

4.0 ANDCOM NEWSLETTER

4.0 didactic approaches in duty of developing ANDragog's COMpetences



Edição n.º 2, setembro 2020 - janeiro 2021

Bem-vindo à segunda newsletter do 4.0 ANDCOM

Nesta edição

Introdução de três dos sete módulos de *m-learning*:

M1. A Internet das Coisas, no contexto da formação de adultos

M4. Robótica, não tem de ser difícil

M6. Computação em nuvem, como o futuro para a gestão e armazenamento de dados

4.0 ANDCOM no Facebook

Reuniões da parceria

As abordagens didáticas 4.0 no âmbito do projeto têm introduzem uma nova perspectiva para a formação de adultos pouco qualificados. O projeto 4.0 ANDCOM centra-se no papel dos 'andragogos' (formadores na área da educação de adultos), que planeiam, organizam e realizam atividades educacionais em vários centros e instituições de formação de adultos. Foram desenvolvidos um total de **sete módulos, como cursos de m-learning para andragogos**, que estarão disponíveis no recurso didático "**Indústria 4.0 curso m-learning**". Nesta segunda edição da *newsletter* 4.0 ANDCOM, focamo-nos nos três módulos que não foram apresentados na primeira edição.

Estão a ser desenvolvidos vídeos para os andragogos "Como implementar eficazmente o Indústria 4.0 na formação de adultos pouco qualificados?", que serão apresentados na próxima edição da *newsletter*.

M1. A Internet das Coisas, contexto da formação de adultos - desenvolvido pelo BEST

A *Internet das Coisas*, ou IdC, refere-se aos milhares de milhões de dispositivos físicos em todo o mundo que estão ligados à *Internet*, capazes de recolher e partilhar dados com outras máquinas/computadores ou seres humanos. Graças a processadores de custo reduzido e a redes sem fios, a IdC poderá ser quase infinita num futuro muito próximo. Atualmente, já se encontra, por exemplo, num frigorífico, rádio e televisão, *smartphone* ou *tablet*, lâmpadas, máquinas de lavar e robôs, carros, material de cozinha, chaves ou pulseiras de *fitness*, sistemas de aquecimento e de navegação que comunicam através da *Internet*.

O objetivo deste módulo é explicar o que é a *Internet das Coisas* e como pode ser parte do sistema educativo. Trata-se de uma abordagem passo-a-passo para andragogos e formadores que trabalham com adultos neste tema. Ajuda a compreender que aptidões e competências são necessárias na "educação inteligente", incluindo a IdC. Irá apoiá-los na utilização de métodos de ensino inovadores e proporcionar a inovação na formação.



"Graças a processadores de custo reduzido e redes sem fios, a IdC poderá ser quase infinita num futuro muito próximo"



Internet das Coisas. Fonte: <https://www.kdnuggets.com/wp-content/uploads/iot-network.jpg>





Revolução na Indústria.

Fonte: Mindshift Talent Advisory

M4. Robótica, não tem de ser difícil - desenvolvido pela Mindshift

Os robôs são mais populares do que nunca. A robótica tem sido uma grande tendência no último decénio e os robôs começam a ter um impacto considerável na sociedade devido à sua utilização, que extravasa as linhas de montagem industrial. A palavra robô é utilizada com frequência e, normalmente, em muitas aplicações. É aplicada para referir conceitos e dispositivos.

O objetivo deste módulo é disponibilizar aos andragogos noções básicas sobre Robótica na Educação (RiE), dando-lhes a perceção que os robôs são muito mais comuns e utilizados na nossa vida diária do que podemos imaginar. Na educação, a robótica pode ter muitas outras aplicações, para além da simples construção de robôs, programação ou desenvolvimento de conhecimento tecnológico.

M6. Computação em nuvem, como o futuro para a gestão e armazenamento de dados - desenvolvido pelo CWEP

A computação em nuvem é a utilização de capacidades informáticas (recolha de dados, utilização de *software*, serviços, etc.) sem a necessidade de ter estas ferramentas em computadores ou de ter servidores para recolher dados, recorrendo à aquisição de serviços a uma entidade externa. Utiliza, basicamente, determinadas ferramentas informáticas sem as comprar fisicamente, disponibilizadas através de servidores, aplicações, locais de armazenamento, mediante um pagamento.

A computação em nuvem é uma tecnologia que envolve as empresas e todos os utilizadores da *Internet*. Permite que trabalhem de forma mais eficiente e otimiza custos e processos. É também uma tecnologia relativamente recente, mas os seus efeitos podem ser verificados diariamente por todos nós (embora possamos não estar cientes disso). Este módulo foi concebido para clarificar tanto a terminologia, como o conceito de computação em nuvem.



Fonte:
<https://pixabay.com/pl/illustrations/chm-ura-komputer-hosting-3406627/>

A computação em nuvem é uma tecnologia que envolve as empresas e todos os utilizadores da Internet

ANDCOM no Facebook

Desde julho de 2020, pode seguir as últimas notícias sobre o projeto ANDCOM no Facebook (<https://www.facebook.com/Andcom.eu/>)

Reuniões de parceria

Em julho, teve lugar a 4.0 ANDCOM – 2.ª reunião *online* da parceria. Durante a reunião, foi discutido o progresso do projeto e foram planeadas as ações a desenvolver.

Os cursos de *m-learning* "Indústria 4.0 no ensino de adultos pouco qualificados" estão atualmente em revisão final, enquanto está a ser iniciada a implementação do guia vídeo para formadores de adultos.

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.

Projeto número: 2019-1-PL01-KA204-065130