

Ficha da Ação

Título Lugares Património Mundial - Minecraft Education Edition
Área de Formação B - Prática pedagógica e didática na docência
Modalidade Oficina de Formação
Regime de Frequência Presencial

Duração
Horas presenciais: 20 Horas de trabalho autónomo: 5
Nº de horas acreditadas: 40

Duração
Entre 9 e 11 Nº Anos letivos: 1

Cód. Área Descrição

Cód. Dest. 15 **Descrição** Professores dos Ensinos Básico e Secundário
DCP Descrição

Nº de formandos por cada realização da ação
Mínimo 5 Máximo 20

Reg. de acreditação (ant.)

Formadores

Formadores com certificado de registo

B.I. 10593199 **Nome** Célio Gonçalves Cardoso Marques **Reg. Acr.** CCPFC/RFO-31476/12

Componentes do programa todas **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

Esta formação integra-se no projeto Lugares Património Mundial, promovido pelo Turismo do Centro de Portugal e tem como objetivo a criação de um produto turístico cultural que integra os bens patrimoniais da região classificados pela UNESCO como património Mundial: Universidade Coimbra, Convento de Cristo, Mosteiros de Alcobaça e Batalha. Esta iniciativa intervém numa das mais importantes dimensões associadas ao desenvolvimento territorial, a dimensão educativa fomentando a valor pedagógico do património e gerando novos públicos para o turismo cultural, uma qualificação nos serviços de mediação ajustados ao público-infanto-juvenil, potenciando um maior sentimento de pertença nas comunidades locais

Objetivos a atingir

Criação de um programa de mediação em ambiente Minecraft, específico para o público escolar do 2º e 3º ciclos, construído em colaboração com as comunidades escolares e educativas dos 4 municípios que, para além de informativo e educativo, estimule o interesse de públicos mais jovens na preservação do património cultural, reforçando simultaneamente as relações das comunidades locais com aqueles monumentos.

Conteúdos da ação

A conceção de um programa de atividades sobre os 4 lugares patrimoniais a desenvolver em ambiente Minecraft Educational, articulado com os currículos escolares dos 2º e 3º ciclos, e que possa trabalhar diferentes aspetos relacionados com os 4 monumentos, nomeadamente áreas como a Arquitetura, Arte, Património, História, Geografia, ou outros relativos à sua construção, que funções que desempenharam, momentos históricos associados, etc. Ação inclui formação na plataformas: Minecrafteu, classroom mode, code builder, education.minecraft.net, code.org (hero's journey).

Metodologias de realização da ação

Presencial	Trabalho autónomo
4 módulos de 5 horas. 1: Conhecer Minecraft Os participantes centrar-se-ão na pertinência do Minecraft na aprendizagem dos alunos, o qual ideal é o Minecraft Education edition para o processo de ensino-aprendizagem, em diálogo com outras metodologias. 2: Aprender jogar Minecraft	Trabalho autónomo Trabalho autónomo (em sala de aula e/ou noutros contextos educativos) - abrange a conceção, aplicação e avaliação de atividades/projetos com os alunos, em que os docentes mobilizem competências e apliquem metodologias trabalhadas nas sessões presenciais. Apresentação dos trabalhos da componente autónoma, bem como elaboração de relatório individual.

Aprendizagem dos comandos e controlos do jogo, dos processos de criação e dos diferentes recursos do jogo, elementos necessários para ganhar confiança enquanto jogador de Minecraft, diminuindo os receios que recaem sobre a aprendizagem gamificada.

3: Minecraft na sala de aula Os participantes, assumindo o papel de alunos, realizarão um percurso evolutivo através de uma experiência de aprendizagem com o Minecraft como plataforma criativa personalizando e configurando um mundo de Minecraft

4: Code Builder e Classroom mode Os participantes utilizarão o Tynker e o MakeCode dentro do Code Builder para ver, manipular e criar através da programação e de código, tendo acesso aos recursos exclusivos do Classroom Mode.

Regime de avaliação dos formandos

Regime presencial de formação.

Exploração e conclusão do mundo tutorial

Atividade Batalhas de construção (individual): Conclusion and quality of the project in the given time

Atividade Batalhas de construção (grupo): Conclusion and quality of the project in the given time

Atividade Pixel Art (bandeiras): Atividade Batalhas de construção (individual): Conclusion and quality of the project in the given time

Code Builder: Conclusion and quality of the projects "The agent trials" and Makecode tutorials

A formação terá uma avaliação individual final (100%) que consistirá na construção/criação de planos de aula, pelos vários professores, que contenham a plataforma do workshop numa atividade curricular.

Fundamentação da adequação dos formadores propostos

Bibliografia fundamental

Belchior, M., Tafoi, B., Paulino, C., Correia, H., Silva, M. T., Camilo, M. R., Branco, P., Almeida, P., & Fragoso, T. (1993). As Novas Tecnologias de Informação no 1o Ciclo do Ensino Básico. Lisboa: GEP – Ministério da Educação

Campos, M., & Martins, L. (2002). Sala de aula virtual: um novo espaço incorporados à escola para se fazer educação. Disponível: <http://www.c5.cl/ntic/docs/hiper/rvirtual/sala.pdf>

Gonçalves, Z. (2002). A mudança da organização educativa por integração das Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação (TICE): Um estudo de caso sobre as implicações da integração das TIC na escola. Dissertação de doutoramento. Braga: Universidade do Minho.

Johnson, D., & Johnson, R. T. (1996). Cooperation and the use of technology. In D. H. Jonassen (Ed.), Handbook of research for educational communications and technology. New York, NY: Macmillan.

Silva, B., & Duarte, I. (2002). Da formação contínua às práticas. Um estudo sobre a formação nas Tecnologias de Informação e Comunicação aplicadas à educação. In Actas do V Colóquio sobre Questões Curriculares, 138-153. Braga: Universidade do Minho.

Processo

Data de receção 13-12-2018 **Nº processo** 102853 **Registo de acreditação** CCPFC/ACC-101873/18

Data do despacho 08-04-2019 **Nº ofício** 2801 **Data de validade** 27-11-2021

Estado do Processo C/ Reclamação - pedido deferido sem alteração do certificado