

Programa da Ação de Formação

Práticas interdisciplinares de Educação para a Sustentabilidade através de jogos móveis digitais

Modalidade:	Oficina de Formação	Registo de Acreditação:	CCPFC/ACC-119346/23
Área de Formação:	G - Tecnologias da informação e comunicação aplicadas a didáticas específicas ou à gestão escolar		
Duração:	26 horas (13 horas presenciais + 13 horas trabalho autónomo)		
Destinatários:	Professores dos Grupos de recrutamento 420, 510 e 520		
Relevância:	A ação releva para efeitos de progressão em carreira e avaliação de desempenho e releva para a área científica e pedagógica		
Formadoras:	Lúcia Maria Teixeira Pombo e Margarida Morais Marques		
Local de realização:	Departamento de Educação e Psicologia da Universidade de Aveiro		

Razões justificativas

Os dispositivos móveis, usados por crianças e jovens em idade escolar (1), podem promover a motivação e a melhoria da aprendizagem (2). A literatura tem acumulado evidências das oportunidades de aprendizagem criadas pelo uso das tecnologias móveis em contexto educativo, contudo, verifica-se uma escassez de formação de professores em áreas como a do mobile e game-based learning (3).

O projeto EduCITY (<https://educity.web.ua.pt/>) criou uma app que integra realidade aumentada, jogo e ambientes ao ar livre para promover aprendizagens interdisciplinares de educação para a sustentabilidade contextualizadas. Projetos similares revelaram uma elevada usabilidade e valor educativo (4), particularmente quando se procura criar questões promotoras de pensamento de elevado nível cognitivo (5).

Visando a melhoria da qualidade do ensino, através da integração de tecnologias móveis e jogos, esta Oficina de Formação (OF) propõe a conceção, construção e operacionalização de um jogo e de outros recursos educativos digitais (RED) interdisciplinares de educação para a sustentabilidade, passíveis de serem integrados em apps como a do EduCITY. A qualidade e relevância dos RED produzidos é sustentada na: i) articulação dos RED com o Currículo Nacional; e ii) implementação dos RED em contextos educativos dos professores-formandos e sua avaliação.

Efeitos a produzir

A grande finalidade desta OF consiste na motivação dos professores-formandos para mudanças efetivas nas práticas educativas, com vista à melhoria das aprendizagens dos alunos. Para tal, visa:

1. criar um ambiente de formação promotor da inovação das práticas, através do uso eficaz de estratégias que envolvam dispositivos móveis, jogos e RED na promoção de aprendizagens de educação para a sustentabilidade;
2. trabalhar temáticas curriculares nas quais os alunos apresentam frequentemente dificuldade de aprendizagem, de acordo com a perceção dos professores-formandos, que possam ser abordadas com sucesso através de mobile game-based learning;
3. conceber, construir e operacionalizar, em contextos educativos reais, RED de educação para a sustentabilidade, interdisciplinares, passíveis de serem integrados em apps como a do EduCITY;
4. avaliar e refinar os RED desenvolvidos;
5. disponibilizar para a comunidade, de forma aberta e gratuita, os RED desenvolvidos.



Conteúdos da ação

Conteúdos da ação

- Potencial educativo do mobile game-based learning e de RED, visando a educação para a sustentabilidade.
- O projeto EduCITY como um exemplo de inovação nas práticas educativas ao nível do mobile game-based learning, numa lógica interdisciplinar.
- Exploração da abordagem de jogo através de questões contextualizadas e promotoras de pensamento a diferentes níveis cognitivos.
- Utilização de plataformas digitais para a criação e partilha de jogos e RED.

Metodologias de realização da ação

Sessões presenciais

Esta OF desenvolver-se-á sob um paradigma sócio-construtivista, assumindo os professores-formandos um papel ativo no seu desenvolvimento profissional e as formadoras um papel de facilitadoras dos processos de desenvolvimento profissional.

As metodologias de trabalho das sessões presenciais englobam:

- 1- debate e sistematização da perspetiva do grupo de formandos;
- 2- saída de campo para experimentação da app EduCITY;
- 3- trabalho colaborativo em pequeno grupo para conceção, construção e operacionalização de RED de educação para a sustentabilidade, interdisciplinares, passíveis de serem integrados em apps como a do EduCITY;
- 4- apresentação e discussão dos trabalhos de grupo e de resultados obtidos com a implementação com alunos;
- 5- exploração de plataformas de criação e partilha aberta de RED;
- 6- preenchimento de questionários individuais.

Trabalho autónomo

As metodologias de trabalho das sessões autónomas englobam:

- 1- análise de documentos;
- 2- reflexão escrita de grupo, com base num guião de reflexão;
- 3- trabalho colaborativo em pequeno grupo;
- 4- implementação e avaliação do jogo e RED desenvolvidos;
- 5- reflexão escrita sobre a experiência formativa no âmbito desta OF, com base num guião de reflexão.

Regime de avaliação dos formandos

A avaliação dos formandos baseia-se nos pressupostos:

- 1- Obrigatoriedade de frequência de 2/3 das horas de formação presencial;
- 2- Os critérios de avaliação serão elaborados de acordo com as orientações da entidade formadora, tendo por base os seguintes itens:

- Empenho e participação nas sessões presenciais (20%),
- E-portefólio (80%)
 - reflexões de grupo;
 - jogo e restantes RED desenvolvidos;
 - análise dos resultados da implementação com alunos;
- Reflexão individual sobre a experiência formativa.

- 3- Classificação na escala de 1 a 10, de acordo com o Despacho nº 4595/2015, de 6 de maio.



Calendarização / Cronograma

Data	Dia da semana	Horário da sessão	N.º Horas presenciais
28 de abril de 2023	sexta-feira	15:30 às 18:00 horas	2,5
5 de maio de 2023	sexta-feira	15:30 às 18:00 horas	2,5
19 de maio de 2023	sexta-feira	15:30 às 18:00 horas	2,5
2 de junho de 2023	sexta-feira	15:30 às 18:00 horas	2,5
16 de junho de 2023	sexta-feira	15:30 às 18:30 horas	3
Total de horas presenciais			13