

The IDC-VET project has been financed within the framework of Erasmus+ programme (KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices KA202 - Strategic Partnerships for vocational education and training; Nr. 2020-1-LT01-KA202-078040)

Disclaimer

The European Commission's support for the production of this communication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Learning Scenarios (IO2)

Formação em vendas *online* na área da Hotelaria e Turismo

Público-alvo

Alunos/formandos do Ensino e Formação Profissional (EFP) de níveis 3 e 4 do Quadro Europeu de Qualificações (QEQ), e profissionais de turismo de pequenas empresas do setor da Hotelaria e Turismo.

Problema a resolver - Situação de aprendizagem

Fruto do panorama mundial atual, existe uma necessidade urgente de impulsionar as vendas *online* no setor da hotelaria e turismo, pelo que os alunos/formandos do ensino e formação profissional de nível 3 e 4 do QEQ necessitam adquirir conceitos teóricos e práticos, ferramentas e boas práticas que lhes permitam utilizar os canais digitais para fazer vendas *online*, evitando, assim, situações de crise e pandemia que impossibilitem as empresas, particularmente no setor da hotelaria e turismo, de realizarem pessoalmente as suas atividades normais.

Visão geral do cenário

Os beneficiários finais deste cenário de aprendizagem são os alunos/formandos do Ensino e Formação Profissional de nível 3 e 4 do QEQ.

Neste cenário de aprendizagem, propomos uma série de atividades destinadas a estimular a prática dos aprendentes. Serão utilizados métodos de ensino/formação ativos, apoiados por "Aprendizagem baseada em projetos", convidando à participação e intervenção do aprendente. O cenário inclui momentos síncronos e assíncronos.

Diferentes atividades poderão ser realizadas de acordo com o nível do QEQ dos aprendentes. As atividades de nível 3 são mais práticas e as de nível 4 mais de gestão.

Competências do DigCompEdu abrangidas

Área 2: Recursos digitais

2.1 Seleção de recursos digitais

Identificar, avaliar e selecionar recursos digitais para o ensino e aprendizagem. Ter em consideração o objetivo específico de aprendizagem, o contexto, a abordagem pedagógica e o grupo de aprendentes, ao selecionar recursos digitais e planificar a sua utilização.

2.2 Criação e modificação de recursos digitais

Modificar e desenvolver recursos existentes com licença aberta e outros recursos onde tal é permitido. Criar ou cocriar novos recursos educativos digitais. Ter em consideração o objetivo específico de aprendizagem, o contexto, a abordagem pedagógica e o grupo de alunos/formandos, ao selecionar recursos digitais e planificar a sua utilização.

2.3 Gestão, proteção e partilha de recursos digitais

Organizar conteúdo digital e disponibilizá-lo aos alunos/formandos, encarregados de educação e outros educadores. Proteger eficazmente conteúdo digital sensível. Respeitar e aplicar corretamente regras de privacidade e de direitos de autor. Compreender a utilização e criação de licenças abertas e de recursos educativos abertos, incluindo a sua atribuição apropriada.

Área 3: Ensino e aprendizagem

3.1 Ensino - Planificar e implementar dispositivos e recursos digitais no processo de ensino, de modo a melhorar a eficácia das intervenções pedagógicas. Gerir e orquestrar adequadamente estratégias de ensino digital. Experimentar e desenvolver novos formatos e métodos pedagógicos para o ensino e formação.

3.3 Aprendizagem colaborativa - Usar tecnologias digitais para promover e melhorar a colaboração do aluno/formando. Permitir que os alunos/formandos usem tecnologias digitais enquanto parte de tarefas colaborativas, como meio de melhorar a comunicação, a colaboração e a criação colaborativa de conhecimento.

Área 4: Avaliação

4.1 Estratégias de avaliação - Usar tecnologias digitais para a avaliação formativa e sumativa. Melhorar a diversidade e adequação dos formatos e abordagens de avaliação.

4.2 Análise de evidências - Produzir, selecionar, analisar criticamente e interpretar evidências digitais sobre a atividade, desempenho e progresso do aluno/formando, de modo a informar o ensino e aprendizagem.

Área 5: Capacitação dos aprendentes

5.3 Envolvimento ativo do aprendente. Usar tecnologias digitais para promover o envolvimento ativo e criativo dos alunos/formandos com um assunto específico. Usar tecnologias digitais no âmbito de estratégias pedagógicas que fomentem as competências transversais dos alunos, a reflexão profunda e a expressão criativa.

Área 6: Promoção da competência digital dos aprendentes

6.2 Comunicação e colaboração digital - Incorporar atividades, tarefas e avaliações de aprendizagem que requeiram que os alunos/formandos usem, eficaz e responsabilmente, tecnologias digitais para comunicação, colaboração e participação cívica.

6.3 Criação de conteúdo digital - Incorporar atividades, tarefas e avaliações de aprendizagem que requeiram que os alunos/formandos se expressem através de meios digitais, modifiquem e criem conteúdo digital em diferentes formatos. Ensinar aos alunos/formandos como os direitos de autor e as licenças se aplicam ao conteúdo digital, como referenciar fontes e atribuir licenças.

6.5 Resolução de problemas digitais - Incorporar atividades, tarefas e avaliações de aprendizagem que requeiram que os alunos/formandos identifiquem e resolvam problemas técnicos ou transfiram criativamente conhecimento tecnológico para novas situações.

Construção do curriculum

De acordo com a Taxonomia da Bloom revista (Anderson e Krathwohl, 2001), o cenário de aprendizagem aplica-se a cinco áreas da mesma:

- **Compreender:** Compreender as necessidades da área de vendas do negócio turístico/hotelaria (alojamento, restaurante, agência de viagens, museu, etc.) na promoção digital do seu negócio;
- **Aplicar:** Aplicação na prática dos conhecimentos adquiridos através da teoria em contextos de Hotelaria/Turismo (criação de páginas Facebook e Youtube, definição de objetivos/métricas de vendas, criação de conteúdos digitais)
- **Analisar:** Análise das necessidades de promoção do negócio turístico através de redes sociais e campanhas online (objetivos, canais de comunicação, resultados esperados). Analisar as atividades dos pares e dar *feedback*.
- **Avaliar:** Revisão por pares do trabalho de outros aprendentes e dar feedback. Refletir sobre o próprio desempenho na prática e através do *feedback* de outros (tutor e colegas de aprendizagem)

- **Criar:** produção de conteúdos digitais, criação de páginas de redes sociais, e planeamento de campanhas de vendas com objetivos e métricas.

Descrição do cenário

Este cenário destina-se a apoiar os docentes/formadores do ensino e formação profissional na criação de cursos de e-learning na área de Vendas Online para o setor da Hotelaria e Turismo, desenvolvendo atividades pedagógicas que lhes permitam adquirir conhecimentos/competências sobre ferramentas e tecnologias digitais que os formandos podem aplicar na promoção comercial e de marketing de empresas relacionadas com o Turismo.

Objetivos do cenário

O objetivo é que um docente/formador/tutor conceba um programa de formação/corso (*online*) com conteúdos e material didático digital (vídeos e/ou diapositivos, *e-books*), assim como usando o modelo pedagógico e as ferramentas de avaliação mais adequadas.



Figura 1: Publicidade *online* como parte de uma campanha de vendas *online* – [criado por macrovector oficial](#) - www.freepik.com

OBJETIVOS GERAIS:

- Conhecer e utilizar a *Web* de modo a comunicar e divulgar informação multimédia de uma forma atrativa e eficaz;
- Utilizar redes sociais para vendas *online* no setor do Turismo
- Planear campanhas de venda para redes sociais;
- Utilizar ferramentas de produção de conteúdos para canais digitais para promover as vendas pela Internet.

Os temas abordados são:

- A Internet e a Web na Hotelaria e Turismo
- As redes sociais e o setor do turismo
- As vendas *online*
- Criação de conteúdos digitais para vendas online (*site*, CMS, páginas de destino, vídeo, imagem)
- Campanhas de vendas *online*

Requisitos

Quanto aos pré-requisitos do tutor (e dos aprendentes), sugerimos a implementação das atividades sugeridas neste cenário de aprendizagem por aqueles que já possuem as competências digitais intermédias no DigCompEdu. Por conseguinte, é essencial que o tutor empreenda, previamente, a [Ferramenta de Autoavaliação IDC-VET](#), que pode ajudá-lo a mapear os seus próprios pontos fortes e fracos ao nível de competências digitais na Educação, para assegurar a coerência com este requisito.

Equipamento e Apoio

- Plataforma LMS/Moodle com *plugin* H5P
- Competências em TIC
- Computador com ligação à Internet, câmara e microfone
- *Smartphone* ou câmara de vídeo
- Acesso a *software* digital como: Padlet, Canva, Shotcut.
- Conta pessoal no Facebook
- Conta Google
- Conta pessoal no Youtube

Planificação geral

Atividade 1	Introdução à Plataforma LMS
Duração	1 hora
Metodologia	Exposição, apresentações, perguntas e respostas. Aprendizagem ativa.
O que faz o tutor	O tutor deve preparar a plataforma de e-learning/LMS para disponibilizar o conteúdo e os aprendentes (alunos/formandos) acederem <i>online</i> . O tutor deve: <ul style="list-style-type: none"> - criar o curso na plataforma - criar os perfis dos aprendentes - inserir conteúdos pedagógicos (ficheiros, vídeos, etc.)

	<p>- criar elementos de avaliação tais como questionários, sondagens.</p> <p>Posteriormente, o tutor deverá interagir com os aprendentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dando aos formandos acesso à plataforma LMS - apresentação da plataforma aos aprendentes (como funciona) - explicar como utilizar as ferramentas da plataforma de e-learning: utilizar fóruns, responder a sondagens, trabalhar com glossários, responder a atividades, etc.
O que fazem os alunos/formandos	Individualmente, os alunos terão acesso à plataforma, e testarão as funcionalidades do LMS fornecidas pelo tutor.
Equipamento e apoio	Plataforma LMS (ex: Moodle), computador com acesso à internet.
Referência ao DigCompEdu	<p><u>2 Recursos digitais:</u></p> <p>2.2 Criação e modificação (C1)</p> <p>2.3 Gestão, proteção e partilha (B2)</p> <p><u>3 Ensino e aprendizagem:</u></p> <p>3.1 Ensino (B1)</p> <p>3.3 Aprendizagem colaborativa (B2)</p> <p><u>5 Capacitação dos aprendentes:</u></p> <p>5.3 Envolvimento ativo (B2)</p> <p><u>6 Promoção da competência digital dos aprendentes:</u></p> <p>6.2 Comunicação e colaboração digital (C1)</p>
Avaliação de/para aprendizagem	Avaliação para aprendizagem (para ver se os aprendentes são capazes de utilizar o LMS): observação da atividade de aprendizagem dos aprendentes através da utilização da plataforma LMS.
Recursos/links/conteúdo relevante/exemplos	Moodle – Documentação tutorial: https://docs.moodle.org/all/pt_br/P%C3%A1gina_principal

Atividade 2	Quebra-gelo <i>online</i>
Duração	1 hora

Metodologia	Aprendizagem ativa.
O que faz o tutor	Na primeira sessão, o tutor apresenta o Padlet para a realização da atividade de quebra-gelo, e explica aos aprendentes como a aplicação funciona e quais as regras da atividade.
O que fazem os alunos/formandos	Utilizam o Padlet para se apresentarem, e dar-se a conhecer, inserindo texto, imagem, <i>links</i> e descrições. Cada aprendente irá apresentar-se com as seguintes características: nome, fotografia, qualificações, o que gosta de fazer no seu tempo livre, o que gostaria de aprender no curso.
Equipamento e apoio	Computador com acesso à Internet, aplicação Padlet
Referência ao DigCompEdu	<u>2 Recursos digitais:</u> 2.1 Seleção de recursos didáticos (B2) 2.2 Criação e modificação (C1) 2.3 Gestão, proteção e partilha (B2) <u>3 Ensino e aprendizagem:</u> 3.1 Ensino (B1) 3.3 Aprendizagem colaborativa (B2) <u>5 Capacitação dos aprendentes:</u> 5.3 Envolvimento ativo (B2) <u>6 Promoção da competência digital dos aprendentes:</u> 6.2 Comunicação e colaboração digital (C1) 6.3 Criação de conteúdo digital (B2)
Avaliação de/para aprendizagem	Avaliação para a aprendizagem - conhecer algumas das competências digitais dos aprendentes.
Recursos/links/conteúdo relevante/exemplos	www.padlet.com

Atividade 3	A Internet e a Web na Hotelaria e Turismo - sondagem, glossário e H5P
Duração	2 horas
	Exposição, apresentações, perguntas-respostas;

Metodologia	aprendizagem ativa, avaliação dos conhecimentos e <i>feedback</i> .
O que faz o tutor	<p>O tutor apresenta aos alunos o primeiro tópico, relacionado com "A Internet e a Web na Hotelaria e Turismo", mostrando a importância das TIC nas estratégias de venda no Turismo, e referindo-se a alguns exemplos práticos utilizados neste setor, tão relevantes na atual era pós-covid. O tutor utiliza apresentações, vídeos e/ou imagens com exemplos relevantes.</p> <p>Com base nos temas teóricos apresentados na sessão online, o tutor:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● cria um questionário (sobre o LMS, como Moodle) com uma lista de termos que foram referidos na parte teórica do curso até ao momento. Cada termo só pode ser escolhido por um aluno, para que não haja repetição de termos e para garantir que nenhum termo fique sem resposta. ● Depois, o tutor cria um glossário no LMS, para que os aprendentes possam participar, criando definições para os termos por si escolhidos previamente. Cada termo deve ter uma definição e uma referência bibliográfica. ● cria no LMS um conjunto de atividades H5P para avaliar o conhecimento sobre o tema "Internet e a Web na Hotelaria e Turismo" (por exemplo, arrastar as palavras, preencher os espaços em branco, escolha múltipla, <i>quiz</i>, etc.)
O que fazem os alunos/formandos	<p>Os alunos têm acesso aos materiais apresentados pelo tutor, e participam nas perguntas/respostas nos momentos de debate na aula. O aluno terá, então, acesso à plataforma LMS, e às ligações para as atividades H5P desenvolvidas pelo tutor, preencherá as atividades e obterá resultados imediatos.</p> <p>Após a parte teórica, cada aprendente tem de aceder ao questionário com a lista de termos, e escolher individualmente 2 termos (para que não haja repetição). Posteriormente, criarão as suas definições na ferramenta "glossário" da Moodle. No final, todos os aprendentes terão contribuído para a criação de um glossário completo de</p>

	termos relacionados com os vários tópicos abordados na formação, e serão avaliados pelas suas submissões.
Equipamento e apoio	Apresentação, LMS com plugin H5P, vídeo/imagens, computador com internet.
Referência ao DigCompEdu	<p><u>2 Recursos digitais:</u></p> <p>2.1 Seleção (C1)</p> <p>2.2 Criação e modificação (C1)</p> <p>2.3 Gestão, proteção e partilha (B2)</p> <p><u>3 Ensino e aprendizagem:</u></p> <p>3.1 Ensino (B2)</p> <p>3.3 Aprendizagem colaborativa (B2)</p> <p><u>4 Avaliação:</u></p> <p>4.1 Estratégias de avaliação (B1)</p> <p><u>5 Capacitação dos aprendentes:</u></p> <p>5.3 Envolvimento ativo (B2)</p> <p><u>6 Promoção da competência digital dos aprendentes:</u></p> <p>6.2 Comunicação e colaboração digital (C1)</p> <p>6.3 Criação de conteúdo digital (B2)</p>
Avaliação de/para aprendizagem	<p>Avaliação da aprendizagem - avaliação formativa e sumativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avaliação da aprendizagem por perguntas/respostas, momentos de debate na aula - participação em atividades do H5P sobre o LMS - escolha dos termos no questionário - Avaliação de cada contribuição para o glossário de termos.
Recursos/links/conteúdo relevante/exemplos	https://h5p.org/content-types-and-applications

Atividade 4	Redes Sociais e vendas no Turismo
Duração	3 horas
Metodologia	Aprendizagem ativa.
O que faz o tutor	O tutor apresenta aos alunos o tema, relacionado com as redes sociais e a hotelaria e turismo. O tutor utiliza

	<p>apresentações, vídeos e/ou imagens com exemplos relevantes.</p> <p>O tutor demonstra e explica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Como criar uma página no Facebook para uma empresa/um evento (o tutor cria, de facto, uma página, para mostrar passo a passo) - Como criar uma loja numa página do Facebook - Como criar um canal Youtube (o tutor cria, de facto, uma página, para mostrar passo a passo) <p>No LMS, o tutor deve criar uma área para os aprendentes submeterem os seus relatórios, onde depois disso o tutor avaliará cada submissão, e enviará <i>feedback</i> aos aprendentes para que estes possam aperfeiçoar.</p>
<p>O que fazem os alunos/formandos</p>	<p>Os aprendentes têm acesso aos materiais apresentados pelo tutor, e participam nos momentos de debate e de perguntas e respostas na aula.</p> <p>Em pares, cada grupo de aprendentes deverá:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● selecionar e definir um negócio (existente ou fictício) no setor do turismo/hotelaria, definir os objetivos de uma estratégia de comunicação social para esse negócio no período de 1 mês; ● criar uma página Facebook (FB), tendo em consideração o tipo de negócio (um hotel, um restaurante, uma agência de viagens, um <i>resort</i>, um B&B, um evento como um festival, etc.); ● criar, para o mesmo negócio, um canal Youtube; ● criar um calendário de publicações para a página do FB e o canal Youtube, considerando os objetivos que foram definidos na estratégia. Para criar o calendário, os alunos podem utilizar entre si um documento de colaboração (como o google doc). <p>Os aprendentes devem submeter as atividades na plataforma LMS (com os nomes dos membros do grupo/par):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Documento com ligações à página FB e ao canal Youtube criado ● Documento com a estratégia de redes sociais definida para o negócio/evento ● Documento com o calendário criado para a posterior

	publicação em ambas as páginas.
Equipamento e apoio	Apresentação, computador com internet, contas facebook/youtube/google drive. Esta atividade também pode ser utilizada para a aprendizagem de como criar uma conta comercial no Instagram.
Referência ao DigCompEdu	<u>2 Recursos Digitais:</u> 2.1 Seleção (C1) 2.2 Criação e modificação (C1) <u>3 Ensino e aprendizagem:</u> 3.1 Ensino (B2) 3.3 Aprendizagem colaborativa (C1) <u>4 Avaliação:</u> 4.1 Estratégias de avaliação (B1) 4.2 Análise de evidências (B2) <u>5 Capacitação de aprendentes:</u> 5.3 Envolvimento ativo (B2) <u>6 Promoção da competência digital dos aprendentes:</u> 6.2 Comunicação e colaboração digital (C1) 6.3 Criação de conteúdo digital (C2) 6.5 Resolução de problemas digitais (B2)
Avaliação de/para aprendizagem	Avaliação da aprendizagem - avaliação formativa e sumativa: - Avaliação da aprendizagem por perguntas/respostas, momentos de debate na aula - avaliação do trabalho de cada grupo: criação de uma página FB, do canal Youtube, e de um calendário de publicações sobre as redes sociais. - Avaliação dos documentos criados pelos alunos partilhados na drive do google e das páginas criadas.
Recursos/links/conteúdo relevante/exemplos	13 Social Media Calendars, Tools, & Templates to Plan Your Content: https://blog.hubspot.com/marketing/social-media-calendar-tools (página em Língua Inglesa)

Atividade 5	Objetivos e métricas de vendas online - planeamento
Duração	3 horas

Metodologia	Exposição, apresentações, perguntas-respostas; aprendizagem ativa: atividades de grupo e aprendizagem entre pares.
O que faz o tutor	O tutor apresenta o tópico aos aprendentes, relacionado com as vendas <i>online</i> em hotelaria e turismo. O tutor utiliza apresentações, vídeos e/ou imagens com exemplos relevantes. O tutor deve criar uma pasta na nuvem/ <i>online</i> (como o Google drive) para partilhar com os alunos, onde estes devem publicar os resultados das suas atividades.
O que fazem os alunos/formandos	1) Os grupos de aprendentes (pares) da atividade anterior terão de criar um relatório no qual definirão: - objetivos e resultados esperados para as vendas <i>online</i> de um negócio na área do turismo. - Indicar os canais de comunicação digital que poderiam utilizar para alcançar os objetivos e resultados esperados (por exemplo, redes sociais, anúncios google, afiliados, e-mail marketing, etc.). - Definir um conjunto de métricas, com valores quantitativos, para avaliar o calendário de publicação apresentado no tópico anterior. O relatório deve ser apresentado na google drive criada pelo tutor. 2) todos os grupos terão acesso aos relatórios dos outros, e comentarão de acordo com os elementos teóricos (aprendizagem de revisão por pares)
Equipamento e apoio	Google drive, computador com acesso à internet.
Referência ao DigCompEdu	<u>2 Recursos digitais:</u> 2.1 Seleção de recursos digitais (C1) 2.2 Criação e modificação (C1) <u>3 Ensino e aprendizagem:</u> 3.1 Ensino (B2) 3.3 Aprendizagem colaborativa (C1) <u>4 Avaliação:</u> 4.1 Estratégias de avaliação (B1) 4.2 Análise de evidências (B2) <u>5 Capacitação de aprendentes:</u>

	<p>5.3 Envolvimento ativo (B2)</p> <p><u>6 Promoção da competência digital dos aprendentes:</u></p> <p>6.2 Comunicação e colaboração digital (C1)</p> <p>6.5 Resolução de problemas (B2)</p>
Avaliação de/para aprendizagem	Avaliação da aprendizagem - avaliação formativa e sumativa: o tutor avaliará o relatório apresentado e a avaliação pelos pares.
Recursos/links/conteúdo relevante/exemplos	Which Social Media Metrics Are Marketers Tracking? [New Research]: https://blog.hubspot.com/marketing/social-media-metrics-ceos-cares-about (em Língua Inglesa)



Figura 2: Criação de conteúdo digital com vídeo – [criado por pch.vector - www.freepik.com](https://www.freepik.com)

Atividade 6	Criação de conteúdo digital
Duração	4 horas
Metodologia	Aprendizagem ativa.
O que faz o tutor	<p>O tutor apresenta aos aprendentes o tema relacionado com conteúdo digital em Hotelaria e Turismo. Para tal, utiliza apresentações, vídeos e/ou imagens com exemplos relevantes (ex: vídeo criado pelo próprio tutor como um exemplo do exercício prático para os aprendentes).</p> <p>O tutor deve preparar, na plataforma LMS, um conjunto de recursos digitais para os aprendentes utilizarem na criação de conteúdos digitais: imagens gratuitas (fotos, grafismos), uma lista de sites onde os aprendentes podem descarregar</p>

	<p>sons/músicas/vídeos/ bancos de imagens gratuitos para utilizar), refletindo sobre os diferentes tipos de licenças/direitos de autor.</p> <p>O tutor tem de preparar, no LMS (ex: Moodle), uma atividade de "Entrega de Trabalho" para os alunos submeterem o seu trabalho, e após as submissões, o tutor dará o seu <i>feedback</i>.</p>
<p>O que fazem os alunos/formandos</p>	<p>Individualmente, os aprendentes terão de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - - Criar um pequeno vídeo promocional (3 minutos no máximo) para um negócio turístico (para um serviço, um evento, um produto, uma iniciativa, uma promoção, etc.). O aprendente poderá utilizar os elementos digitais fornecidos pelo tutor e disponíveis no LMS e utilizá-los para criar um vídeo promocional, ou utilizar os seus próprios recursos, como vídeos filmados pelo aprendente. O resultado final deve ser publicado no canal Youtube criado anteriormente, e a ligação/<i>link</i> deve ser publicada na plataforma LMS, na atividade "Trabalho" criada pelo tutor. - Criar 2 publicações diferentes para uma campanha no Facebook, utilizando material fornecido pelo tutor ou totalmente criado pelo aluno.
<p>Equipamento e apoio</p>	<p>Computador com Internet, <i>smartphone</i> ou câmara de vídeo, <i>software</i> para edição de vídeo; <i>software</i> para edição de imagem.</p> <p>Conta no Youtube, conta no Canva.</p> <p>Submissão na atividade "Trabalho" do LMS/Moodle.</p>
<p>Referência ao DigCompEdu</p>	<p><u>2 Recursos digitais:</u></p> <p>2.1 Seleção de recursos digitais (B2)</p> <p>2.2 Criação e modificação (C1)</p> <p>2.3 Gestão, proteção e partilha (B2)</p> <p><u>3 Ensino e aprendizagem</u></p> <p>3.1 Ensino (B2)</p> <p>3.3 Aprendizagem colaborativa (C1)</p> <p><u>4 Avaliação:</u></p> <p>4.1 Estratégias de avaliação (B1)</p> <p>4.2 Análise de evidências (B2)</p> <p><u>5 Capacitação dos aprendentes:</u></p>

	<p>5.3 Envolvimento ativo (B2)</p> <p><u>6 Promoção da competência digital dos aprendentes:</u></p> <p>6.2 Comunicação e colaboração digital (C1)</p> <p>6.3 Criação de conteúdo digital (C2)</p>
Avaliação de/para aprendizagem	<p>Avaliação da aprendizagem - formativa:</p> <p>O tutor irá avaliar a criação e publicação do curto vídeo promocional, e a criação de publicações/<i>posts</i> para uma campanha no Facebook.</p>
Recursos/links/conteúdo relevante/exemplos	<p>https://www.youtube.com</p> <p>https://www.canva.com</p> <p>https://shotcut.org/</p> <p>https://www.dotpdn.com/downloads/pdn.html</p>

Atividade 7	Campanha de vendas <i>online</i>
Duração	2 horas
Metodologia	Aprendizagem ativa
O que faz o tutor	<p>O tutor apresenta aos aprendentes o tema, relacionado com campanhas de vendas online em hotelaria e turismo. O tutor utiliza apresentações, vídeos e/ou imagens com exemplos relevantes.</p> <p>O tutor tem de preparar, no LMS, uma atividade “Entrega de trabalho” para os aprendentes submeterem o seu trabalho, e após as apresentações, o tutor dará <i>feedback</i> a cada grupo/par.</p>
O que fazem os alunos/formandos	<p>Em grupo ou em pares, os alunos planeiam uma campanha de vendas online para uma empresa do sector do turismo, utilizando anúncios de páginas no Facebook e anúncios no google (Google Ads). Incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - objetivos da campanha e as métricas, com valores quantitativos, para avaliar a eficácia da campanha planeada (anúncios FB e Google); - submeter a tarefa no LMS na atividade de “Entrega de trabalho”, através de um ficheiro de texto com os objetivos e métricas da campanha, bem como as

	capturas de ecrã da configuração da campanha no Gestor de Anúncios Facebook, e os anúncios do Google (Google Ads).
Equipamento e apoio	Computador com acesso à internet, processador de texto, conta Facebook, conta Google.
Referência ao DigCompEdu	<p>2 Recursos digitais:</p> <p>2.1 Seleção de recursos digitais (B2)</p> <p>2.2 Criação e modificação (C1)</p> <p>2.3 Gestão, proteção e partilha (B2)</p> <p>3 Ensino e aprendizagem:</p> <p>3.1 Ensino (B2)</p> <p>3.3 Aprendizagem colaborativa (C1)</p> <p>4 Avaliação:</p> <p>4.1 Estratégias de avaliação (B1)</p> <p>4.2 Análise de evidências (B2)</p> <p>5 Capacitação dos aprendentes:</p> <p>5.3 Envolvimento ativo (B2)</p> <p>6 Promoção da competência digital dos aprendentes:</p> <p>6.2 Comunicação e colaboração digital (C1)</p> <p>6.3 Criação de conteúdo digital (C2)</p> <p>6.5 Resolução de problemas digitais (C1)</p>
Avaliação de/para aprendizagem	Avaliação da aprendizagem - formativa.
Recursos/links/conteúdo relevante/exemplos	<p>Como criar anúncios no Facebook:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=8I9jbs4_GxE</p> <p>Tutorial de Google ads:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=SNjqe9GT9mw</p>

As nossas notas resultantes da prática

O objetivo deste cenário de aprendizagem e curso de vendas *online* em hotéis e turismo é fornecer aos alunos/formandos conceitos teóricos, ferramentas e boas práticas que lhes permitam utilizar os canais digitais para realizar campanhas de vendas *online*, para promover ainda mais o negócio no setor da hotelaria e turismo (quer de pequenas empresas, quer até maiores). Isto permitirá que as empresas se diferenciem da concorrência crescente (e cada vez mais dinâmica) e alcancem audiências maiores.

Com este cenário, o tutor será capaz de desenvolver as suas competências digitais quando interagir com a plataforma LMS, quando apoiar os alunos na criação do seu trabalho prático, e quando interagir com *software* diverso.