

PROGRAMA DE FORMAÇÃO

Ação de Formação: Estratégias de Gamificação Digital no Ensino e Aprendizagem

1. ÁREA DE FORMAÇÃO

146 - Formação de professores e formadores de áreas tecnológicas
481 - Ciências Informáticas

2. ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO

ISTEC PORTO

3. FORMADOR/A (ES/AS)

Ricardo Alexandre Peixoto de Queirós

4. LOCAL DE REALIZAÇÃO

Online

5. FUNDAMENTAÇÃO

A gamificação é uma abordagem inovadora que usa elementos de jogos em contextos não lúdicos para aumentar o envolvimento e a motivação. Este curso explora o potencial da gamificação como ferramenta pedagógica, oferecendo estratégias práticas para professores incorporarem mecânicas de jogo no ensino, promovendo um ambiente de aprendizagem mais interativo e dinâmico. Ao longo de 12 horas, os participantes vão compreender os princípios fundamentais da gamificação, desenvolver competências para desenhar atividades gamificadas e explorar ferramentas digitais que potenciem o envolvimento dos estudantes. A formação é orientada para a aplicação prática, proporcionando um espaço de experimentação e discussão de metodologias inovadoras para o ensino.

6. PÚBLICO-ALVO

Professores de qualquer área de formação

7. Nº FORMANDAS/OS

20

8. CONDIÇÕES EM CASO DE DESISTÊNCIA

(descrever as regras de atuação, em caso de eventual desistência da/o formanda/o)

9. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- A. Compreender o conceito de gamificação e seus benefícios no contexto educacional;
- B. Explorar as teorias de aprendizagem em jogos e como elas podem ser aplicadas à gamificação no ensino;
- C. Identificar os elementos dos jogos que podem ser aplicados ao ensino para tornar o processo de aprendizagem mais atraente e envolvente;

PROGRAMA DE FORMAÇÃO

Ação de Formação: Estratégias de Gamificação Digital no Ensino e Aprendizagem

-
- D. Aprender como projetar atividades gamificadas educacionais que sejam eficazes, incluindo a seleção de géneros de jogos, planeamento e desenvolvimento, testes e avaliações;
- E. Analisar exemplos de gamificação em diferentes contextos educacionais, incluindo sala de aula, e-learning, organizações e saúde e bem-estar;
- F. Desenvolver competências práticas para implementar a gamificação no ensino, incluindo estratégias para aumentar a motivação dos alunos e criar um ambiente de aprendizagem gamificado;
- G. Explorar tendências atuais em gamificação no ensino, como realidade virtual e aumentada, jogos de simulação e inteligência artificial;
- H. Aplicar os conceitos aprendidos num projeto de gamificação no ensino e receber feedback construtivo.

10. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

(plano geral da formação, detalhado)

Módulos	Conteúdos
1. Introdução à Gamificação	
2. Gamificação nativa com o Moodle	2.1 Acesso condicional 2.2 Tabelas de classificação 2.3 Medalhas
3. Gamificação com plugins	3.1 Level Up! 3.2 H5P
4. Gamificação com ferramentas externas	4.1 Plataformas de gamificação educativa 4.2 Plataformas de avaliação formativa 4.3 Plataformas de gestão de aprendizagem 4.4 Ferramentas de criação de jogos 4.5 Geradores de histórias e narrativas 4.6 Gestores de apresentações interativas 4.7 Plataformas de gamificação de aprendizagem de domínios específicos

11. ESPAÇOS, EQUIPAMENTOS E RECURSOS TÉCNICO-PEDAGÓGICOS

Acesso à Internet e acesso a Moodle da instituição formadora.

12. MODALIDADE DE FORMAÇÃO

Distância

13. METODOLOGIA(S) DE FORMAÇÃO

A metodologia segue um formato híbrido, ou seja, inclui uma parte expositiva e uma parte projetual de consolidação.

PROGRAMA DE FORMAÇÃO

Ação de Formação: Estratégias de Gamificação Digital no Ensino e Aprendizagem

14.DURAÇÃO

12 horas

15.Nº DE SESSÕES

6

16.CRONOGRAMA

Módulo	Dia	Horário
1. Introdução à Gamificação	12-11-2024	18h00m – 20h00m
2. Gamificação nativa com o Moodle	21-11-2024	18h00m – 20h00m
3. Gamificação com plugins (Level Up!)	05-12-2024	18h00m – 20h00m
3. Gamificação com plugins (H5P)	12-12-2024	18h00m – 20h00m
4. Gamificação com ferramentas externas	09-01-2025	18h00m – 20h00m
4. Gamificação com ferramentas externas	16-01-2025	18h00m – 20h00m

17.CARGA DE TRABALHO

Tempo de contacto presencial/síncrono [h]	
Tempo de contacto em autonomia [h]	
Tempo de contacto total [h]	
ECTS (1 ECTS = 25 h de tempo de contacto total)	

18.CRITÉRIOS E METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO

Assiduidade/Participação (10%)

Projeto (90%)

19. BIBLIOGRAFIA DE SUPORTE

Queirós, R. & Pinto, M. (2022). Gamificação Aplicada às Organizações e ao Ensino. ISBN: 9789727229222. Editora FCA.

Figueira, A., Figueira, C., Santos, H. (2009). Moodle - Criação e gestão de cursos online. Lisboa: LIDEL. Disponível em https://elearning.up.pt/wp-content/uploads/2020/04/978-972-722-634-4_Moodle_PDF_gratuito.pdf.

Assinado por: **Ricardo Alexandre Peixoto de Queirós**

Num. de Identificação: 10507541

Data: 2024.10.27 21:32:10+00'00'