



## Plano da Ação de Formação

Ação nº 20 /2022-23

### “Gamificação” nas AE de Geografia: Criação de “Escape Room”

(para a frequência desta ação é indispensável que cada formando, tenha instalado no seu computador ou telemóvel o programa ou App ZOOM – para videoconferência, nas sessões síncronas)

**Registo de Acreditação:** CCPFC/ACC- 116962/22

**Domínio da Ação:** TIC aplicadas a didáticas específicas

**Número de Horas:** 25 horas

**nº de Turma:** 1

**Modalidade:** Curso de Formação em regime e-Learning (acreditado em eLearning)

**Data de Início:** 4 de novembro de 2022

**Data de Fim:** 16 de dezembro de 2022

**Local de Realização:** eLearning

**Horário:** As sessões síncronas têm início às 18:00 horas

**Calendário:**

Sessão	Data	Duração
1	4 de novembro (6ª feira)	Síncrona - 3 h
2	4 a 11 de novembro	Assíncrona – 3 h
3	11 de novembro (6ª feira)	Síncrona – 3h
4	11 a 18 de novembro	Assíncrona – 3 h
5	18 de novembro (6ª feira)	Síncrona – 3h
6	18 de novembro a 7 de dezembro	Assíncrona – 6 h
7	7 de dezembro (4ª feira)	Síncrona - 4 h
Entrega do relatório final – 16 de dezembro		

**Formador:**

**Certificado:**

**Paulo Santos**

**Certificado:** CCPFC/RFO-06972/98 e CCPFC/RFO-26229109

**Domínio:** -G - Tecnologias da informação e comunicação aplicadas a didáticas específicas

**Dimensão:** Científica e Pedagógica dos grupos 200 e 420

#### Destinatários

Professores dos grupos 200 e 420 dos Ensinos Básico e Secundário  
(A ação releva para os 50% da componente científica e pedagógica)

## Objetivos

Capacitar os docentes para a implementação de atividades que desenvolvam as aprendizagens ativas, com recurso à Gamificação;  
Capacitar os docentes para a realização de atividades com tecnologias digitais para a Geografia;  
Promover o desenvolvimento de novas dinâmicas em sala de aula;  
Estimular a reflexão, partilha e utilização crítica das tecnologias em contexto educativo

## Conteúdos da Ação

Das metodologias ativas que podem ser aplicadas no ensino das aprendizagens essenciais de Geografia, destaca-se a Gamificação, nomeadamente a possibilidade de realizar Escape Rooms, Quizes ou outros jogos didáticos. Os Escape Rooms Educativos são um método ativo e inovador, capaz de mobilizar competências geográficas e digitais, potenciando novas situações de aprendizagem em sala de aula. Baseia-se na criação de enigmas conducentes à resolução de problemas, através do jogo, motivando os alunos para a realização de tarefas, ao mesmo tempo que desenvolve as competências preconizadas nas aprendizagens da Geografia, desenvolvendo, ainda, o espírito de equipa.

Este curso de formação tem por isso o objetivo de fornecer um conjunto de ferramentas digitais que permitam aos formandos criar os seus próprios Escape Rooms, Quizes, puzzles, entre outros jogos educativos aplicados à Geografia. Das diversas ferramentas digitais que existem e que se podem utilizar na criação de Escape Rooms educativos em ambiente digital, será dado destaque ao Google Forms, ao Google Slides, ao Genially e naturalmente ao Google Earth, ferramenta essencial na Geografia. De acordo com o interesse dos formandos poderão ser utilizadas outras ferramentas digitais. Ao promover a criação dos Escape Rooms Educativos Digitais (ERED), pretende-se promover o espírito de partilha e de colaboração entre os formandos, ao mesmo tempo que se diversificam as estratégias de ensino em Geografia.

## Metodologias de realização da ação

Este curso de formação pretende promover e desenvolver Escape Rooms Educativos Digitais, entre outros jogos educativos.

Pretende-se que este curso de formação desafie os formandos a criarem os seus Escape Rooms educativos digitais ou outros jogos educativos, com recurso às ferramentas digitais. O espírito da competição introduzido pelo jogo, de muito agrado dos alunos, permitirá a resolução e interpretação de problemas em Geografia, tornando a disciplina aliciante diversificando as metodologias de ensino.

Nas sessões serão síncronas pretende-se promover a capacitação dos docentes e aumentar as suas competências digitais, baseadas nas competências definidas no Dig Comp Edu, bem como competências específicas das áreas da Geografia. Nestas sessões serão realizadas demonstrações de algumas ferramentas digitais e de como podem ser bordadas na perspetivas de criarem Escape Rooms Educativos Digitais.

O trabalho nas sessões assíncronas terá como objetivo promover a experimentação das aplicações desenvolvidas na sessão síncrona e criar situações de aprendizagem com o recurso à gamificação, que possam ser implementadas em sala de aula.

## Regime de Avaliação dos Formandos

**Todos os trabalhos enviados ou submetidos na plataforma Moodle devem ter no nome do ficheiro o nome da pessoa que envia e a referência ao trabalho em questão exemplo (eustáquio\_silva\_relatoriocritico)**

Participação nas sessões online; Participação nos fóruns e envio dos trabalhos realizados nas diferentes sessões; O trabalho final deverá contemplar a realização de um Escape Room educativo digital, que possa ser implementado na aula de Geografia; Relatório crítico escrito, individual, segundo parâmetros predefinidos; Esta prática deve ser potenciadora de uma mudança de atitudes e de desenvolvimento das CD do docente e simultaneamente dos alunos. • A avaliação final terá em conta a participação nas atividades, os materiais produzidos e o relatório individual.

A classificação quantitativa, traduz-se numa escala de 1 a 10.

A avaliação final terá uma menção qualitativa (Insuficiente; Regular, Bom, Muito Bom e Excelente) e o valor final da classificação quantitativa

Participação nas sessões presenciais;

Participação nos Foruns/ Chat, nas sessões síncronas e assíncronas e envio dos trabalhos.

Relatório crítico escrito, individual. Segundo parâmetros predefinidos;

### **1 - Estrutura do relatório final individual dos cursos de formação**

(1 a 2 páginas, letra Arial 12, sem imagens)

- **Introdução** (razões de inscrição na ação e na temática)
- **Desenvolvimento** (breve análise das atividades desenvolvidas durante a formação, pelos formadores e formandos)
- **Conclusão** (mais valia da ação/projeto, o que correu bem e as dificuldades)

### **Bibliografia e webgrafia**

LUCAS, MARGARIDA; MOREIRA, ANTÓNIO (2018) DigCompEdu - Quadro Europeu de competência digital para educadores, Centro de Investigação em Didática e Tecnologia na Formação de Formadores, Universidade de Aveiro

PINA, Ana; GUIMARÃES, Daniela; GUEDES, Mário (2022). Escape Room Educativo: Desenvolvimento das Competências Digitais, Organização Nacional de Apoio eTwinning / Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas / Direção-Geral da Educação <https://etwinning.pt/docs/EscapeRooms.pdf>

MOURA, A.; & SANTOS, I. L. (2020). Escape Room Educativo: reinventar ambientes de aprendizagem. Aplicações paradispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação (pp. 107-115). Ministério da Educação, DGE.

CHOU, Y. (n.d.). Yu-kai Chou: Gamification & Behavioral Design. <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>

SILVA, S., SANTOS, A., FILHO, R., GOMES, D., & Pereira, I. (2019). O ensino da geografia aliado à tecnologia. Autilização do kahoot como forma de dinamizar a aula de Geografia. Cadernos de Ciência & Tecnologia da UECE, 1(3), pp.68-77. Disponível em <https://revistas.uece.br/index.php/CCiT/article/view/2010>