

CURSO DE FORMAÇÃO

DESTINATÁRIOS: Educadores de Infância e Professores dos Ensinos Básico e Secundário (das regiões Norte, Centro e Alentejo)

PLANEAMENTO ESTRATÉGICO E COLABORATIVO BASEADO EM JOGOS: METODOLOGIAS ATIVAS E VISUAIS DE APOIO À TOMADA DE DECISÃO

REGISTO DE ACREDITAÇÃO: Nº CGPFC/ACC-132976/24

FORMADOR: Micael Sousa

APRESENTAÇÃO

O planeamento estratégico que permita melhorar o funcionamento das instituições e projetos, exige que os quadros dirigentes e o pessoal docente detenham competências e conhecimentos técnicos de elevado grau de especialidade e custos de aquisição elevados.

Através da utilização de metodologias ativas baseadas em técnicas e materiais analógicos, facilmente acessíveis e disponíveis nas instituições escolares é possível simular processos de gestão e alocação de recursos, tal como localização e efeitos espaciais, criando ferramentas de utilização prática.

As metodologias de jogos sérios analógicos e a utilização de materiais simples podem ser conjugados para construir ferramentas visuais e colaborativas de apoio aos processos de planeamento estratégico. Estas, baseadas em jogos analógicos, são flexíveis e têm elevado potencial de geração de motivação, cativando e gerando empatia entre os agentes educativos.

As crianças, jovens e toda a sociedade e comunidade escolar devem participar nos processos de planeamento e as metodologias baseadas em jogos colaborativos, presenciais, têm ajudado a gerar processos de negociação, reforçando a empatia entre agentes e criando comunidades mais resilientes em que todos participam.

CALENDARIZAÇÃO

ABRIL

9	18:00-21:00	3h	Síncrona
12	10:00-18:30	7h	Presencial-Leiria
14	09:00-13:00	4h	Assíncrona
21	09:00-13:00	4h	Assíncrona

MAIO

5	09:00-11:00	2h	Assíncrona
8	18:00-21:00	3h	Síncrona
10	10:00-18:00	7h	Presencial-Leiria
22	18:00-20:00	2h	Síncrona
24	10:00-18:00	7h	Presencial-Leiria
26	09:00-13:00	4h	Assíncrona
31	10:00-18:00	7h	Presencial-Leiria

INSCRIÇÕES

A abertura das inscrições será efetuada no dia 26 de Março de 2025 e o encerramento ocorrerá quando se atingirem 30 inscrições (15 inscrições efetivas e 15 suplentes) de acordo com o regulamento do CCPFC.

A seleção dos participantes será efetuada por ordem de inscrição.

N.º total de horas de contacto on-line e presencial: 50h [em regime b-learning, com sessões síncronas/assíncronas - via plataforma Zoom]

Esta ação releva para efeitos de progressão na carreira e, dada a área de acreditação da ação (E - Liderança, coordenação e supervisão pedagógica), a mesma é relevante para a dimensão científica e pedagógica dos docentes que cumpram os requisitos previstos no n.º 4 do art.º 3º do Despacho n.º 779/2019, de 18 de janeiro, com as alterações definidas pelos Despachos n.º 6851-A/2019, de 31 de julho, n.º 2053/2021, de 24 de fevereiro e do Despacho n.º 4840/2023, de 21 de abril.

OBJETIVOS

- Estabelecer processos de planeamento estratégico ativos, colaborativos, aplicáveis às realidades e desafios escolares.
- Adquirir conceitos básicos de planeamento, visualização de cenários e tomada de decisão e de metodologias colaborativas.
- Adquirir conhecimentos de gamificação (ou ludificação) e jogos sérios (serious games), aplicáveis de forma analógica, passíveis de serem utilizados em plataformas e ferramentas digitais.
- Adquirir conhecimentos e testar técnicas de prototipagem e construção de soluções jogáveis, tendo em conta os designs analógicos modernos e o modo como se conjugam com tecnologias digitais.

CONTEÚDOS

- Processos de planeamento estratégico (pensamento estratégico)
- Processos de gestão de recursos e localização (recursos e relações)
- Processos participativos e colaborativos (fatores humanos)
- Introdução aos jogos e jogos aplicados (gamificação e serious games)
- Introdução aos jogos analógicos modernos (características, potencial e design)
- Conceitos introdutórios de design de jogos e sistemas de motivação
- Exploração de casos práticos de jogos aplicados a processos de planeamento
- Desenvolvimento de ferramenta de planeamento estratégico colaborativo (prototipagem, testes e análise de dados)

Metodologia ativa: conteúdos expositivos, experimentação de elementos de jogos e exercícios aplicados, debate crítico-estruturado, técnicas de facilitação e mediação de jogos aplicados

Sessões síncronas (8 h): conteúdos e dinâmicas com jogos simples em ambientes virtuais acessíveis

Sessões assíncronas (14 h): regime de tutoria para o desenvolvimento da ferramenta de planeamento estratégico colaborativo

Sessões presenciais (28 h): regime de oficinas práticas de experimentação, análise, debate e construção de ferramentas jogáveis de planeamento estratégico

AValiação

Os formandos serão avaliados pelo seu desempenho nas sessões remotas, presenciais e interações com o formador durante as tutorias, sendo essa avaliação vertida no trabalho final que pode ser desenvolvido individualmente ou em grupo.