapalhar o processo de formação; o professor deve parar em determinados momentos e certificar-se de que tudo está visível e os alunos podem ouvir e entender bem, etc.);- silenciar seus microfones para não atrapalhar o processo de treinamento; o professor deve parar em determinados momentos e certificar-se de que tudo está visível e que os alunos conseguem ouvir e compreender bem, etc.);- pode servir como uma cozinha virtual de treinamento (o professor realiza a atividade, os alunos assistem e repetem depois dele – ou seja: todos os postos de trabalho nas instalações do professor e dos alunos precisam estar equipados com equipamentos e materiais iguais/similares; depois a cada demonstração o professor precisa parar e verificar se os alunos implementam a ação corretamente e fornecer feedback e/ou orientação imediato; pode ser feito apenas em pequenos grupos de alunos, etc.);- pode servir como espaço de exame virtual (o aluno implementa tarefa pré-acordada e o instrutor observa e avalia o desempenho, ou seja: os requisitos técnicos devem ser definidos com antecedência e os alunos precisam seguir um determinado protocolo sobre como se preparar, como apresentar, etc.). <p>Falando em garantia técnica, esta também é frequentemente mencionada como um problema tanto para os prestadores de EFP como para os estudantes nos cursos de preparação de Cook: as câmaras, microfones, ligação à Internet necessários, etc.; os equipamentos necessários para a formação prática, eletrodomésticos, utensílios, etc.</p> <p>Por fim, um dos momentos mais problemáticos na utilização de videoconferência para a formação prática de cozinheiros é que o instrutor não conseguirá reagir e ajudar caso aconteça algum incidente com o aluno durante a execução das tarefas.</p>
Transmissão ao vivo (Live-stream)	Semelhante à videoconferência, a transmissão ao vivo permite que os professores/instrutores apresentem e ensinem habilidades práticas realizando demonstrações ao vivo. Aqui, novamente, as informações de vídeo e áudio estão acessíveis para um número limitado ou ilimitado de espectadores, dependendo do aplicativo selecionado para streaming. Assim, este canal de comunicação limita a possibilidade de interação professor-alunos, uma vez que o streaming ocorre em uma direção: o professor transmite o vídeo ao vivo na Internet, os alunos assistem. Existe a possibilidade de os alunos tirarem dúvidas por meio de um chat ao longo do streaming, o que proporciona oportunidades de interação – o professor pode parar em determinados momentos, ler e responder às perguntas, ou pode fazê-lo ao final da apresentação. O canal é adequado para realizar demonstrações em vídeo para um grande número de alunos

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



	com possibilidade limitada de interrupção por parte dos alunos.
Canais de comunicação escrita/texto	Os canais de comunicação escrita síncrona são geralmente suportados por diferentes aplicativos de mensagens instantâneas, como WhatsApp, Messenger, Slack, etc. interação. Ainda assim, são também o método preferido para troca de informações por escrito e transmissão de mensagens rápidas de texto (texto e/ou imagens). Elas existem em diversas formas, como: chats ao vivo, mensageiros, grupos fechados/públicos em plataformas ou em mídias sociais, dashboards, etc. O ponto forte dessas ferramentas é a forma mais rápida e eficiente de interação, principalmente quando o aplicativo é notificar o usuário sobre uma mensagem recebida. O problema é que eles não permitem a troca de arquivos ou dados grandes e também podem ser manipulados por fatores externos (mensagens a serem editadas/excluídas após o envio; histórico a ser desligado ou apagado; usuários externos a serem convidados ou usuários internos sair/ser banido do chat, etc.).
Conexão de áudio em tempo real	Tal como a videoconferência online, a audioconferência é um meio imediato de interação entre o professor e os alunos. Isso pode ser feito por telefone (telemóvel) ou por meio de um dos aplicativos listados acima que possuem opções de chamadas pela Internet/webchamadas. As especificidades das ligações áudio dependem da aplicação escolhida, da plataforma – quantos participantes, se a ligação é segura ou limitada, etc. Ainda para efeitos da formação prática virtual este método de comunicação não é muito apreciado, uma vez que: não registrar ou acompanhar as informações trocadas; não permite troca de outros dados/arquivos; não acrescenta muito aos métodos de ensino, principalmente quando se trata de formação prática, etc. Assim, as audiochamadas são consideradas adequadas apenas para troca rápida e imediata de breves informações ou orientações rápidas sobre determinado assunto. Além disso, os telefonemas não são preferidos pelos formadores, principalmente quando são feitos em horário inapropriado e/ou sem acordo prévio.

B. Métodos de comunicação assíncrona

Estes métodos não requerem uma resposta imediata e considera-se que existe um atraso entre a troca de informações. Eles permitem interação sem conversa em tempo real e são menos sensíveis ao tempo.

Canais de comunicação	Caraterísticas
Fóruns e painéis de discussão	Canais de comunicação de grupo fechados ou abertos; frequentemente organizado por tópicos (tópicos); o fórum pode acompanhar todas as comunicações trocadas entre todas as partes (se forem necessárias provas sobre quem, quando e o que publicou) e pode armazenar grandes

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



	<p>quantidades de dados/textos escritos para serem pesquisados ou consultados quando necessário; dá oportunidade para muitos participantes, bem como para resposta pessoal a uma questão ou preocupação específica, indicando o destinatário; simula uma discussão pública, mas por escrito, com número selecionado de participantes; possibilidade limitada de troca de arquivos (apenas imagens ou arquivos de tamanho pequeno).</p>
Utilização do Email	<p>A troca de e-mails é uma forma de comunicação confiável e segura; ferramenta de comunicação amplamente utilizada e popular, geralmente gratuita ou barata; permite a comunicação mútua em ambiente privado, bem como a comunicação em grupo com mais de dois receptores (em CC); permite o acompanhamento temporal das informações e materiais trocados, podendo assim ser utilizado para comprovar se um determinado prazo é respeitado ou não; permite anexar arquivos (geralmente de tamanho limitado) e suporta a maioria dos tipos/formatos de anexos regulares, permite fornecer links para fontes externas ou acesso a nuvens com dados/arquivos; permite todo o rastreamento de comunicação.</p> <p>Do ponto de vista negativo, os e-mails não requerem ação/resposta imediata e, embora dêem alguma flexibilidade em termos de intervalo de tempo, também podem ser facilmente ignorados e não respondidos ou a resposta pode ser atrasada ou a ação/solicitação correspondente – não deve ser implementado.</p>
Publicações/posts	<p>Estas são mencionadas como funcionalidades das redes sociais, uma vez que estas últimas são hoje amplamente utilizadas pelos jovens (e não só), inclusive para fins educativos/formativos. Diferentes mídias como Facebook, Instagram, YouTube, etc. permitem que o usuário crie seu próprio espaço dentro (página/mural, grupo, perfil, painel, canal, playlist, etc.) e ali forneça conteúdo próprio, ao mesmo tempo em que pode gerenciar e limitar o acesso a estes conteúdos. Nesse sentido, as publicações nas redes sociais (posts, arquivos compartilhados, vídeos publicados, etc.) poderiam ser utilizadas como espaço de interação, inclusive no processo educativo. Na verdade, a investigação mostrou que eles foram um dos principais instrumentos para sustentar a formação nas escolas e instituições de formação durante os regimes de confinamento da COVID-19, porque são acessíveis, fáceis de navegar e, o mais importante, - extremamente populares.</p>
Websites and blogs	<p>À semelhança das redes sociais, os websites e blogs são um espaço virtual pessoal/organizacional que permite o upload ou publicação de conteúdos, incluindo conteúdos de formação, de diferentes tipos e volumes. Oferecem muitas opções diferentes para gestão de conteúdo, como acesso limitado a diferentes áreas/seções do site, direcionamento a um público específico, etc. A interação através de sites e blogs</p>

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



	pode ser garantida por comentários de determinados conteúdos publicados no site ou blog. O problema aqui é que normalmente estes exigem investimentos adicionais para compra de domínio, pagando: hospedagem, desenvolvimento web, atualização e manutenção, etc.
Video/ notas de áudio	Estes foram mencionados como uma alternativa aos anúncios ou notas escritas e tinham como principal objetivo entregar rapidamente informação a um (grupo de) aluno(s) quando fosse necessária uma representação visual/áudio da mensagem transmitida.
SMS, Mensagens de texto	Foi considerado pelos stakeholders entrevistados como um método de comunicação ultrapassado, utilizado em casos raros e excepcionalmente. Normalmente era utilizado por pessoas que não têm acesso à Internet (e utilizam o telemóvel para comunicação). Portanto, este método é uma forma de comunicação segura, confiável e rápida, mas requer um dispositivo móvel e cobertura de rede e pode transmitir apenas textos curtos para um único receptor (ou um grupo limitado). Não foi apreciado como principal meio de interação entre professores e alunos.

Como conclusão, as preferências das partes interessadas inquiridas foram para os métodos e meios de comunicação imediatos, mas dentro de um intervalo de tempo limitado (programado preliminarmente, se possível), enquanto os métodos de comunicação e meios de interação assíncronos foram utilizados principalmente como complemento aos principais canais para fornecer informações adicionais aos alunos.

A escolha dos meios de interação é definida tendo em conta: o orçamento disponível (tanto das entidades de EFP como dos alunos); garantia técnica disponível; acessibilidade e competências dos utilizadores sobre como utilizar as diferentes soluções, etc.

2.1.4. Estratégias e Ferramentas Sugeridas de Avaliação para a Formação Online

A e-avaliação é uma ferramenta amplamente aplicada em cursos ministrados online, mas principalmente para avaliação dos conhecimentos adquiridos pelos alunos na parte teórica da sua formação. Nestes testes, são utilizados questionários e outras ferramentas de avaliação populares, uma vez que proporcionam a oportunidade de recolher provas do conhecimento dos alunos e da conformidade com padrões ou critérios predefinidos que são facilmente mensuráveis através destas ferramentas. Infelizmente, quando se trata de medir as competências "duras" (profissionais) evidenciadas através da implementação física de tarefas e ações (no caso da profissão de cozinheiro, estas são cortar, cozinhar, servir, etc.), estas ferramentas de avaliação online acessíveis não são aplicáveis. Respectivamente, alternativas devem ser pesquisadas e aqui propomos algumas sugestões identificadas pelos parceiros do projeto no decurso da pesquisa e inquérito que realizaram entre os prestadores de EFP nos seus países.

Bulgária:

Em termos de avaliação da formação prática em profissões culinárias na Bulgária durante a pandemia, não existe tal prática, porque não está regulamentada na legislação como

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



uma possível forma de avaliação. Respectivamente, os professores não conseguiram aplicar estas estratégias até agora.

No entanto, sugeriram algumas reflexões sobre o assunto ao enumerarem as dificuldades que encontraram (esta foi uma delas - falta de ferramentas para e-avaliação e avaliação) e todas elas previstas no regulamento que exige que o exame prático seja realizado no final de cada curso de EFP presencial, com a participação simultânea do aluno (ou grupo de alunos) e de um conjunto de examinadores, e que o exame prático deve ser registado e arquivado. Os professores e instrutores veem uma alternativa na organização síncrona do exame prático final para Cozinheiros através de ligação de videoconferência entre aluno e banca examinadora e gravação de vídeo de toda a duração do exame (organizado pelo prestador de EFP), que no caso de o ensino e exame a distância é extremamente difícil, pois depende da disponibilidade técnica do estagiário para garantir equipamento suficiente em casa (câmara, microfone, Internet) + conexão estável ao vivo via Internet com a banca examinadora. Além disso, um dos principais componentes de avaliação na profissão de cozinheiro é se o formando implementa todas as medidas de saúde e segurança que dificilmente podem ser estabelecidas por vídeo. A gravação em qualquer caso não será utilizada para avaliação direta, mas principalmente como prova do desempenho do aluno durante o exame.

Ainda que seja possível organizar um exame prático à distância, este exame deverá ser individual, apenas para um formando/aluno. Outro requisito é que exista um conjunto de examinadores ou comité composto por pelo menos 3 pessoas - representantes do prestador de EFP ou professores/instrutores ou representante de um empregador para a respetiva profissão. Eles precisam estar conectados simultaneamente e o tempo todo.

Outro aspecto importante do exame final de formação prática que deve ser tido em consideração é a duração limitada da época de exames - existe um tempo definido (número de horas) para a realização das tarefas dadas.

Relativamente à avaliação atual dos trabalhos dados aos formandos/alunos (como trabalho de casa ou trabalho de grupo durante as aulas) durante a realização da formação online, os professores utilizaram as plataformas de aprendizagem síncrona para observar os alunos em tempo real e avaliá-los com base nas suas desempenho. Por isso, também reportam carências neste método, porque mesmo que a preparação do posto de trabalho, o cumprimento das regras e passos de higiene, as técnicas e utensílios correctos utilizados durante a cozedura pudessem ser observados pelo júri e avaliados em modo online, alguns outros critérios-chave para a avaliação de um prato pronto, como sabor, textura, consistência, etc., não pode ser estimada através da avaliação à distância.

Portugal:

A opinião dos formadores portugueses é que os métodos de avaliação devem ser ajustados aos meios digitais de comunicação entre formandos/formadores, o tempo de realização dos testes de avaliação deve ser ajustado para melhor atingir os objetivos definidos. A e-avaliação terá sempre que ser contínua, em sessões síncronas através de perguntas orais, participação durante a sessão online, compromisso, e outros parâmetros que o formador considere pertinentes.

No que diz respeito à avaliação final, esta poderá ser realizada através de um teste teórico e de uma componente prática, recorrendo à gravação de vídeos, apresentações e execução

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



de uma atividade prática. Todas as avaliações eletrônicas deverão ser realizadas online em alternativa às presenciais e as notas deverão ser comunicadas aos formandos.

As ferramentas que podem ser utilizadas são videoconferência em plataformas adequadas (Zoom, Teams...), plataforma Moodle utilizada pelos centros de formação e escolas, câmaras, telemóveis, computadores. Deve sempre haver evidências de todas as avaliações realizadas online, como Print screen (PrtScn), gravações, etc.

Espanha:

Quanto às avaliações práticas que o aluno deverá fazer em sua casa no ensino a distância online, deverá ser muito bem explicada previamente aos alunos. O professor deve certificar-se antes da avaliação que os alunos têm em casa, na sua cozinha, todos os materiais (utensílios) e ingredientes necessários para realizar tais avaliações. Pode haver dificuldades em fornecer matérias-primas para cozinhar ou utensílios de cozinha específicos para os formandos nas suas próprias casas, mas essas dificuldades podem ser evitadas planeando receitas com produtos alimentares básicos fáceis de encontrar em qualquer mercado, e também utilizando utensílios de cozinha que os alunos possam costumam ter em suas casas.

Por outro lado, a ligação à Internet e os dispositivos informáticos deverão ser verificados previamente, para que o aluno tenha a certeza de transmitir a sua realização das avaliações.

Quanto à estratégia de avaliação, deverá incluir diferentes métodos, como o teste de conhecimentos através de avaliações mais teóricas e o teste de competências práticas, o que também é muito importante numa formação como a de Cook.

Macedónia do Norte:

Durante a pandemia não existiam orientações ou documentos na Macedónia do Norte que mostrassem aos formadores como avaliar e avaliar o trabalho dos alunos envolvidos na formação online na parte prática. Na maioria das vezes havia apenas avaliação e avaliação teórica, ou a avaliação prática era adiada até que as medidas para a COVID-19 fossem flexibilizadas para que fossem avaliadas presencialmente.

No entanto, os formadores deram sugestões para avaliação on-line, como videoconferência ao vivo (um a um), onde os alunos receberam orientações sobre o que ter na cozinha como equipamentos e alimentos antes da avaliação e depois preparar um prato enquanto o treinador está observando.

Outra sugestão foi que o aluno preparasse um prato e registrasse, e depois enviasse ao treinador para avaliação. No entanto, sublinharam que esta forma de avaliação não será igual para todos os alunos, uma vez que alguns deles não possuem equipamentos adequados em suas casas ou não têm recursos financeiros suficientes para comprar todos os ingredientes, ou seja, será favorável aos alunos mais ricos.

Croácia:

Exemplos da Croácia são vários documentos que fornecem uma explicação completa sobre como as atribuições e os projetos devem ser avaliados. Uma das instruções dadas aos professores que avaliavam seus alunos era procurar exemplos de alunos que envolvessem sua própria experiência em determinada tarefa, por exemplo. aprendendo com seus

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



próprios erros. Os alunos foram incentivados a fazer anotações sobre o sabor e o cheiro das refeições preparadas, o que constitui uma espécie de ferramenta de autoavaliação.

Professores e alunos devem estar constantemente em comunicação uns com os outros durante todas as fases de uma determinada tarefa. Cada fase deverá ser avaliada adequadamente: busca de materiais, preparação teórica e execução da tarefa prática bem como a apresentação como última etapa. Um dos comentários positivos sobre as salas de aula virtuais/plataformas online (utilizadas na Croácia durante os confinamentos) e a avaliação e avaliação foi que cada aluno pode escolher o momento para realizar a tarefa por conta própria. Eles receberam um prazo, mas cabia a eles mesmos organizar quando realizariam a tarefa. A autoavaliação através de questionários também é um método recomendado pelos formadores. Os alunos devem fazer uma espécie de portfólio que esteja sempre à sua disposição, onde eles próprios possam acompanhar o progresso. A avaliação pelos pares também é um bom método, pois fornece uma forma interessante de feedback para os alunos, o que também é bom para a motivação e o envolvimento.

Algumas destas conclusões e sugestões foram utilizadas quando o consórcio do projeto elaborou a estratégia de avaliação e avaliação para avaliar o desempenho dos alunos nos cursos VET@HOME. Pode ser encontrado no O1-Syllabus, bem como integrado como opções de avaliação e avaliação no O2 – a plataforma de e-learning VET@HOME.

2.2. Facilitar a Formação de sucesso

Esta é uma missão bastante complicada, na qual muitos prestadores de EFP falharam durante a pandemia e a formação prática online à distância. O estabelecimento de um ambiente de formação online seguro e predisponente não ocorre sem esforços especiais. Aqui, mais uma vez, recorreremos à experiência dos parceiros e às suas conclusões baseadas na investigação realizada no âmbito do projeto.

Bulgária:

Na Bulgária, os formadores de EFP em culinária concluíram que são cruciais instruções muito detalhadas sobre a preparação técnica antes do início de cada sessão online - para lembrar aos formandos as principais capacidades/funcionalidades da plataforma utilizada, quais os dispositivos de que irão necessitar, instruções de preparação do posto de trabalho (em casa) antes de iniciar a aula, etc. Isso os envolverá antes mesmo do início de cada aula e demonstrará comprometimento em participar plenamente do processo.

Portugal:

Constatações semelhantes foram feitas em Portugal - para que a formação prática à distância seja bem sucedida e conduzida da melhor forma, é necessário adoptar determinadas metodologias. Tal metodologia consistiria em emitir um guia/regulamento para qualquer curso que ocorra à distância, que incluía os recursos físicos e tecnológicos utilizados, método de avaliação, regras a serem cumpridas durante a sessão de videoconferência ("regras de etiqueta").

No caso da formação virtual, é de grande exigência manter o nível de motivação dos participantes e a atenção com que estão durante as disciplinas que os formadores explicam. Desta forma, é necessário investir mais tempo nas tarefas práticas e no diálogo (pergunta-resposta) entre o formador e o formando. Algumas regras devem ser bem

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



definidas no início do curso, como ligar sempre as câmeras, ligar os microfones somente quando alguém estiver falando, apresentar-se na videoconferência com uma postura adequada (pois não se deve esquecer que você estão em contexto de formação). Essas regras são importantes para manter um ambiente saudável e uma comunicação eficaz.

Espanha:

O envolvimento dos formandos começa desde o início do curso, pois, por estarem online, podem facilmente desligar-se e perder o interesse. Portanto, garantir que todos os alunos tenham o nível básico e consigam compreender as tarefas pode ser o primeiro passo. As necessidades de literacia tecnológica e digital dos alunos podem ser superadas através de explicações detalhadas sobre como se inscrever, entrar na plataforma de e-learning e seguir a formação.

O segundo passo é garantir que a dificuldade da formação seja progressiva: é sempre melhor começar com ensinamentos básicos para que todos estejam no mesmo nível, e depois começar a construir a partir desse nível.

A atenção dos alunos pode ser melhorada através da implementação de mais exercícios que possam manter o formando ativo, uma vez que a formação online em geral pode levá-lo a ser passivo. As soluções para melhorar a atuação do aluno estão relacionadas em tornar o treino mais intenso, interessante e dinâmico. A utilização de metodologia ativa e participativa e com plataformas como o Zoom, nas quais diferentes grupos de trabalho podem ser formados durante a sessão de ensino, pode ajudar o aluno a interagir mais entre si e com o formador.

Já para os alunos desfavorecidos, a dificuldade em formar alunos com maiores dificuldades de aprendizagem e que exigem mais dedicação pessoal – pode ser ultrapassada através da proposta de formação específica personalizada e de explicações aos formandos com dificuldades especiais.

Macedónia do Norte:

A formação dos formadores sobre o Ensino/formação online e o envolvimento efetivo dos formandos é considerada de extrema importância pelos prestadores de EFP na Macedónia do Norte. Instruções detalhadas para os formadores antes da aula, bem como para os formandos, são obrigatórias. Além disso, os formadores precisam de se adaptar aos formandos e ao seu nível de utilização da tecnologia, às suas necessidades pessoais/de grupo, etc. Um efeito positivo no envolvimento dos formandos no processo de aprendizagem são considerados os materiais didáticos digitais bem estruturados e desenvolvidos, especialmente aqueles com elementos interativos (exigindo a participação ativa dos alunos) para que os formadores possam partilhar atividades conjuntas online com os formandos.

Croácia:

O envolvimento dos formandos foi um problema para todos os professores na Croácia. Com base nos feedbacks, em cada aula on-line subsequente, os professores tiveram uma ideia melhor sobre como envolver seus alunos. A abordagem inovadora foi a mais ideal. Os smartphones provaram ser uma boa ferramenta para começar. Os alunos tiveram que estar familiarizados com o que as diferentes tecnologias eram capazes, o que poderia ser

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



feito por trás de um computador e com um smartphone (em termos de aprendizagem, não de comunicação com amigos ou de jogos).

Quando recebiam boas instruções, os alunos ficavam mais interessados. Uma maior ênfase na aprendizagem baseada na investigação e na aprendizagem experiencial foi fundamental para tornar os alunos mais envolvidos, bem como para atribuir tarefas de grupo quando aplicável (por exemplo, pedir-lhes que dividam o trabalho entre si). Os professores que forneceram continuamente informações de feedback e que geralmente estavam em contacto com seus alunos descobriram que os alunos também seriam mais envolventes. Tarefas semelhantes a jogos eram algo em que os alunos estavam interessados. Envolver alguns aspectos da gamificação na teoria do conteúdo de formação revelou-se interessante e envolvente.

Nesta parte do Guia gostaríamos também de prestar mais atenção às vantagens e desvantagens da formação prática online para alunos/formandos desfavorecidos. É verdade que cada vez mais pessoas (também jovens) enfrentam dificuldades e défices de aprendizagem ou têm acesso limitado a EFP de qualidade devido à sua situação.

Para os primeiros grupos de alunos desfavorecidos – aqueles com deficiência, existem duas abordagens diferentes identificadas sobre como incluí-los na formação prática online:

- deficiência física ou necessidades especiais – estes alunos podem participar em formações práticas online, dado que a muitos têm dificuldades em participar de forma eficiente no EFP presencial devido à insuficiência de infraestruturas nas instituições de ensino/formação, por exemplo, existe uma impossibilidade física de alcançar o local onde ocorrem as formações práticas. Mesmo que o edifício e as salas de aula das escolas sejam adaptados e acessíveis a pessoas com deficiência física (através de rampas, elevadores, etc.), as cozinhas de formação não o são (por exemplo, as bancadas, os lavatórios e outros equipamentos não são acessíveis para pessoas em cadeira de rodas). Assim, em sua própria casa e cozinha, essas pessoas farão todos os ajustes – bancadas mais baixas, fogões especialmente montados, etc. – e acompanhando o treinamento on-line (vídeo aulas, etc.) poderão participar da formação.
- - deficiência mental – este grupo de alunos é um desafio também no ambiente educativo tradicional para serem formados para a profissão de cozinheiro, uma vez que há muitos factores que precisam de ser considerados. O ambiente de formação e trabalho na cozinha é muito dinâmico, barulhento, distraído em alguns momentos, por isso todas as atividades devem ser realizadas com extrema concentração. Assim, se a condição do aluno permitir a formação prática de cozinheiro, ele poderá participar num curso online à distância e receber apoio especial, conforme necessário, também do formador ou especialista, quando necessário, através dos canais de comunicação online estabelecidos para o curso. A possibilidade de ajustar a intensidade de aprendizagem de acordo com as necessidades do aluno e fornecer apoio e/ou sessões individuais, se necessário, resultará numa formação eficaz. Materiais de treinamento adicionais também poderiam ser desenvolvidos e fornecidos.

Em ambos os casos, a deficiência, quando causada por doenças físicas/mentais, precisa de ser avaliada na fase de candidatura e o EFP deve ser fornecido aos alunos para os quais a profissão de cozinheiro (ou o processo de aprendizagem de todo) não será perigoso, prejudicial ou problemático. É por isso que, na maioria dos países, é exigido ao requerente

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



um atestado médico que comprove que o seu estado e condição de saúde lhe permite receber educação/formação para uma determinada profissão.

Assim, o projeto VET@HOME oferece soluções viáveis: utilização de conteúdos de vídeo e recursos de acesso gratuito - para permitir a organização autónoma do processo de aprendizagem por cada indivíduo. Para o segundo grupo de alunos desfavorecidos - aqueles que pertencem a grupos socioeconomicamente desfavorecidos, também existem soluções viáveis para participar no EFP. Pois a abordagem sugerida nos projetos prevê:

- alunos que vivem em zonas distantes/remotas e rurais, ou provenientes de contextos socioeconómicos complicados/pobres - a oferta em linha tornará a formação acessível em todos os termos. As soluções aqui identificadas estão relacionadas com: opções de ensino à distância e/ou semipresencial; aprendizagem autónoma, recursos disponíveis online, práticas virtuais, conexão à internet, etc.
- alunos com dificuldades de aprendizagem ligeiras a moderadas (baixo aproveitamento) - a interatividade proporcionada pela formação online é uma ferramenta que pode ser utilizada para: aumentar a motivação, apresentação de conteúdos de formação interessantes e atrativos (visuais), atrair a atenção dos alunos, utilizando diferentes conteúdos interativos; apoio e assistência aos alunos, etc.;
- minorias e migrantes: possíveis ajustes na estrutura de formação que ajudarão a plena inclusão do grupo na prática VET são: utilizar linguagem simples, estruturar os conteúdos de formação em unidades curtas, apostar na apresentação visual dos conteúdos de formação - demonstrações, mãos-na experiência, etc.

De seguida apresentamos uma lista de dicas sobre como os prestadores e instrutores de EFP devem abordar os seus formandos, a fim de envolvê-los melhor no processo de aprendizagem:

- *Obter o nível de todos os participantes e alinhar a apresentação do curso com as suas expectativas em relação à formação (ser flexível e adaptável);*
- *Utilizar ferramentas e aplicações inovadoras;*
- *Criar um ambiente seguro/garantir moderação de fóruns e discussões/*
- *Criar uma boa atmosfera de grupo/disponibilizar tarefas e atribuições ao grupo, estabelecer regras de comunicação*
- *Incluir alunos desfavorecidos na formação, tratando-os como iguais a todos, mas proporcionando-lhes o apoio adicional necessário relativamente às suas necessidades.*

3. Dificuldades e Propostas de Soluções

Esta parte do Guia foi elaborada conjuntamente pelos parceiros do projecto, na sequência de uma pesquisa documental, complementada com a distribuição de um conjunto de questões dirigidas a professores/educadores do sistema EFP que efectivamente vivenciaram todas as dificuldades causadas pela impossibilidade de ou possibilidade limitada, durante os regimes de confinamento, de realizar a sua formação prática em modo presencial. O feedback recolhido, as questões partilhadas pelos

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



inquiridos, bem como as sugestões de soluções viáveis para os problemas, são resumidos e apresentados nesta parte do Guia.

Os problemas identificados pelos professores/formadores e tutores foram muito semelhantes nos países dos parceiros, mas foram abordados de forma diferente pelas partes interessadas nos diferentes países, que necessitaram também de observar: a legislação nacional, os recursos disponíveis, o tipo de alunos/formandos (alunos mais novos na escola ou alunos adultos), bem como outros parâmetros específicos do país. Diferentes soluções para desafios semelhantes foram impostas nos diferentes países, portanto nesta parte iremos partilhar a experiência a nível nacional.

Bulgária:

Um dos lados negativos mais frequentemente mencionados da formação prática à distância pelos professores na Bulgária foi que não é possível observar pessoalmente cada aluno em todos os momentos e evitar um erro cometido no momento ou orientar/demonstrar a acção correcta para ser implementado (por vezes na formação culinária isto significa até segurar a mão do formando e mostrar um determinado movimento ou detalhe). Nesses momentos o professor geralmente explica onde errou e corrige com a orientação correcta. As saídas para esta situação são: 1) sessões individuais e o professor/tutor observar apenas um aluno durante todo o processo ou 2) ao final, quando o aluno estiver apresentando o resultado do seu trabalho, o professor analisar o produto final e (tentar) apontar os (possíveis) erros cometidos.

Outra resposta muito comum à questão relativa às dificuldades encontradas pelos formadores foi que a formação prática à distância exige mais esforço por parte do professor: para uma participação activa e motivada nas aulas, para a procura/preparação de recursos para o ensino online, para a aprendizagem algumas plataformas diferentes com todas as suas especificidades e requisitos. Neste sentido, ter uma plataforma unificada e recursos/materiais de formação especificamente concebidos, bem como um protocolo comum sobre como utilizá-los com passos e instruções claros, seria benéfico para os professores.

Outras dificuldades mencionadas por mais de metade dos inquiridos na Bulgária também foram encontradas em alguns dos outros países. Assim, para evitar duplicações, apresentaremos aqui um resumo dos problemas e possíveis soluções:

Problema	Solução Possível
- falta de contacto pessoal com os formandos	- organizar/agendar sessões individuais ou em grupo para videoconferência online e/ou comunicação em tempo real via chat ou outro método síncrono; - garantir um espaço virtual (sistema de mensagens, chat, etc.) onde possa ser trocada uma comunicação privada entre o formador e o aluno - mas sem utilizar perfis pessoais ou contas de redes sociais, o que significa que os canais de comunicação devem ser coordenados pelo prestador de EFP.
- a impossibilidade de realizar estágios nas empresas (work-base learning)	- visitas online a empresas (no caso de restaurantes ou outros estabelecimentos de restauração);

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



	<ul style="list-style-type: none">- transmissão ao vivo de uma cozinha profissional com o chef/cozinheiro falando sobre suas atividades diárias enquanto trabalha.
<ul style="list-style-type: none">- oportunidades limitadas para exercícios e consolidação de conhecimentos e habilidades	<ul style="list-style-type: none">- sessões online planeadas para implementação simultânea de tarefas práticas por um grupo de alunos com a orientação do formador/instrutor – geralmente para uma receita ou técnica culinária já demonstrada pelo professor (planeamento de tais aulas no próprio programa)
<ul style="list-style-type: none">- o compromisso dos formandos em fornecerem eles próprios os ingredientes e produtos para cozinhar em casa	<ul style="list-style-type: none">- a criação de um fundo ou a procura de financiamento adicional (do Estado ou outro), para garantir o fornecimento de ingredientes;- emissão de vouchers para os próprios alunos comprarem os ingredientes ou organização da entrega conjunta do mesmo conjunto de produtos a todos os alunos (em colaboração com um vendedor/fornecedor)
<ul style="list-style-type: none">- a necessidade de boa internet, telefone/câmera, computador e habilidades para trabalhar com eles, etc.	<ul style="list-style-type: none">- garantia de um conjunto mínimo de dispositivos aos professores para poderem executar as suas tarefas, realizar demonstrações online e manter a comunicação com os alunos na formação online;- formação especializada fornecida aos professores sobre como operar o LMS escolhido ou uma série de seminários para os educar na utilização de diversas ferramentas e aplicações TIC;- estabelecer critérios/parâmetros mínimos para os alunos na utilização de dispositivos próprios para formação online (hoje em dia quase todas as pessoas possuem pelo menos um dispositivo), ou disponibilizar um dispositivo para aqueles que não o possuem;- formação ou instrução detalhada dos alunos sobre o software utilizado no processo de ensino online (LMS, aplicativos, canais de comunicação, etc.)
<ul style="list-style-type: none">- os alunos permitem-se contactar o docente a qualquer momento (fora do horário de trabalho ou das sessões de consulta)	<ul style="list-style-type: none">- utilização de plataforma comum com protocolos de comunicação e interação entre o formador/instrutor e os formandos

Portugal:

As respostas dadas pelas entidades participantes à questão "Que dificuldades encontraram na organização da formação prática online?" durante o inquérito em Portugal são bastante semelhantes aos descritos no ponto anterior para a Bulgária, pelo que aqui iremos delinear apenas os novos aspectos ou questões específicas do país mencionadas pelos entrevistados.

Um grande grupo de formadores entrevistados mencionou que as maiores dificuldades encontradas foram em duas direções principais:

- *questões de comunicação e atitude:*

- Entre elas estão: chamar a atenção dos estagiários/alunos, motivá-los, o fato de não ligarem as câmeras porque a maioria estava "envergonhada", "estavam sempre ansiosos", não respeitavam os horários, não sabiam como comunicar entre si e com

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



o formador/professor, falta de assiduidade, interferências e ruídos de familiares, distração e falta de concentração. Tudo isto pode ser superado através de uma educação e/ou formação adequada dos alunos sobre o novo ambiente de aprendizagem e dando-lhes tempo para o compreenderem e conhecerem; elaboração de instruções e protocolos detalhados sobre como se comunicar e se comportar durante as aulas online e no ambiente virtual de aprendizagem em geral; estabelecer expectativas claras para sua atitude e desempenho (assim como para atividades em sala de aula – estabelecer limites para aparência visual, estado de saúde, etc.)

- *questões técnicas:*

Entre elas: trabalhar com diversas plataformas simultaneamente, e em pouco tempo de aprendizagem, e algumas dificuldades no trabalho com plataformas digitais em geral. O chamado “ruído de fundo” causado por fatores externos durante as sessões online também pode ser apontado como uma dificuldade. As soluções aqui identificadas apontam novamente para a preparação das atividades online não como para uma aula normal, mas para uma aula virtual: por ex. prevendo os possíveis problemas técnicos e planeamento de protocolos nesses casos, preparação e formação a formadores, equipa técnica e professores para utilização dos dispositivos e softwares para formação a on-line, estabelecimento de regras a serem seguidas no sentido de garantir um ambiente de aprendizagem de qualidade e “tranquilo”, etc.

Espanha:

Em Espanha, devido à COVID-19, os cursos presenciais nas profissões culinárias tiveram de ser limitados em termos do número permitido de alunos numa sala de aula (como foi o caso noutros países). Nesta situação, os parceiros espanhóis (o exemplo particular é partilhado pela FASE) apresentaram uma solução mista: utilização de sistemas de conferência internos – não foram colocados online, mas utilizados como uma rede local. O professor está ministrando aulas ao vivo com um pequeno grupo de alunos (até o número permitido) na sala principal e a partir daí, uma transmissão ao vivo (através do partilha da tela) é estabelecida e projetada para outros alunos em salas diferentes (também divididas em pequenos grupos). Esta solução é aplicável a prestadores de EFP que tenham mais do que uma sala de formação separada e sob a condição de que seja permitido um número limitado de pessoas numa sala (até 6, por exemplo). O ponto positivo foi que permitiu alunos presenciais em diversas salas de aula e videoconferências cruzadas, desta forma vários professores transmitem para diversas salas sem diminuir a qualidade. Também permitiu flexibilidade e estimulou o trabalho em equipe, já que os alunos poderiam participar através de um delegado que enviaria perguntas ao professor. As desvantagens eram que, ao usar vários aplicativos de videoconferência, havia alguns conflitos com microfones. Outras das dificuldades encontradas pelos professores em Espanha estavam relacionadas com questões técnicas e de hardware. Os professores pediam melhores recursos técnicos: câmeras móveis, microfones sem fio, melhores equipamentos (laptops, computadores), melhor iluminação, o que pode melhorar as sessões práticas online. Tal como mencionado acima, estes problemas poderiam ser resolvidos através de um investimento em equipamento por parte do prestador de EFP ou pelo Estado (com financiamento atraído ou dedicado).

As dificuldades relacionadas aos alunos diziam respeito principalmente ao envolvimento dos alunos no curso, mantendo-os ativos e engajando-os em todas as tarefas e atividades

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



que eram realizadas. As soluções também são identificadas e mencionadas nos pontos anteriores mas focadas principalmente em atividades mais interativas, solicitando frequentemente feedback dos alunos ainda durante as aulas (por exemplo perguntar-lhes: “Estão prontos para a próxima receita?”, “Mostre-me a sua resultados na câmera”, etc.). Outras barreiras encontradas estiveram relacionadas com a falta de formação específica dos gestores e responsáveis pela formação nas entidades públicas e privadas, a dependência da tecnologia e dos técnicos tecnológicos para a sua implementação e a necessidade de aprender a utilizá-las, conhecendo as suas vantagens e limitações. Além disso, há escassa investigação sobre metodologias adequadas e análise das suas vantagens e desvantagens.

As barreiras que afectam os estudantes são principalmente: a escassa oferta de acções de formação que utilizem as TIC para grupos de trabalhadores pouco qualificados (alunos adultos), a existência de grupos com deficiências importantes no que diz respeito à utilização de tecnologias, a falta generalizada de hábito para auto-aprendizagem, sobretudo por parte das pessoas dos grupos mais fracos quando confrontadas com o emprego. Há também a necessidade de que os alunos tenham uma infraestrutura própria com capacidade para transmitir texto, som, imagens, vídeos, arquivos, etc. Mas um sistema de transmissão ágil sem levar em conta a capacidade do transmissor e dos receptores seria um fracasso. Assim, os professores e alunos precisam de compreender os sistemas e ferramentas TIC para poderem utilizá-los.

Macedónia do Norte:

A maioria dos formadores manifestou insatisfação com a utilização de ferramentas online para formação prática devido aos grandes problemas técnicos que eles (e os alunos) vivenciaram e à falta de condições suficientes para a realização desse ensino (as cozinhas domésticas não costumam estar adaptadas para o efeito, a menos que haja preparação especial para isso). Os professores e prestadores de EFP estavam preocupados com a criação de um ambiente de cozinha adequado e igual para todos os alunos nas suas casas. Além disso, levaram em consideração que todos os alunos vêm de diferentes origens sociais e alguns deles não terão em casa os equipamentos adequados ou matéria-prima para cozinhar.

Eles acreditam que os alunos devem ter um contato mais direto com os instrutores durante as aulas para que possam adquirir melhores habilidades.

Também manifestaram insatisfação com os materiais que tinham na época e tiveram que improvisar para organizar as aulas com conteúdos de formação não estruturados disponíveis (como clipes na Internet, livros dos alunos digitalizados, etc.), o que resultou na frequência irregular dos alunos e na falta de interesse. Como já mencionado, conteúdos de formação especialmente concebidos e estruturados (como o proposto no projeto VET@HOME) eliminarão este risco.

Como aspecto positivo, apontaram que durante a pandemia ainda conseguiram proteger a si e à saúde dos alunos e, ao mesmo tempo, os alunos não perderam muito da sua formação. Em circunstâncias extremas, foram forçados a aprender novos métodos, tecnologias e ferramentas de ensino, que continuam a utilizar agora, após a pandemia da COVID-19, combinados com aulas físicas.

Croácia:

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Na Croácia, todos os problemas acima descritos também apareceram em menor ou maior escala. O que foi uma experiência positiva (pelo menos no ensino profissional fornecido pelo Estado) foi que o governo forneceu gratuitamente um LMS unificado a todas as escolas profissionais públicas. O sistema foi concebido como uma ferramenta suplementar, mas pareceu ser muito útil e, graças à rápida mobilização de recursos e esforços, foi introduzido no sistema educativo de forma relativamente rápida. Isto vem demonstrar que a pré-preparação e o planeamento estratégico são fundamentais quando se trata de transferir o EFP tradicional para o futuro (neste caso, transferir a formação online).

4. Inovações e Melhor Práticas na Oferta de Formação Prática Virtual no Ensino à Distância/Presencial

Com a tecnologia digital, o papel dos educadores e formadores já não é o de fornecer informação, mas sim o de ajudar na interpretação da informação. Portanto, este capítulo aborda a experiência dos parceiros do projeto no contexto específico do seu país e partilha conselhos de pares, exemplos da vida real, estudos de caso e sugestões para estruturar e promover uma aprendizagem socialmente envolvente num ambiente online. Assim temos:

- *boas práticas que os parceiros examinaram e/ou implementaram, como exemplos a serem seguidos e multiplicados pelos formadores/tutores como inovações;*
- *conselhos e dicas sobre como usar e combinar recursos de formação on-line (em geral);*
- *ideias adicionais para introduzir inovações que dependam da formação interativa.*

Uma vez que as melhores práticas foram identificadas e descritas pelos parceiros do projeto VET@HOME no contexto dos seus países e estão relacionadas com o estado e a realidade particular, de seguida são apresentadas as contribuições dos parceiros por país. Todos refletem a experiência dos prestadores de EFP reunidos durante a pandemia da COVID-19, nos esforços para sustentar a formação prática para profissões relacionadas com as artes culinárias da indústria da restauração.

Bulgária:

Durante a investigação realizada na Bulgária, os professores de EFP e instrutores de formação prática na profissão de cozinheiro entrevistados partilharam alguns aspectos curiosos que introduziram, para tornar a formação prática à distância mais interactiva, interessante e envolvente para os seus alunos, tais como:

- criar no chat em grupo (ou outro aplicativo de mensagens) um tópico para discussão virtual de uma determinada receita e suas variações. A tarefa consistia em procurar e partilhar outras variações de uma receita popular que possa ser preparada em diferentes regiões/comunidades/culturas, etc., incentivando assim o aluno a procurar outras fontes externas de informação e inspiração, a experimentar diferentes tecnologias e a partilhar o resultado, receber reconhecimento pelo seu trabalho e criatividade, etc.;
- organizar avaliações entre pares ou tipos de concursos entre os formandos/alunos - cada aluno apresenta o seu prato e também avalia os pratos preparados pelos

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



- outros, e depois o grupo discute a avaliação entre pares e seleciona o melhor prato enquanto aprende;
- incentivar os formandos/alunos a procurarem eles próprios recursos de formação e a prepararem apresentações sobre diferentes técnicas culinárias, ingredientes, equipamentos, etc. Depois partilharem as apresentações e discutirem com o grupo em salas de aula virtuais ou fóruns;
 - incentivar os formandos/alunos a fazerem um vídeo de si próprios enquanto fazem compras (no mercado) e explicarem como escolhem os produtos, quais as especificidades de cada ingrediente, etc. as evidências;
 - professor faz um vídeo de si mesmo enquanto explica e demonstra uma técnica ou receita culinária, depois partilha-o com os alunos juntamente com instruções escritas e dá uma tarefa para prepará-lo em casa e fazer fotos/vídeos do processo.

Portugal:

Relativamente a este tópico, sobre as melhores práticas durante a formação prática virtual a distância, o parceiro português do projeto, a Proandi, apresenta como melhores práticas, a qualidade dos métodos utilizados: métodos demonstrativos e atividades/tarefas mais práticas, onde o formador assume um papel central e ativo, uma vez que o formador mostrará como fazer e a melhor maneira de fazê-lo. No caso específico da área de culinária, é muito útil a realização de confecções ao vivo, mise-en-place, explicações sobre como cortar adequadamente diferentes produtos, funcionando assim como uma espécie de workshop e/ou tutoriais. Outros procedimentos simples que o formador pode organizar e em que os formandos se sentem mais motivados a participar, conforme partilhado nas entrevistas, podem ser partilhar o ecrã do formador e visualizar vídeos curtos.

De acordo com a investigação realizada em Portugal, no sentido de identificar os temas/conteúdos de formação adequados à formação prática virtual sem afectar a qualidade do processo de ensino-aprendizagem, foram elencados os seguintes tópicos: pré-preparação e utilização de matérias-primas na cozinha; equipamentos e utensílios utilizados na cozinha; tópicos mais ou menos introdutórios e básicos que não requerem instalações e ambiente de formação especializados e utilização de ferramentas e materiais simples para fins de demonstração.

Em termos de recursos que os professores/formadores/instrutores consideram úteis e preferidos pelos formandos podemos citar os seguintes: vídeos gravados explicando como fazer determinado prato e como gerir uma cozinha, tutoriais, utilização de câmaras de alta qualidade para videoconferência, plataformas dinâmicas e cobertura de rede de internet; computador/laptop, aplicativos com pequenos vídeos com conteúdos e situações práticas.

Espanha:

Em termos de métodos inovadores para a oferta de formação prática virtual, o parceiro espanhol do projecto FASE, sendo um fornecedor de EFP (centro de formação de adultos) especializado na oferta de cursos para a profissão de cozinheiro, conseguiu estabelecer uma abordagem e plataforma próprias para apoiar esta formação. Desde o início da pandemia da COVID-19, a FASE utilizou um método bastante inovador através de uma plataforma própria de e-learning onde existia um streaming de vídeo incorporado na correspondente "sala de aula virtual". A professora transmitia ao vivo as aulas de culinária

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



via YouTube e elas eram projetadas diretamente na plataforma no respectivo espaço para os alunos de determinada turma/grupo. Na mesma plataforma/página o aluno poderia acessar um chat onde poderia tirar dúvidas ou tirar dúvidas. O professor pôde ver em sua tela as perguntas e respondê-las imediatamente. A mesma plataforma de e-learning possui um sistema de mensagens entre o professor e o aluno de forma a facilitar a sua interação. Existe também um fórum de discussão para todos os alunos interagirem entre si e com o professor sobre as sessões ou diferentes receitas utilizadas ou técnicas aprendidas.

Outro método inovador foi estabelecido para superar o problema de fornecimento de ingredientes aos alunos enquanto eles praticavam nas cozinhas de suas casas durante a pandemia. Decidiu-se inscrever os alunos em aulas de culinária “Kit” online para as quais a organização formadora disponibilizou um conjunto pré-definido de ingredientes alimentares necessários para a aula. Isto foi possível graças à colaboração com o Mercado Central – foi celebrado um acordo para que o mercado enviasse a cada aluno os ingredientes necessários antes de cada aula. A entrega era permitida e desta forma cada aluno era preparado e tinha o mesmo conjunto de ingredientes enviado para sua casa antes da aula planejada, o que facilitava a tarefa, pois não precisavam ir comprar sozinhos e trabalhar com qualidade e quantidade diferentes.

Macedónia do Norte:

Os inquiridos na Macedónia do Norte responderam que estavam mais satisfeitos com o facto dos alunos poderem cozinhar algo eles próprios e depois demonstrarem, sem muita ajuda dos mentores, que falam sobre a qualidade do aluno e a sua dedicação às aulas. Considerou-se que uma preparação mais independente dos alunos e a atribuição de mais responsabilidades aos mesmos resultaram num maior nível de envolvimento.

Em termos dos métodos de ensino que tiveram maior efeito, a dedicação e a comunicação constante com os alunos foram os que surtiram maior resultado, ou seja, incluíram câmaras ligadas, discussões, partilha de experiências, observação visual do trabalho dos formadores, filmagem de vídeos dos alunos, etc. ..

Croácia:

A “inovação” mais comum utilizada pelos professores na Croácia foi tentar simular o máximo possível da aprendizagem baseada no trabalho (WBL). Os alunos tiveram que, por exemplo, fazer catering em casa. Esta foi uma excelente forma de envolver os alunos mais do que apenas tarefas simples que eram mais utilizadas. Este tipo de tarefas deve ser utilizado com cautela devido ao encargo financeiro que pode representar para os alunos. Neste caso, o prestador de EFP deve garantir e ajudar tanto quanto puder.

Durante a pandemia e os regimes de confinamento, as instituições de EFP perceberam que a utilização de plataformas significa que os materiais nem sempre estão próximos e são de fácil acesso. Neste caso o professor não tem a oportunidade de adicionar um ingrediente ou um novo componente à receita que a turma está a experimentar, como acontece nas sessões presenciais ou em tempo real. Isto originou um melhor planeamento das aulas práticas e mais esforços foram feitos na preparação de instruções escritas detalhadas e exatas para os alunos, que foram atualizadas com base no feedback dos mesmos.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia



Prazos mais flexíveis também foram algo considerado bom pelos alunos, mas teve que ser abordado com cuidado devido à possibilidade de existirem prazos das tarefas todos ao mesmo tempo, o que pode ser um desafio para os alunos mais novos devido à necessidade de coordenação e gestão do tempo. Também foram utilizados diversos quizzes e jogos voltados para a parte de preparação.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



5. Conclusões

Conforme referido anteriormente, o Protocolo criado é um plano escrito que define os procedimentos a seguir para a realização do curso de formação prática em ambiente virtual, com enfoque nas profissões das artes culinárias, em particular “Cozinheiro”. As regras mais importantes estão relacionadas com a concepção e estruturação do curso (definindo todos os elementos importantes: componentes de aprendizagem, distribuição de tempo, normas, funções e avaliação), estabelecendo um ambiente online positivo (meios didáticos adaptados específicos, definindo os requisitos e as capacidades técnicas necessárias), para finalmente ministrar a formação prática online (com a importância de conhecer os formandos, proporcionar interação, dar feedback) e utilizar os melhores meios para a avaliar.

O Guia está relacionado com a plataforma VET@HOME e como aproveitá-la ao longo dos processos de formação prática, destacando as principais estratégias pedagógicas para a realização da formação prática online em todos os países parceiros, apontando os meios que favorecem a interação entre o formador e os formandos para que a formação seja bem-sucedida, envolvendo os formandos da melhor forma possível.

O Guia também desta algumas dificuldades enfrentadas nos países parceiros durante a COVID-19 e como foram superadas, apontando as melhores práticas e inovações que surgiram face aos problemas encontrados.

As novas ferramentas permitem aumentar a responsabilidade do aluno/formando no processo de aprendizagem, pelo que a importância do professor/formador como “guia” é reduzida e a do designer/criador dos conteúdos aumenta (pode ou não ser a mesma pessoa). Este pode e deve criar mecanismos de interatividade que imponham ao aluno o dever de responder, de contribuir, de criar, de refletir, de colaborar.

Por outro lado, a formação e a educação são processos complexos e multidisciplinares, pelo que também devem ser abordados de forma multidisciplinar. Os professores/formadores (designers, professores, tutores...) devem compreender que se trata de novas ferramentas de trabalho de uso comum. Estes devem estar familiarizados com as mesmas para poderem utilizá-las e estar cientes das suas limitações. Com a sua utilização, algumas competências tornam-se menos importantes (como o aprofundamento do conhecimento e da memória), e outras aumentam (capacidade de motivar, de refletir, de criar ações complementares...).

Os alunos/formandos devem assumir um papel ativo e muito ativo no processo de aprendizagem. Os meios electrónicos recolhem e exibem uma grande quantidade de conteúdos que cada aluno/formando tem de interpretar, em parte, sem o apoio directo do professor/formador. Somente interagindo com os sistemas poderão ter sucesso. Então, interagir e agir são conceitos paralelos.

Vale a pena Lembrar:

“10% do que lemos, 20% do que ouvimos, 30% do que vemos, 50% do que vemos e ouvimos, 70% do que discutimos com os outros, 80% do que vivenciamos pessoalmente e 95% o que ensinamos aos outros”

Edgar Dale

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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



Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia



Este facto é ainda mais verdadeiro quando se trata de formação de culinária, uma vez que os formandos deverão vivenciar sozinhos todas as atividades/etapas de uma receita para aprenderem a fazê-la bem.

Assim, o consórcio do projeto VET@HOME espera que o Protocolo e Guia disponibilizados ajudem os formadores na sua formação prática diária online, uma vez que é fruto de boas práticas e experiências inovadoras realizadas nos países parceiros.

Ref. do Projeto No. 2020-1-BG01-KA226-VET-095185

O projeto Piloting Virtual Practical Trainings for Culinary Arts VET - VET@HOME é cofinanciado pelo programa Erasmus+ da União Europeia.

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