



centro de formação da associação de escolas  
concelhos de aveiro e albergaria-a-velha

Entidade Formadora Certificada - Registo nº CCPFC/ENT-AE-1205/14

## Programa da Ação de Formação

### Jogos Digitais no Ensino da História

<b>Modalidade:</b>	Curso de Formação	<b>Registo de Acreditação:</b>	CCPFC/ACC85509/16
<b>Duração:</b>	15 horas presenciais		
<b>Destinatários:</b>	Professores do Grupo 200 (2º CEB) e do Grupo 400 (3º CEB e Secundário)		
<b>Relevância:</b>	A ação releva para progressão em carreira e releva para a área científico-didática		
<b>Formador:</b>	Aida Margarida Teixeira Neves		
<b>Local de realização:</b>	Escola Secundária Dr. Mário Sacramento		

#### Razões justificativas

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 ação 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 atividades 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?

#### Efeitos a produzir

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

- I. Jogos digitais e sociedade – 3 horas
  - 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 – 7 horas
  - a. Casos práticos aplicados nas aulas 2h.
  - b. Jogos com aplicação no processo ensino aprendizagem: 5h.  
 Conteúdos programáticos:  
 5º ano – subdomínio 2 – Os Romanos na Península Ibérica; 2.1 – A expansão de Roma; 2.5 – o fim do Império Romano.  
 7º 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;  
 10º ano – unidade 2 – O modelo Romano.
- III. Jogos a aplicar na prática letiva – 2,5 horas  
 Age of Sparta; Empire: Rome European; Roman War; Great Battles Medieval; War Napoleon (jogos disponíveis gratuitamente no Play Store).
- IV. Elaboração de fichas de controlo para os alunos das aulas com a utilização dos jogos digitais (caso prático) – 2,5 horas

## Regime de avaliação dos formandos

Avaliação dos formandos baseada nos seguintes pressupostos:

- Obrigatoriedade de frequência de 2/3 das horas de formação presencial.
- Classificação na escala de 1 a 10, de acordo com o Despacho nº 4595/2015, de 6 de maio.

Critérios de avaliação:

- Participação nas atividades 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.

## Calendarização / Cronograma

Data	Dia da semana	Horário da sessão	N.º Horas
29-09-2016	quinta-feira	18h30min – 20h30min	2
06-10-2016	quinta-feira	18h30min – 20h30min	2
13-10-2016	quinta-feira	18h30min – 20h30min	2
20-10-2016	quinta-feira	18h30min – 20h30min	2
27-10-2016	quinta-feira	18h30min – 20h30min	2
03-11-2016	quinta-feira	18h30min – 20h30min	2
10-11-2016	quinta-feira	18h30min – 21h30min	3
<b>Total de horas de formação</b>			<b>15</b>

### Nota:

Os formandos devem levar para as sessões uma pendrive, ou podem levar um computador portátil com o aplicativo "Play Store" instalado.