



## **Novos Workshops**

# **Plano de Valorização Pedagógica de Docentes do Politécnico de Coimbra 2023**

*Skills 3.0 - Conhecimento, Pedagogia & Empregabilidade*  
*Skills 4.0 - IPC+Sucesso*

# Contextualização

O GAVIP - Gabinete de Valorização Profissional e Inovação Pedagógica do Politécnico de Coimbra – elaborou o Plano de Valorização Pedagógica de Docentes para 2023 que tem sido dinamizado ao longo do ano.

Com o objetivo de continuar a contribuir para a valorização/capacitação pedagógica dos docentes do Politécnico de Coimbra, a este Plano são adicionados mais 4 *Workshops* a realizar até final de novembro.

## Custos

Os workshops são gratuitos uma vez que são cofinanciados pelo projeto “Skills 3.0 - Conhecimento, Pedagogia & Empregabilidade” e pelo projeto “Skills 4.0 – IPC+Sucesso”

## Materiais Necessários

Computador com ligação à Internet

# Workshops





# Gamificação

# Gamificação

## Datas

- 26 de setembro (17h às 19h)
- 28 de setembro (17h às 19h)
- 3 de outubro (17h às 19h)
- 17 de outubro (17h às 19h)
- 24 de outubro (17h às 19h)

## Dinamizadores

- Mário Cruz | Ricardo Queirós | Daniela Mascarenhas | Carla Pinto

**Formato:** Online

**Duração:** 10 horas

**Vagas:** 60



# Gamificação

## Descrição

Com esta ação de capacitação, pretende-se que os docentes realizem a reconstrução da sua profissionalidade docente à luz da educação no “novo normal”, ou seja, de um processo de ensino e aprendizagem que tem por base ações gamificadas. Deste modo, irá explorar-se o conceito de gamificação e como ele pode ser usado na educação para envolver os alunos e aprimorar a sua experiência de aprendizagem. Serão estudadas as teorias que enformam a gamificação, os elementos dos jogos que podem ser aplicados à educação e a implementação prática da gamificação em diferentes contextos educativos.

## Objetivos

- Compreender o conceito de gamificação e seus benefícios no contexto educacional;
- Explorar as teorias de aprendizagem em jogos e como elas podem ser aplicadas à gamificação no ensino;
- Identificar os elementos dos jogos que podem ser aplicados ao ensino para tornar o processo de aprendizagem mais atraente e envolvente;
- Aprender como projetar atividades gamificadas educacionais que sejam eficazes, incluindo a seleção de géneros de jogos, planeamento e desenvolvimento, testes e avaliações;
- Analisar exemplos de gamificação em diferentes contextos educacionais, incluindo sala de aula, elearning, organizações e saúde e bem-estar;
- Desenvolver competências práticas para implementar a gamificação no ensino, incluindo estratégias para aumentar a motivação dos alunos e criar um ambiente de aprendizagem gamificado;
- Explorar tendências atuais em gamificação no ensino, como realidade virtual e aumentada, jogos de simulação e inteligência artificial;
- Aplicar os conceitos aprendidos num projeto de gamificação no ensino e receber feedback construtivo.

## Programa

### 1. Introdução à Gamificação

O que é gamificação; Benefícios da gamificação no ensino; Como funciona a gamificação

### 2. Teorias de Aprendizagem em Jogos

Teoria do Flow; Teoria da Autodeterminação; Teoria Cognitiva da Aprendizagem; Teoria da Aprendizagem Social; Taxonomias de tipos de utilizadores

### 3. Elementos de Jogos Aplicados ao Ensino

### 4. Design de Jogos para Aprendizagem

Frameworks de desenho de atividades gamificadas; Estilos de jogos para aprendizagem; Teste e avaliação de jogos educativos

### 5. Exemplos de Aplicação da Gamificação no Ensino

### 6. Implementação da Gamificação no Ensino

Como implementar a gamificação no ensino; Estratégias para aumentar a motivação dos alunos; Dicas para criar um ambiente de aprendizagem gamificado

### 7. Tendências em Gamificação no Ensino

Realidade virtual e aumentada; Jogos de simulação; Inteligência artificial

### 8. Conclusão

Recapitulação dos principais pontos abordados; Perspetivas futuras da gamificação no ensino; Reflexão sobre o potencial da gamificação para melhorar a aprendizagem dos alunos.

A group of young adults, including men and women, are laughing and posing on a grassy field. One man is lying on his back with his legs raised in the air, wearing sunglasses and a green and white striped shirt. Other people are lying on their stomachs or sides, some with their hands covering their faces as they laugh. The background shows a clear blue sky with some clouds, a large tree on the left, and a wooden structure in the distance.

# Metodologias Ativas I: Conceitos-Chave (2ª Edição)

# Metodologias Ativas I: Conceitos-Chave (2ª Edição)

## Datas

- 6 de novembro (10h às 12h)
- 7 de novembro (10h às 12h)
- 13 de novembro (10h às 12h)

## Dinamizadora

- Sofia Sá

**Formato:** Online

**Duração:** 6 horas

**Vagas:** 50



# Metodologias Ativas I: Conceitos-Chave (2ª Edição)

## Descrição

A utilização de momentos ativos em sala de aula é referida como uma boa prática inegável no Ensino Superior, constando inclusive da lista dos *Seven Principles For Good Practice in Undergraduate Education* (Chickering & Gamson, 1991). Os efeitos da sua aplicação em sala na aprendizagem dos alunos e numa nova dinâmica de sala de aula são amplamente referidos na investigação da área como determinantes.

Ao permitirem um trabalho centrado no pensamento e reflexão autónomos, as metodologias ativas promovem nos estudantes o primeiro dos três eixos mencionados pelo relatório da OCED como críticos a desenvolver nos estudantes para o ano de 2030 – “cognitive and meta-cognitive skills, which include critical thinking, creative thinking, learning-to-learn and self-regulation”. Neste Workshop iremos abordar os conceitos, princípios e conceitos chave das metodologias ativas.

## Metodologia

O Workshop ocorrerá em 4 sessões distintas. Antes da última sessão existirá um trabalho autónomo que implicará a aplicação dos conteúdos abordados anteriormente e que servirá de base para essa sessão, onde será dado feedback ao trabalho realizado e abordados os principais desafios na realização do mesmo:

- 1.[Síncrona] Metodologias activas/Active Learning: Definição e princípios base | Vantagens & mitos | Atividades de active learning: Características
- 2.[Síncrona] Planificação de momentos ativos | Aplicação de momentos ativos no Ensino superior
- 3.[Assíncrona – Trabalho autónomo] Estruturação e planificação de 3 momentos ativos para implementação na sua unidade curricular
- 4.[Síncrona] – Follow-up | Feedback global às atividades planeadas | Sugestões de melhoria e pontos fortes

## Objetivos

- Definir Active learning
- Distinguir Active learning de Passive learning
- Enunciar vantagens das metodologias ativas na aprendizagem
- Descrever os principais mitos associados às metodologias ativas
- Identificar as principais características de atividades de Active learning
- Aplicar métodos de planificação de momentos ativos em unidades curriculares
- Nomear boas práticas da implementação de momentos ativos em sala de aula

## Programa

- Metodologias ativas/Active Learning: Definição e princípios base
- Vantagens & mitos
- Atividades e suas características
- Planificação de momentos ativos
- Aplicação de momentos ativos



# Metodologias Ativas II: Atividades Específicas (2ª Edição)

# Metodologias Ativas II: Atividades Específicas (2ª Edição)

## Datas

- 20 de novembro (10h às 12h)
- 21 de novembro (10h às 12h)
- 27 de novembro (10h às 12h)

## Dinamizadora

- Sofia Sá

**Formato:** Online

**Duração:** 6 horas

**Vagas:** 50



# Metodologias Ativas II: Atividades Específicas (2ª Edição)

## Descrição

Na implementação de metodologias ativas é comum os/as docentes referirem ser desafiante selecionar as atividades mais adequadas ao seu contexto. O aprofundamento de atividades específicas e instrumentos de registo, desde a sua preparação à aplicação, permitirá enfrentar essa escolha e implementação com mais segurança.

Uma das plataformas mais utilizadas para atividades de curta duração é a plataforma Mentimeter, pela sua versatilidade, facilidade de utilização e possibilidades de interação. A sua configuração inicial, ainda assim, revela-se pontualmente desafiante e existem truques para facilitar o trabalho dos/as docentes que a queiram utilizar.

Para atividades de média/longa duração de carácter mais qualitativo encontramos como exemplos a atividade Jigsaw para discussão estruturada e a construção de infográficos, para representação visual de aprendizagens. Ambas as atividades requerem uma planificação cuidada e um processo estruturado de aplicação.

Nesta ação de capacitação aprenderemos a criar atividades com a plataforma Mentimeter bem como a estruturar e implementar Jigsaw e infográficos. Os/asparticipantes experienciarão as atividades numa primeira fase no papel de alunos/as para melhor integração dos processos subjacentes. Serão posteriormente convidados/as a implementar uma das atividades na sua prática educativa, bem como reflectir sobre essa mesma aplicação que promoverá a colaboração e comunicação dos seus estudantes, indicadas como duas das competências críticas a desenvolver para o século XXI num Ensino Superior de referência.

## Metodologia

O Workshop ocorrerá em 4 sessões distintas. Antes da última sessão existirá um trabalho autónomo que implicará a aplicação dos conteúdos abordados anteriormente e que servirá de base para essa sessão, onde será dado feedback ao trabalho realizado e abordados os principais desafios na realização do mesmo:

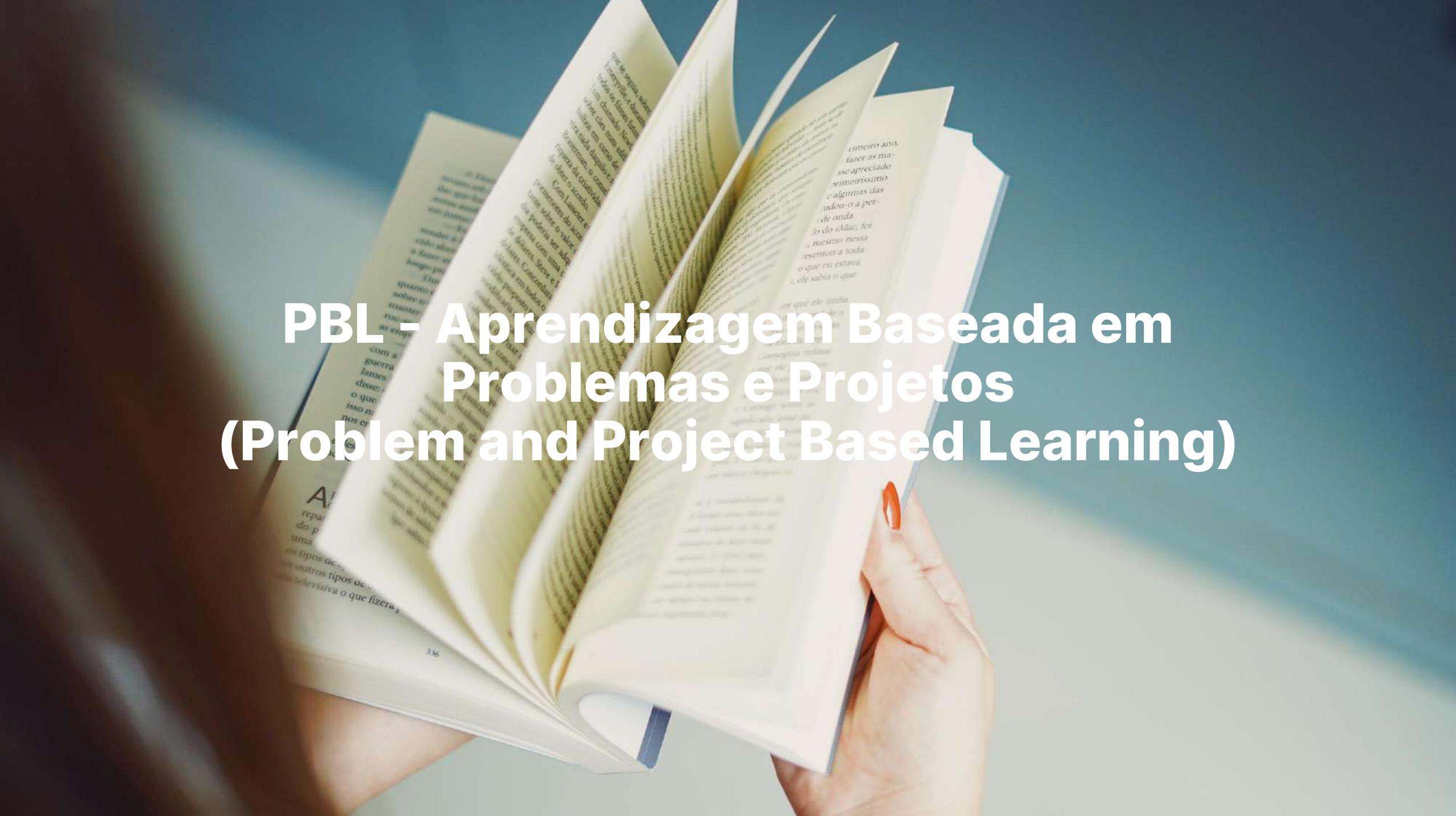
1. [Síncrona] Plataforma Mentimeter: Procedimentos e boas práticas
2. [Síncrona] Jigsaw como técnica de discussão estruturada | Criação de infográficos
3. [Assíncrona – Trabalho autónomo] Aplicação de uma das atividades a uma Unidade Curricular e criação de um relatório de implementação
4. [Síncrona] – Follow-up | Identificação dos maiores desafios na implementação das atividades

## Objetivos

- Reconhecer as potencialidades do Mentimeter na promoção de momentos ativos
- Efectuar os primeiros passos na plataforma
- Criar e configurar diversos tipos de slides/atividades
- Descrever a técnica Jigsaw
- Planificar uma aula com recurso a Jigsaw
- Identificar as vantagens da representação visual da aprendizagem através de infográficos

## Programa

- Plataforma Mentimeter: Procedimentos e boas práticas
- Jigsaw como técnica de discussão estruturada
- Criação de infográficos: Representação visual de aprendizagens

A close-up photograph of a person's hand holding an open book. The book is open to several pages, and the text is visible but slightly blurred. The hand is positioned on the right side of the book, with the thumb resting on the edge. The background is a soft, out-of-focus blue and white gradient. Overlaid on the center of the image is a large, white, bold text block.

# PBL – Aprendizagem Baseada em Problemas e Projetos (Problem and Project Based Learning)

# PBL - Aprendizagem Baseada em Problemas e Projetos

## Datas

- 31 de outubro (14h às 18h)
- 28 de novembro (14h às 18h)

## Dinamizadores

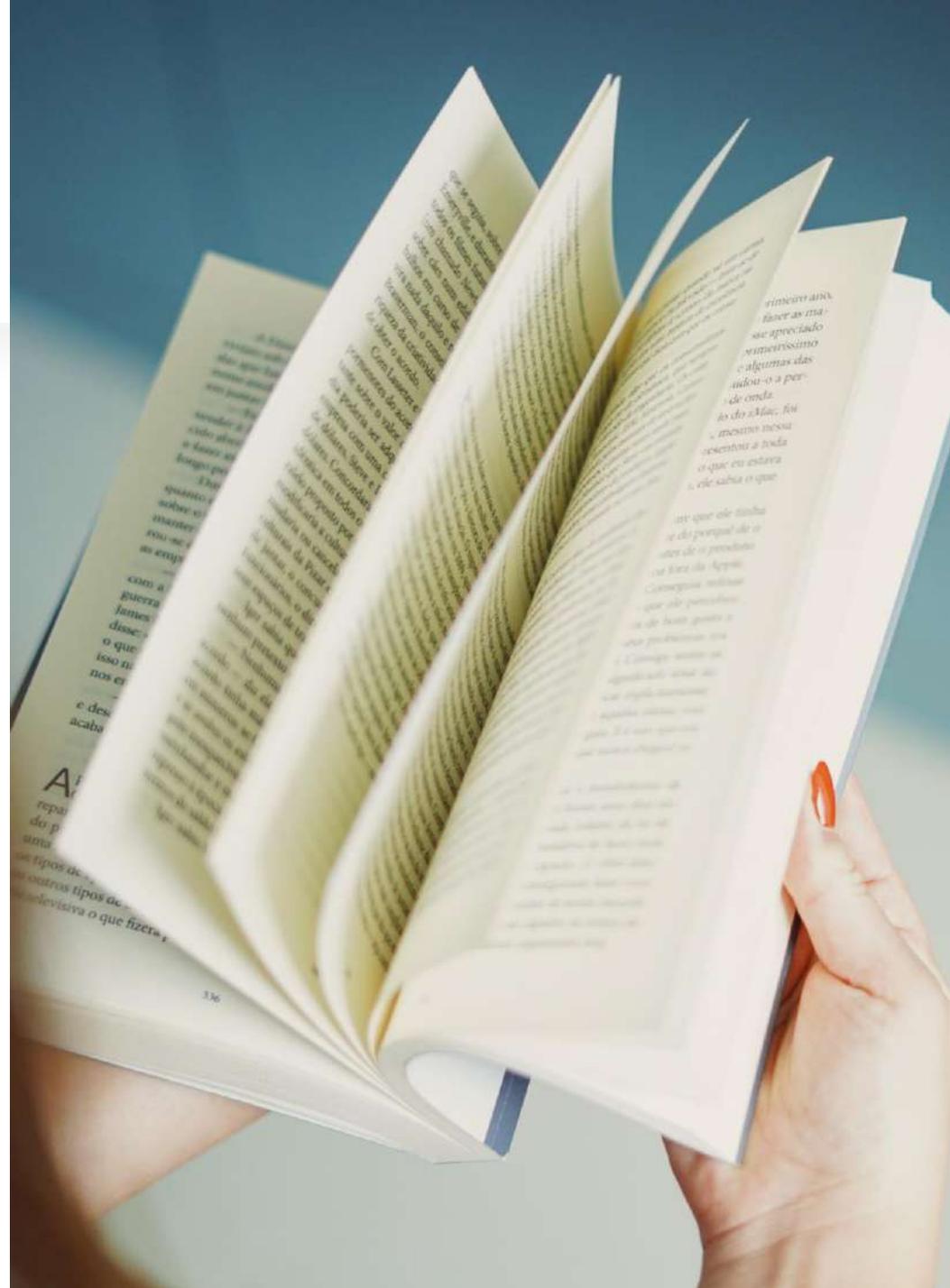
- Diana Mesquita | Rui M. Lima

## Formato:

- Sessão 1 – Online
- Sessão 2 – Presencial

**Duração:** 8 horas

**Vagas:** 50



# PBL - Aprendizagem Baseada em Problemas e Projetos

## Descrição

A Aprendizagem Baseada em Problemas e Projetos (Problem and Project Based Learning – PBL) insere-se no âmbito do desenvolvimento profissional orientado para as questões de inovação pedagógica.

## Metodologia

As atividades têm uma natureza prática, interativa e participativa, com vista a uma forte articulação dos temas com os contextos profissionais dos participantes. Recorre-se, ainda, a um enquadramento concetual que permite uma fundamentação clara e sustentada dos pressupostos apresentados.

Todo o material elaborado no âmbito deste programa (webinar e workshops) será disponibilizado aos participantes, a par de um conjunto de material de apoio complementar a facultar no final de cada sessão.

## Programa

### Workshop (8 horas)

#### Sessão 1 - Problem-Based Learning

Na primeira sessão os participantes terão a oportunidade de experienciar Problem Based Learning na prática, a partir de uma simulação adaptada aos contextos dos participantes. Posteriormente, os participantes serão desafiados a analisar, discutir e refletir sobre o processo da implementação desta estratégia e como poderá ser aplicada no contexto da sua prática docente.

#### Sessão 2 - Project-Based Learning

Na segunda sessão os participantes terão a oportunidade de experienciar Project Based Learning, a partir da construção de uma proposta de projeto interdisciplinar. Neste contexto os participantes terão a oportunidade ter a experiência prática de planear um projeto considerando os seus elementos centrais: 1) tema / problema do projeto; 2) Enquadramento Curricular e Competências; 3) Avaliação; 4) Organização.

A person's hand with orange nail polish is holding a silver, rectangular box. The background is a blurred building with a grid of windows and a blue sky. The word "Dinamizadores" is overlaid in white text.

**Dinamizadores**

Dinamizador	Workshop	Curriculum Vitae/ORCID
<p><b>Mário Cruz</b> Professor Adjunto Diretor do Centro de Inovação Pedagógica (CIP) do P.PORTO</p>	Gamificação	<a href="https://www.cienciavitae.pt/C810-46F2-A926">https://www.cienciavitae.pt/C810-46F2-A926</a>
<p><b>Ricardo Queirós</b> Professor Adjunto Coordenador do Gabinete de Ensino à Distância do CIP</p>	Gamificação	<a href="https://www.cienciavitae.pt/pt/711A-CAB3-7A23">https://www.cienciavitae.pt/pt/711A-CAB3-7A23</a>
<p><b>Daniela Mascarenhas</b> Professora Adjunta Coordenadora do Gabinete de Formação e Desenvolvimento Pedagógico do CIP</p>	Gamificação	<a href="https://www.cienciavitae.pt/A01D-EE05-8AFE">https://www.cienciavitae.pt/A01D-EE05-8AFE</a>
<p><b>Carla Pinto</b> Professora Coordenadora Coordenadora do Laboratório de Recursos do CIP</p>	Gamificação	<a href="https://orcid.org/0000-0002-0729-1133">https://orcid.org/0000-0002-0729-1133</a>
<p><b>Sofia Sá</b> Psicóloga Educacional Formadora pedagógica em diversas universidades/politécnicos portugueses</p>	Metodologias Ativas I e II	
<p><b>Diana Mesquita</b> Professora Auxiliar Convidada da Faculdade de Educação e Psicologia da Universidade Católica Portuguesa, Centro Regional do Porto</p>	PBL	<a href="http://orcid.org/0000-0003-3896-6348">http://orcid.org/0000-0003-3896-6348</a>
<p><b>Rui M. Lima</b> Professor do Departamento de Produção e Sistemas e Membro do Centro ALGORITMI - Linha de Investigação em Engenharia e Gestão Industrial, Grupo de Produção Lean - da Escola de Engenharia da Universidade do Minho</p>	PBL	<a href="http://orcid.org/0000-0002-7991-0132">http://orcid.org/0000-0002-7991-0132.</a>

## Ficha técnica

### Título

Plano de Valorização Pedagógica de Docentes  
do Politécnico de Coimbra 2023 (Novos Workshops)

### Coordenação

GAVIP-IPC

Lúcia Simões Costa

Elsa Ramalho

### Fotografia

João Teles

### Design

Vânia Cunha

### Ano

2023

Cofinanciado por:



UNIÃO EUROPEIA  
Fundo Social Europeu