

Cursos de Verão 2023 (*)

17 a 24 de Julho

Cofinanciado por:



Escape Rooms Educativos

ACD63-22_23. Escape Rooms Educativos 

Atividade cofinanciada pelo POCH – Portugal 2020 – FSE – Fundo Social Europeu

C u r s o d e V e r ã o

2023-07-17, das 16.30 às 19.30h (3 horas)

Formadora – Susana Ferreira

Público-alvo – Educadores e Professores

Entidade promotora – CFAE_Matosinhos

Local – Em espaço mediado da Plataforma Moodle do CFAE_Matosinhos e ferramentas associadas.

Formato	Webinar
Enquadramento	<p>Citando o <i>Guia Prático para a Criação de Escapes Rooms</i>, editado pela Universidade de Aveiro: “Um <i>escape room</i> é um jogo de equipa em tempo real onde os jogadores descobrem pistas, resolvem puzzles e tarefas em uma ou mais salas para atingir um objetivo específico (normalmente escapar da sala) com tempo limitado.” Scott Nicholson, 2015. Nicholson, um especialista no cenário das <i>Escape Room</i> e EER (<i>Educative Escape Rooms</i>), demonstra os elementos chave que devem ser aplicados para estabelecer EERs nas aprendizagens. Resumindo, ER e EERs requerem trabalho de equipa, comunicação, iniciativa e outras competências inerentes a alunos do Ensino superior (por ex. pensamento crítico e atenção ao detalhe) para aplicar uma vasta gama de conhecimentos e de métodos apropriados sob a pressão do tempo.</p> <p>Existem três elementos no design dos EERs, sendo eles (i) Gamificação, (ii) Objetivos de aprendizagem pretendidos, e (iii) Elementos pedagógicos. Tercanli et al, 2021</p> <p>Os <i>Escape Rooms Educativas</i> contêm elementos de gamificação que apoiam os estudantes na concretização dos objetivos de aprendizagem quando interagem com os puzzles no jogo. Escolhas de design baseadas no construtivismo e na teoria do desenvolvimento social são requeridas para determinar o equilíbrio entre elementos de gamificação e os objetivos de aprendizagem. O enquadramento pedagógico dos EERs descreve os conhecimentos, competências e atitudes que os educadores podem utilizar para tomar essas decisões de design. Nesta atividade de formação abordaremos esta “nova tecnologia” e as múltiplas formas da sua implementação em contexto educativo.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Entender os conceitos de Gamificação e de <i>Escape Room</i>. - Perceber como se podem construir <i>Escape Rooms Educativas</i>. - Conhecer o potencial desta ferramenta como estratégia educativa capaz de melhorar a aprendizagem dos alunos.
Temas	<ul style="list-style-type: none"> - Conceitos de Gamificação e de <i>Escape Room</i>. - Benefícios dos <i>Escape Rooms Educativas</i> no processo ensino/aprendizagem. - Princípios da criação de um <i>Escape Room Educativo</i>. - Recursos e ferramentas para desenhar um <i>Escape Room Educativo</i>. - Exemplos de diferentes <i>Escape Rooms Educativas</i>.

(*) As atividades de formação que integram os Cursos de Verão do CFAE_Matosinhos 2023 configuram características que possibilitarão, ao abrigo do Despacho nº 5741/2015, de 29 de Maio, o seu posterior reconhecimento e certificação como ACD – Ação de Curta Duração.