

Ações de Formação c/despacho &gt; Imprimir (id #112192)

## Ficha da Ação

**Título** Gamificação em sala de aula**Área de Formação** G - Tecnologias da informação e comunicação aplicadas a didáticas específicas ou à gestão escolar**Modalidade** Curso de Formação**Regime de Frequência** Presencial**Duração**

Horas presenciais: 25

Nº de horas acreditadas: 25

**Cód. Área Descrição****Cód. Dest.** 99 **Descrição** Educadores de Infância e Professores dos Ensinos Básico e Secundário e Educação Especial**DCP Descrição****Reg. de acreditação (ant.)**

## Formadores

**Formadores com certificado de registo****B.I.** 10593199 **Nome** Célio Gonçalo Cardoso Marques **Reg. Acr.** CCPFC/RFO-31476/12**Componentes do programa** Nº de horas 0**B.I.** 11485815 **Nome** Ana Marta Diniz Santos Rodrigues **Reg. Acr.** CCPFC/RFO-40825/21**Componentes do programa** Nº de horas 0**Nota:** Formador autorizado a título excepcional para lecionar esta formação.**Formadores sem certificado de registo**

## Estrutura da Ação

**Razões justificativas da ação e a sua inserção no plano de atividades da entidade proponente**

A gamificação propõe aumentar o envolvimento e a motivação dos alunos na aprendizagem através de mecânicas do jogo. Assim, perante o desafio de preparar recursos que possam ser úteis para as exigências da sala de aula dos dias de hoje, escolhemos ferramentas digitais com características de gamificação que podem ser utilizadas para captar a atenção dos alunos, motivá-los na realização de tarefas e auxiliá-los na apreensão de conteúdos. Nesta ação serão trabalhadas diversas ferramentas como o Super Teacher Tools, Kahoot, Socrative, Mentimeter, Edpuzzle, Tincards, Coogler, Padlet, Voki e Live Pools.

A gamificação deixa os alunos mais atentos aos obstáculos, premiando a sua superação. Agiliza também interação entre os indivíduos e cria canais de comunicação já que permite dar feedback instantâneo e criar comunidades de partilha.

O professor poderá assim, de forma simples, criar momentos desafiadores, divertidos e envolventes para os alunos, proporcionando uma experiência de aprendizagem mais profícua.

**Objetivos a atingir**

Este curso de formação tem como finalidade capacitar os docentes com competências para:

- Incorporar dinâmicas e mecanismos de gamificação em processos educativos, como rankings, pontos, troféus entre outros;
- Produzir atividades pedagógicas gamificadas.
- Fomentar o uso de tecnologias digitais no processo de aprendizagem aproximando o processo educativo da atual dinâmica social;
- Identificar os fatores conceituais e operacionais que podem facilitar ou dificultar a integração e utilização de tecnologias digitais no contexto educativo.

**Conteúdos da ação**

Sessão 1 – 3 horas

- Gamificação: objetivos, áreas de aplicação, exemplos, ferramentas e criação de um projeto.

Sessão 6 – 3 horas

- Criação de um projeto de Gamification

Mapas mentais: Coogler

Trabalho colaborativo: Padlet

Sessão 2 – 3 horas

- Gamification na educação: Super Teacher Tools

Sessão 3 – 3 horas

- Quizzes: Kahoot

Sessão 4 – 3 horas

- Rever e avaliar conhecimentos: Socrative

Sessão 5 – 3 horas

- Sondagens: Mentimeter;
- Vídeos interativos: Edpuzzle.

Sessão 7 – 3 horas

- Estratégias de gamificação:
- Storytelling: Voki
- Envolver a audiência: Live Pools
- Geocaching

Sessão 8 – 4 horas

- Apresentação e discussão do portefólio dos formandos
- Reflexão sobre as repercussões da formação na prática pedagógica

**Metodologias de realização da ação**

As atividades a realizar no curso decorrem em sessões teórico/práticas, num total de 25 horas.

As sessões deverão ser de carácter predominantemente prático, com alguns momentos expositivos/demonstrativos.

Sugere-se a metodologia de aprendizagem por execução de tarefas e salienta-se que as atividades integradoras devem ser desenvolvidas com a preocupação de ligação com os contextos e as vivências profissionais dos participantes.

Este curso desenvolver-se-á com o apoio numa disciplina alojada no Moodle.

Os formadores terão um papel promotor e facilitador de reflexão permanente, com os formandos.

Será disponibilizada na plataforma, documentação de apoio e orientadora desta oficina de formação.

**Regime de avaliação dos formandos**

Classificação de 1 a 10, de acordo com o ECD e orientação conjunta do CCPFC e da DGRHE:

Excelente – de 9 a 10 valores; Muito Bom – de 8 a 8,9 valores; Bom – de 6,5 a 7,9 valores; Regular – de 5 a 6,4 valores; Insuficiente – de 1 a 4,9 valores.

A avaliação da atividade desenvolvida por cada formando será realizada de modo contínuo pelos formadores e tem como referência os objetivos e finalidades da ação. São tomados em consideração os seguintes aspetos:

**PARTICIPAÇÃO (20%):**

- Pontualidade/assiduidade;
- Participação ativa individual/grupo no debate;
- Partilha de práticas e materiais;
- Realização das tarefas / envolvimento na formação.

**• TRABALHO PRODUZIDO (80%):**

- Qualidade dos trabalhos desenvolvidos (rigor, originalidade, criatividade);
- Adequação e pertinência dos trabalhos em relação aos contextos a que se destinam;
- Nível de intervenção pedagógica;
- Apresentação / defesa do trabalho;
- Documento de reflexão crítica.

**Fundamentação da adequação dos formadores propostos****Bibliografia fundamental**

Araújo, I., &amp; Carvalho, A. A. (2017). Capacitar professores para o uso da gamificação. In C. Ponte, J. M. Doder, &amp; M. J. Silva (Orgs.), Atas do XIX Simpósio Internacional de Informática

Educativa e VIII Encontro do CIED – III Encontro Internacional (pp. 264–269). Lisboa: CIED – Centro Interdisciplinar de Estudos Eduacionais.

Araújo, I., & Marques, C. G. (2020). Gamificação para envolver, motivar e aprender. In A. A. A. Carvalho (Org.), Aplicações para dispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação (pp. 81-105). Lisboa: Ministério da Educação, Direção-Geral de Educação.

Burke, B. (2014). Gamify: How Gamification Motivates People to do Extraordinary Things. Brookline: Gartner.

Carvalho, A. A. A. (2017). Jogos Digitais e Gamification: desafios e competição para aprender na era mobile learning. In Aprendizagem, TIC e Redes Digitais (pp. 112-144). Lisboa: Conselho Nacional de Educação.

Devers, C., & Regan, A. R. G. (2015). Critical Perspective on Gamification in Education. In T. Reiners & L. C. Wood (Eds.), Gamification in Education and Business (pp. 417–430). Switzerland: Springer International Publishing.

#### Processo

**Data de receção** 17-12-2020 **Nº processo** 111624 **Registo de acreditação** CCPFC/ACC-110349/21

**Data do despacho** 04-01-2021 **Nº ofício** 87 **Data de validade** 04-01-2024

**Estado do Processo** C/ Despacho - Acreditado