



IV SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA:
TÃO LONGE, TÃO PERTO

UF *m* G

O ensino a distância e a utilização de jogos online



IPS Instituto
Politécnico de Setúbal
Escola Superior de
Tecnologia de Setúbal

Martinha Piteira
mpiteira@gmail.com

Agenda

- Enquadramento Geral: A Mudança.
- O Ensino a Distância: introdução à realidade portuguesa.
- O papel das novas tecnologias na comunicação com as novas gerações;
 - A minha experiência como:
 - Coordenadora do eLearning IPS;
 - Investigadora na área dos jogos educativos.

Ensino Superior

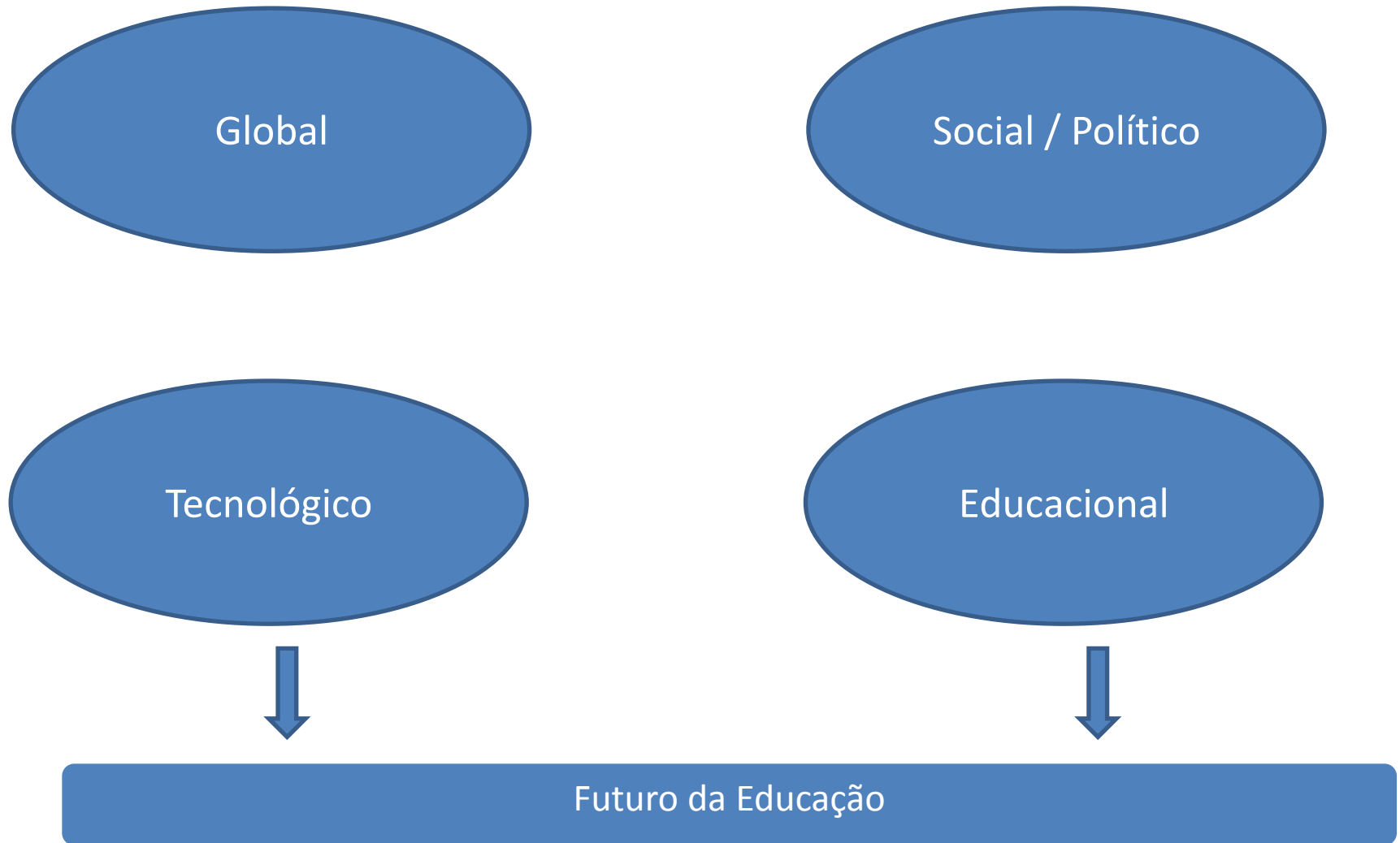
The forces now confronting higher education have been called “a perfect storm”.

Gourley, ‘Dazzling technologies: seismic shifts in higher education in a fast-changing and unequal world’.



Fonte:<http://google.com>

Fatores de Mudança

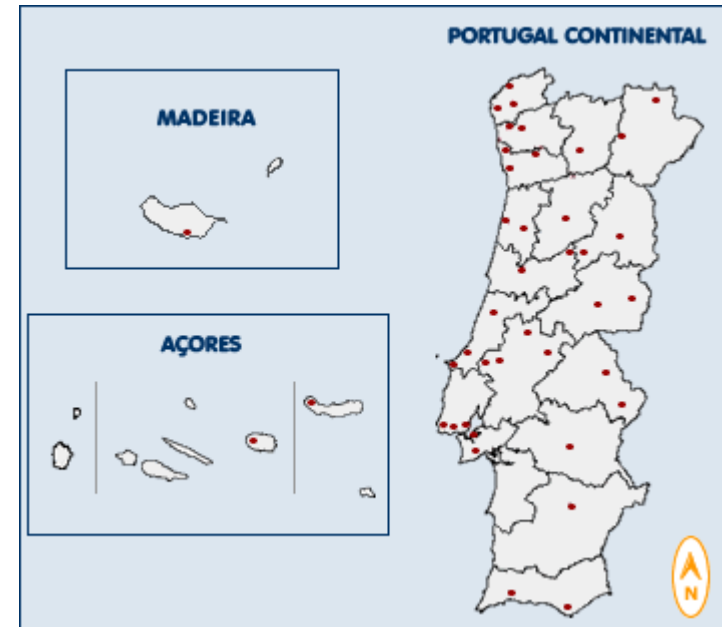
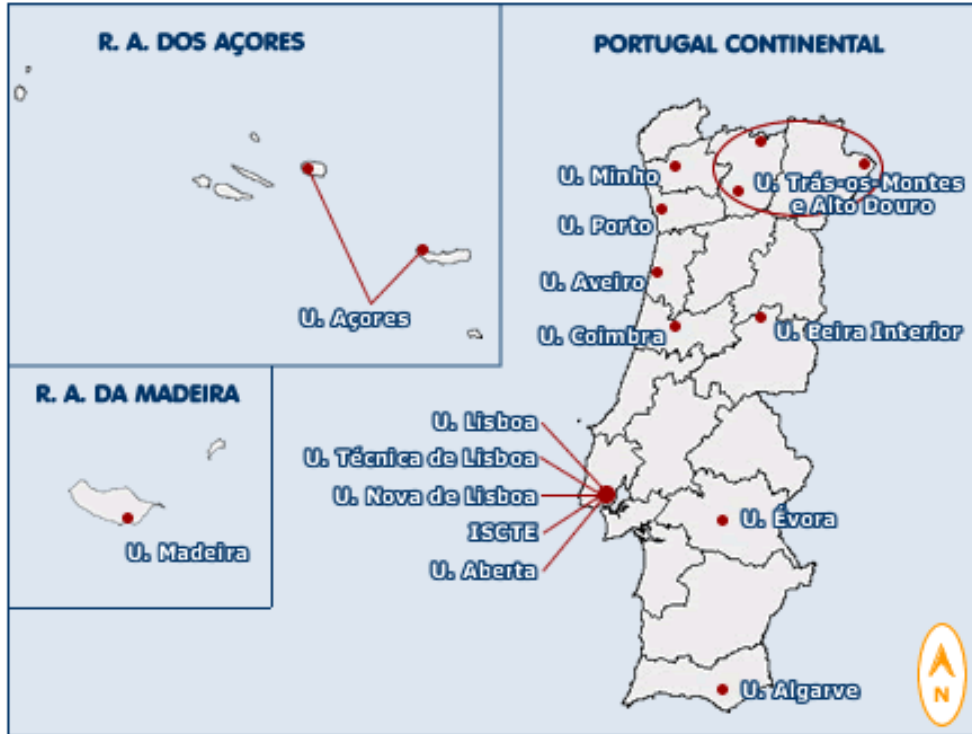


Adaptado de George Siemens, 2009

Ensino a Distância em Portugal (I)

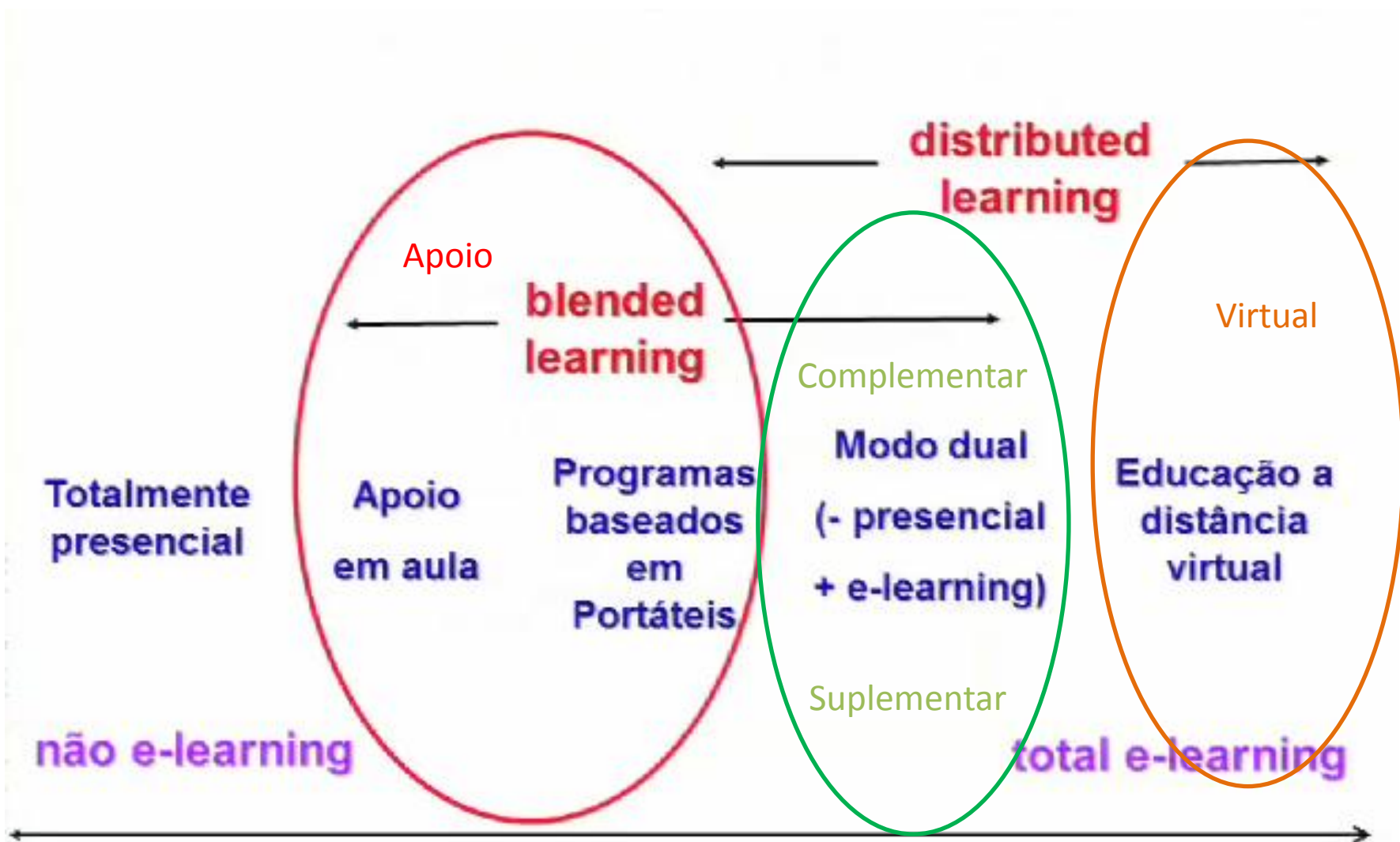


Ensino a Distância em Portugal (II)



Fonte: Direção Geral do Ensino Superior

Ensino a Distância – Modelos



Albert Sangrá, 2011 - Adaptado de
Bates, 2004

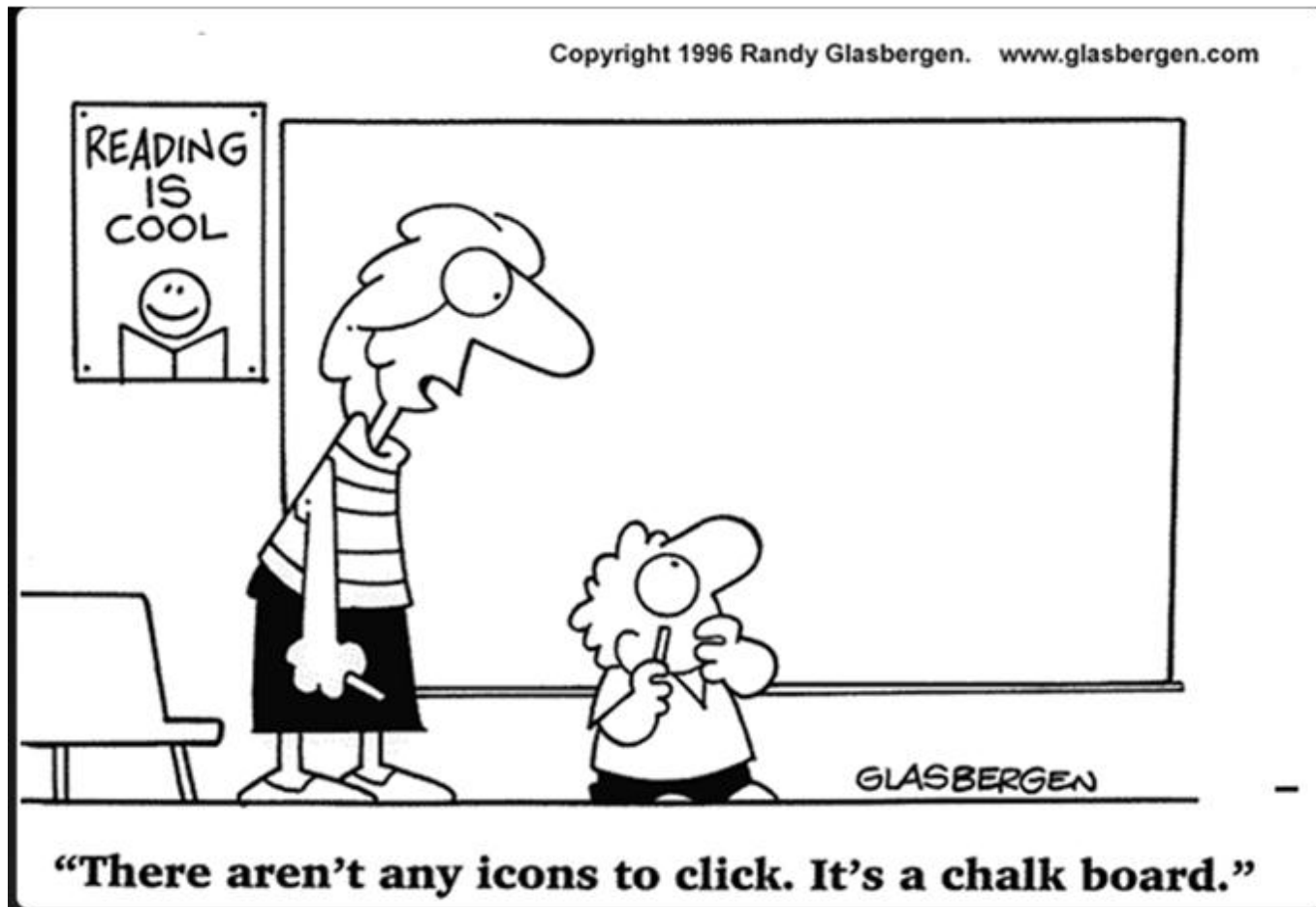
As novas tecnologias



“Net Generation”

- A NET GENERATION prefere trabalho em grupo, actividades experimentais e estruturadas e o uso de tecnologias. Os seus pontos fortes são a multitarefa, orientados a objectivos , atitude positiva e estilo colaborativo. (Raines, 2000)

“Net Generation”



O papel das novas tecnologias

Educação Formal



O papel das novas tecnologias



Implementação Novas Tecnologias



Jogos Educativos Online

- Passado
 - Os jogos eram utilizados com uma finalidade: divertimento
- Presente
 - Os jogos são utilizados com uma dupla finalidade:
 - Divertimento
 - Educativos
 - Divertimento e Educativos

Jogos Educativos Online (II)



Jogos Educacionais Online (III)

Processamento paralelo vs processamento linear

Gráficos primeiro vs texto

Acesso aleatório vs passo por passo

Conetado vs sozinho

Activo vs passivo

Jogar vs trabalhar

Fantasia vs realidade

Marc Prensky

Jogos Educacionais Online



(Gros, 2003)

Jogos Educativos – Princípios Pedagógicos

Individualização

Feedback

Aprendizagem Activa

Motivação

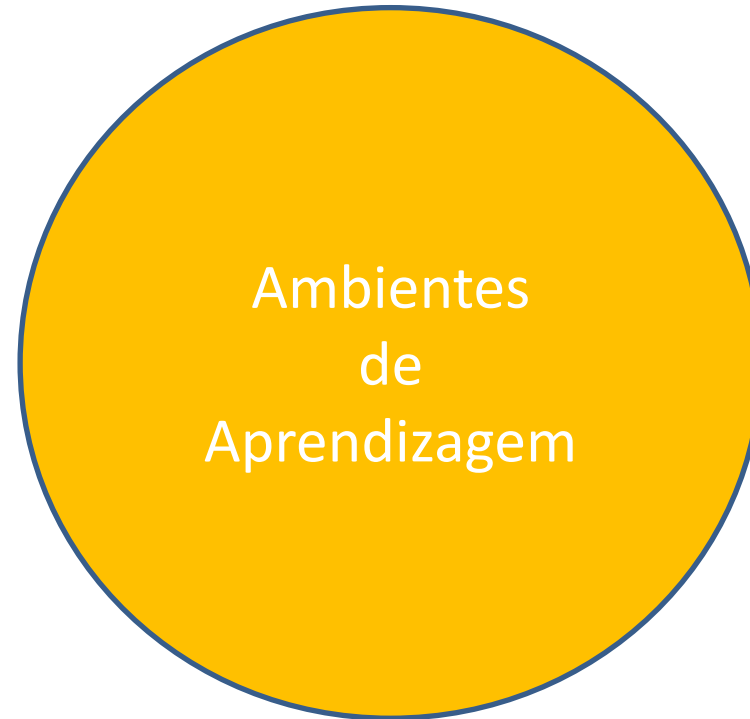
Social

Scaffolding

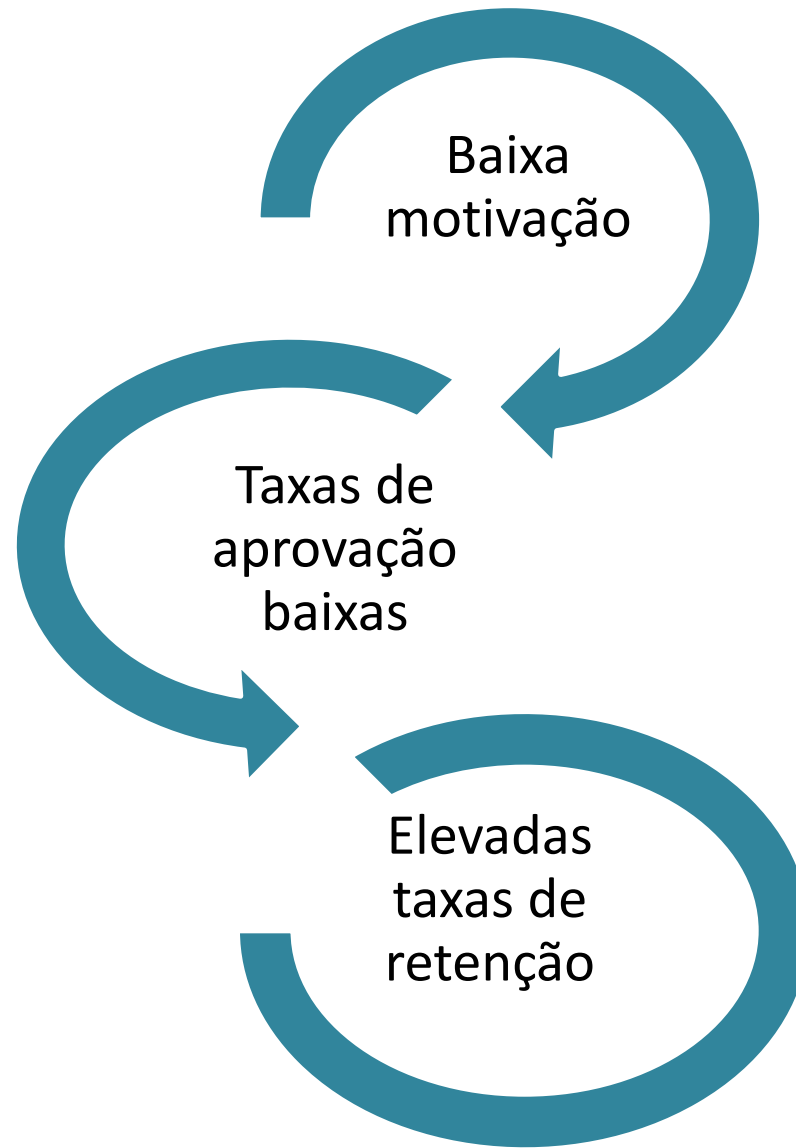
Transferência

Avaliação

Ambientes de Aprendizagem



Ensino da Programação: Jogo Online



Robins, et. al., 2003 e Lahtinen, et al., 2005
Nickel, A., Barnes, T., 2010), (Tan, P., et al., 2009

Jogos no Ensino da Programação

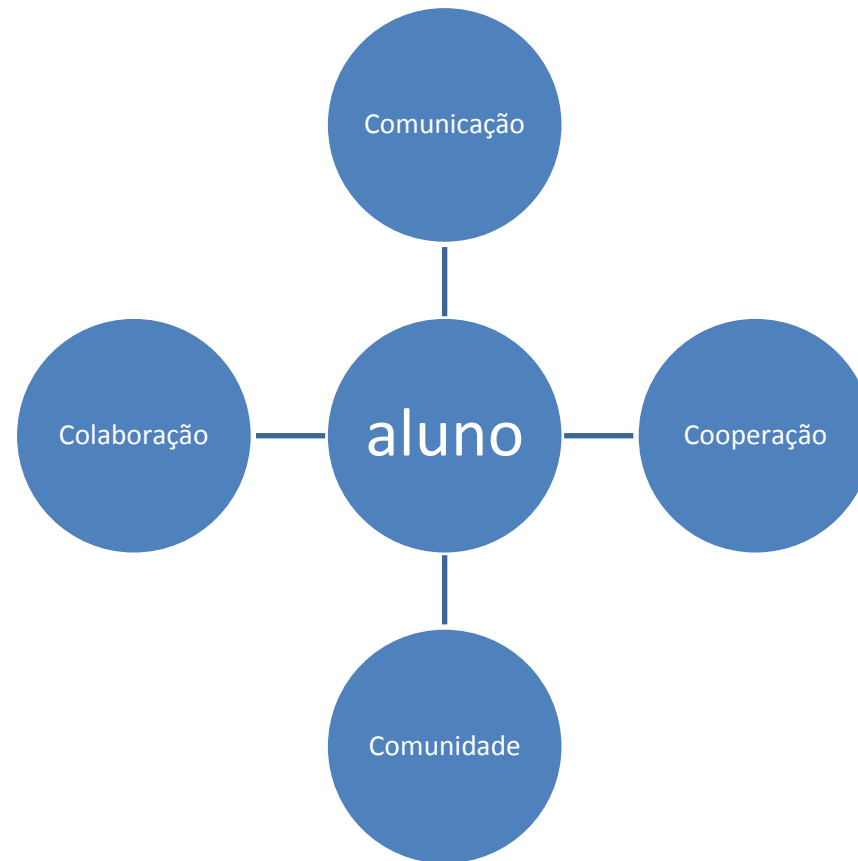
Natureza da Programação

Estrutura atual dos cursos

Métodos de ensino tradicionais

Felden, M. & Clúa, O, 2004; Whitton, N., 2007

Jogos no Ensino da Programação



Adaptado de Siemens (2005)

AQUISIÇÃO / TREINO DE COMPETÊNCIAS

Jogos no Ensino da Programação

❖ Público-alvo: alunos do primeiro ano

Ser uma ferramenta:

- ❖ *Online*
- ❖ Que incorporasse mecanismos de colaboração, interação e competição;
- ❖ Que permitisse ao professor acompanhar o desempenho do aluno na realização das atividades;
- ❖ Que permitisse ao professor adaptar as atividades na ferramenta;
- ❖ Que permitisse ao professor disponibilizar as atividades na ferramenta alinhadas com o planejamento da disciplina.

Jogos no Ensino da Programação

	Dimensões: aprendizagem colaborativa <i>online</i>				
	Comunicação	Colaboração	Cooperação	Comunidade	Competição
“Cube Game”	✓	✓	✓	✓	✓

Jogos no Ensino da Programação

Actividade "Ciclos de Repetição"

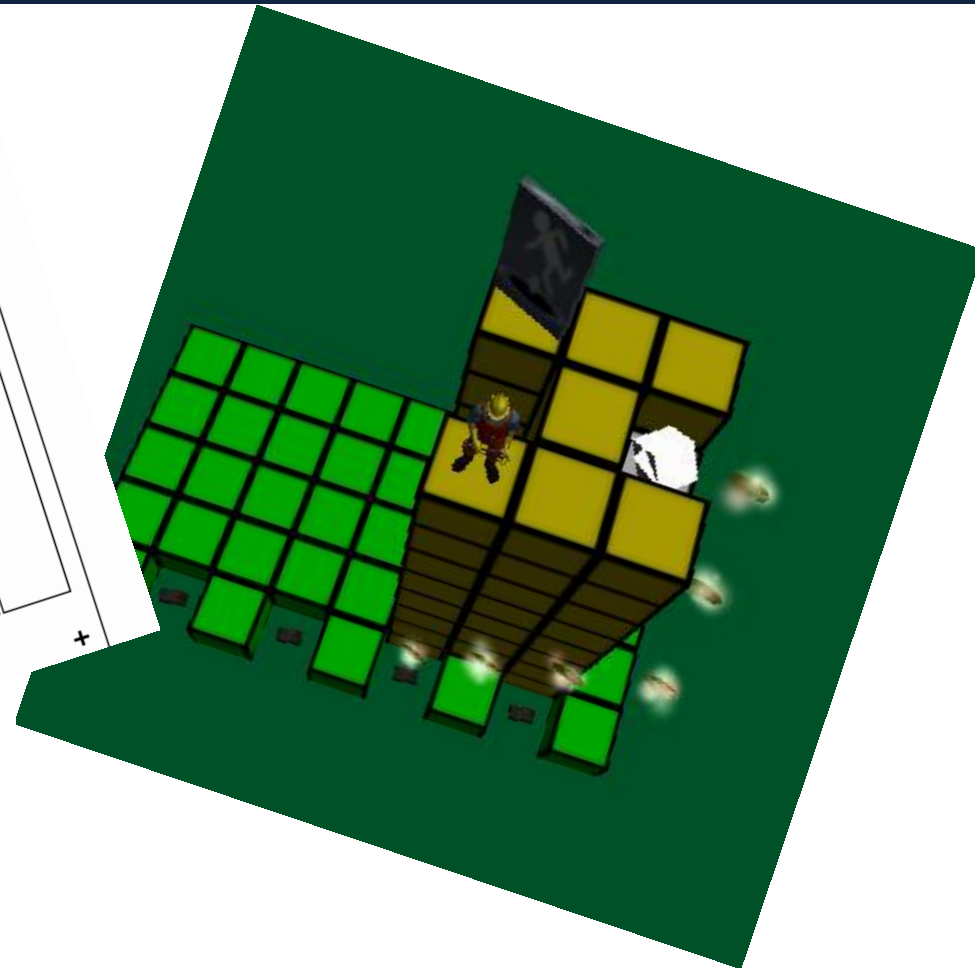
Apresentam-se os ciclos de repetição

▶ **Nível "Ciclos de repetição"**

- Descrição:
Este nível permite uma breve introdução aos ciclos de repetição!

- Objectivos:
O nível será concluído quando chegar à posição final sinalizada pelo objecto Porta.

- Criado por: "filipe"
- Em edição por: "admin"
- Validado





IV SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA:
TÃO LONGE, TÃO PERTO

UF *m* G

LONGE... MAS COM A CERTEZA DE
ESTAR PERTO!!!

Obrigada!!



IPS Instituto
Politécnico de Setúbal
Escola Superior de
Tecnologia de Setúbal