

Plano de Formação de Pessoal Docente – 2019-20

C765. Gamificação e Aula Invertida: novas tecnologias, novas práticas pedagógicas

Ação candidata a cofinanciamento pelo POCH - Portugal 2020 - FSE - Fundo Social Europeu

Cofinanciado por:



Modalidade / Horas

Curso, 25 horas

Área de formação

Prática pedagógica e didática na docência, designadamente a formação no domínio da organização e gestão da sala de aula

Público-alvo

Professores dos Ensinos Básico e Secundário

Efeitos

Para efeitos do Artº 8º do RJFC - Regime Jurídico da Formação Contínua (Decreto Lei nº 22/2014, de 11 de Fevereiro) esta ação releva para efeitos de progressão na carreira de Professores dos Ensinos Básico e Secundário.

Para efeitos de aplicação do Artº 9 do mesmo RJFC esta ação releva para efeitos de progressão na carreira de Professores dos Ensinos Básico e Secundário.

Formadores

Inês Rodrigues e Ana Medeiros

Calendários-horários / Local

Em calendário e horário a definir.

Razões justificativas da ação:

Problema / Necessidade de formação identificados

A sala de aula convencional é muitas vezes apresentado como um local onde o docente exhibe e esclarece conteúdo, enquanto os alunos ouvem e tiram notas. A aula, geralmente, é centrada no professor; no entanto, pode-se ter uma metodologia mais dialógica e dinâmica com os alunos. r os mesmos exercícios, tendo em vista o equipamento tecnológico acessível na sala de aula no mesmo local. Em 2007, Jonathan Bergmann e Aaron Sams, ambos professores, apresentam uma nova abordagem de ensino: a aula invertida (Flipped Classroom). A aula invertida é uma das formatações pedagógicas resultantes da utilização dos recursos tecnológicos proporcionados pela internet. Esta ação pretende desenvolver competências básicas que permitam aos professores implementar na sala de aula diversas ferramentas e aplicações enquadradas na aula invertida e na gamificação.

Efeitos e produzir: Mudança de práticas, procedimentos ou materiais didáticos

- Perceber os conceitos de Gamificação e de Aula Invertida; Identificar os elementos da Gamificação e da Aula Invertida.
- Perceber a forma como, quer a Gamificação quer a Aula Invertida, poderão contribuir tanto para o processo de aprendizagem como para a avaliação.

- Aplicar a Gamificação e a Aula Invertida de forma efetiva, com o objetivo de melhorar a aprendizagem dos alunos.

- Utilizar aplicações e ferramentas da Gamificação e da Aula Invertida, tendo consciência dos benefícios da sua utilização no processo de ensino/aprendizagem.

Conteúdos da ação

- Introdução ao conceito de Gamificação.
- Introdução ao conceito de Aula Invertida.
- Vantagens e limitações da Gamificação e da Aula Invertida.
- Aplicação prática da Gamificação na sala de aula - Ferramentas “web based”. Apps.
- Aplicação prática da Aula Invertida - Ferramentas “web based”. Apps.
- Partilha de projetos.

Metodologia

As sessões serão teórico/práticas e serão divididas em segmentos com as seguintes metodologias:

1. Método Expositivo.
2. Instrução direta.
3. Realização de trabalhos práticos circunstanciados à sala de aula e enquadrados na área disciplinar de cada docente.

Avaliação

A avaliação dos formandos docentes nas ações do CFAE_Matosinhos é contínua, participada por todos os intervenientes. As dimensões de avaliação são: a participação e o trabalho individual, na modalidade curso, e, a participação, os resultados do trabalho autónomo e o trabalho individual nas modalidades oficina de formação, círculo de estudos e projetos. Para mais esclarecimentos sugere-se a consulta do Regulamento Interno do CFAE_Matosinhos – https://www.cfaematosinhos.eu/CFAE_Matosinhos_RI_2016_06%20Dez.pdf com especial atenção para o capítulo dedicado à Avaliação dos formandos docentes.

A avaliação da ação é feita através do preenchimento pelo formando de um documento que lhe é fornecido no primeiro dia. Elaboração de um relatório detalhado referente ao tratamento dos dados recolhidos.