



3E-LEARNING



Temos o prazer de lhe apresentar o projecto 3E-LEARNING, concebido para dotar os alunos do ensino secundário de competências essenciais em matéria de empreendedorismo e gestão, bem como para favorecer a aquisição de outras competências transversais.

A componente central do projecto 3E-LEARNING é um inovador Jogo Empresarial digital (Business Game), uma ferramenta de formação que envolverá os alunos numa experiência competitiva virtual.

Porquê o projecto 3E-LEARNING?

Num mundo em rápida mudança, é crucial preparar os estudantes para os desafios e oportunidades, que se perspectivam no seu futuro. Ao cultivar o empreendedorismo e as competências de gestão, capacitamos os jovens para pensarem de forma inovadora e para solucionarem problemas. O projecto procura atingir os seguintes objectivos para os estudantes:

1. **Reforçar competências:** Através da utilização do Jogo Empresarial digital, os alunos adquirem conhecimentos práticos e competências em matéria de empreendedorismo e gestão, permitindo-lhes compreender os meandros da criação e gestão de uma empresa.

2. **Promover capacidades transversais:** Para além dos conhecimentos técnicos, as capacidades transversais (soft skills) desempenham um papel fundamental no sucesso pessoal e profissional. O 3E-LEARNING dá ênfase ao desenvolvimento de atributos cruciais como a prontidão, a flexibilidade e a proactividade, dotando os estudantes das ferramentas necessárias para se adaptarem e evoluírem num mundo dinâmico.

3. **Proporcionar uma experiência de aprendizagem cativante:** O ambiente competitivo virtual oferecido pelo Jogo Empresarial cativará os alunos, permitindo uma experiência de aprendizagem envolvente e divertida. Ao mergulharem em cenários realistas, os alunos adquirem uma visão directa sobre as complexidades da tomada de decisões, sobre o trabalho em equipa e sobre planeamento estratégico.

Saiba mais sobre o Jogo Empresarial:
www.3e-learning.org/student

Como é que os professores podem beneficiar do Jogo Empresarial?

Os professores desempenham um papel crucial na construção das experiências de aprendizagem dos seus alunos. O projecto 3E-LEARNING foi concebido para apoiar e capacitar os professores, oferecendo diversos benefícios:

1. **Métodos de ensino enriquecedores:** O Jogo Empresarial é um recurso didáctico valioso, introduzindo cenários do mundo real e permitindo aplicações práticas, que promovem uma compreensão mais profunda dos conceitos de empreendedorismo e da gestão, entre os alunos.

2. **Colaboração e trabalho em equipa:** O ambiente competitivo virtual do Jogo Empresarial incentiva a colaboração e o trabalho em equipa, entre os alunos. O professor poderá facilitar as discussões em grupo, promover uma comunicação eficaz e orientar os alunos no trabalho em conjunto, para alcançarem objectivos comuns. Estas experiências colaborativas fomentam competências interpessoais essenciais e preparam os alunos para futuros projectos em equipa e para contextos profissionais.

3. **Avaliação e reacção em tempo real:** O Jogo Empresarial permite aos professores monitorizar o progresso dos alunos em tempo real. Através de uma análise abrangente e de métricas de desempenho, será possível identificar as áreas em que os alunos se destacam e as áreas em que necessitam de apoio adicional. Isto facilitará a orientação e o acompanhamento personalizado, permitindo adaptar as estratégias de ensino para satisfazer as necessidades específicas de cada aluno.

Convidamos-vos a juntarem-se a nós nesta jornada, participando activamente na implementação e promoção do 3E-LEARNING, que será desenvolvido ao longo das seguintes etapas:

- Análise de contexto (avaliação das competências digitais e empresariais dos alunos), actualmente em curso;
- Desenvolvimento e teste do Jogo Empresarial;
- Lançamento do Jogo Empresarial e avaliação dos resultados.



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.

PARA MAIS INFORMAÇÕES E PARA SE ENVOLVER NO PROJECTO 3E-LEARNING, VISITE O NOSSO WEBSITE!

WWW.3E-LEARNING.ORG/