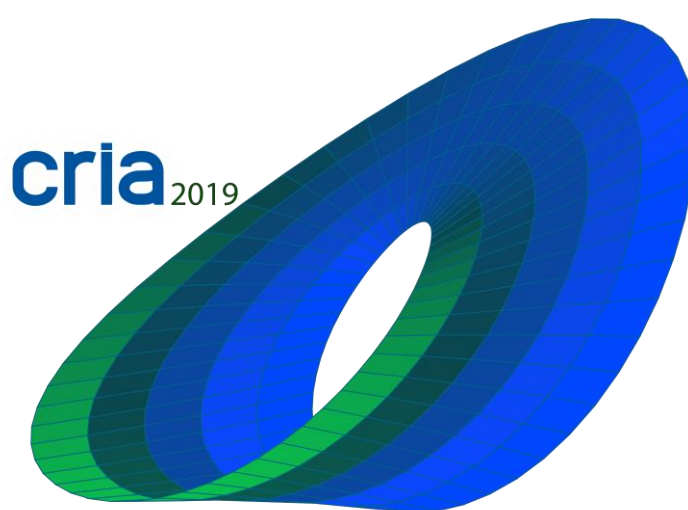


Instituto Politécnico de Viana do Castelo
Escola Superior de Educação
Grupo Educação e Formação de Professores

VI Encontro Ensinar e Aprender com Criatividade dos 3
aos 12 anos

1st International Conference on Teaching and Learning
with Creativity from 3 to 12 years old



Escola Superior de Educação IPVC

LIVRO DE RESUMOS

2019

Livro de Resumos do CRIA 2019

VI Encontro Ensinar e Aprender com Criatividade
dos 3 aos 12 anos

1st International Conference on Teaching and
Learning with Creativity from 3 to 12 years old

Editores

Ana Barbosa

Ana Peixoto

Elisabete Cunha

Fátima Fernandes

Gabriela Barbosa

Isabel Vale

Lina Fonseca

Linda Saraiva

Luísa Neves

Escola Superior de Educação
Instituto Politécnico de Viana do Castelo



Ficha técnica

Título: Livro de Resumos do VI Encontro Ensinar e Aprender com Criatividade dos 3 aos 12 anos / 1st International Conference on Teaching and Learning with Creativity from 3 to 12 years old.

Editores: Ana Barbosa, Ana Peixoto, Elisabete Cunha, Fátima Fernandes, Gabriela Barbosa, Isabel Vale, Lina Fonseca, Linda Saraiva e Luísa Neves

Corpo de revisores: Adalgisa Pontes, Alessandro Ribeiro, Alexandra Nobre, Ana Barbosa, Ana Luísa Costa, Ana Peixoto, Anabela Moura, Beatriz Oliveira Pereira, Berta Barquero, Carla Faria, Carlos Almeida, César Sá, Elisabete Cunha, Eurivalda Santana, Fátima Jorge, Fátima Paixão, Fátima Fernandes, Fátima Pereira, Gabriela Barbosa, Hélia Pinto, Isabel Cabrita, Isabel Condessa, Isabel Vale, Javier Diez Palomar, Lina Fonseca, Linda Saraiva, Luís Menezes, Luísa Neves, Manuel Vara Pires, Maria Jesus Salinas, Oscar Odena, Otília Sousa, Rosa Tomás Ferreira, Rui Neves, Sónia Cruz, Susana Carreira, Susana Garcia Barros, Teresa Pimentel

Edição: EdProf e Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Viana do Castelo

Data: Julho de 2019

ISBN: 978-989-8756-23-

APOIOS



Estratégias de gamificação com Realidade Aumentada no Parque Infante D. Pedro para uma aprendizagem ao nível das atitudes de conservação da natureza

Rita Rodrigues¹, Lúcia Pombo², Teresa Neto³

¹Centro de Investigação Didática e Tecnologia na Formação de Formadores (CIDTFF),
Departamento de Educação e Psicologia, Universidade de Aveiro, anarita.mrodrigues@ua.pt

²Centro de Investigação Didática e Tecnologia na Formação de Formadores (CIDTFF),
Departamento de Educação e Psicologia, Universidade de Aveiro,
lpombo@ua.pt

³Centro de Investigação Didática e Tecnologia na Formação de Formadores (CIDTFF),
Departamento de Educação e Psicologia, Universidade de Aveiro,
teresaneto@ua.pt

A gamificação tem sido explorada na educação com vista a proporcionar aprendizagens originais e atrativas atendendo ao seu potencial na consolidação de conhecimentos e desenvolvimento de competências, tanto de ordem tecnológica, como também nas várias áreas do saber. Este conceito refere-se à mecânica baseada em jogos em situações diversas, que “ultrapassa o puro entretenimento”, proporcionando, de forma criativa, o interesse e a motivação na aprendizagem, e promovendo a resolução de problemas e o trabalho colaborativo. Este estudo nasce na sequência do trabalho desenvolvido no âmbito do Mestrado em Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico e do 2.º Ciclo do Ensino Básico de Matemática e Ciências Naturais onde se desenvolveu uma experiência, em contextos de educação formal indoor e outdoor numa turma do 1º Ciclo do Ensino Básico, articulada com o Projeto EduPARK. O EduPARK é um projeto de investigação e desenvolvimento que visa explorar estratégias inovadoras de gamificação, de forma interdisciplinar, com base nos princípios de geocaching, com recurso a realidade aumentada (RA) no Parque Infante D. Pedro, em Aveiro. Neste primeiro estudo procurou-se motivar os alunos através da exploração de um Guião Didático (integrado na aplicação móvel EduPARK) para minimizar dificuldades sentidas ao nível da aprendizagem de Matemática e de Estudo do Meio, em contexto indoor. Os principais resultados apontam que os contextos de aprendizagem outdoor dão significado aos conhecimentos que os alunos já adquirem como proporciona novas aprendizagens. Os alunos manifestaram que o telemóvel é um objeto presente no seu quotidiano pelo que, gostariam que fosse utilizado com maior frequência em atividades educativas. Tendo como base os resultados preliminares obtidos importa agora dar continuidade a esta boa prática, através de investigação a ser desenvolvida no âmbito do Programa Doutoral em Multimédia em Educação, mantendo-se a articulação com o EduPARK. Nesta investigação pretende-se responder à questão de investigação: De que forma o uso de estratégias de gamificação no Parque Infante D. Pedro, integrando mobile learning, RA e geocaching, contribui para a aprendizagem ao nível das atitudes de conservação da natureza? Irá desenvolver-se um estudo de caso centrado na aprendizagem resultante de atividades EduPARK, em contexto não formal. A metodologia inclui observação por grelha e por vídeo-gravação e inquirição, através de questionários e entrevista semiestruturada. A grande finalidade passa por analisar a aprendizagem ao nível das atitudes ambientais realizada por crianças visitantes do Parque, em contextos de ocupação de tempos livres. Para isso, irá criar-se um Guião Exploratório de um jogo original, com recurso a

RA, que visa mudanças de atitudes ambientais. Espera-se que este novo projeto proporcione aprendizagens autênticas, criativas e consciencializadas.

Palavras-chave: EduPARK; gamificação; mobile-learning; Realidade Aumentada; contextos não formais de aprendizagem