



Ensino e aprendizagem híbridos na educação de jovens - Estudo comparativo

Parceiros



KAINOTOMIA



LABC



Centrum Wspierania Edukacji i Przedsiębiorczości



PRAMMER

Resumo da metodologia

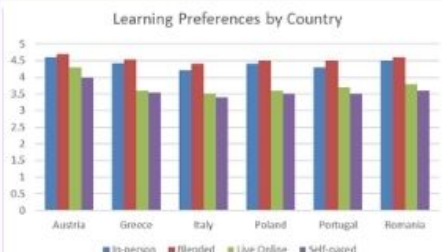
6 países



Inquérito

Recolha de dados

Análise comparativa



Preferências de formato

- ✓ Híbrido = o mais popular entre todos
- Educadores = mais aulas presenciais
- Jovens = mais abertos ao ritmo individualizado

Ferramentas e plataformas digitais

TG1 (Institucional)
Plataforma de Uso

Teams
Moodle
Zoom

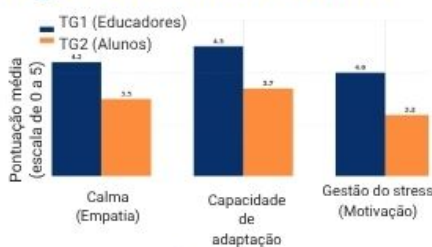
YouTube
Discord
Canva
Kahoot!

TG2 (Interativo)

Por ordem de preferência, de cima para baixo

Inteligência Emocional

TG1 vs TG2:
Dimensões da
Inteligência
Emocional



- TG1 (Educadores): Maior capacidade de manter a calma, adaptabilidade e gestão do stress
- TG2 (Alunos): Menor capacidade de gestão do stress e comunicação → necessidade de estratégias de EI
- Métodos de enfrentamento: O apoio entre pares e o relaxamento predominam; os relatos confirmam que o EI estimula a resiliência e a resolução de problemas

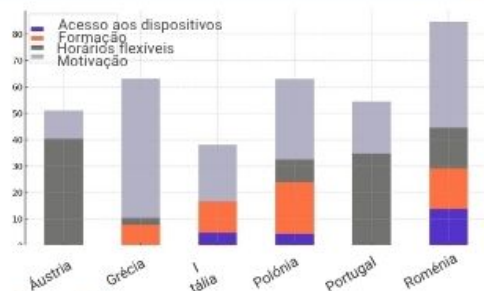


As 3 principais barreiras por país - Aprendizagem mista

Desafios e obstáculos

- Principais obstáculos
- Áustria: Fadiga motivacional (38%) + Carga de trabalho (28%)
 - Grécia: Conectividade (19%)
 - Itália: Motivação (14%) + Carga de trabalho (9,3%)
 - Polónia: Motivação (31,2%) + Carga de trabalho (22,9%)
 - Portugal: Carga de trabalho (33,3%) + Conectividade (26,2%)
 - Roménia: Conectividade (Internet rural): 23,5%+
Fadiga motivacional: 39,7%

Melhorias solicitadas - Ensino misto



Recomendações

Infraestrutura e Acesso

- conectividade,
- dispositivos,
- integração de plataformas.

Inovação pedagógica

- flexível,
- interativa,
- envolvente,
- gamificada.

Apoio emocional e social

- Integração da inteligência emocional na formação de professores,
- mentoria entre pares,
- equilíbrio entre a interação digital e a interação humana.

Os três pilares da aprendizagem mista

Destaques por país

Áustria

- Acesso às zonas rurais
- Agendamento

Grécia

- Gamificação
- Cultura

Itália

- Conexão
- Emocional

Polónia

- Plataformas centralizadas

Portugal

- Gamificação
- Integração

Roménia

- Inovação nas ONG
- Prioridade aos dispositivos móveis



Co-funded by the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

"A aprendizagem mista é um caminho sustentável para a juventude europeia."
Está em consonância com o Plano de Ação da UE para a Educação Digital 2027