

FICHA CURSO DE FORMAÇÃO

Designação da Ação de Formação/Curso

Gamificação no Ensino Superior

Área de Formação CNAEF

311

Duração

6 horas

N.º de Ações/ Edições

1

N.º de Formandos por ação
(se necessário/ aplicável, indicar o n.º máximo)

20 formandos

Formador(es)

Cátia Martins e Elias Ratinho

Ações/Edições	Data de Início	Data de Fim	Carga Horária		
			Teórico-Prática	Seminário	Outra
1	23/06/2026 14:00 – 17:00	25/06/2026 14:00 – 17:00	6		

Regime:

Presencial:

☒

Online:

☐

Misto:

☐

Breve descrição da ação proposta (para divulgação)

A presente ação de formação tem como objetivo introduzir os docentes aos princípios da gamificação aplicada ao ensino superior, explorando o seu potencial para aumentar o envolvimento, a motivação e a participação dos estudantes. Ao longo da formação serão abordados a evolução do conceito de gamificação, exemplos de aplicação em contextos educativos, recursos digitais de apoio e orientações para o desenho de atividades gamificadas.

Competências e resultados de aprendizagem dos formandos (Objetivos)

Esta ação de formação pretende, no global, capacitar os docentes para conhecer, planejar e aplicar estratégias de gamificação no ensino superior, utilizando recursos e ferramentas adequados para promover o envolvimento e a aprendizagem dos estudantes.

Neste seguimento, no final da ação de formação, os formandos deverão ser capazes de:

- Conhecer a evolução do conceito de gamificação no contexto educativo e distinguir gamificação de outras abordagens baseadas em jogos.
- Identificar princípios fundamentais da gamificação e o seu potencial pedagógico no ensino superior.
- Analisar exemplos de aplicação da gamificação em contextos de ensino-aprendizagem.
- Selecionar recursos e ferramentas digitais de apoio à implementação de estratégias de gamificação.
- Planejar atividades de ensino com recurso à gamificação, adequadas aos objetivos de aprendizagem e ao contexto disciplinar.
- Aplicar princípios básicos de design gamificado na construção de tarefas, atividades ou unidades curriculares.
- Refletir criticamente sobre vantagens, limitações e desafios da utilização da gamificação no ensino superior.

Conteúdos Programáticos:

1. A evolução da gamificação no Ensino.
2. A gamificação no Ensino Superior: da definição à prática.
3. Recursos de apoio à implementação da gamificação.
4. Caso prático.

Perfil dos Destinatários

Pessoal docente e investigadores da Universidade do Algarve

Modalidades e metodologias formativas

O curso será realizado de forma presencial e/ou remota, pretendendo-se uma participação ativa por parte dos formandos, sendo realizados exercícios práticos relacionados com as matérias.

Metodologias de avaliação dos formandos

No final de cada edição será realizado um teste que permitirá avaliar a aprendizagem por parte dos participantes.

Metodologia de avaliação dos resultados do curso

No final da formação será realizado um questionário comum para avaliação de todos os cursos – Modelo da UAlg (GCP) - <https://www.ualg.pt/webform/questionario-de-avaliacao-formacao-interna>