



DESTINATÁRIOS

Pessoal Docente
Educadores e Professores dos Ensinos Básico e Secundário
Todos os AE associados ao CFAE

EXCLUSIVA

Não

MODALIDADE

Oficina de Formação

REGIME DE FREQUÊNCIA

e-learning ao abrigo de da Carta

DURAÇÃO

25 + 25h de trabalho autónomo

LOCAL

Moodle/Zoom

FORMADOR

Célio Marques e Ana Marta Rodrigues

ENTIDADE PROMOTORA

Centro Educatis/Instituto Politécnico de Tomar

Nº DE REGISTO

CCPFC/ACC-109992/20

Nº OPERAÇÃO

POCH-04-5267-FSE-000916

CURSO

7

AÇÃO

1

CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

Limite máximo: 15 formandos

1.º Ordem de inscrição dos docentes dos Agrupamentos do CFAE.

PROGRESSÃO NA CARREIRA

Releva excepcionalmente para a dimensão científico pedagógica, ao abrigo do Despacho n.º 2053/2021, de 24 de fevereiro

DIA	HORÁRIO	REGIME
21 de março de 2022	18:00/21:00	online síncrona
19 de abril de 2022	18:00/21:00	online síncrona
<i>Trabalho autónomo (5 horas)</i>		
21 de abril de 2022	18:00/21:00	online síncrona
28 de abril de 2022	18:00/21:00	online síncrona
<i>Trabalho autónomo (5 horas)</i>		
9 de maio de 2022	18:00/21:00	online síncrona
16 de maio de 2022	18:00/21:00	online síncrona
<i>Trabalho autónomo (5 horas)</i>		
23 de maio de 2022	18:00/21:00	online síncrona
<i>Trabalho autónomo (10 horas)</i>		
2 de junho de 2022	17:00/21:00	online síncrona

INSCRIÇÕES ONLINE EM www.centroeducatis.net

ENQUADRAMENTO

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, Tinycards, Coogle, Padlet; Voki e Live Poolls.

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

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

Sessão 1 (3 horas)

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

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 6 (3 horas)

- Criação de um projeto de Gamification

Mapas mentais: Coogle

Trabalho colaborativo: Padlet

Sessão 7 (3 horas)

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

Sessão 8 (4 horas)

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

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.

AValiação da Ação

A avaliação final da ação de formação será efetuada recorrendo a:

- Relatório das/os formadoras/es;
- Questionário de avaliação preenchidos online pelas/os formandas/os;
- Relatório do Centro de Formação.

CERTIFICADO DA AÇÃO: CCPFC

Para os efeitos previstos no n.º 1 do artigo 8.º, do Regime Jurídico da Formação Contínua de Professores (Decreto-Lei n.º 22/2014, 11 fevereiro 2014), a presente ação releva para efeitos de progressão em carreira de Educadores de Infância e docentes do Ensino Básico e do Ensino Secundário e docentes de Educação Especial. Para efeitos de aplicação dos artigos 9.º do Regime Jurídico da Formação Contínua de Professores a presente ação releva para a área geral da formação e não para os 50% da sua dimensão científica e pedagógica.

PROGRESSÃO NA CARREIRA

Ao abrigo do Despacho n.º 2053/2021, de 24 de fevereiro (que procede à segunda alteração do Despacho n.º 779/2019, de 18 de janeiro, alterado pelo Despacho n.º 6851 - A/2019, de 31 de julho) em matéria de cumprimento dos requisitos previstos para a avaliação de desempenho e para a progressão na carreira, excepcionalmente até 31.07.2022, esta formação releva para a dimensão científica e pedagógica.