

Designação da Ação de Curta Duração

CENTURIUM® um contributo para a Autonomia e flexibilização curricular e Educação Inclusiva

Área de Formação

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

Classificação

Formação Contínua para o desenvolvimento profissional

Modalidade

Ação de Formação de Curta Duração (ACD)

Destinatários

Educadores de Infância e Professores de Ensino Básico e Secundário

Razões justificativas:

A partir da gamificação pretende-se a lecionação de conteúdos relacionados com a aprendizagem em várias áreas de formação dos alunos, nestes jogos ancestrais de tabuleiro geram-se momentos de aprendizagem com metodologias de educação não-formal e educação inclusiva. Aos professores é solicitado uma função e papel flexível e disponível para interagir com seus alunos praticando dinâmicas e jogos que se concretizam em jogos simples e onde todos as áreas de formação dos alunos se podem encontrar. A ludicidade é sem dúvida vantajosa e essencial, para o sucesso do processo ensino/aprendizagem, na aplicação do Programa Educativo CENTURIUM®, visto permitir o desenvolvimento nos alunos de aptidões, não só cognitivas, como psicomotoras, que passam pelo desenvolvimento do espírito crítico, da curiosidade, de hábitos e métodos de resolução de problemas, da responsabilidade e da cooperação, entre outros, para além de constituir um fator extra de motivação no ensino/aprendizagem em todas as áreas de formação do aluno, quando é orientado de uma forma a incentivar os alunos a debruçarem-se sobre os conceitos inerentes a esta área de conhecimento. Assim, a criação de um espaço de formação, onde os professores dos referidos ciclos possam partilhar processos de co construção e procurem, em conjunto, soluções e alternativas para concretizar as diversas metas, torna-se essencial. Este tipo de formação pretende, ainda, incentivar os próprios professores a implementarem atividades de práticas gamificadas nas suas aulas, atualizando e aprofundando os seus conhecimentos e refletindo sobre o contributo destas práticas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória. Será também uma forma de motivar os alunos para a aprendizagem, já que, a curiosidade e imaginação, próprias das faixas etárias em questão, serão excelentes aliadas do sucesso das atividades propostas e, por inerência, do desenvolvimento das competências que daí advêm. No entanto, estas novas abordagens exigem o domínio de técnicas experimentais, que não integram a formação inicial dos professores, apenas se tornaram acessíveis muito recentemente. Pretende-se, então, incentivar a efetiva realização de atividades gamificadas nas escolas, bem como promover o desenvolvimento de competências disciplinares, interdisciplinares e multidisciplinares.

Objetivos

- Compreender a relevância da gamificação, pelos jogos do Programa Educativo CENTURIUM®, como promotor de flexibilidade curricular e educação inclusiva;
- Mobilizar os professores para desenvolver uma intervenção inovadora com a prática de jogos que envolvem os alunos em todo o processo formativo;
- Desenvolver uma atitude de interesse, apreciação e gosto pelo Programa educativo CENTURIM®;
- Conhecer a didática dos conteúdos, através de casos de sucesso da aplicação do CENTURIUM® por pares de professores de todos os grupos de docência, em particular, dos grupos que se dedicam às Necessidades Específicas;
- Explorar situações didáticas para a educação no ensino básico e secundário, incluído os diferentes grupos de alunos com necessidades específicas;
- Conhecer e praticar o jogo do Tábula;
- Dotar os docentes de uma prática inclusiva e de flexibilização curricular;

- Motivar e inspirar os docentes a assumirem um papel formativo globalizante sobre o património cultural do legado romano transportado para a atualidade;
- Implicar outros docentes e jovens para a replicação de jogos de tabuleiro que induzam a construção de conhecimento promotores de DACs;
- Avaliar, através de casos de sucesso aplicação do Programa Educativo Centurium, em sala de aula;
- Despertar a curiosidade dos docentes no desenvolvimento deste programa educativo e no desenvolvimento de estratégias de ação com o objetivo de envolver, com ludicidade, os alunos no seu processo formativo;
- Melhorar os desempenhos de conexões entre as diferentes áreas do saber, por parte dos alunos, nomeadamente no domínio de competências transversais de concentração, foco, organização de informação e bem-estar;
- Familiarizar e permitir a partilha de experiências com momentos inclusivos e de aplicação de Aprendizagens Essenciais (AE) das diferentes áreas de formação dos alunos;
- Dotar os professores de estratégias de monitorização do desempenho das competências dos alunos, por exemplo a aplicação das folhas de registo;
- Promover a reflexão em torno do desenvolvimento de articulação interdisciplinar;
- Avaliar o papel da criação de projetos ao serviço do desenvolvimento de AE articuladas com o PASEO, onde o CENTURIUM tem, para além do impacto educativo, impacto social.

Conteúdos formativos

O jogo enquanto estratégia pedagógica na abordagem de aprendizagens essenciais e no desenvolvimento de competências do Perfil de Aluno numa Escola Inclusiva.
Caraterísticas fundamentais a considerar na gamificação através do CENTURIUM.
O jogo do Tábula.

Bibliografia de referência

- HENRIQUES, A. (2001) Jogar e Compreender, Lisboa: Instituto Piaget
- SILVA, J. (2008) Board Game Studies, Lisboa: Ass. Ludus
- SÁ, A. (2009) Jogos do Mundo, Lisboa: APM
- Coménio. (2015) Didáctica Magna. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian
- Fadel, Luciane Maria, Ulbricht, Vania Ribas; Batista, Cláudia; Vanzin, Tarciso. Gamificação na Educação. Pimenta Cultura: São Paulo. 2014

Documentos de referência:

- Decreto-Lei 55/2018, de 6 de julho
- Decreto-Lei 54/2018, 6 de julho, alterado pela Lei n.º 116/2019, 13 setembro
- Portaria 223-A/2018, Ensino Básico, procede à regulamentação das ofertas educativas do ensino básico, previstas no n.º 2 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho
- Portaria 226-A/2018, Ensino Secundário, procede à regulamentação dos cursos científico-humanísticos, a que se refere a alínea a) do n.º 4 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho
- Portaria n.º 235-A/2018, Ensino Profissional, procede à regulamentação dos Cursos Profissionais de acordo com os princípios enunciados no Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho
- Portaria n.º 359/2019, de outubro de 2019, procede à regulamentação da modalidade de ensino a distância, prevista na alínea a) do n.º 1 do artigo 8.º do Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho
- Resolução do Conselho de Ministros n.º 30/2020 (Aprova o Plano de Ação para a Transição Digital)
- http://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf