

Ações de Formação c/despacho > Imprimir (id #116918)

## Ficha da Ação

**Título** Jogos de Evasão [Escape Room] para fomentar a leitura por prazer

**Área de Formação** G - Tecnologias da informação e comunicação aplicadas a didáticas específicas ou à gestão escolar

**Modalidade** Curso de Formação

**Regime de Frequência** b-learning

---

### Duração

Horas presenciais: 30

Nº de horas acreditadas: 30

---

### Cód. Área Descrição

**Cód. Dest.** 99 **Descrição** Professores dos Grupos 110, 200, 210 e 220

**DCP** 99 **Descrição** Professores dos Grupos 110, 200, 210 e 220

### Reg. de acreditação (ant.)

## Formadores

### Formadores com certificado de registo

**B.I.** 5815107 **Nome** ADELINA MARIA CARREIRO MOURA **Reg. Acr.** CCPFC/RFO-10922/00

**Componentes do programa** Nº de horas 0

---

### Formadores sem certificado de registo

## Estrutura da Ação

### Razões justificativas da ação e a sua inserção no plano de atividades da entidade proponente

Sabemos da importância da leitura para o sucesso dos alunos, pela sua transversalidade e forma como influencia as aprendizagens em todas as áreas curriculares. No âmbito do Plano 21|23 Escola+, desenhado para a recuperação das aprendizagens dos alunos dos ensinos básico e secundário, foram recentemente apresentados os primeiros dados de monitorização. Uma das ações mais adotadas pelas escolas foi "Escola a Ler", aplicada em 82% das escolas. O sucesso no domínio da leitura está diretamente relacionado com a frequência de contacto com livros e com práticas de leitura que promovam a compreensão leitora e o gosto pela leitura. Consciente deste facto, o PNL2027 propôs a todas as escolas o desenvolvimento da Leitura Orientada em sala de aula, disponibilizando um conjunto de orientações organizadas em diferentes áreas e de propostas de trabalho para os 1º e 2º ciclos. Esta ação de formação integra-se neste propósito e pretende ajudar educadores, professores do 1º e do 2º ciclos e professores bibliotecários na criação de recursos educativos digitais baseados em jogos de evasão literários [Escape Room], que partindo dos livros do catálogo PNL enriqueçam as propostas de Leitura Orientada em sala de aula. A frequência desta formação ajudará a atingir o nível B2 da Competência 2.2. "Criação e modificação", da Área 2. Recursos digitais, no contexto do DigCompEdu.

**Objetivos a atingir**

Compreender os princípios inerente à conceção de um Jogo de Evasão Educativo [Escape Room];  
Aumentar a motivação pela leitura e incentivar o trabalho colaborativo;  
Capacitar e apoiar os professores na utilização de estratégias de aprendizagem ativa baseadas em jogos;  
Desenhar uma experiência de jogo de evasão para incentivo à leitura;  
Familiarizar os leitores com os temas e mistérios dos livros;  
Conceber experiências imersivas através de jogos de evasão com base na leitura interativa;  
Fomentar a implementação de práticas ativas, reflexivas e sociais.  
Fomentar a leitura do currículo partindo da lógica da ação e não apenas do conteúdo;  
Divulgar o trabalho dos participantes e das suas instituições no Portal e nas redes sociais do PNL2027

**Conteúdos da ação**

Módulo 1: Estratégia didática baseada em jogos de evasão literários

(6h síncronas (3h+3h) + 9h assíncronas (2h+7h) para fazer as leituras sugeridas, estruturar o Diário de Aprendizagem num website e planear uma estratégia educativa baseada em jogos de evasão [Escape Room]).

Metodologia - Utilização do método expositivo para apresentação dos conteúdos e do interrogativo para avaliação de questões/problemas e troca de experiências e construção de saberes teórico-práticos em grupo

Sessão 1 - 3 horas (2 teóricas + 1 prática)

Apresentação da ação de formação.

Do jogo na educação à gamificação com apresentação de estudos de caso.

Exploração de exemplos de jogos de evasão literários.

Atividade prática de exploração de ferramentas digitais para estruturar o Diário de Aprendizagem.

Elaboração de um plano de construção de recursos digitais baseados em jogos de evasão a partir de livros.

Sessão 2 - 3 horas (3 práticas)

Modelo Canvas de referência para estruturar um jogo de evasão literário.

Criação de narrativa e vídeo promocional.

Desenho de jogo de evasão baseado em livro do catálogo PNL2027.

Plataformas e ferramentas digitais para criar jogos de evasão literários.

Módulo 2: Desenho e modificação de artefactos lúdicos

(6h síncronas (3h+3h) + 9h assíncronas (7h+2h)

Criação de um jogo de evasão, experimentação na sala de aula e aperfeiçoamento do recurso e melhoria do diário de aprendizagem.

Metodologia: Discussão e debate sobre as principais diferenças e desafios das abordagens metodológicas emergentes como o Escape Room Educativo

Sessão 3 - 3 horas (3 práticas)

Desenho e aperfeiçoamento dos recursos e componentes lúdicos.

Avaliação através de rubrica de desempenho

Sessão 4 - 3 horas (3 práticas)

- Apresentação/discussão e avaliação dos recursos produzidos e partilha de saberes

- Avaliação dos formandos e da formação e sugestões para futura formação

**Metodologias de realização da ação**

A ação tem 12 horas síncronas e 18 horas assíncronas (30 horas). Sessões síncronas: Apresentação dos ambientes de apoio; Exploração dos conteúdos da ação; Análise, discussão e reflexão sobre os recursos criados e das estratégias e metodologias implementadas e avaliação dos resultados. Sessões assíncronas: M1. (9h) Realizar as leituras sugeridas, refletir sobre elas e partilhá-las nos fóruns criados; Planificar atividades e construir conteúdos pedagógico-didáticos em formato jogos de evasão literários; M2. (9h) Experimentar as atividades planificadas e construídas; Avaliar e reformular as atividades e apresentar possível melhoria; A participação nas sessões síncronas será por videoconferência na plataforma Skype, o trabalho assíncrono de reflexão, construção e realização de tarefas na plataforma Padlet e com apoio da formadora à distância. As reflexões serão feitas em grande grupo. A avaliação incide sobre a participação nas sessões, nas discussões, na reflexão crítica e nos trabalhos realizados ao longo da formação.

**Regime de avaliação dos formandos**

A avaliação traduz-se numa classificação final quantitativa, na escala de 1 a 10, expressa através do referencial de menções qualitativas previstas na legislação em vigor. A aprovação no curso dependerá da obtenção de classificação igual ou superior a 5 valores e da frequência mínima de 2/3 do total de horas síncronas e assíncronas da ação.

Cada formando terá de elaborar um Diário de Aprendizagem com todos os recursos produzidos e um documento escrito individual sobre a ação, com opinião crítica sobre o valor da formação e a aplicação das aprendizagens em sala de aula.

A avaliação final será contínua baseada nos seguintes itens gerais:

- Participação nas sessões síncronas (atitudes, qualidade das intervenções e contributos) e sessões assíncronas reflexões nos fóruns e conceção de recursos (25%);
- Diário de Aprendizagem e recursos pedagógicos produzidos e aplicação dos conteúdos (60%);
- Relatório de reflexão crítica sobre a própria dinâmica de participação na formação (15%).

## Fundamentação da adequação dos formadores propostos

### Bibliografia fundamental

Burgos Berzosa, J. (2018). Manual de diseño de un Juego de Escape. [Online] <https://bityli.com/rZQEz>

Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. New York: Harper Perennial.

Moura, A., Santos, I.L. (2020). Escape Room Educativo: reinventar ambientes de aprendizagem. In Carvalho, A. A. A. (org.) (2020). Aplicações para dispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação. Lisboa: Ministério da Educação, Direção-Geral de Educação, pp- 107-115. [Online] <http://hdl.handle.net/10316/90484>

Moura, A. (2018). Escape Room Educativo: os alunos como produtores criativos. In Afonso, Maria Elisete Conde P., Ramos, António Luís, Livro de Atas - 2018, III Encontro de Boas Práticas Educativas, CFAE Bragança Norte, pp-117-123. [Online] <https://bit.ly/38vRiTu>

Walsh, A. (2017). Making Escape Rooms for Educational Purposes: A Workbook. Huddersfield: Innovative Libraries.

## Formação a Distância

### Demonstração das vantagens para os/as formandos/as no recurso ao regime de formação a distância

A flexibilidade de gerir os horários de formação, visto que os conteúdos estão sempre disponíveis on-line. As questões económicas e de conforto, pois não há deslocações e tempo em viagens. Acompanhamento e apoio constantes. Apesar da distância física da formadora e dos formandos, este formato não significa isolamento, porque há um conjunto de recursos de comunicação e interação que ajudam a incentivar e estimular o conhecimento e a participação. É possível esclarecer dúvidas a qualquer momento e ter acesso a espaços de debate e de troca de experiências sobre os conteúdos com os outros formandos e a formadora. Dá a possibilidade de conhecer e colaborar com outros formandos de diferentes partes do país. O formato presencial não permite a troca de experiências diversificadas, associadas a vivências educativas tão distintas dos participantes, que provêm de espaços geográficos diversos. A formação a distância permite convidar especialistas para pequenas palestras nas sessões síncronas. Este regime de formação possibilita atingir públicos geograficamente distantes, da residência da formadora, que de outra forma não seria possível.

**Distribuição de horas** 00 **Nº de horas online síncrono** 12 **Nº de horas online assíncrono** 18

### Demonstração da existência de uma equipa técnico-pedagógica que assegure o manuseamento das ferramentas e procedimentos do formação a distância

A entidade formadora garante uma equipa técnico-pedagógica que assegura o manuseamento das ferramentas e procedimentos, complementada com a experiência do formador.

### Demonstração da implementação de um Sistema de Gestão da Aprendizagem / Learning Management System adequado

O sistema de gestão de aprendizagem que servirá de base à formação é o Moodle. É um sistema intuitivo, de fácil manuseamento por parte dos formandos, e que permite uma interação eficaz entre todos os intervenientes. Permite a gestão de cursos online, seja num sistema de E-learning ou B-learning.

### Demonstração da avaliação presencial (permitida a avaliação em videoconferência)

A avaliação presencial ou por videoconferência, irá incluir a presença e a participação dos formandos nas atividades propostas, nomeadamente em debates de reflexão conjunta. Será utilizada nas sessões síncronas o módulo do Moodle BigBlueButton, que permite a partilha de ecrã, de camara e de apresentação.

### Demonstração da distribuição da carga horária pelas diversas tarefas

Módulo 1: Estratégia didática baseada em jogos de evasão literários

(6h síncronas (3h+3h) + 9h assíncronas (2h+7h) para fazer as leituras sugeridas, estruturar o Diário de Aprendizagem num website e planear uma estratégia educativa baseada em jogos de evasão [Escape Room]).

Metodologia - Utilização do método expositivo para apresentação dos conteúdos e do interrogativo para avaliação de questões/problemas e troca de experiências e construção de saberes teórico-práticos em grupo

Sessão 1 - 3 horas (2 teóricas + 1 prática)

Apresentação da ação de formação.

Do jogo na educação à gamificação com apresentação de estudos de caso.

Exploração de exemplos de jogos de evasão literários.

Atividade prática de exploração de ferramentas digitais para estruturar o Diário de Aprendizagem.

Elaboração de um plano de construção de recursos digitais baseados em jogos de evasão a partir de livros.

Sessão 2 - 3 horas (3 práticas)

Modelo Canvas de referência para estruturar um jogo de evasão literário.

Criação de narrativa e vídeo promocional.

Desenho de jogo de evasão baseado em livro do catálogo PNL2027.

Plataformas e ferramentas digitais para criar jogos de evasão literários.

Módulo 2: Desenho e modificação de artefactos lúdicos

(6h síncronas (3h+3h) + 9h assíncronas (7h+2h)

Criação de um jogo de evasão, experimentação na sala de aula e aperfeiçoamento do recurso e melhoria do diário de aprendizagem.  
Metodologia: Discussão e debate sobre as principais diferenças e desafios das abordagens metodológicas emergentes como o Escape Room Educativo

Sessão 3 - 3 horas (3 práticas)

Desenho e aperfeiçoamento dos recursos e componentes lúdicos.

Avaliação através de rubrica de desempenho

Sessão 4 - 3 horas (3 práticas)

- Apresentação/discussão e avaliação dos recursos produzidos e partilha de saberes

- Avaliação dos formandos e da formação e sugestões para futura formação

**Rácio de formadores/as por formandos/as 1**

## Processo

**Data de receção** 18-05-2022 **Nº processo** 117537 **Registo de acreditação** CCPFC/ACC-115826/22

**Data do despacho** 13-06-2022 **Nº ofício** 3774 **Data de validade** 13-06-2025

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