

Acções de Formação c/despacho > Imprimir (id #97393)

## Ficha da Acção

**Designação** A manipulação de jogos didáticos informáticos – online e software educativo

**Região de Educação** **Área de Formação** A  B  C  D

**Classificação** Formação Contínua **Modalidade** Oficina de Formação

### Duração

Nº Total de horas presenciais conjuntas 25 Nº Total de horas de trabalho autónomo 25

**Nº de Créditos** 2

### Calendarização

Entre 2 e 6 (meses)

**Cód. Área** C15 **Descrição** Tecnologias Educativas (Informática/Aplicação da Informática),

**Cód. Dest.** 03 **Descrição** Educadores de Infância e Professores do 1º Ciclo do Ensino Básico

**Dest. 50%** 03 **Descrição** Educadores de Infância e Professores do 1º Ciclo do Ensino Básico

**Nº de formandos por cada realização da acção**

Mínimo 10 Máximo 20

**Reg. de acreditação (ant.)**

## Formadores

### Formadores com certificado de registo

**B.I.** 9974755 **Nome** CARLA MARIA GONÇALVES MARQUES CORREIA DE BARROS **Reg. Acr.** CCPFC/RFO-09277/99

**Componentes do programa** Nº de horas 25

### Formadores sem certificado de registo

## Anexo B

### A preencher nas modalidades de Oficina, Estágio, Projecto e Circulo de Estudos

#### Razões justificativas da acção: Problema/Necessidade de formação identificado

Sendo o professor um profissional em formação permanente, as problemáticas do sucesso educativo, entendidas como um processo dialógico e reflexivo de monitorização da prática pedagógica, ganha maior acuidade no novo contexto educativo caracterizado pelo enquadramento dos Planos de Ação Estratégica dos agrupamentos de melhoria das aprendizagens e do sucesso escolar para os próximos anos, com especial relevância nos primeiros anos de ciclo, baseando-se na legislação em vigor, designadamente, no quadro das orientações da política educativa definidas no Programa do XXI Governo Constitucional, nas grandes opções do plano 2016-2019 e na Resolução do Conselho de Ministros n.º 23/2016 de 24 de Março, que deu lugar ao programa Nacional de promoção do Sucesso Escolar. As medidas de promoção do sucesso educativo, em geral, foram concebidas e definidas ao nível dos Planos de Ação Estratégica de cada Agrupamento, com base nas dificuldades manifestadas pelos seus alunos e consubstanciando respostas pedagógicas alinhadas com o diagnóstico, tendo por referência o previsto no artigo 21.º do Decreto -Lei n.º 139/2012, de 5 de julho, na redação vigente, no artigo 32.º do Despacho normativo n.º 1 -F/2016, de 5 de abril, e, e nos artigos 7.º e 11.º do Despacho Normativo n.º 4-A/2016, de 16 de Junho, relativo às medidas de promoção do sucesso educativo. Neste sentido, subjazem a este projeto formativo pressupostos de uma formação de professores fundamentados na orientação para a melhoria da qualidade das aprendizagens indo de encontro às prioridades identificadas pelas escolas em termos da utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) como ferramenta no pré-escolar e no primeiro ciclo, nomeadamente a nível dos serviços telemáticos, bem como a manipulação de documentos e informação em formato digital. De salientar ainda que a Internet e os jogos didáticos informáticos apresentam potencialidades que permitem alterar de forma significativa a natureza da informação trabalhada na aula, os tempos e os espaços de aprendizagem e as dinâmicas da sala de aula. Os seus benefícios têm sido amplamente estudados, designadamente, no que concerne ao maior envolvimento dos alunos, ao aumento da motivação, à promoção da aprendizagem cooperativa, com o incremento das interações entre pares e o reforço do papel do professor como mediador dos processos de aprendizagem e, como consequência, os reflexos positivos na eficiência dos processos de ensino e de aprendizagem.

#### Efeitos a produzir: Mudança de práticas, procedimentos ou materiais didáticos

Em termos de mudança de práticas:

- Sensibilizar os docentes para a importância e efetivação do uso da informática e dos serviços telemáticos, ao seu dispor, como ferramenta para o real sucesso do processo de ensino e aprendizagem, com recurso ao lúdico;

Em termos de procedimentos:

- Dotar os docentes para os conhecimentos básicos sobre:

- Pesquisa, download/upload e utilização online de vídeos, imagens, jogos e materiais didáticos;
- Manipulação, criação e utilização de jogos didáticos informáticos;

- c) Utilização segura da nuvem computacional;
- d) Pesquisa, selecção, criação e manipulação de materiais pedagógicos, fazendo uso de um editor de imagens, processador de texto, de um apresentador eletrónico e de um programa de formato de documentos portáteis, designadamente, textos devidamente formatados, tabelas, quadros para a aplicação de jogos adaptados à colmatação de dificuldades diagnosticadas nos alunos.

Em termos de materiais didáticos:

- Criar jogos didáticos informáticos, de carácter lúdico, adaptados à colmatação de dificuldades diagnosticadas nos alunos.

### Conteúdos da acção

#### 1. Organização e planeamento da acção (2h-presencial)

- 2.1. Avaliação diagnóstica de competências e práticas;
- 2.2. Avaliação de necessidades e interesses;
- 2.3. Debate dos objetivos da acção;
- 2.4. Organização do trabalho a desenvolver no âmbito da acção – Oficina de Formação: Sessões Presenciais Conjuntas (SPC) – 25h e Sessões Não Presenciais (SNP) – 25h;
- 2.5. Documentação e materiais de apoio.

#### 2. As TIC como ferramenta no pré-escolar e no primeiro ciclo (11h-presencial)

##### 2.1. Conceitos e fundamentos sobre as TIC enquanto ferramenta didática no ensino pré-escolar e no primeiro ciclo (2h-presencial):

- a) A importância do lúdico na aprendizagem com auxílio dos jogos didáticos;
- b) Explicação teórico-prática sobre a importância da aplicação dos serviços telemáticos e sua segurança;
- c) Explicação teórico-prática sobre a importância da utilização dos programas de edição de imagem, processador de texto, apresentador eletrónico e conversão de documentos no ensino pré-escolar e no primeiro ciclo.

##### 2.2. Os serviços telemáticos disponíveis como ferramentas no ensino pré-escolar e no primeiro ciclo (9h-presencial):

- a) Pesquisa, selecção e manipulação de informação na web;
- b) Pesquisa, selecção e manipulação de imagens e vídeos – download/upload e online;
- c) Pesquisa, selecção e manipulação de jogos didáticos online;
- d) Manipulação de jogos didáticos informáticos;
- e) A utilização da nuvem computacional como armazenamento e partilha de materiais pedagógicos;

##### 3. O editor de imagem, o processador de texto, o apresentador eletrónico, os documentos em formato portátil e a produção/elaboração de materiais pedagógicos com aplicação de um jogo didático informatizado, de carácter lúdico (9h – presencial).

##### 4. O editor de imagem, o processador de texto, o apresentador eletrónico, os documentos em formato portátil e a produção de materiais pedagógicos com um jogo didático informatizado (25h – não presencial)

##### 4.1. Produção de um material pedagógico sobre uma temática do ensino pré-escolar e do primeiro ciclo com utilização das tecnologias educativas estudadas para a aplicação de jogos adaptados à colmatação de dificuldades diagnosticadas nos alunos:

Trabalho individual e/ou de grupo, numa ótica colaborativa.

#### 5. Os materiais pedagógicos (3h-presencial)

##### 5.1. Análise qualitativa e reflexiva dos materiais produzidos;

##### 5.2. Prática – Apresentação dos materiais produzidos e propostas metodológicas e de avaliação dos formandos.

### Metodologias de realização da acção

#### Fase I – Organização e planeamento da acção

Sessões Presenciais Conjuntas (2h) – Tipologia da aula: teórica

Avaliação diagnóstica de competências e práticas;

Avaliação de necessidades e interesses;

Debate dos objetivos da acção;

Organização do trabalho a desenvolver no âmbito da acção – Oficina de Formação: Sessões Presenciais Conjuntas (SPC) – 25h e Sessões Não Presenciais (SNP) – 25h;

Documentação e materiais de apoio.

#### Fase II – Os serviços telemáticos disponíveis como ferramentas no ensino pré-escolar e no primeiro ciclo

Sessões Presenciais Conjuntas (11h) – Tipologia das aulas: teórico/práticas

As TIC como ferramenta no pré-escolar e no primeiro ciclo;

Pesquisa, selecção e manipulação de informação na web;

Pesquisa, selecção e manipulação de imagens e vídeos – download/upload e online;

Pesquisa, selecção e manipulação de jogos didáticos online;

Manipulação de jogos didáticos informáticos;

A utilização da nuvem computacional como armazenamento e partilha de materiais pedagógicos.

#### Fase III – O editor de imagem, o processador de texto, o apresentador eletrónico, os documentos em formato portátil e a produção/elaboração de materiais pedagógicos em formato digital

Sessões Presenciais Conjuntas (9h) – Tipologia das aulas: teórico/práticas

#### Fase IV – Produção/manipulação de um material pedagógico em formato digital

Sessões Não Presenciais (25h) – Tipologia das aulas: práticas

Produção de um material pedagógico, com utilização das tecnologias educativas – serviços telemáticos e aplicativos diversos para a aplicação de jogos adaptados à colmatação de dificuldades diagnosticadas nos alunos.

Trabalho individual e/ou de grupo, numa ótica colaborativa.

#### Fase V – Avaliação dos formandos e da acção

Sessões Presenciais Conjuntas (3h) – Tipologia das aulas: teórico/práticas

Avaliação dos formandos;

Avaliação da acção.

### Regime de avaliação dos formandos

CrITÉrios de avaliação continua baseados no desempenho dos formandos nas sessões presenciais conjuntas e nos trabalhos realizados ao longo do curso.

A Avaliação será contínua e permanente complementada com a apresentação de um trabalho de grupo, por cada dois formandos, contemplando ainda:

- Registo de fichas de presença, interesse e participação;

- Fichas de trabalho individuais e/ou em grupo de teor prático desenvolvidas pelos formandos.

### Forma de avaliação da acção

Avaliação interna com base na opinião dos formandos e do formador, material produzido na acção e mudança de práticas

investigativas dos formandos.

Avaliação externa com recurso a estudos de entidades externas ao processo formativo.

#### **Bibliografia fundamental**

- Abrantes, S. L., e Gouveia, L. M. (2009). A experiência do fluxo no uso de jogos para suporte à aprendizagem de Matemática no Ensino Básico. In P. Dias, A. J. Osório, e A. Ramos, (orgs), O digital e o currículo (pp. 63-81). Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho.
- Amante, L. (Março de 2004). Explorando as novas tecnologias em contexto de educação pré-escolar: A actividade de escrita. *Análise Psicológica* 1 (XXII), 139-154.
- Amante, L. (2007). As TIC na Escola e no Jardim de Infância: motivos e factores para a sua integração, o3. *Sísifo. Revista de Ciências da Educação*, 51-64.
- Azevedo, F. (2011). Educar para a literacia: perspectivas e desafios. In VII Encontro de Educação: Numeracia e Literacia em Educação. Escola Superior de Educação Jean Piaget, Campus Universitário de Almada.
- Clements, D. e Natasi. (2002). Os Meios Electrónicos de Comunicação e a Educação de Infância. In B. Spodek (orgs), *Manual de Investigação em Educação de Infância* (pp. 561-619). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Faria, A. (2007). As TIC no Jardim de Infância: Contributos do Blogue para a Emergência da Leitura e da Escrita. *Dissertação de Mestrado em Estudos da Criança na Área de Tecnologias da Informação e Comunicação*. Braga: Universidade do Minho.
- Ferrão, M. (1997). E às Vezes o Desenho é Feito no Computador. *Cadernos de Educação de Infância*, 44. Lisboa: Edição A.P.E.I., 48-51.
- Formosinho, J. (2007). Prefácio. In J. Oliveira-Formosinho (org), *Modelos Curriculares para a Educação de Infância - Construindo uma Praxis de Participação*. Porto: Porto Editora.
- Gaspar, M. F. (2010). Brincar e criar zonas de desenvolvimento próximo. A voz de Vygotsky. *Cadernos de Educação de infância*, nº 90, Maio/Agosto, 8-10.
- Gonçalves, S. (2006). Representação Pictórica em Papel e no Paint, análise comparativa dos desenhos realizados por crianças de 5-6 anos. *Dissertação de Mestrado em Educação na Área de Tecnologias de Informação e Comunicação*. Braga. Universidade do Minho.
- Hohmann, M. e Weikart, D. P. (1997). *Educar a Criança*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Junior, J.B.B, Lisboa, E.S., Coutinho, C.P. (2009). Livros Digitais: Novas Oportunidades para os Educadores na Era Web 2.0. In P. Dias e A. Osório, *Challenges 2009- VI Conferência Internacional de TIC na Educação* (pp. 433- 445). Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho.
- Marques, N., e Silva, B. D. (2009). Potencialidades pedagógicas dos jogos electrónicos - um estudo descritivo com o Sim City. In P. Dias, A. J Osório e A. Ramos (orgs), *O digital e o currículo* (pp. 139-161). Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho.
- Martins, M. e Chaves, J. (2000). Folha de papel branco e écran de computador onde se pintam Fantasias, *Pintura de Expressão livre com adolescentes deficientes mentais ligeiros*. V congresso Galego-Português de Psicopedagogia Actas (Comunicações e Poster). Universidade do Minho: Instituto de Educação e Psicologia, nº 4, vol.6.
- Meirinhos, M. (2000). A Utilização da Informática em idade infantil. *Toques Formativos*.4. Bragança: Instituto Politécnico de Bragança, 1-8).
- Mesquita, A. (2010). Comunidades de prática na Educação – Tecnologias e Desafios para o Futuro. In Osório, A. J. e Pinto, M.M. (orgs), *Infância no Digital* (pp. 205-218). Braga: ArcaComum Associação.
- Ministério da Educação – Departamento da Educação Básica (1997). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar* (1997). Lisboa: Ministério da Educação, Departamento da Educação Básica, Núcleo de Educação Pré-Escolar.

#### **Consultor de Formação**

**B.I.** 10640092 **Nome**

#### **Especialista de Formação**

**B.I.** **Nome**

### Processo

**Data de recepção** 15-12-2016 **Nº processo** 96593 **Registo de acreditação** CCPFC/ACC-89807/17

**Data do despacho** 26-01-2017 **Nº ofício** 945 **Data de validade** 26-01-2020

**Estado do Processo** C/ Despacho - Acreditado