PROGRAMA DE FORMAÇÃO
Ação de Formação: X4: Gamificação

---

1. ÁREA DE FORMAÇÃO
0619

2. ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO
Universidade da Maia/ Instituto Politécnico da Maia

3. FORMADOR/A (ES/AS)
Ricardo José Vieira Baptista

4. LOCAL DE REALIZAÇÃO
Universidade da Maia

5. FUNDAMENTAÇÃO
Esta formação apresenta os fundamentos da gamificação como estratégia pedagógica para aumentar o envolvimento e a motivação dos estudantes, com foco na sua aplicação prática no Moodle. O módulo inclui leituras e vídeos curtos, participação em fóruns de reflexão e discussão e a criação de uma atividade gamificada na própria plataforma Moodle. A formação está desenhada para professores do ensino superior que já utilizam o Moodle e pretendem inovar suas práticas pedagógicas.

6. PÚBLICO-ALVO
Professores do Ensino Superior

7. Nº FORMANDAS/OS
20

8. CONDIÇÕES EM CASO DE DESISTÊNCIA
Caso a/o formanda/o não compareça a uma das sessões síncronas ou não submeta o trabalho de avaliação do Moodle, considera-se que desistiu da formação. Nesse caso, é considerado/a "não aprovado/a" e não é emitido nenhum certificado.

9. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
1. Compreender os fundamentos da gamificação e sua aplicação no ensino superior [Entender/Conceptual].
2. Conceber atividades pedagógicas gamificadas no Moodle [Aplicar/Procedimental].
3. Avaliar o impacto de elementos de gamificação no envolvimento dos estudantes [Analisar/Conceptual].

10. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS
(plano geral da formação, detalhado)

Módulos	Conteúdos
X4 - Gamificação	1 - Plataforma Moodle - estrutura global abordando configurações de plugins nativos de gamificação,

	configuração de níveis, badges e organização/configuração das atividades nos cursos. São apresentadas estratégias para a organização eficaz dos conteúdos e para o aumento do envolvimento e da motivação do estudante na experiência da aprendizagem. 2 - O módulo inclui ainda a monitorização do acesso às atividades propostas: leitura, visualização de vídeos e participação em fóruns, e é finalizado com uma componente prática, permitindo que os formandos apliquem os conhecimentos adquiridos por meio da implementação de atividades gamificadas em uma UC que lecione.

11. ESPAÇOS, EQUIPAMENTOS E RECURSOS TÉCNICO-PEDAGÓGICOS

Laboratório de informática, mesas, cadeiras, projetor, coluna de som e acesso à internet.

12. MODALIDADE DE FORMAÇÃO

Assíncrona/síncrona

13. METODOLOGIA(S) DE FORMAÇÃO

Blended learning, com momentos assíncronos (flipped classroom) e duas sessões síncronas: uma presencial e outra online. A componente assíncrona inclui a leitura e a visualização de vídeos, a participação em fóruns e a realização de um projeto prático. A sessão síncrona é dedicada à discussão, ao feedback e ao aprofundamento dos conceitos.

14. DURAÇÃO

7h30

15. Nº DE SESSÕES

2 sessões

16. CRONOGRAMA

Módulo	Dia	Horário
Abertura	01/12/2025	00:00
Aula síncrona presencial	09/12/2025	18:15
Aula síncrona online	10/12/2025	18:15
Fecho	28/12/2025	23:59

17.CARGA DE TRABALHO

Tempo de contacto presencial/síncrono [h]	4h
Tempo de contacto em autonomia [h]	3h 30m
Tempo de contacto total [h]	7h 30m
ECTS (1 ECTS = 25 h de tempo de contacto total)	0,3

18.CRITÉRIOS E METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO

1. Participação nos fóruns de discussão (ponderação: 20%).
2. Participação ativa na sessão síncrona (ponderação: 20%).
3. Conceção de duas atividades gamificadas no Moodle (60%).

19. BIBLIOGRAFIA DE SUPORTE

Chou, Y.-K. (2015). Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. CreateSpace Independent Publishing Platform.

dos Santos, B. R., da Silva, C. C., Mattar, J., & Graduanda, D. D. G. (2017). *Gamificação no ensino de metodologia científica*. Revista Sapere, jul./dez. 2017, pp. 107-125.

Knoll, G. F., & Londero, F. T. (2021). LEVEL UP: Gamificação no ensino através de plugin adicionado ao Moodle. Informática na Educação: teoria & prática, 24(1), 66–80. https://doi.org/10.22456/1982-1654.106647

Pinheiro, C. M. A., & Matos, M. A. E. (2024). Práticas educativas utilizando a gamificação: possibilidades com o LMS Moodle. In Tecnologias educacionais: ferramentas disruptivas em favor do ensino (pp. 72–84). Editora Científica. https://doi.org/10.37885/240717019

Šćepanović, S., Žarić, N., & Matijević, T. (2015). *Gamification in higher education learning – State of the art, challenges and opportunities*. In Proceedings of the 6th International Conference on e-Learning (eLearning-2015).

Sillaots, M. (2014). Gamification of higher education by the example of course of research methods. In Advances in Web-Based Learning – ICWL 2014 (Lecture Notes in Computer Science, vol. 8613, pp. 106–115). Springer.