

Ficha da Acção

Designação Jogos Digitais no Ensino da História

Região de Educação **Área de Formação** A B C D

Classificação Formação Contínua **Modalidade** Curso de Formação

Duração

Nº Total de horas 15 Nº de Créditos 0,6

Cód. Área C05 **Descrição** Didácticas Específicas (domínio científico específico),

Cód. Dest. 28 **Descrição** Professores do Grupo 200 do 2º Ciclo do Ensino Básico e do Grupo 400 dos Ensinos Básico (3º Ciclo) e Secundário

Dest. 50% 28 **Descrição** Professores do Grupo 200 do 2º Ciclo do Ensino Básico e do Grupo 400 dos Ensinos Básico (3º Ciclo) e Secundário

Reg. de acreditação (ant.)

Formadores

Formadores com certificado de registo

B.I. 7715586 **Nome** AIDA MARGARIDA TEIXEIRA NEVES **Reg. Acr.** CCPFC/RFO-27160/10

Componentes do programa Todas **Nº de horas** 15

Formadores sem certificado de registo

Anexo A

A preencher nas modalidades de Curso, Módulo, DSES e Seminário

Razões justificativas da acção e a sua inserção no plano de actividades da entidade proponente

A história dos jogos digitais revela que estes têm evoluído a par e passo com o desenvolvimento tecnológico, mas também que se têm vindo a adaptar às necessidades das sociedades.

Esta acção pretende contribuir para um entendimento alargado do fenómeno dos jogos digitais.

Outra questão de pesquisa é analisar a viabilidade da utilização de jogos em contextos educativos.

Como pode a experimentação de um jogo contribuir para a contextualização e desenvolvimento de fenómenos complexos?

Existe alguma vantagem de usar os jogos como actividades de enriquecimento curricular?

Se não, que características específicas se podem desenvolver, de maneira a conduzir à concretização desse objetivo, concorrendo para compreender interações sociais complexas, em disciplinas como a História?

Objectivos a atingir

- Caracterizar os jogos digitais enquanto novos media, bem como enquanto novos espaços sociais;

- Compreender o seu potencial enquanto plataformas de comunicação e inovação, e refletir sobre o seu impacto sociocultural;

- Compreender como os jogos digitais podem ser utilizados como estratégias para alcançar uma compreensão mais profunda da complexidade dos processos históricos;

- Compreender de que modo os jogos digitais se têm vindo a afirmar enquanto indústria cultural, espaço de evasão, mas também de interação social, e enquanto ferramenta com potencial educativo e criativo, e de crescente importância para a investigação científica;

- Adotar práticas pedagógicas inovadoras que levem ao envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem;

- Adquirir competências relativas a utilização, conceção, produção e avaliação da utilização dos jogos digitais

Conteúdos da acção

I. Jogos digitais e sociedade

a. A indústria cultural dos jogos digitais 1h.

b. Jogos, ensino e aprendizagem 1h.

c. Polémicas: violência e adição 1h.

II. Jogos digitais e a prática letiva

a. Casos práticos aplicados nas aulas 2h.

b. Jogos com aplicação no processo ensino aprendizagem: 5h.

b. 1 – conteúdos programáticos:

- 5 (quinto) ano, subdomínio 2 Os Romanos na Península Ibérica; 2.1 A expansão de Roma; 2.5 o fim do Império Romano.

- 7 (setimo) ano subdomínio 2.2 Roma e o Império (formação do Império nos sécs. I e II; subdomínio 4.1 Apogeu e desagregação da "ordem" feudal; subdomínio 4.2 As crises do século XIV;

- 10 (decimo) ano unidade 2 O modelo Romano.

c. Jogos aplicar na prática letiva: Age of Sparta; Empire: Rome European; Roman War; Great Battles Medieval; War Napoleon (jogos disponíveis gratuitamente no Play Store) 2,5h.

d. Elaboração de fichas de controle para os alunos das aulas com a utilização dos jogos digitais (caso prático) 2,5h

Metodologias de realização da acção

A metodologia de ensino será essencialmente prática.

O objetivo central desta ação é compreender como os jogos digitais podem ser utilizados como estratégias para alcançar uma compreensão mais profunda da complexidade dos processos históricos. Outra questão de pesquisa é analisar a viabilidade da utilização de jogos em contextos educativos. Como pode a experimentação de um jogo contribuir para a contextualização e desenvolvimento de fenómenos complexos?

Existe alguma vantagem de usar os jogos como actividades de enriquecimento curricular? Se não, que características específicas se podem desenvolver, de maneira a conduzir à concretização desse objectivo, concorrendo para compreender interações sociais complexas, em disciplinas como a História?

Serão analisados e discutidos textos considerados basilares para o entendimento dos jogos digitais enquanto novas plataformas de comunicação e interação.

Os formandos serão, ainda, convidados a experimentar diferentes tipos de jogos representativos dos temas discutidos nas sessões.

No final de cada sessão será facultada uma lista de jogos que estejam disponíveis online para jogar (integralmente) ou testar (demos) e algum tempo para os experimentarem.

Exemplos de jogos: Forge of Empires e Empire: Four Kingdoms

Regime de avaliação dos formandos

Os formandos serão avaliados na escala de 1 a 10, de acordo com o despacho nº 4595/2015 do Secretário de Estado do Ensino e da Administração Escolar, com base em:

Participação dos formandos nas actividades a desenvolver ao longo das sessões;

Um projeto a pares sobre a componente prática, que se traduzirá numa apresentação de um caso praticado na sala de aula);

Recensão crítica individual sobre a ação realizada.

Assiduidade – frequência obrigatória de 2/3 das horas de formação;

Forma de avaliação da acção

Bibliografia fundamental

Processo

Data de recepção 04-01-2016 **Nº processo** 91652 **Registo de acreditação** CCPFC/ACC-85509/16

Data do despacho 18-01-2016 **Nº ofício** 619 **Data de validade** 18-01-2019

Estado do Processo C/ Despacho - Acreditado