



Games2Learn&Gamification2Engage

KA201 - 2017/2019

No final do mês de agosto o Agrupamento de Escolas da Maia viu aprovada a sua candidatura ao projeto “Games 2 Learn & Gamification 2 Engage”, um projeto Erasmus+ de cooperação para a Inovação. Este projeto conta com a participação de três instituições do 1º ciclo: as escolas do 1º ciclo do nosso Agrupamento, o Instituto Comprehensivo di Sestu e a Primary School N.º 41 in Łódź, envolvendo diretamente cerca de 300 estudantes e 18 professores.

Neste projeto pretende-se que os professores apliquem cenários pedagógicos inovadores de Game Based Learning (GBL) e Gamification, permitindo que os alunos utilizem dispositivos móveis na sala de aula para favorecer o seu processo de ensino/aprendizagem. Na monitorização do processo de aplicação deste projeto encontra-se, a dar orientação pedagógica, a Universidade de Minho.

Numa época em que é cada vez mais difícil envolver os alunos nas aprendizagens é emergente investigar cenários pedagógicos inovadores que permitam que os alunos usem as suas próprias ferramentas de aprendizagem, experimentem cenários virtuais e utilizem as suas próprias estratégias enquanto desenvolvem os conhecimentos e adquirem experiência, motivação, produzindo uma auto-reflexão fundamental para o processo de aprendizagem. Acredita-se que os cenários pedagógicos inovadores que estão subjacentes a este projeto serão a chave para enfrentar os novos desafios, envolver os alunos e atender às suas necessidades.

Como base nestes pressupostos e no que aos professores diz respeito, este projeto tem como intuito primordial permitir a aquisição de competências de inovação pedagógica e a incorporação destas nas suas práticas pedagógicas. A metodologia consiste em diagnosticar os modelos pedagógicos utilizados pelos professores envolvidos, identificar as boas práticas existentes, partilhar essas boas práticas e projetar de forma colaborativa um plano de formação para professores, implementar novas práticas pedagógicas usando dispositivos móveis na sala de aula, monitorizar a intervenção dos professores com essas práticas e avaliar o processo.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University of Minho
Institute of Education



No que diz respeito aos alunos o principal objetivo é aumentar o seu envolvimento nas atividades e desenvolver conhecimentos, habilidades e atitudes de forma ativa, relacionadas com as competências do séc. XXI - comunicação, espírito crítico, colaboração e criatividade - num ambiente inovador. Pretende-se também diagnosticar a percepção dos alunos sobre as práticas dos professores; aumentar a autonomia, aferir as suas percepções sobre o mundo; permitindo que experimentem novas realidades de aprendizagem e novos contextos; desenvolvendo habilidades sociais, pessoais, culturais e linguísticas; tornando-se atores na construção do seu próprio conhecimento.

A equipa do projeto G2L&G2E

Aline Santos, Helena Baptista, Luís Coutinho, Sonia Lopes e Sónia Pinheiro