



GAMIFICAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR ONLINE: DOIS EXEMPLOS

Autores:

Cláudia Gomes, Alda Pereira & Ana Nobre

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: Gamificação no Ensino Superior Online: dois exemplos

AUTORES: Cláudia Gomes, Alda Pereira & Ana Nobre

PRODUÇÃO: Laboratório de Educação a Distância e eLearning (LE@D)

EDIÇÃO: Universidade Aberta-LE@D, 2018

COLEÇÃO: eBookLead

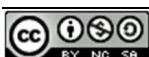
ISBN: 978-972-674-830-4



Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional.

ÍNDICE

1. **INTRODUÇÃO** /1
2. **GAMIFICAÇÃO E DESENHO INSTRUCIONAL** /3
 - 2.1. PREPARAÇÃO DO DESENHO /4
 - 2.2. ELEMENTOS DE JOGO E MECÂNICA /7
3. **DESENHO GAMIFICADO DE UMA UNIDADE DE LÍNGUA ESTRANGEIRA** /10
 - 3.1. PROPÓSITO PEDAGÓGICO/10
 - 3.2. DESCRIÇÃO DO DESENHO /12
 - 3.3. PERCURSO DA UNIDADE CURRICULAR/18
4. **DESENHO GAMIFICADO DE UMA UNIDADE INTRODUTÓRIA DE TÉCNICAS DE ESTUDO** /47
 - 4.1. PROPÓSITO PEDAGÓGICO/47
 - 4.2. DESCRIÇÃO DO DESENHO /49
 - 4.3. PERCURSO DA UNIDADE CURRICULAR/55
4. **SÍNTESE**/87
5. **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**/89



1. INTRODUÇÃO

O ensino online, pelo seu uso da tecnologia, traz uma possível multiplicidade de abordagens ao desenhador de cursos. A gamificação no contexto de ensino online, correspondendo ao uso de uma mecânica e elementos de jogo com o objetivo de proporcionar uma aprendizagem envolvente, motivacional e participativa, é uma abordagem possível para envolver e motivar estudantes adultos do ensino superior online a participar nas atividades propostas da unidade curricular.

Neste sentido, foi realizada uma investigação que incluiu o desenho, implementação e avaliação de dois desenhos gamificados no ensino superior online, com estudantes em início e fim do seu percurso académico de 1.º ciclo de estudos superiores. O primeiro destes desenhos correspondeu a uma unidade curricular para o ensino de uma língua estrangeira – Francês III –, no final de um programa de licenciatura. O segundo é relativo a uma unidade curricular destinada a estudantes no início do seu percurso académico – Práticas de Estudo e Aprendizagem (PEA) –, onde são propostas várias atividades para a aquisição de hábitos académicos. Ambas as unidades têm uma duração de 1 semestre e correspondem a cursos de licenciatura.

Através de uma recolha de dados mista – observação participante, inquérito por questionário e entrevista – obteve-se resultados muito positivos, no que toca a uma percentagem muito elevada de aceitação por parte dos estudantes, refletindo-se, igualmente, na participação das atividades propostas nos desenhos¹.

Na ausência, ainda, de desenhos gamificados ricos em mecânicas e elementos de jogo e, principalmente, que saiam do ritual de inclusão somente de pontos, badges e *leaderboard*, pretendemos neste e-book apresentar os dois desenhos gamificados desenvolvidos e implementados nas duas unidades curriculares referidas.

No primeiro capítulo procuramos explicitar de forma sintética os fundamentos que presidiram à conceção dos desenhos. Nos capítulos dois e três apresentamos na íntegra os propósitos que nortearam a seleção das técnicas e das atividades implementadas, o desenho propriamente dito e o percurso de cada uma das unidades curriculares. No capítulo seis explicitamos de forma breve as principais implicações que decorrem da

¹ O estudo completo, correspondendo a uma tese de doutoramento, pode ser consultado em <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/7393>



análise efetuada sobre os resultados da gamificação nas duas unidades curriculares em causa. Finalmente, são indicadas as principais obras referenciadas no primeiro capítulo.

A criação dos desenhos apresentados envolveu um intenso debate sobre a forma como se deveriam construir as narrativas, quais os elementos de jogo a considerar e quais as tarefas a eles associadas. Procurou-se que os vídeos que introduziam as narrativas fossem claros e simples, mas suficientemente curtos para prender a atenção e ir estimulando a imaginação ao longo da história.

Por sua vez, a sua concretização só foi possível com a ajuda de vários intervenientes, a quem gostaríamos de agradecer a preciosa colaboração. Em particular, Ariana Couvinha que concebeu os desenhos que deram origem aos vídeos de uma das unidades aqui descritas, a Gérard Henri Lacan, Sofia Branco e Vasco Nobre que se disponibilizaram para a locução e aos elementos da equipa de Serviços de Produção Digital da Universidade Aberta, Fátima Ferreira, Joaquim Firmino, Carla Mourão e Margarida Nunes. Finalmente, gostaríamos também de deixar uma palavra de apreço aos estudantes que acederam a colaborar através das entrevistas e respostas aos questionários sobre a sua vivência ao longo do percurso de cada uma das unidades curriculares.

2. GAMIFICAÇÃO E DESENHO INSTRUCIONAL

O termo gamificação tem vindo a crescer em interesse na área da educação em Portugal. A novidade do termo para alguns profissionais tem despertado uma procura por questões relacionadas com jogos, pensamento de jogo e seus elementos em prol de uma experiência com técnicas que se antevê motivacional, engraçada e envolvente.

Apesar de somente há cerca de uma década se falar mais prementemente neste termo, as técnicas de gamificação são há muitos anos utilizadas na área dos negócios e do marketing, mesmo quando o termo não tem a mesma longevidade. De acordo com Werbach e Hunter (2012), há referências a gamificação de sistemas online antes de 1980, mas a primeira utilização de gamificação no seu sentido corrente parece ter ocorrido em 2003, pela alçada de Nick Pelling, um britânico programador de jogos. Só mais tarde, decorrido o ano de 2010 é que o termo gamificação foi amplamente adotado no sentido em que se utiliza atualmente.

O percurso do termo e aplicabilidade do conceito não tem sido linear. Se por um lado Kapp (2012) refere que o termo é uma palavra bizarra, Werbach e Hunter (2012) predizem que é uma palavra desajeitada e que não capta todo o seu espectro e amplitude de aplicabilidade de soluções.

A definição do seu termo continua flutuante, apesar de recair sob duas ideias fulcrais – a institucionalização dos videojogos e os elementos de jogo que tendem a modelar o dia a dia das pessoas e as suas interações (Seaborn & Fels, 2015). Mas Deterding, Khaled, Nacke e Dixon (2011) apontam que a academia não se tem mostrado muito disponível para a definição do termo.

Das definições que consideramos gerais do termo gamificação apresentamos as de Deterding e colegas (2011) que definem o termo da seguinte forma: “gamificação é o uso do desenho de elementos de jogo em contextos de não jogo” (pp.2). Já Zichermann e Cunningham (2011) avançam que “gamificação é o processo de pensamento de jogo e de mecânicas de jogo para envolver os utilizadores e resolver problemas.” (pp. xiv). Werbach e Hunter (2012) definem o termo gamificação como “o uso de elementos de jogo e de técnicas de desenho de jogo em contextos de não jogo” (pp. 26).

Kapp (2012), ligado à gamificação educacional, define gamificação como “gamificação está a usar mecânicas baseadas em jogos, estética e pensamento de jogo para envolver as pessoas, motivar ação, promover a aprendizagem e resolver problemas” (pp. 10).



Na sequência de operarmos no setor do ensino a distância e e-learning, o ensino online, e como referimos anteriormente, adotamos a designação de gamificação no contexto de ensino online, como o uso de elementos de jogo e um desenho diferenciador para uma aprendizagem envolvente, motivacional e participativa (Gomes et al., 2016). Trata-se de usar a gamificação como uma estratégia no âmbito de desenho instrucional no contexto da educação online – ou seja, usar elementos e mecânicas de jogo na seleção de métodos, atividades e recursos no planeamento e implementação de um percurso motivador de aprendizagem em unidades curriculares online, adaptado aos destinatários.

Hoje, e através da investigação levada a cabo, de onde nasceram os desenhos gamificados aqui apresentados, e da análise posterior deste trabalho investigativo, consideramos que o termo definido por nós necessita de uma atualização no seguimento da leitura dos nossos dados e da experiência no seu todo.

No contexto deste trabalho definimos a gamificação aplicada ao ensino online como o uso de uma mecânica e elementos de jogo na construção de um desenho diferenciador para uma aprendizagem envolvente, motivacional e participativa.

Assim, um desenho instrucional gamificado terá como objetivo, através de elementos de jogo e uma mecânica, motivar, envolver e instigar a participação ativa e explícita dos estudantes online. Para a preparação de um sistema gamificado desenvolvemos a *framework* Estádios Gerais para a Gamificação no Ensino Superior Online, que apresentamos de seguida.

2.1. PREPARAÇÃO DO DESENHO

Um sistema gamificado implica uma análise prévia do desenvolvimento e implementação de um desenho gamificado. As razões subjacentes e proveitos que se pretende alcançar ao se gamificar uma unidade curricular, quem é o público-alvo, quais as suas possíveis competências e limitações, qual o conteúdo que tem para se trabalhar, como desenhar o sistema gamificado, são pontos de importância para se preparar um desenho curricular gamificado, reduzindo as suas possibilidades de falhar.

A primeira questão que nos parece ser a pioneira para se decidir implementar um desenho gamificado, ou recusar esta ideia, será pensar se um desenho gamificado é a abordagem mais eficaz e concordante com o que se pretende alcançar. Em caso de a resposta ser positiva, e antes do desenho gamificado ser implementado e feito o seu acompanhamento, prevê-se várias etapas, como a preparação do material que o



desenho comporta, os elementos de jogo a serem utilizados e as mecânicas inclusas no mesmo.

Analisando uma *framework* proposta por Werbach e Hunter (2012), foi construída uma que satisfizesse a nossa realidade de ensino superior online, denominada Estádios Gerais para a Gamificação no Ensino Superior Online, constituída por oito estádios.

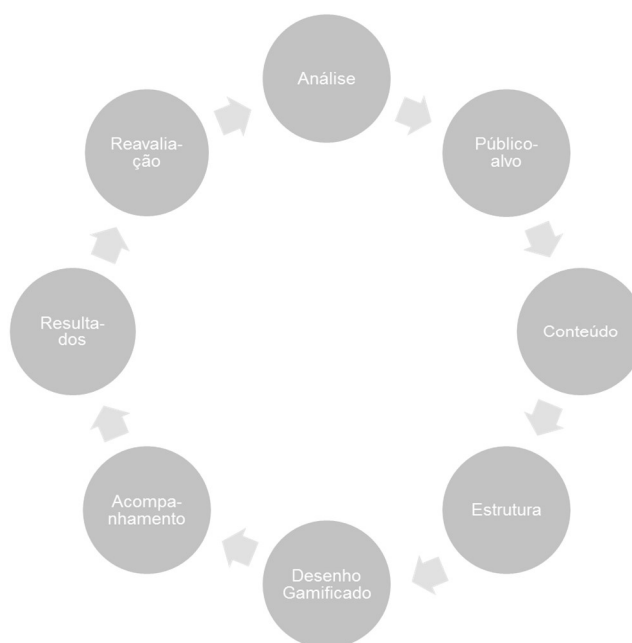


Figura 1. Estádios Gerais para a Gamificação no Ensino Superior Online.

Os oito Estádios Gerais para a Gamificação no Ensino Superior Online apresentam uma descrição para cada um dos seus estádios, projetando uma orientação não só para a análise de um desenho gamificado numa unidade curricular, como no processo pré, durante e após a implementação de um desenho gamificado.

Os estádios traduzem os seguintes pressupostos:

- Análise – Esta fase compreende o estudo e avaliação da situação – seja um curso, unidade curricular, módulo -, numa perspetiva de grande quadro. São analisados pontos que se pretendem alterar, reforçar ou eliminar. É analisada a viabilidade de implementação de um desenho com recurso a técnicas de gamificação, com delineamento dos objetivos que se pretende alcançar e se a gamificação será uma técnica responsiva a esses mesmos objetivos. Em caso afirmativo, cumprem-se os demais estádios.

- Público-alvo – Análise e adequação de elementos de jogo e do desenho em consonância com o público-alvo. O desenho, integrando técnicas de gamificação, deverá ser diretivo, mediado e trabalhado de acordo com a população a quem se destina.
- Conteúdo – O conteúdo é respeitante ao conteúdo estabelecido para o curso, unidade curricular, módulo, ou outro, em causa. O conteúdo é estudado e trabalhado em prol dos objetivos definidos na fase da Análise.
- Estrutura – Estruturação e posterior dissecação do conteúdo pedagógico. Concomitantemente, são analisados elementos de jogo e delineamento do desenho diferenciador com as suas mecânicas. São justificadas as mecânicas e os elementos de jogo a incorporar.
- Desenho Gamificado – No seguimento da fase Estrutura é delineado e construído um desenho gamificado diferenciador, tendo em consideração os objetivos definidos e todos os estádios antecedentes.
- Acompanhamento – É feito um acompanhamento dos participantes, definidos na fase Público-alvo, do desenho gamificado diferenciador. É assegurado o cumprimento de todos os parâmetros estabelecidos na fase anterior, Desenho Gamificado. São ainda, precocemente, detetados problemas ou situações adversas, com as devidas correções, ajustamentos, ou outros, que o desenho gamificado possa estar a criar.
- Resultados – Fase pós experiência em que se faz a avaliação das fases precedentes do modelo implementado, mas igualmente do feedback dos participantes, na forma escolhida para a recolha de dados. Esta deverá conter mais do que uma técnica, sendo que a técnica por observação será vigente na fase Acompanhamento.
- Reavaliação – Após a fase Resultados e no fim do ciclo dos estádios é feita uma reavaliação de todo o processo. Desta reavaliação poderá surgir mudanças profundas ou ténues.

Para a fase Desenho Gamificado, foram utilizadas diretrizes da área da Psicologia; Teoria do Modelo Motivacional ARCS, de John M. Keller; Taxonomia de Motivações Intrínsecas e Motivações Interpessoais para a Aprendizagem de Thomas W. Malone e Mark L. Lepper; e Teorema da Equivalência de Interações, no que aos estudantes diz respeito, preconizada por Terry Anderson. Os pressupostos teóricos podem ser visualizados na tabela 1.



Tabela 1. Diretrizes para a Elaboração dos Desenhos Gamificados para Ensino Online

Modelo Motivacional ARCS – John M. Keller (1987)	Taxonomia de Motivações Intrínsecas e Motivações Interpessoais para a Aprendizagem - Thomas W. Malone e Mark L. Lepper (1987)	Teorema da Equivalência da Interação – Terry Anderson (2004)	Outros conhecimentos da área da Psicologia e dos Jogos
Atenção	Desafio	Interação Estudante-Estudante	Psicologia Experimental
Relevância	Curiosidade	Interação Estudante-Docente	Psicologia Comportamental
Confiança	Controlo	Interação Estudante-Conteúdo	Psicologia Cognitiva
Satisfação	Fantasia		Jogos. Elementos, Mecânicas e Desenho
	Cooperação		
	Competição		
	Reconhecimento		

Foi considerado que através do desenho gamificado seria importante trabalhar, adquirir e reter a motivação dos estudantes. Nesta linha, o desenho gamificado teria de estar voltado para essa questão, com a utilização de uma variedade de elementos de jogo e com uma mecânica que apelasse a um envolvimento pessoal e coletivo, onde os estudantes faziam a aquisição da aprendizagem da unidade curricular de uma forma mais profunda e envolvente.

2.2. ELEMENTOS DE JOGO E MECÂNICA

Nos estádios Estrutura e Desenho Gamificado somos confrontados com os elementos de jogo e mecânica que queremos imputar no nosso desenho. Estes devem estar alinhados com o propósito pedagógico e com os resultados esperados na implementação do desenho gamificado. Em ambos os desenhos gamificados que aqui apresentados foram utilizados os mesmos elementos de jogo, nove no total.

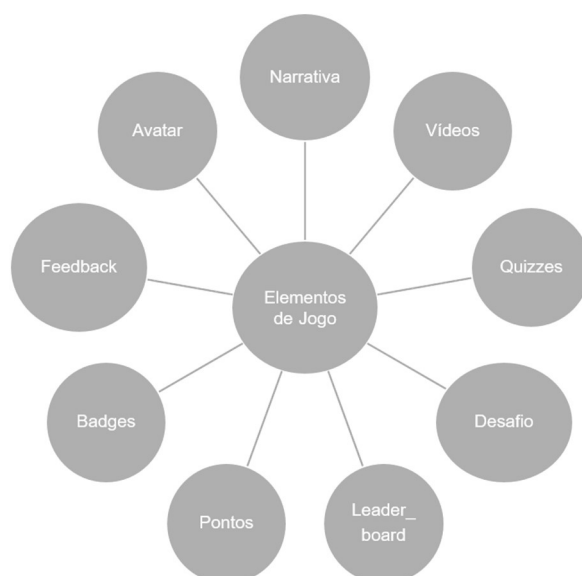


Figura 2. Elementos de Jogo utilizados nos Desenhos Gamificados

- *Narrativa*: transmitir o conteúdo pedagógico através de uma narrativa, potenciando empatia pela história, personagens e contexto.
- *Vídeos*: os vídeos de suporte à narrativa trabalham a questão visual e apresentam a narrativa agregada a fotografias que acompanham a mesma.
- *Quizzes*: trabalho sobre o conteúdo da unidade curricular e exposição do estudante a situações de avaliação preparando-o para a realidade da avaliação.
- *Desafio*: trabalha conhecimentos do estudante. Estes, poderão ser transversais, da unidade curricular, sociais, ou o que o desenhador entender como mais profícuo à sua realidade.
- *Leaderboard*: escalonamento da prestação dos estudantes numa determinada atividade, proporcionando um momento de mostra social.
- *Pontos e Badges*: elementos de jogo utilizados para recompensar um comportamento que se objetiva que os estudantes tenham, fornecendo momentos de mostra social.
- *Feedback*: de diversa natureza, transmite apoio e consciencialização periódica do seu percurso na unidade curricular.
- *Avatar*: postura online. Trabalha as questões de informação a ser colocada num ambiente virtual.

Estes elementos de jogo, após ligação entre eles, apresentação das instâncias de trabalho, das tarefas, definição do tempo de execução das atividades e tempo de

fornecimento de alguns resultados do sistema gamificado perfazem a mecânica do desenho gamificado.

Os elementos de jogo e a mecânica utilizada nos desenhos gamificados aqui apresentados apoiam-se nos propósitos pedagógicos das unidades curriculares em questão e que veremos mais à frente, no capítulo correspondente a cada unidade curricular, assim como as mecânicas utilizadas em cada uma das unidades curriculares.



3. DESENHO GAMIFICADO DE UMA UNIDADE DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

De forma a aumentar o envolvimento e a motivação dos estudantes na aquisição de competências, conhecimentos, cooperação interpares, domínio e prática escrita e oral na unidade curricular de Francês, nível III, em ensino superior online, desenvolveu-se e implementou-se um desenho gamificado.

3.1. PROPÓSITO PEDAGÓGICO

O desenho gamificado, com os seus elementos de jogo e mecânica utilizados, visou o cumprimento dos propósitos pedagógicos da unidade curricular, na sua vertente de aprendizagem, ensino e avaliação de uma língua não materna no nível correspondente ao quadro europeu comum de referência para o ensino das línguas.

Tabela 2. Mecânica do sistema e propósito pedagógico em Francês III.

Mecânica do desenho gamificado	Propósito pedagógico
Narrativa	Envolvência dos estudantes numa história original criada para desenvolver competências de oralidade e vocabulário ao nível do ensino da língua estrangeira em que se encontravam.
Tarefas	Mecanismo para se trabalhar a língua na sua componente escrita, mas igualmente de compreensão oral aquando do pedido da tarefa. As tarefas foram criadas de forma a que os estudantes adquirissem competências definidas para este nível de ensino de uma língua estrangeira.
Vídeos	Visualização de fotografias alusivas à narrativa e áudio para compreensão oral da mesma e apresentação da tarefa a desenvolver.
Níveis	A narrativa, constituída por atos e enquadrada em grupos de atividades, perfazendo cinco atividades, em que cada uma incorporava cinco atos, à exceção da última atividade, com quatro atos, apresentava níveis progressivos de complexidade entre as atividades. Estes níveis da narrativa impunham um sentido de progressão dentro da unidade curricular, em que o próprio nível da língua era escalonável.
Tempo	O desenho da unidade curricular apresentava, na sua mecânica, prazos estipulados para diversas atividades. Os estudantes tinham prazos para realização das tarefas, dos quizzes e dos comentários dados aos trabalhos dos pares. A investigadora tinha prazos para comentar o trabalho dos estudantes, entrega do documento de badges, entrega da tabela de desempenho, entrega do documento <i>leaderboard</i> , entrega da tabela de desempenho geral e vídeo final.
Desafio monetário	Trabalhar competências transversais do estudante. Combinar capacidade de projeção de futuro, estratégias orçamentais e vocabulário.



Leaderboard	Seriar os estudantes que superaram o desafio com uma disposição de pódio. Fornece feedback da atividade e dá visibilidade social. Poder social relativo à superação do desafio monetário. Elemento de jogo muito virado para a competitividade.
Quizzes	Síntese da compreensão da língua por cada atividade. Fornece feedback sobre o desenvolvimento da língua estrangeira, podendo servir como um momento de autoavaliação do estudante. Os quizzes foram elaborados de acordo com as competências que se pretendia estarem adquiridas e apreendidas.
Avatar	Requisição mínima de informação pessoal, deixando a restante ao arbítrio do estudante. Potencia um momento de personalização e liberdade de exposição online que o estudante pretenda ter, trabalhando igualmente comportamentos e comunicação online.
Pontos	Contabilização de cada tarefa realizada. Fornece feedback da atividade para que esteve escalonado. Elemento de jogo que pretende recompensar e assim incentivar os estudantes a participarem no desenvolvimento das tarefas.
Badge	Elemento de jogo que recompensa para um número mínimo de comentários ao trabalho dos pares. Pretende-se que este comportamento se fortifique, pelo que é dado um documento de badges, para além da sua identificação na tabela de desempenho, fazendo prever uma maior importância. Fornece feedback da atividade para que esteve escalonado e apoio social.
Badge Premium	Recompensa pela aquisição de todos os badges. Fornece feedback da atividade para que esteve escalonado.
Feedback	A importância das diretrizes pedagógicas, do acompanhamento, da opinião dos colegas, da docente, da <i>instructional designer</i> (IE e investigadora), do contexto e de pertença a uma comunidade.
Feedback da docente no Moodle	Perspetiva vertical.
Feedback da IE (<i>instructional designer</i>)	Acompanhamento durante as tarefas.
Feedback dado e recebido pelos pares	Perspetiva horizontal.
Tabela de desempenho (fim de cada atividade)	Síntese do trabalho desenvolvido durante a atividade. Fornece feedback sobre a atividade a que pertence. Documento regulador do desempenho individual, permitindo ajustes, melhoramentos no trabalho e/ou empenho na unidade curricular.
Tabela de desempenho geral	Síntese do trabalho desenvolvido ao longo da unidade curricular. Fornece feedback de todo o percurso na unidade curricular.
Vídeo final	Síntese das conquistas alcançadas durante a unidade curricular. Fornece feedback das conquistas alcançadas durante toda a unidade curricular.
Documento de entrega de badges	Poder social relativo ao comentário do trabalho dos colegas e reforço de comportamento.

3.2. DESCRIÇÃO DO DESENHO

Trabalhando o desenho gamificado através dos objetivos e conteúdo pedagógico, vamos descrever cada elemento de jogo e mecânica utilizada no desenho gamificado.

Narrativa

A narrativa foi apresentada em cinco atividades e cada uma, à exceção da última com quatro tarefas, apresentou cinco tarefas a serem desenvolvidas mediante o que era solicitado. As tarefas, assim como a narrativa e os quizzes, foram criados com vista à aquisição de competências que se esperava que os estudantes atingissem. A narrativa apresentou igualmente níveis escalonáveis de dificuldade e tempo para a sua execução. À medida que a narrativa foi avançando, novos desafios foram-se colocando, ao longo das vinte e quatro tarefas solicitadas aos estudantes para desenvolverem, de acordo com a ajuda que as personagens fossem precisando. As tarefas foram desenvolvidas no blog pessoal de cada estudante, na plataforma SOL¹.

A narrativa apresentou ainda um desafio orçamental ou monetário. Na apresentação das personagens da história, foi informado um valor que o casal iria ter disponível para a sua estadia na cidade, para todas as despesas que a história fosse relatando. Com os voos e a estadia já pagos, o casal levou um orçamento comum de 700 euros para toda a sua estadia.

A narrativa desenrolava-se à volta de duas personagens principais e nove personagens secundárias. A história, narrada na cidade do Porto e com alusão a aspetos históricos e turísticos da cidade, incidia sobre o casal principal de personagens – Paul e Nathalie –, ambos oriundos e a viver em Paris, que se deslocariam à cidade do Porto para uma exposição. Paul iria representar a galeria onde trabalhava como curador de arte e Nathalie iria fazer a reportagem da exposição, para a revista de artes e música onde era jornalista. Aliando a parte profissional à pessoal, estas personagens ficariam na cidade do Porto por cinco dias e quatro noites, no mês de janeiro. Chegariam no primeiro dia ao fim da manhã ao Porto (11:20) e partiriam no último dia ao fim da tarde (19:05), em direção a Paris.

Foi fornecido aos estudantes a descrição sumária das personagens de toda a narrativa, que podiam e deveriam, posteriormente, apoiar-se para a realização de certas tarefas, como na escrita de postais a cada personagem e compra de uma pequena lembrança.

¹ Rede Sol – rede social académica da Universidade Aberta.



Foi, igualmente, transmitido aos estudantes que durante o desenrolar da história, as personagens iriam necessitar de ajuda. Para tal, cada estudante iria trabalhar no seu blog pessoal, na rede social SOL, não só colocando a realização das tarefas, como reflexões pessoais, caso as tivessem.

A personagem Paul, que nutria um gosto especial por fotografia, iria fazer um pequeno álbum destes dias passados na cidade do Porto. Por forma a melhor se inteirarem da narrativa, seriam partilhadas imagens alusivas à narrativa, através dos vídeos que iriam ter disponíveis no Moodle.

Níveis

A narrativa apresentou cinco níveis correspondentes às cinco atividades. Com um fio condutor com patamares de exigência crescentes, não só no que concerne às atividades, mas igualmente no que concerne à oralidade em que a narrativa foi narrada.

Desta forma, almejava-se uma evolução nos conhecimentos escritos e orais da língua não materna, por parte dos estudantes. Ao haver uma gradação de exigência esperava-se que os estudantes não perdessem a motivação, sendo apresentadas tarefas possibilitadoras de contínuo desenvolvimento de competências e conhecimentos.

Tarefas

Solicitação para a realização de tarefas, no blog pessoal da rede SOL, no fim de cada vídeo apresentado. Foram solicitadas um total de vinte e quatro tarefas, decorrente da narrativa ou tendo esta como apoio.

Tempo

Tempo determinado para a elaboração das tarefas (aproximadamente duas semanas por atividade, que continha cinco tarefas, à exceção da última atividade que continha quatro tarefas), assim como para a realização dos quizzes (48 horas). As atividades fechavam aquando o encerramento do quiz correspondente àquela atividade. Apesar dos estudantes poderem realizar tarefas de atividades anteriores à que se encontravam no cronograma, estas já não seriam alvo de feedback por parte da investigadora, ou *instructional designer*.

Durante o tempo que a atividade estava aberta, os estudantes tinham liberdade de fazer a sua própria gestão do tempo, podendo inclusive alterar o conteúdo de tarefas que já teriam desenvolvido e colocado no seu blog. Nas últimas 48 horas da atividade era aberto o quiz. Durante este tempo podiam continuar a trabalhar nas tarefas, fazer alterações,

ajustamentos, dar feedback aos seus pares e realizar o quiz. Ao fim desse tempo, o quiz, a atividade e a contabilização do feedback eram encerrados.

Houve, igualmente, tempo de feedback para a investigadora dar, como o comentário orientador às tarefas apresentadas, que a menos que houvesse erros seriam comentados de imediato após observação dos mesmos; o comentário à atividade era dado no dia anterior ou dia de fecho da atividade. O documento dos badges era entregue no dia seguinte ao término da atividade. A tabela de desempenho era entregue durante a primeira semana da atividade seguinte. O documento do badge premium saiu aquando o último documento de badge e a tabela do *leaderboard* respeitante ao desafio orçamental, dois dias após o último badge. A tabela de desempenho geral e o vídeo final saíram no final da unidade curricular.

Desafio (Monetário)

O casal de personagens tinha um valor fixo de 700€ para despenderem durante a sua estadia de cinco dias, quatro noites, na cidade do Porto. Com as viagens e a estadia já pagas, o montante referido seria para as restantes despesas. Ao longo da narrativa, e em cada vídeo, foi sendo descrito o que o casal ia gastando.

Cumpria aos estudantes fazer a atualização e gestão deste orçamento. Eram, por vezes, chamados a escolher, através de lista de opções apresentada, itens que iriam comprar, assim como gastos que o casal ia efetuando e que teria de ser deduzido no orçamento. Não sabendo os gastos que o casal teria no decorrer da narrativa, esperava-se cautela nas escolhas de compra que optassem, caso da primeira atividade, que foram chamados a comprar itens para a personagem Nathalie, devido a ter a sua mala dada em parte incerta. Apelava-se à capacidade de projeção de futuro e de compras conscientes e, principalmente, necessárias, com a certeza de gastos ainda desconhecidos presentes na narrativa.

Questões monetárias e gestão orçamental são elementos que se esperava serem de uso diário para estes estudantes adultos de ensino online, fazendo aqui uma apologia de utilização de aprendizagens anteriormente adquiridas.

Vídeos

Os vídeos de apoio à narrativa desenvolvidos nos desenhos gamificados foram pensados para apresentar a narrativa, o conteúdo pedagógico e a solicitação de tarefa, de forma atrativa, apelativa e não convencional.

Os vídeos eram alusivos ao desenrolar da história, elaborados através de um conjunto de fotografias acompanhando o áudio da narrativa. Os vídeos não tinham legenda apelando à compreensão da língua francesa. Os vídeos eram curtos e a informação era passada pausadamente, tendo em conta a correta dicção dos narradores na leitura da narrativa.

A primeira parte do vídeo era sempre decorrente da narrativa e o fim dedicado ao pedido de elaboração de uma tarefa específica, a ser desenvolvida nos blogues pessoais. No total são vinte e quatro vídeos. Há, ainda, um vídeo final, sem cariz pedagógico, reportando o balanço do percurso que cada estudante teve durante o percurso da unidade curricular.

Quizzes

No fim de cada atividade um quiz era aberto. Com tempo definido para a sua realização, os estudantes dispunham de 48 horas para o concretizar. Com um total de cinco quizzes ao longo da unidade curricular, este elemento, dentro do desenho gamificado, era o único com valoração académica, podendo o estudante obter até três pontos, numa escala de zero a vinte valores da unidade curricular. Os quizzes eram desenvolvidos dentro das competências que se esperava que os estudantes já tivessem adquirido e podia funcionar, também, como elemento de autoavaliação para o estudante.

Avatar

Sensibilizando os estudantes para um comportamento online mais adaptado, era pedido aos estudantes para preencherem o seu perfil na plataforma SOL, colocando o seu avatar (fotografia) e nome. A título facultativo, poderiam preencher outros dados, como profissão, localidade e interesses pessoais. Este elemento corrigia ou instruía comportamentos de comunicação online, em que fotografia e nome são requisitos mínimos.

Pontos

Os pontos estiveram ligados à realização das tarefas. Assim, por cada tarefa realizada era dado um ponto. Com um total de cinco atividades, com cinco tarefas cada, à exceção da última atividade que apenas tinha quatro tarefas, havia em disputa a aquisição de vinte e quatro pontos. Este elemento apelava ao colecionismo, facilitava uma rápida identificação do número de tarefas realizadas e recompensava a sua prestação.



Badge e Badge Premium

O feedback interpares é uma importante componente social na vida universitária. A par desta questão social e de ligação entre pares, nesta unidade curricular, o feedback aos trabalhos dos colegas ajuda, igualmente, em duas vertentes: i) comparação dos seus trabalhos com os trabalhos dos pares, fazendo com que os estudantes pudessem apreciar e valorizar não só o trabalho dos seus pares como os seus próprios; ii) leitura dos trabalhos na língua estrangeira. Assim, para além do incentivo dado pela equipa deste projeto para a sua realização, era utilizado um elemento de jogo de forma a incentivar este comportamento. Por cada atividade, que compreendia cinco tarefas, à exceção da última que tinha menos uma tarefa, os estudantes tinham de, no mínimo, dar três comentários escritos ao trabalho dos seus colegas. Os comentários deveriam ser construtivos e escritos na língua francesa. Se este objetivo fosse cumprido, recebiam um badge. No total, havia cinco badges em disputa, correspondentes a um por atividade. Este elemento de jogo apelava igualmente ao colecionismo.

O badge premium tinha como objetivo a consagração da aquisição da totalidade dos badges. Para receber um badge premium, o estudante teria de ter o conjunto dos cinco badges.

Leaderboard

Apelava à notoriedade social, com uma forte componente competitiva já que os estudantes eram seriados por posições decrescentes na tabela. Através da superação do desafio orçamental era criada uma tabela de ranking, ou *leaderboard*, com as melhores classificações de gestão monetária. O saldo podia ser nulo, mas nunca negativo.

Feedback

O elemento de jogo mais explorado neste desenho. Diversos tipos de feedback foram dados, a saber:

1. Feedback da docente na plataforma Moodle, mediante necessidade dos estudantes, cumprimento de normas institucionais, etc.
2. Feedback da *instructional designer* (e investigadora) que seguia o desenvolvimento das tarefas nos blogues pessoais de cada estudante, na plataforma SOL. Por cada atividade, o mínimo de um comentário a cada estudante era dado, com cerca de 48 horas antes do término da atividade.
3. Apoio da orientadora do projeto na plataforma SOL, em questões várias, mediante necessidade dos estudantes.

4. Feedback aos pares, de forma eletrónica e escrita. Este feedback foi percecionado pela equipa do projeto como importante, tendo sido altamente estimulado. Os estudantes podiam dar feedback aos pares de forma escrita –comentário escrito -, ou de forma eletrónica – selecionar “gosto” na entrada do post, na plataforma SOL. Havia recompensa de um badge para os estudantes que dessem, no mínimo, três comentários críticos escritos, por atividade.
5. Tabela de desempenho. Após o fim de cada atividade era disponibilizado no Moodle um documento síntese do desempenho de cada estudante no percurso da unidade curricular. Este documento continha informação como: perfil, pontos, desenvolvimento das tarefas conforme o solicitado nos vídeos, correta utilização das etiquetas em cada *post* aberto, feedback eletrónico dado e recebido aos colegas e dos colegas, feedback escrito dado e recebido aos colegas e dos colegas, badge, desafio orçamental nas vertentes de identificação do valor despendido na narrativa, valor despendido pelo estudante, atualização do orçamento e correta localização desta informação no *post* do blog. A tabela de desempenho era, geralmente, entregue a meio da atividade que se seguia, aquando da entrega dos resultados dos quizzes. Por razões de preservação da confidencialidade de identidade dos estudantes, não será partilhado neste e-book.
6. Tabela de desempenho geral com toda a informação do percurso dos estudantes na unidade curricular e reunindo a informação de todas as tabelas de desempenho. Foi o último ficheiro, em conjunto com o vídeo final, a fornecer aos estudantes, fechando a UC. Por razões de preservação da confidencialidade de identidade dos estudantes, não será partilhado neste e-book.
7. Vídeo final com o resumo do desempenho das conquistas, em termos de elementos de jogo, dos estudantes na unidade curricular. Foi o último ficheiro, em conjunto com a tabela de desempenho geral, a fornecer aos estudantes, fechando a UC. Por razões de preservação da confidencialidade de identidade dos estudantes, não será partilhado neste e-book.
8. Documento dos badges entregues na plataforma SOL no dia seguinte ao fecho da atividade. Era posteriormente colocado no Moodle, aquando da entrega da tabela de desempenho. Por razões de preservação da confidencialidade de identidade dos estudantes, não será partilhado neste e-book.
9. Documento do *leaderboard* relativo à classificação no desafio monetário. Por razões de preservação da confidencialidade de identidade dos estudantes, não será partilhado neste e-book.



O feedback tinha tempos específicos para questões de atribuição de *virtual goods* e feedback de desempenho. Em relação a questões colocadas pelos estudantes, houve igualmente tempo médio de resposta, que não era superior a 24 horas.

Em forma de súmula, a mecânica do desenho gamificado com os elementos de jogo utilizados podem ser visualizados na figura 3.

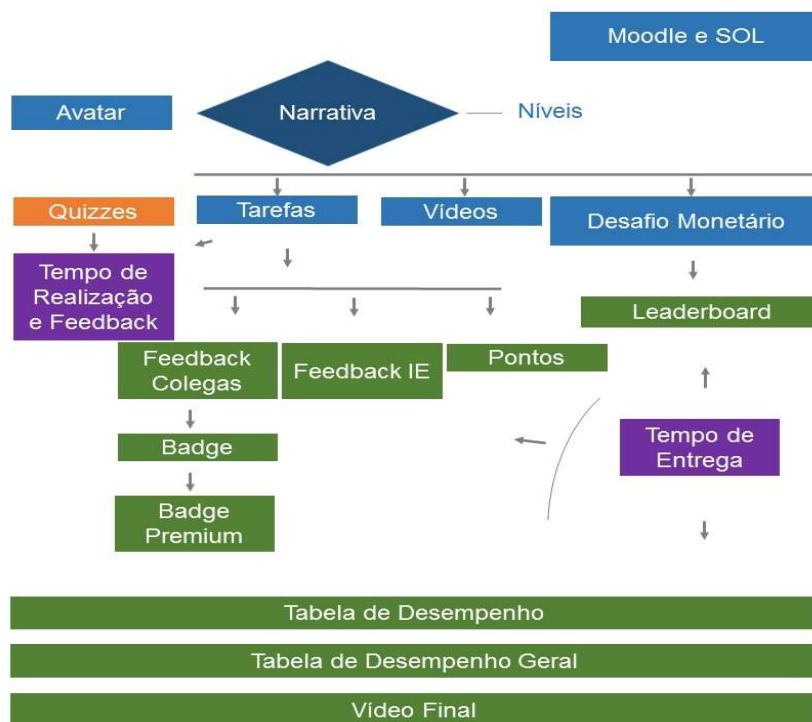


Figura 3. Desenho Gamificado de Francês III: Mecânica e Elementos de Jogo

3.3. PERCURSO DA UNIDADE CURRICULAR

Na certeza de que os estudantes iriam encontrar uma unidade curricular diferente das demais, com as suas próprias regras e expectativas de participação, a apresentação da unidade curricular careceu de um maior cuidado em entrosar e explicar aos estudantes esta abordagem de ensino e de aprendizagem.

Assim, foram disponibilizados três documentos específicos sobre o desenvolvimento da unidade curricular. Um apresentava a unidade curricular, outro explicava as regras da mesma, as atividades e o desafio e, um outro, a apresentação sumária da narrativa. Devido ao desenho contemplar duas instâncias de trabalho, sendo que uma poderia não ser um lugar comum aos estudantes, foi desenvolvido um tutorial de como trabalhar na plataforma Sol.

Aqui serão partilhados os documentos das regras da unidade curricular e o roteiro da narrativa.

Apresentação da Unidade Curricular



Esta unidade curricular será desenvolvida de modo semelhante a um jogo, do qual vocês serão copersonagens. Desenvolver-se-á segundo a história de uma estadia de um casal de personagens parisienses, Paul e Nathalie, no Porto.

Vocês terão de acompanhar as personagens e auxiliá-las nalgumas tarefas. Elas dispõem de um orçamento limitado para a estadia e vocês deverão auxiliá-los a não ultrapassar esse orçamento. Esse será um dos desafios a cumprir.

A consulta dos documentos a seguir indicados permitirá perceber como se vai desenvolver a UC:

- **A história.** Este documento tem a caracterização dos personagens e uma introdução à mesma.
- **As regras.** Neste documento estão descritas todas as regras a cumprir.

A história

A história está dividida em 5 capítulos, traduzidas em 5 grandes atividades sequenciais (Arrivée, Exposition, Culture, Porto e Demain), conforme o esquema seguinte:



As atividades 1, 2, 3 e 4 contêm 5 tarefas cada. À atividade 5 correspondem 4 tarefas.

A história será contada em forma de vídeos, para que possam desenvolver as vossas competências de compreensão oral; no final de cada um dos vídeos ser-vos-á pedida uma tarefa específica relacionada com a história. No final de cada atividade ser-vos-á também pedido para realizarem um *quiz* (uma prova escrita online, com tempo pré-determinado). Cada vídeo pode ser descarregado para que o possam visualizar *offline*. Cada atividade está referenciada num tópico com o mesmo nome. Para a realização da mesma, apenas é necessário clicar no nome respetivo.

Todas as tarefas pedidas, à exceção dos quizzes, serão realizadas num blog que cada um deve manter, usando o dispositivo correspondente da rede social SOL, agregada à Moodle no Campus Virtual da UAb. É obrigatório o uso da língua francesa no blog.

Acedem à rede SOL, usando a entrada colocada no canto superior direito do espaço desta unidade; entram com as mesmas credenciais para utilizar na Moodle. Encontram no espaço deste tópico um pequeno tutorial para criar o blog pessoal. Deverão criar o blog nos três primeiros dias de trabalho. Todos terão acesso ao blog de todos. Incentiva-se que sigam os blogues dos restantes colegas da turma.

Apesar do blog servir para desenvolver o vosso trabalho, poderão ainda colocar outro tipo de informação, como por exemplo notícias sobre as temáticas da UC, vídeos relacionados com o trabalho que estejam a desenvolver, ou outro material desde que apresente uma conexão com o vosso trabalho dentro desta UC ou tenha como objetivo aumentar os vossos conhecimentos sobre estas temáticas.

Poderão ainda dar feedback rápido positivo a mensagens colocadas pelos vossos pares, clicando no botão "gosto". Este tipo de feedback, por não conter uma mensagem escrita, com desenvolvimento de raciocínio, não terá uma valoração quantitativa nem qualitativa para a vossa avaliação final ou intermédia. Todavia, acredita-se que a manifestação através deste tipo de feedback apresenta um impacto social, pelo que poderão manifestar a vossa opinião também desta forma.

Para além deste feedback, deverão colocar comentários em blogues de colegas, durante o percurso de cada uma das atividades. Esses **comentários deverão explicitar uma opinião sobre um *post* do colega, devidamente justificada**. Espera-se que o possam fazer usando entre 50 a 100 palavras. Um mínimo de 3 comentários, por atividade, no trabalho dos vossos colegas dá-vos 1 badge.

Uma vez que o percurso será diferente, a avaliação apresenta-se também com uma variante. Por isso solicita-se que leiam atentamente o documento **Organização da Avaliação Contínua**, no tópico **Evaluation**.



Esperamos que esta forma de trabalho possa constituir uma modalidade interessante de aprender a língua francesa. No final ser-vos-á pedido para responderem a um questionário sobre a experiência que tiveram.

Regras

As regras dizem respeito à explicitação do funcionamento da unidade curricular e dos diversos elementos que permitem o desenrolar da história e a vossa participação na mesma. É importante tê-las em atenção no vosso percurso, pois constituem regras a observar obrigatoriamente para o sucesso do vosso trabalho.

Atividade 0

O vosso percurso nesta unidade curricular inicia-se na atividade zero, com a introdução da história, o conhecimento das regras e a familiarização com o blog da rede SOL do Campus Virtual da UAb. Esta introdução tem a duração de 3 dias.

Blog

Cada estudante terá o seu próprio blog, que deverá abri-lo neste período. A abertura do blog pressupõe preencherem o perfil e que poderá ser a do vosso perfil na plataforma, ou outro à vossa escolha; dar um nome ao vosso blog; e colocar uma mensagem introdutória sobre vocês. A mensagem não deverá ultrapassar as 300 palavras.

O perfil diz respeito à vossa informação pessoal, a saber: nome, fotografia, ano e semestre da unidade curricular, e-mail, profissão, idade e “caixa livre”.

O blog será utilizado para a resposta a todas as tarefas pedidas, redigidas em francês. Quando a tarefa implica a indicação de gastos realizados, essa indicação deverá ser a primeira informação da mensagem a que se refere.

Todos os *posts* no blog deverão ser classificados com uma **etiqueta** (*tag*). Para isso preenchem o campo respetivo, localizado por baixo da caixa de mensagens. A etiqueta deve corresponder a uma única palavra que dê indicação do tema principal a que diz respeito à mensagem colocada.

A elaboração de comentários a *posts* dos colegas não é obrigatório, mas desejável, pois será um elemento de feedback para os próprios colegas. Em cada atividade, a colocação de 3 comentários construtivos a *posts* dos colegas será recompensada com um **badge**. O badge atribuído traduzirá uma pequena insígnia distintiva, icónica. Poderão assim acumular vários badges ao longo da UC.



Tenham, contudo, em atenção que o comentário deverá ser pertinente, tendo em conta o conteúdo do *post* do colega, e deverá traduzir uma opinião pessoal, mas claramente justificada. Para que seja simples de ler, deverá ter entre 50 a 100 palavras.

As atividades

Conforme explicitado no documento de Apresentação da Unidade Curricular, vão ser solicitados a realizar 5 atividades. Cada atividade corresponde a um capítulo da história. As atividades são sequenciais, estão calendarizadas e colocadas num tópico com o nome de cada.



Cada atividade, por sua vez, está dividida em segmentos menores, traduzindo diversas cenas da história. Em cada cena é proposta a visualização de um vídeo, o que termina com o pedido de realização de uma tarefa específica relacionada com o desenrolar da história. A realização dessa tarefa remete para o blog pessoal.

Arrivéé (Atividade 1):



Exposition (Atividade 2)



Culture (Atividade 3)



Porto (Atividade 4)



Demain (Atividade 5)



Sugere-se que descarreguem o vídeo para o vosso computador, de modo a poderem repetir a visualização sempre que necessitarem, até terem apreendido o necessário para a realização da tarefa pedida.

Dentro de cada atividade, as cenas são sequenciais. Apenas depois de realizada a tarefa pedida na 1ª cena, poderão passar à 2ª cena, e assim sucessivamente. A realização sequencial de cada tarefa dá direito a 1 ponto. Poderão visualizar a vossa progressão

em cada atividade e verificar quantos pontos vão obtendo. Poderão também assinalar que concluíram a atividade, numa pequena caixa visível à frente do nome de cada atividade.

Depois de concluída a atividade, não é possível voltar a realizá-la, de forma a ela ser analisada. É importante ter em atenção este dado. No fim de cada atividade, é proposto um quiz, colocado e realizado no espaço da atividade em questão. Este quiz é realizado online: clicando no termo quiz abre-se o enunciado e o espaço para o desenvolvimento do que é solicitado.

O conjunto dos quizzes constitui uma versão online de provas escritas, e são, por isso, objeto de avaliação sumativa (consultar o tópico **Evaluation**).

Conforme indicado em outro documento, cada atividade está localizada num espaço próprio, com o respetivo nome, no Moodle. Para além do dispositivo que vos permite aceder à atividade, será colocado nesse espaço uma pasta – Documentos – contendo documentos a consultar e usar para a realização das tarefas dessa atividade.

Os desafios

As tarefas solicitadas em cada atividade constituem desafios que permitem nortear o vosso estudo e aprendizagem. Para além destes desafios, é-vos proposto um desafio geral, relativo à história que se vai desenrolar.

Na história vocês terão um **orçamento** para gerir e tomar opções em função dele. Têm de gerir a estadia das personagens da história com um orçamento que não pode ultrapassar os 700 Euros. Poderão gastar menos, mas não mais.

Por isso, a par de alguns gastos que são fixos, dos quais tomarão conhecimento à medida que se desenvolver a história, têm de fazer algumas despesas nalgumas tarefas. São apresentadas hipóteses de escolha para isso, em documento próprio no espaço relativo a essa atividade da história.

Este desafio não tem nenhuma relação com a vossa classificação final na Unidade Curricular. Contudo, no final, será organizado um *ranking* dos 10 melhores classificados em termos de não ter ultrapassado o orçamento estipulado.



Tabela 3. Calendarização de atividades

Sistematização das Atividades					
	Arrivée	Exposition	Culture	Porto	Demain
Datas a decorrer o tema	9-22 outubro	27 de outubro a 7 de novembro	13-26 de novembro	1-15 de dezembro	5-16 de janeiro
E-Fólios	A - 12 de novembro 2014		B – 18 de dezembro 2014		Recurso - 21 de janeiro 2015
Tarefas	5	5	5	5	4
Quizzes	1	1	1	1	1

Introdução à Narrativa



Paris - 10:15

Paul e Nathalie são um casal que partilha o gosto de viajar e conhecer novos países.

Devido às suas profissões – Paul é curador no meio das artes e Nathalie é jornalista num magazine de artes e música -, conseguem aliar o prazer de viajar com as suas vidas profissionais.



Porto - 11:20

Paul recebeu um convite para a abertura de uma exposição no Porto, e sentindo que não podia faltar à inauguração, programou

juntamente com Nathalie uma viagem a esta cidade para 5 dias.

A história diz respeito à estadia de 5 dias de Paul e Nathalie no Porto. Será narrada em vídeo, à medida que forem realizando as atividades, contribuindo desta forma também para a mesma. Seguem-se alguns elementos fundamentais que contextualizam a história da estadia destes dois personagens.

Personagens principais

Paul Girard

Tem 34 anos. É curador na galeria de arte Huile, especializada em pinturas a óleo, em Paris. Vai à cidade do Porto, a uma exposição de fotografia, representar a galeria onde trabalha. Gosta de viajar e conhecer novos países e cidades. Gosta de fotografia, sem ter, contudo, uma ligação profissional. Irá fazer um álbum de fotografias da cidade e partilhará algumas convosco. Gosta da natureza e passa muito do seu tempo livre em jardins a ler e a fotografar. Tem, muito devido à sua profissão, uma sensibilidade olfativa apurada. Namora com Nathalie Dubois há 6 anos.

Nathalie Dubois

Tem 32 anos. É jornalista num magazine de artes e música, em Paris. Irá à exposição de fotografia na cidade do Porto, onde fará a cobertura jornalística do evento a ser publicada na revista em Paris. Gosta de viajar e conhecer novos países e cidades. Gosta da noite e faz muitos trabalhos jornalísticos em casas de ambiente noturno. Muito devido a isso, tem uma sensibilidade acústica apurada. É uma pessoa comunicativa e dá uma importância superior à sua vida social. Namora com Paul Girard há 6 anos.

Personagens secundárias

Phillipe Guillaume

Tem 23 anos. Encontra-se na cidade do Porto a fazer Erasmus, num curso de Audiovisual e Multimédia, onde é finalista. Com um gosto particular por fotografia, vai fazer uma exposição com fotografias da sua autoria. É sobrinho de Celine Dupont.

Celine Dupont

Tem 54 anos. Dona da galeria de arte Huile. Recebe um convite para uma exposição de fotografia na cidade do Porto. Não poderá comparecer por motivos profissionais e envia o curador da sua galeria, Paul Girard. É tia de Phillipe Guillaume.

Kelya Dubois

Tem 27 anos. É assistente veterinária, na cidade de Paris. Irmã de Nathalie Dubois.

Raul Pérez

Tem 38 anos. É relações públicas em casas de divertimento noturno em Paris. Casado com Petra Pérez. Amigo chegado de Nathalie Dubois e, por afinidade, de Paul Girard.

Petra Pérez

Tem 30 anos. Comercial. Casada com Raul Pérez. Amiga, por afinidade, de Paul Girard e Nathalie Dubois.

Marcus Duchamps

Tem 30 anos. Escritor amador. Amigo chegado de Paul Girard e Nathalie Dubois.

Natasha Bouvié

Tem 34 anos. Professora de História no Ensino Superior. Amiga chegada de Paul Girard e, por afinidade, de Nathalie Dubois.

Pierre Olivier

Tem 31 anos. Escultor. Amigo chegado de Paul Girard e de Celine Dupont.

Sarah Abreu

Tem 29 anos. Luso-descendente. Colega de redação de Nathalie Dubois.



Viagem e estadia

Celine Dupont recebe um convite para uma exposição de fotografia na cidade do Porto. Não pode comparecer por motivos profissionais e envia o curador da sua galeria, Paul Girard.

Nathalie Dubois vai acompanhar Paul Girard para fazer a cobertura da exposição de fotografia na cidade do Porto, para ser publicada na revista onde trabalha.

Paul Girard, como gosta de fotografia, tenciona fazer um álbum de fotografias da cidade, que irá partilhar nos vídeos de suporte à narrativa.

Paul e Nathalie irão ficar 5 dias e 4 noites no Porto, no mês de janeiro. A acomodação e o pequeno-almoço encontram-se incluídos no preço das viagens e já foi pago.

Para despesas da estadia dispõem, os dois, de 700 euros, que não podem ultrapassar. Chegam no primeiro dia ao fim da manhã ao Porto e partem no último dia ao fim da tarde, em direção a Paris.

Percurso da Narrativa, Tarefas, Desafio e Vídeos

A unidade curricular foi apresentada de forma faseada aos estudantes. Assim, num hiato de aproximadamente duas semanas, um vídeo era aberto aos estudantes. Esse vídeo continha a narrativa correspondente, com a tarefa no final e o desafio incorporado na narrativa.

A narrativa intitula-se Découvrir e estava escalonada em cinco níveis.



Figura 4. Découvrir

ACTIVITÉ 1 - Arrivée

Scène1

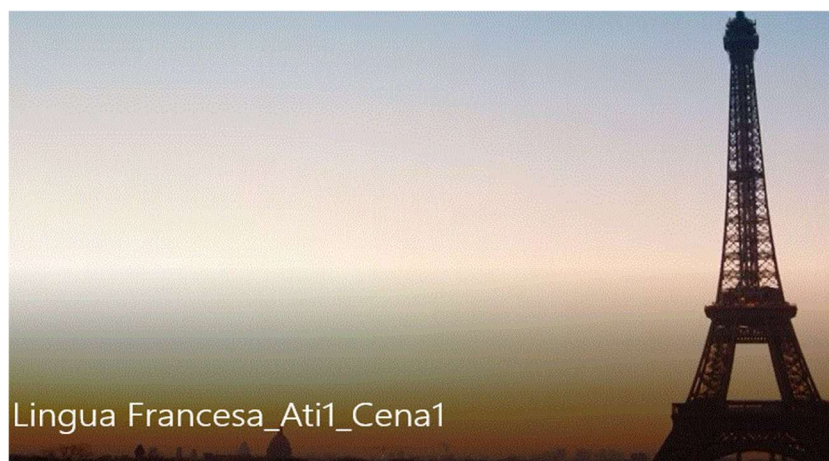
Paul et Nathalie ont quitté l'aéroport de Paris vers 10h15 et sont arrivés à l'aéroport Francisco Sá Carneiro à Porto, vers 11h20. Le vol s'est bien passé et les deux sont ravis de découvrir la ville. En hiver, la ville de Porto présente des caractéristiques météorologiques tels que la pluie, le brouillard du matin, l'humidité et l'aspect général est celui d'une ville sombre. Paul et Nathalie ont préalablement consulté la météo et il semble que le temps leur est favorable, des jours secs sont prévus. Après avoir quitté l'avion, ils se sont dirigés vers la zone des bagages mais seulement la valise de Paul apparaît et Nathalie se morfond, commence à voir rouge. Ils se dirigent

au guichet "bagages", à la recherche d'une explication pour ce qui s'est passé. Nathalie fait une brève description de la valise et de son contenu : quelques vêtements, chaussures et articles de toilette.

L'employé dit que le sac n'est pas entré dans le système et qu'il ne peut rien faire ; seulement garder leur contact et les appeler si la valise apparaît. Paul et Nathalie laissent le numéro de téléphone de l'hôtel où ils logeront.

Toutefois, comme Nathalie est bouleversé par la situation – la disparition de sa valise ; l'indifférence et le manque de compréhension de l'employé – elle décide d'écrire une réclamation. Elle demande le livre de réclamations.

À vous d'agir: **Comme Nathalie est assez perturbée, vous êtes invité à l'aider. Vous allez écrire la réclamation.**



<https://youtu.be/fqGVI4MzMwM>

Scène2

Paul et Nathalie sont à l'aéroport et discutent sur quel transport prendre pour aller à l'hôtel qui se situe dans la zone centre de Porto, le quartier Batalha. Il existe plusieurs possibilités de transport : le bus ; l'Aérobús, le métro et le taxi.

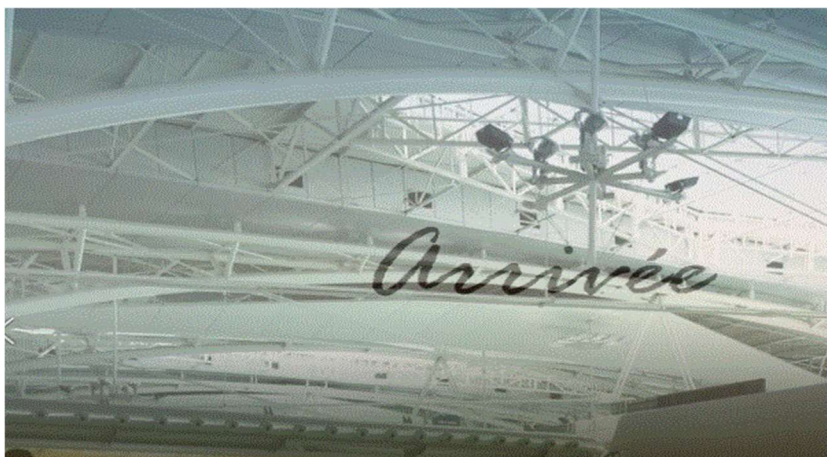
Bus: Ligne 601 (Cordoaria-Airport) ; 602 (Cordoaria-Airport via Padrão de Moreira) et 3M (réseau Alliés Airport-nuit). Les frais de déplacement: ticket unique (billet acheté dans le bus) 1,85 euros.

Aérobús: Un ticket au prix de 4 euros, acheté dans le bus et valable dans n'importe quelle ligne du STCP (Service de Transport Collectif de Porto) jusqu'à la fin de la journée.

Métro: sortie dans la station de São Bento. Les frais de déplacement sont : billet: 0.50 euros plus l'achat du billet du parcours - Aéroport - São Bento de 1,85 euros. Temps du voyage: 32 minutes. Temps entre les véhicules: 38 minutes.

Taxi: 20 euros.

À vous d'agir: **Selon les options proposées Paul et Nathalie doivent choisir un moyen de transport entre l'aéroport et l'hôtel (quartier Batalha) en tenant compte du coût du circuit qui sera déduit du budget de 700 euros que le couple possède pour tout le séjour. Pour cela, vous allez choisir un itinéraire possible et justifier votre choix.**



<https://youtu.be/Qq6VKbqGsY0>

Scène3

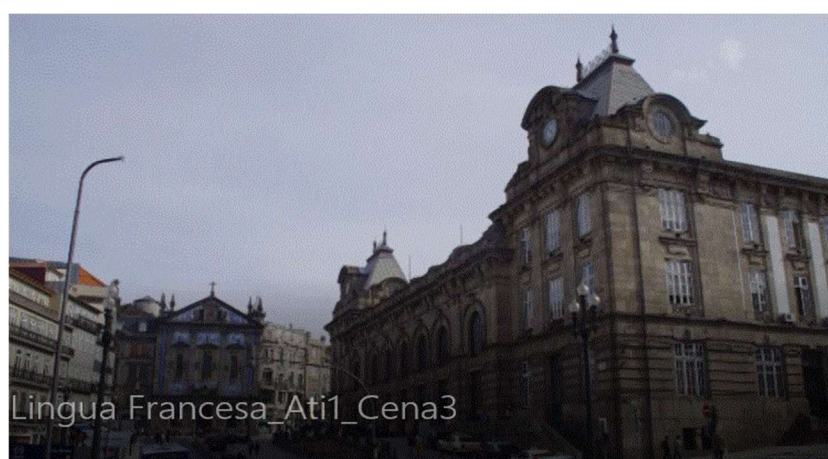
Paul et Nathalie sur le chemin de l'hôtel en plein centre de Porto passent par la gare de São Bento, l'église de Santo António dos Congregados, grimpent la rue 31 de Janeiro et arrivent à l'hôtel. Dans le chemin, ils ont remarqué le Théâtre National de São João, l'architecture de la ville, les bâtiments gris, les dessins dans les trottoirs et les différents commerces de la localité.

Déjà à l'hôtel où ils y resteront pendant 4 nuits, ils ont particulièrement apprécié l'odeur florale des draps blancs et des oreillers. Les draps de bain et les serviettes de la salle de bains sentent aussi les fleurs. Ils savent que le petit déjeuner est inclus dans le prix et que la salle à manger est au deuxième étage. Ayant laissé ses biens dans la chambre, Paul et Nathalie sortent pour déjeuner.

À vous d'agir: **Comme c'est la première fois qu'ils viennent à Porto, vous disposez de quelques menus qui vous permettront de choisir ce que Paul et Nathalie déjeuneront. Vous devez inclure dans votre choix obligatoirement une soupe, un plat et une boisson.**

<h1>Ementa</h1>		
Sopas	Sobremesa	Bebidas
Sopa de legumes 1,2€	Pudim 2,5€	Água 1,5L 1,5€
Canja 1,4€	Natas do Céu 2,5€	Refrigerantes diversos 1,7€
Caldo verde 1,3€	Mousse de Chocolate 2,5€	Sumo de Laranja Natural 3,5€
Prato	Bolo de Bolacha 2,5€	Cerveja 1,3€
Tripas à Moda do Porto 5€	Fruta (peça) 1,5€	Vinho da Casa 4€
Rojões 5€		Vinho de Garrafa 8€
Cozido à Portuguesa 5,5€		Café e Digestivos
Pescada Cozida 5€		Café 0,65€
Arroz de Marisco 7€		Licores variados 5€
Francesinha 8€		Meio Whisky 5€
Prego no Prato 6,5€		Vinho do Porto 3€

Figura 5. Quadro com ementa



<https://youtu.be/2tq29Wtch2w>

Scène4

Après le déjeuner, Paul et Nathalie se baladent dans le centre-ville, passent par la célèbre rue de Santa Catarina, le Coliseu do Porto, la rue Sá da Bandeira, le théâtre Sá da Bandeira, le théâtre Rivoli et le marché du Bolhão. Les rues leur semblent les rues typiques d'une ville, du bruit, des gens et des voitures.

Comme ils sont dans un quartier commercial avec plein de boutiques, Nathalie en profite pour acheter les articles nécessaires à son séjour, sans oublier l'inauguration de l'exposition où une tenue plus formelle est exigée puisque elle s'y rend professionnellement.

À vous d'agir: **Il vous est présenté une liste de produits où vous devez choisir les articles nécessaires pour un séjour de 5 jours. Toutefois, il ne faut pas oublier que les achats seront déduits du budget initial.**

Calças clássicas 29,90€	Camisola de malha fina 19,90€	Blazer 39,90€	Saia 39,90€	Cuecas Pack de 3-7,95€	Pijama 19,99€
34,90€	19,90€	59,90€	47,50€	Pack de 5-14,90€	25,90€
49,90€	29,90€	70,80€	62,50€	Unidade: 2,95€	49,90€
	34,50€			Soutien	Chinelos de quarto
Calças de ganga 39,99€	Camisola de malha grossa 25,90€	Blazer + calça 59,90€	Calções 24,90€	Pack 2-19,90€	29,99€
49,99€	25,90€	75€	29,90€	Unitário: 12€	49,99€
60,99€	29,90€	150€	39,90€	Collants	51,90€
	35€			Pack 3-19,90€	
T-shirts 7,95€	Casaco de Fazenda 69,90€	Vestido longo 99,90€		Pack 2- 15,75€	
19,95€	79,90€	199,90€		Unitário: 5,95€	
22,95€	99,90€	200,90€		Meias (soquete)	
25,99€				Pack 3-15,75€	
Camisa 25,90€	Kispo 59,90€	Vestido curto 49,90€		Pack 2- 7,95€	
29,90€	70,90€	59,90€		Unitário: 3,90€	
39,95€	99,90€	65€			

Figura 6. Lista de compras e preços (1)

Calçado			Acessórios			
Sapatilhas	Botas tacão de 3 cm.	Sabrinhas	Carteira clássica	Lenço	Pulseiras	Cinto
39,90€	49,90€	19,90€	49,90€	15,95€	7,95€	19,90€
69,90€	60€	49,90€	62,50€	29,95€	9,95€	25,90€
99€	120€	55€	99,90€		17,95€	29,90€
Sapato tacão de 3 cm.	Botas tacão de 5 cm.		Carteira pequena	Écharpe	Colares	
29,90€	49,90€		25,90€	25,90€	15,95€	
35€	70€		25,90€	39,90€	17,95€	
70€	150€		39,90€	50,90€	29,95€	
			69,90€			
Sapato tacão de 6 cm.	Botins de 3 cm.		Carteira grande	Bolero	Anéis	
29,90€	49,90€		25,90€	29,90€	7,90€	
35€	60€		49,90€	50,90€	14,90€	
70€	120€		69,90€	70,90€	19,90€	
			Caixa festa			
			29,90€			
			39,95€			
			49,95€			

Figura 7. Lista de preços e compras (2)



<https://youtu.be/57M57n4vo4Y>

Scène5

En début de soirée, Paul et Nathalie dînent au Macdonald dans l'avenue dos Aliados. Ils observent que la ville en dépit d'un aspect sombre est relativement bien soignée. La chaussée et les rues sont en bon état. Paul et Nathalie dépensent pour le dîner 15 euros. De retour à l'hôtel, ils s'arrêtent dans un bar où l'un boit une bière et l'autre un verre de vin. Ils paient 12 Euros. Les deux aiment l'espace, la désinvolture des personnes et leur amabilité.

À vous d'agir: **Comme ils sont dans une ambiance de convivialité, ils demandent aux personnes des suggestions de visites qu'ils pourront réaliser demain. En vous aidant de la liste des sites où autres informations, faites vos suggestions de visites. Quel programme conseillez-vous ?**



<https://youtu.be/b-HyfWvrl-Q>

ACTIVITÉ 2 - Exposition

Scène1

Après une douche, Paul et Nathalie descendent à la salle du petit-déjeuner, qui ouvre à 7h30 et ferme à 10h00. Ils décrivent le silence de la nuit dans cette partie de la ville, mais aussi le temps qu'il fera pendant la journée : soleil. Déjà à table, ils voient que l'hôtel est fréquenté par de nombreux étrangers venus passer quelques jours de vacances. Ils s'interrogent - pourquoi des vacances en hiver ? Le petit déjeuner est très agréable et d'excellente qualité.

À vous d'agir: **Et vous, comment aimez-vous passer vos vacances ? Quelle est votre expérience personnelle en matière de tourisme ?**



<https://youtu.be/k8NOrYFm4V4>

Scène2

L'exposition aura lieu rue Miguel Bombarda, une rue bordée de galeries d'art, du nouveau centre commercial, le Centro Comercial Bombarda et du célèbre salon de thé, la "Rota do Chá". Paul et Nathalie ont l'intention de découvrir de nouvelles parties de la ville comme l'église de Santo António dos Congregados, la station de São Bento, la Tour des Clérigos, la place Gomes Teixeira, connue comme la place des Lions, la place Carlos Alberto, et le Palácio de Cristal.

À vous d'agir: **Après avoir visité tous ces lieux, quelles sont à votre avis les premières impressions que le couple a de la ville de Porto ?**



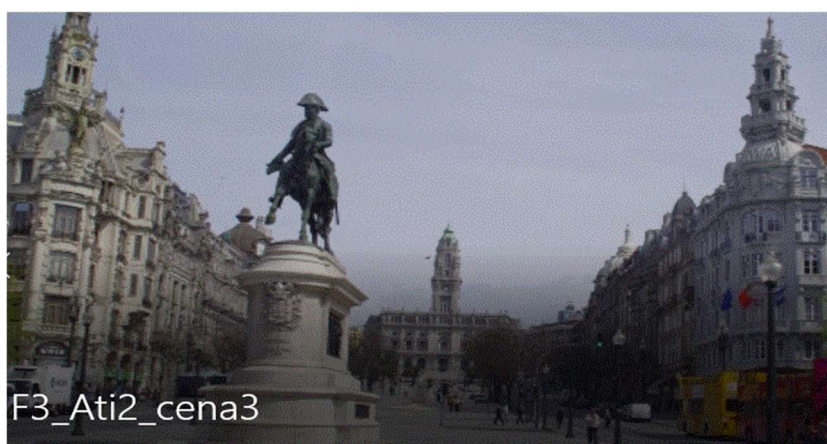
<https://youtu.be/eUDvPrIzrcA>

Scène3

Paul et Nathalie se trouvent dans les Aliados où ils contemplent non seulement les statues mais aussi la mairie de la ville et la place qu'ils considèrent très ample. Paul souligne que la place ne prévoit pas de jardin, et que le ciment gris correspond aux

couleurs de la ville. Ils remontent la rue des Clérigos et montent en haut de la tour du même nom. Le prix est de 2 € par personne. Après, ils vont à pied jusqu'au Palácio de Cristal. Les deux reconnaissent que la promenade dans les jardins du Palais de Crystal est très agréable et décident d'y déjeuner pour 30 euros. Ils parlent de la ville, d'autres villes qu'ils connaissent et de l'exposition de photos de Philippe ... dont l'inauguration sera cet après-midi.

À vous d'agir: **Et vous que diriez-vous à propos de votre ville, de la ville où vous habitez ? Présentez soit la ville où vous habitez soit un monument de votre ville. Que sentez-vous à propos de la ville où vous habitez ?**

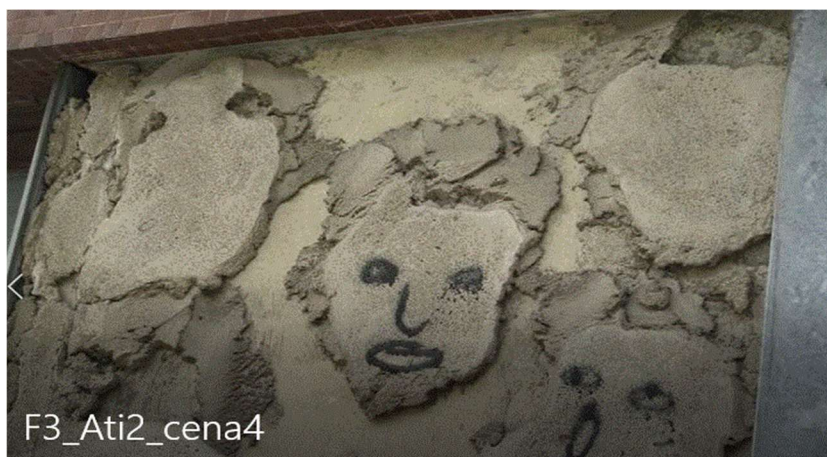


<https://youtu.be/tHod-Gpy2bk>

Scène4

Nathalie est très animée par le vernissage. Elle désire non seulement voir le travail de Philippe mais aussi être avec des gens connus et faire de nouvelles connaissances. Pendant ce temps, Paul est fier d'aller représenter la galerie Huile et d'en faire sa divulgation. Lors de l'exposition il y aura un cocktail, mais après sa fermeture, quelques invités, les plus proches personnellement ou professionnellement iront dîner avec Philippe. Pendant le vernissage, Paul parle de la galerie Huile et Nathalie réunit des informations et réalise quelques entretiens pour son article. Tous les deux sont enchantés de rencontrer des gens qui vivent à Porto, d'échanger quelques mots et pensent aux nouvelles amitiés qui peuvent se manifester

À vous d'agir: **Et vous, quels relations avez-vous avec les gens que vous côtoyez dans le travail, les études, le voisinage, les lieux publics ? Faites-vous des différences, des catégories parmi tous ces gens ?**



<https://youtu.be/mdhKBNOUS5U>

Scène5

L'exposition termine à 21h30 et quelques convives cheminent vers le restaurant. Puisque il se situe dans le voisinage, ils y vont à pied.

Comme le dîner n'est pas inclus dans le budget de l'exposition, chacun devra payer son addition. C'est un prix fixe de 40 euros par personne. Le lieu est magnifique, intime, une agréable musique et la salle à manger est illuminée par des bougies. Tous aiment l'espace et profitent d'un affable dîner. Ils décident de terminer la nuit dans un bar que Philippe connaît et qui est à proximité. À la fin de la nuit, à la sortie du bar, Nathalie débourse 25 €. De retour à l'hôtel, ils prennent un taxi qui leur coûte 7 euros.

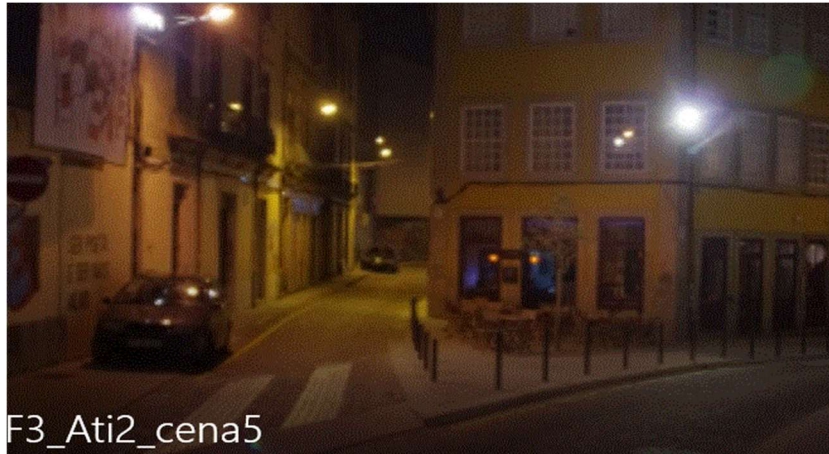
Déjà dans leur chambre, Nathalie regarde les photos qu'elle a prises pour sa chronique.

À vous d'agir: **Parmi les images, vous devez procéder à une sélection de trois photographies et justifier votre choix. Vous êtes invité aussi à donner un nom à l'exposition.**

Tabela 4. Lista de imagens para seleção







<https://youtu.be/vS1K1yf3C30>

ACTIVITÉ 3 - Culture

Scène 1

Après le petit-déjeuner, Nathalie et Paul se rendent dans le quartier Ribeira de Porto car Nathalie doit interviewer Philippe pour rédiger plus tard son article. Quand ils arrivent, Philippe est déjà là et Nathalie pose les questions suivantes:

Depuis quand êtes-vous à Porto ?

Pour quelle(s) raisons êtes-vous venu ?

La ville que vous avez découverte correspond-elle à l'image que vous vous en faisiez ?

Qu'est-ce qui vous a le plus surpris ?

Vous vous êtes-vous senti perdu ? Avez-vous été étonné par le comportement des portugais, certaines de leurs habitudes ? Avez-vous des souvenirs précis de cette période ? Une anecdote ?

Qu'est-ce qui a été le plus difficile ?

Qu'est-ce qui est toujours difficile ?

Qu'est-ce qui vous manque le plus ?

Qu'est-ce qui, à votre avis, rapproche/éloigne le plus la France du Portugal ?

Pourriez-vous envisager de vous établir ici, au Portugal ? Pourquoi ?

Quel(s) conseil(s) donneriez-vous à quelqu'un qui voudrait venir à Porto ?

À vous d'agir: **Complétez la liste de questions avec 5 questions sur ses photos, sur son travail artistique. Ensuite répondez aux questions comme si vous étiez Philippe.**

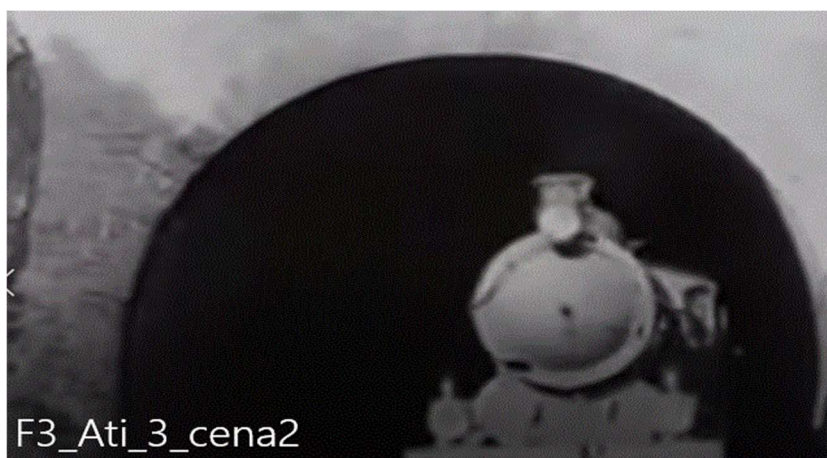


<https://youtu.be/G80UBzucRbg>

Scène 2

Pendant l'entretien, Paul lit un article sur un cinéaste très connu, originaire de la ville de Porto, qui en 1942 réalisa le film Aniki Bobo. Après, tous les trois parlent du cinéaste, de leurs films préférés et ils dépensent 20 euros.

À vous d'agir: **Dîtes quel est le réalisateur dont parlait Paul**, choisissez un film de votre choix **et rédigez une critique sur le film**.



<https://youtu.be/FKgJRQWePd8>

Scène3

Narrateur: Paul et Nathalie apprécient le paysage des zones côtières et le pont Dom Luis, qui relie les villes de Porto et de Gaia. Sa construction a commencé en 1881 et dura sept ans. Ils parlent de l'architecte et Nathalie soudain se souvient que sa collègue Sarah, luso-descendant, un jour lui a parlé d'un des poètes portugais les plus respectés du XX siècle, Sophia de Mello Breyner Andresen, originaire de cette ville. Elle avait particulièrement aimé le poème "Esta Gente".

À vous d'agir: **Dîtes quel est l'architecte dont ils parlaient et écrivez un texte sur un personnage que vous affectionnez spécialement ou sur l'histoire d'un monument historique. Parlez de son style, de son rôle, de son image parmi vos concitoyens, de ce qu'il symbolise.**

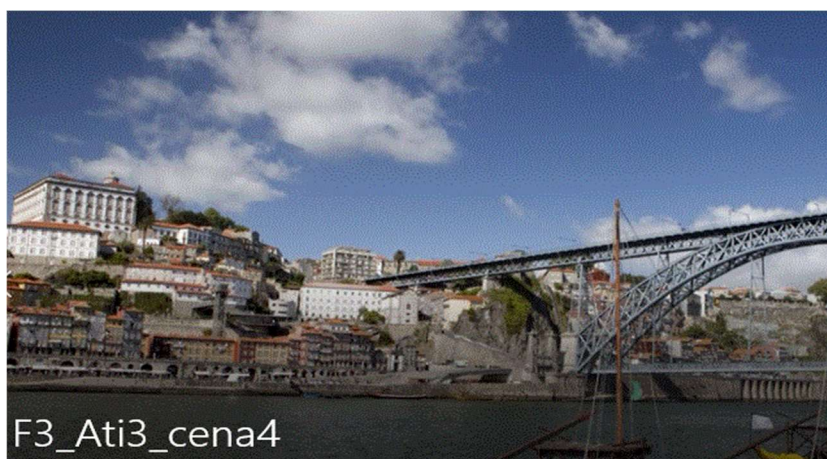


<https://youtu.be/KNxCQ62yTqk>

Scène4

Dans la Ribeira de Gaia, où se trouvent les caves du vin de Porto, Paul e Nathalie encouragés par un agent de voyages décident de faire un voyage en bateau et de visiter l'une des 15 caves de Porto, au prix de 10 € par personne. Les embarcations partent tous les 30 minutes.

À vous d'agir: **Le vin de Porto présente différentes catégories. Grâce aux descriptions de chaque dans les sites proposés ou autres de votre connaissance, dites celui que vous aimeriez déguster et pourquoi.**



<https://youtu.be/lnYP3rd1YUY>

Scène5

La nuit tombée, Paul et Nathalie décident de dîner dans un restaurant où on chante le Fado puisque c'est l'un des styles musicaux qui appartient à la culture du pays. Ils savent que, au Portugal, il existe de nombreux styles de fado mais ils n'en connaissent aucun. Ils veulent tout simplement sentir les émotions ou les sensations dont les gens parlent tant. Il y avait plusieurs menus mais tous les deux ont suivi la recommandation de l'employé ;

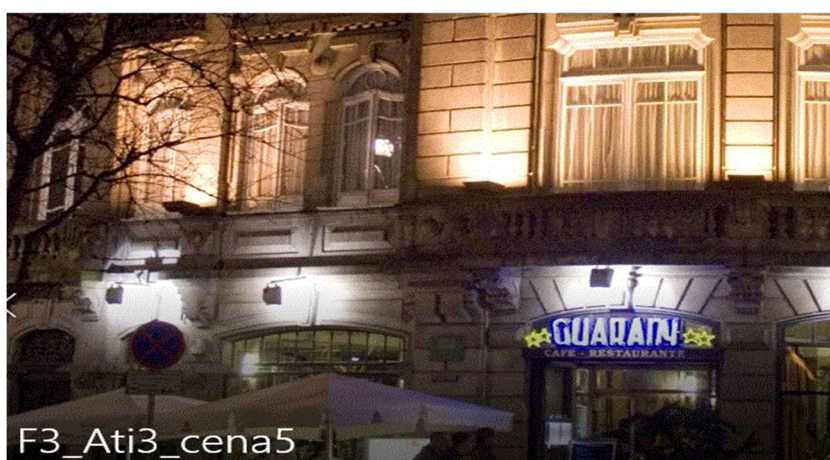
Entrées : Melon / jambon et poulpe ;

Soupe : Caldo Verde ;

Plat : Morue à la crème ;

Boisson : vin vert blanc.

Le dîner leur coûta 70,80 euros. En arrivant à l'hôtel, le réceptionniste de nuit leur informe qu'ils ont reçu un coup de fil de l'aéroport à cause de leur valise et leur passe un contact. Comme il est tard, ils rappelleront demain matin. À vous d'agir: **Pour élargir les connaissances de Paul et Nathalie, racontez un peu l'histoire du Fado, choisissez un exemple et décrivez les émotions, les sensations que vous avez senti.**



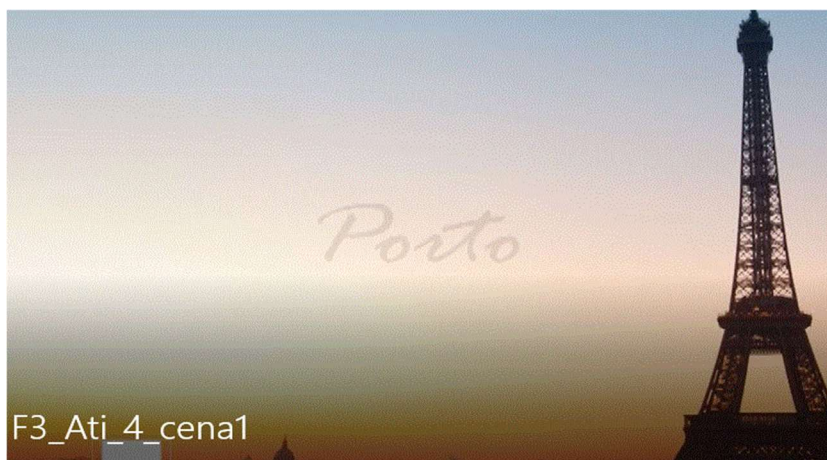
<https://youtu.be/o0PkkJF9qNM>

ACTIVITÉ 4 – PORTO

Scène 1

Avant le petit déjeuner, Nathalie essaie de contacter l'aéroport afin de découvrir sa valise, mais la ligne est toujours occupée. Nathalie propose à Paul de descendre manger pendant qu'elle téléphonera une dernière fois. Elle refait l'appel et cette fois-ci on lui répond.

À vous d'agir: **Imaginez le dialogue entre Nathalie et un employé de l'aéroport en sachant que la valise est restée à Paris.**



<https://youtu.be/Zb2WIa8nyMQ>

Scène 2

Nathalie rejoint Paul pour le petit- déjeuner et après monte dans sa chambre pour rédiger son article.

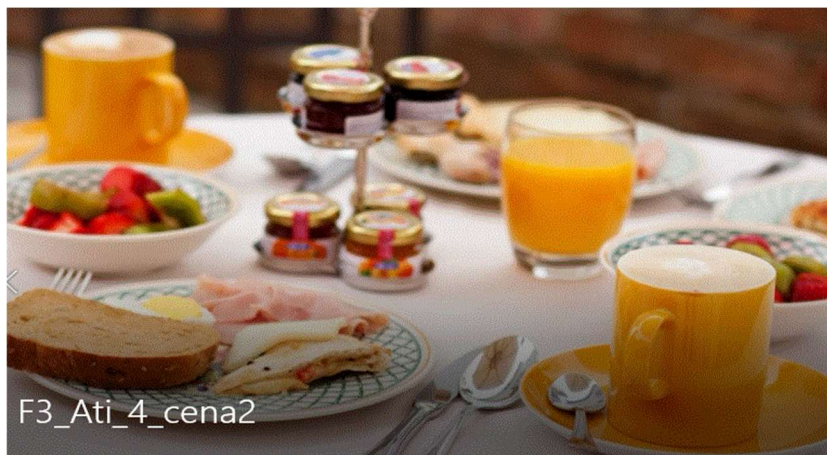
Voici les données assemblées pendant l'événement :

- 15 janvier
- Environ 50 personnes
- Espace : grand ; confortable
- Canapés et boissons (vin rouge, vin mousseux, vin de Porto et jus de fruits)
- Pas de code vestimentaire mais personnes habillés avec une certaine rigueur
- Personnes présentent bonne disposition, sourire et bonnes relations sociales.

À vous d'agir: **Rédigez l'article.**

N'oubliez pas de :

- ✓ **Situer dans le temps et espace ;**
- ✓ **Expliquer comment et pourquoi vous avez été concerné(é) ;**
- ✓ **Quelle a été votre réaction et la réaction des gens autour de vous ;**
- ✓ **Décrire les photos de l'exposition (ne pas oublier le nom donné antérieurement à l'exposition) et l'interview de l'artiste.**



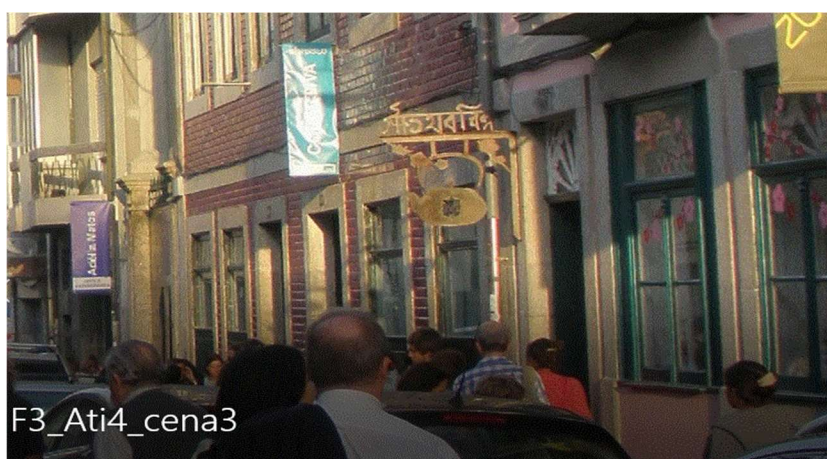
F3_Ati_4_cena2

<https://youtu.be/UyiEzocGUEg>

Scène 3

Après la rédaction de son article, Nathalie rejoint Paul qui se promène car elle aimerait acheter des cartes postales de la ville pour envoyer à la famille, aux amis proches et à certains copains. 10 cartes postales achetées, Paul et Nathalie décident de s'asseoir sur une terrasse pour prendre un verre et écrire les cartes postales. Une carte postale vaut 0,50 € chacune et la dépense de la terrasse est de 3,90 euros. En profitant de la vue sur la ville, Paul et Nathalie écrivent aux personnes suivantes: parents de Paul (2), parents de Nathalie (2), Kelya (1); Raul et Petra (2); Marcus (1); Céline (1); Natasha (1) et Pierre (1).

À vous d'agir: **Pouvez-vous aider Nathalie et Paul ? Écrivez les cartes postales en tenant compte des destinataires.**



F3_Ati4_cena3

<https://youtu.be/fCdyWIqLM7s>

Scène4

Paul et Nathalie vont à Boavista en métro. Ils veulent visiter la Maison de la Musique et plus tard prendre un bus pour se rendre au jardin de Serralves. L'entrée du jardin coûte 4 euros par personne. Paul et Nathalie déjeunent à proximité. Ils parlent de la ville, de ne pas avoir assez de temps pour découvrir plus sur cette ville qu'ils commencent à apprécier, un artiste, une musique ou ...

Entre le déjeuner et l'achat d'un livre d'un auteur portugais, ils dépensent 50,80 euros.

À vous d'agir: **Aidez le couple en leur dévoilant une chanson, une œuvre qui a pour thème la ville de Porto. Expliquez la raison de votre choix.**



<https://youtu.be/Cn9t--khjfo>

Scène5

Il est 20 heures et Paul et Nathalie décide d'aller dîner. Ils s'installent dans l'emblématique Café Âncora D'Ouro, plus connu sous le nom de Café Piolho. C'est un ancien café de la ville avec des liens étroits au milieu universitaire et un lieu quasi obligatoire à visiter dans la ville de Porto. Tout près se trouve une vieille prison la Cadeia da Relação où est installé de nos jours le Centre Portugais de la Photographie. Le coût du repas est de 25 euros.

À vous d'agir: **Imaginez-vous guide touristique de la ville de Porto. Comme la Cadeia da Relação est une icône sociale et politique de la ville, indiquez au moins une personne qui fut arrêtée et qui soit considérée éminente au niveau national, ainsi que son impact sur la société portugaise de l'époque.**



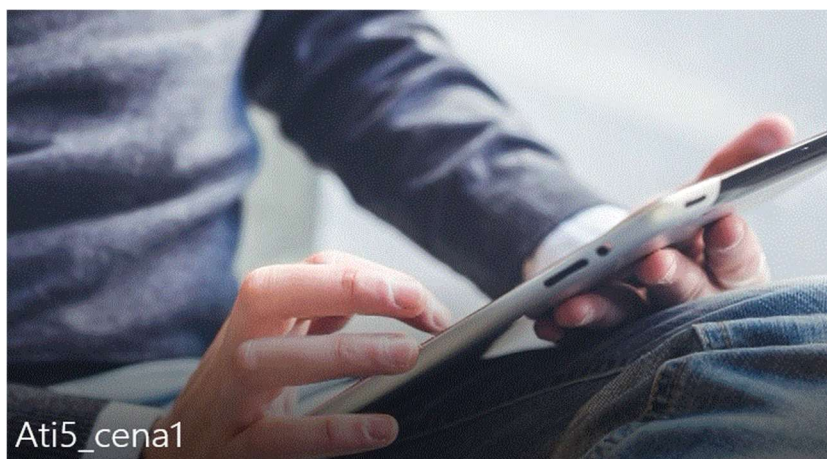
<https://youtu.be/OEQFyGv8L5A>

ACTIVITÉ 5 – DEMAIN

Scène 1

Vers 8h30, au petit-déjeuner Paul et Nathalie consultent les infos sur leur tablette. Et soudain Paul s'exclame :- C'est drôle, hier on utilisait du papier crayon quand nous avons écrit les cartes postales et aujourd'hui on utilise le numérique ! Tu vois le progrès, c'est génial ...

À vous d'agir: **Dîtes si vous êtes plutôt optimiste, comme Paul ou plutôt pessimiste en ce qui concerne le progrès. Et pourquoi ?**

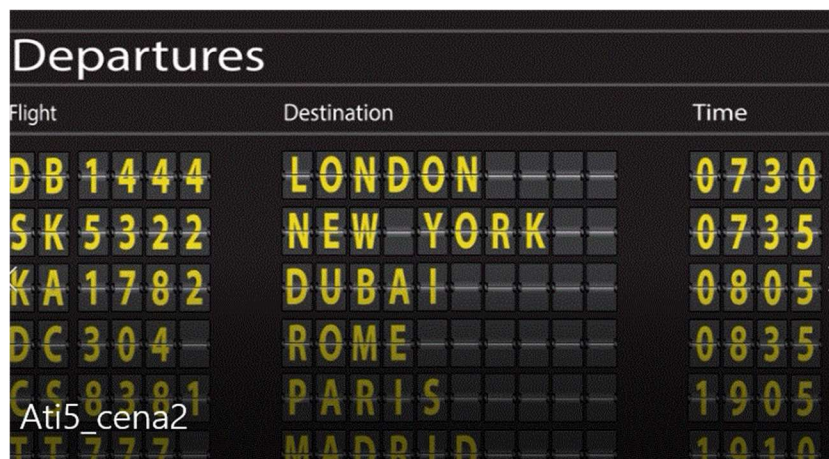


https://youtu.be/k-bx_JFCVEg

Scène 2

Après leur débat, Paul et Nathalie pensent à ce qu'ils doivent faire avant leur départ. Le vol est à 19h05. Comme Nathalie doit acheter un sac pour ses objets personnels, ils pensent aussi à acquérir quelques souvenirs.

À vous d'agir: **Effectuez les achats. Les personnes sont les mêmes que celles des cartes postales. Vous devez décrire les objets (prix inclus), dire quel est leur destinataire et pourquoi ? N'oubliez pas que ce montant sera déduit du budget et que le sac a une valeur de 20 euros. Néanmoins, il est aussi obligatoire que Nathalie et Paul échangent un cadeau.**



Flight	Destination	Time
DB 1444	LONDON	0730
SK 5322	NEW YORK	0735
KA 1782	DUBAI	0805
DC 304	ROME	0835
CS 8381	PARIS	1905
ET 777	MADRID	1910

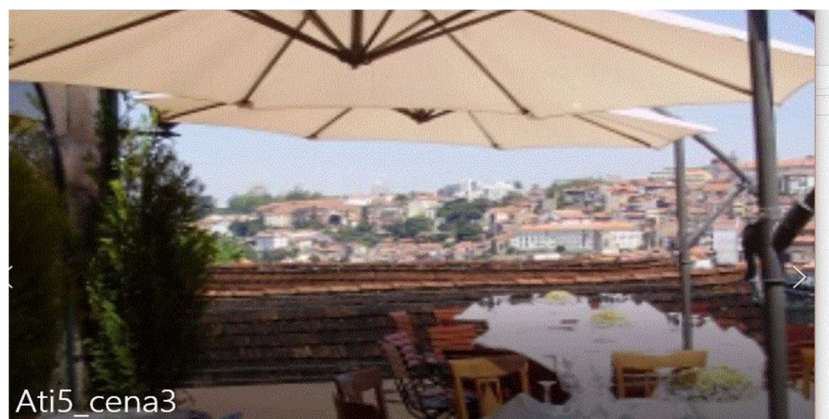
<https://youtu.be/deBJc33me4I>

Scène 3

Paul et Nathalie déjeunent une dernière fois dans une terrasse et pensent que demain, ils reprendront le chemin de la routine, leur travail et de leur avenir. Après le déjeuner qui leur a coûté 25,40 euros, ils rentrent à l'hôtel, font leur valises et partent pour l'aéroport.

À vous d'agir: **Et vous, comment voyez-vous votre avenir ? Quels sont vos projets et vos rêves en ce qui concerne vos études, votre travail, votre famille,**

...



<https://youtu.be/6UOqqr-6Asg>

Scène 4

Pendant le vol et malgré les incidents de ce voyage, Paul et Nathalie ébauchent une prochaine destination.

À vous d'agir: Pensez à une destination et racontez un voyage jour après jour à l'aide photographies (personnelles ou outres). **Vous devez écrire un récit de voyage jour après jour (pour un séjour de 3 jours) en racontant les anecdotes et les épisodes survenus et en donnant son appréciation sur :**

- La ou les villes visitées ;
- Les monuments visités ;
- L'hébergement ;
- Les restaurants ;
- Les évènements (film, festival, autre évènement culturel) ;
- Les moyens de transports utilisés ;
- Les rencontres.



<https://youtu.be/8DuTIY7gflU>

4. DESENHO GAMIFICADO DE UMA UNIDADE INTRODUTÓRIA DE TÉCNICAS DE ESTUDO

Nesta unidade curricular de início de aprendizagem e hábitos académicos, intentou-se introduzir, ambientar e trabalhar comportamentos ajustados dos estudantes a um ensino e aprendizagem online.

O desenho gamificado desenvolvido e implementado nesta unidade curricular procurou trabalhar os desígnios de uma unidade curricular de início de licenciatura, na sua vertente de introdução no ensino a distância e e-learning, conteúdo pedagógico e nas diversas valências do indivíduo. Para além disso, através do desenho gamificado também se procurou aumentar o envolvimento e a motivação dos estudantes e, consequentemente, a sua participação nas atividades propostas no desenho, com aquisição e maturação de novas aprendizagens, individual e em pares.

4.1. PROPÓSITO PEDAGÓGICO

O desenho gamificado, com os seus elementos de jogo e mecânica utilizados, visou o cumprimento dos propósitos pedagógicos da unidade curricular, na sua vertente de aprendizagem e ensino de hábitos académicos.

Mecânica do desenho gamificado	Propósito pedagógico
Narrativa	Envolvência dos estudantes numa história original criada para desenvolver competências impressas no currículo, com uma personagem com traços semelhantes à realidade dos participantes e com o relato do conteúdo pedagógico.
Tarefas	Mecanismo para se trabalhar o conteúdo pedagógico apresentado. As tarefas foram criadas de forma a que os estudantes adquirissem competências definidas pelo currículo.
Vídeos	Visualização de desenhos alusivos à narrativa com explicação do conteúdo pedagógico e apresentação da tarefa a desenvolver, quando esta existia.
Níveis	Os dez níveis constituintes da narrativa impunham um sentido de progressão dentro da unidade curricular.
Tempo	O desenho da unidade curricular apresentava, na sua mecânica, prazos estipulados para diversas atividades. Os estudantes tinham prazos para realização das tarefas, dos quizzes, do desafio final e dos comentários dados aos trabalhos dos pares. A investigadora tinha prazos para comentar o trabalho dos estudantes, entrega do documento de badges, entrega da tabela de desempenho, entrega do documento <i>leaderboard</i> , entrega da tabela de desempenho geral e vídeo final.



Concurso Puzzle PEA Leaderboard	Combinar evocação de competências anteriormente adquiridas com um elemento que se percebe como lúdico. Seriar os estudantes que realizaram o Concurso Puzzle PEA, com uma disposição de pódio. Fornece feedback da atividade e dá visibilidade social. Poder social relativo ao desempenho no Concurso Puzzle PEA. Elemento de jogo muito virado para a competitividade.
Quizzes	Síntese dos conteúdos pedagógicos desenvolvidos. Fornece feedback do conhecimento dos estudantes sobre o conteúdo pedagógico, podendo servir como um momento de autoavaliação do estudante. Os quizzes foram elaborados de acordo com as competências que se pretendia estarem adquiridas e apreendidas.
Avatar	Requisição mínima de informação pessoal, deixando a restante ao arbítrio do estudante. Potencia um momento de personalização e liberdade de exposição online que o estudante pretenda ter, trabalhando igualmente comportamentos e comunicação online.
Pontos	Contabilização do feedback escrito dado aos colegas, nas tarefas que realizavam. Fornece feedback da atividade para que esteve escalonado e apoio social. Elemento de jogo que pretende recompensar e assim incentivar os estudantes a lerem e comentarem os trabalhos dos seus pares.
Badge	Elemento de jogo que recompensa a valoração obtida nos quizzes, para um mínimo de 5 valores, numa escala de 0 a 10. Fornece feedback da atividade para que esteve escalonado, percepção de competências adquiridas e guia de possível melhoramento de tópicos de estudo. O estudante pode ver este elemento como uma autoavaliação.
Badge premium	Recompensa pela aquisição de todos os badges. Fornece feedback da atividade para que esteve escalonado.
Feedback	A importância das diretrizes pedagógicas, do acompanhamento, da opinião dos colegas, da docente, da investigadora ou assistente, do contexto e de pertença a uma comunidade.
Feedback da docente no moodle	Perspetiva vertical.
Feedback da investigadora	Acompanhamento durante as tarefas.
Feedback dado e recebido pelos pares	Perspetiva horizontal.
Tabela de desempenho (fim de cada atividade)	Síntese do trabalho desenvolvido durante a atividade. Fornece feedback sobre a atividade a que pertence. Documento regulador do desempenho individual, permitindo ajustes, melhoramentos no trabalho e/ou empenho na unidade curricular.
Tabela de desempenho geral	Síntese do trabalho desenvolvido ao longo da unidade curricular. Fornece feedback de todo o percurso na unidade curricular.
Vídeo final	Síntese das conquistas alcançadas durante a unidade curricular. Fornece feedback das conquistas alcançadas durante toda a unidade curricular.
Documento de entrega de badges	Poder social relativo ao desempenho nos quizzes e autoavaliação.

4.2. DESCRIÇÃO DO DESENHO

Trabalhando o desenho gamificado através dos objetivos e conteúdo pedagógico, vamos descrever cada elemento de jogo e mecânica utilizada no desenho gamificado.

Narrativa

A narrativa digital, utilizada neste projeto, visou orientar, apoiar e apresentar os conteúdos e objetivos pedagógicos delineados de uma forma atrativa e envolvente.

Através da narrativa pretendeu-se envolver os estudantes, na sua componente emotiva, onde eles poderiam sentir afinidade de experiências. Esta narrativa, com inclusão do conteúdo pedagógico, visava a sua compreensão através da realização das tarefas e quizzes.

A narrativa incorporou duas personagens principais e duas secundárias. Guida, uma das personagens principais, tinha 19 anos e era natural da cidade de Guimarães, cidade onde desde sempre viveu. Concluído o secundário, tinha entrado no corrente ano letivo no curso de Ciências da Educação, na Universidade de Lisboa.

Guida ia desenvolver em cada ato um diário de bordo, sendo instruído aos estudantes que este diário iria assentar nas aulas da personagem do Prof. Figueiredo e seria partilhado, visto que ilustraria o conteúdo pedagógico da unidade curricular Práticas de Estudo e Aprendizagem, que estavam a cursar. A informação sobre esta unidade curricular iria ser complementada com o áudio respeitante à aula da personagem do Prof. Figueiredo e com os materiais em formato .docx e/ou .pdf que estariam disponíveis na plataforma Moodle, da unidade curricular em questão.

Níveis

Intentou-se fornecer uma evolução no ensino dos conteúdos e na aquisição de conhecimentos e competências ao longo da unidade curricular, através da narrativa e dos vídeos que a apoiavam. Os níveis pressupunham uma compreensão e resposta positiva ao nível de complexidade crescente dos conteúdos pedagógicos.

Desta forma, esperava-se uma evolução nos conhecimentos da unidade curricular com tarefas possibilitadoras de contínuo desenvolvimento de competências e conhecimentos.

Sendo os desenhos criados neste projeto para uma comunidade de ensino, os participantes estariam ao mesmo tempo no mesmo nível, não se fazendo notar a questão de estatuto potenciado pelos níveis referido pelos autores Zichermann e Cunningham (2011).



Tempo

Pretendeu-se situar, organizar e colocar num espaço temporal a realização das tarefas, do comentário aos trabalhos dos pares, dos quizzes e do Concurso Puzzle PEA. Estas quatro atividades tinham um tempo definido de execução, que foi fornecido antecipadamente aos estudantes. A sua execução fora do tempo definido, com ou sem sucesso, não seria contabilizado para a tabela de desempenho, recompensas de *virtual goods*, ou mesmo feedback da investigadora, a menos que fosse especificamente solicitado.

Houve igualmente tempo de feedback para a investigadora dar, como o comentário orientador às tarefas apresentadas, que a menos que houvesse erros seriam comentados de imediato após observação dos mesmos. Caso contrário, o comentário à atividade era dado no dia anterior ao fecho da mesma. O documento dos badges era entregue até 6 dias após o fecho do quiz, juntamente com a classificação que cada estudante alcançou. A tabela de desempenho era entregue até 48 horas após o fecho da temática correspondente. O documento do badge premium saiu aquando o último documento de badge e a tabela do *leaderboard* respeitante ao Concurso Puzzle PEA foi entregue após 72 horas da data limite de submissão dos posters. A tabela de desempenho, a tabela de desempenho geral e vídeo final saíram no final da unidade curricular.

Vídeos

Os vídeos, instrumento multimédia que sustentavam a compreensão oral e visual da narrativa, tiveram o intuito de envolver os estudantes de forma visual e auditiva nos conteúdos pedagógicos, apresentando a narrativa, o conteúdo pedagógico e a solicitação de tarefa, de forma atrativa, apelativa e não convencional. Eles eram curtos e a informação era passada pausadamente, tendo em conta a correta dicção dos narradores na leitura da narrativa.

Foram apresentados dez vídeos pedagógicos, onde sete deles apresentavam no final solicitação para realização de uma tarefa. A primeira parte dos vídeos era composta por imagens alusivas à narrativa e, conseqüentemente, ao conteúdo pedagógico. A segunda parte dizia respeito ao diário de bordo e a terceira à solicitação da tarefa, quando contemplada. Houve, ainda, um vídeo final sùmula do percurso dos estudantes e o que alcançaram, em termos de elementos de jogo.

Tarefas

As tarefas, referentes à narrativa, conteúdo e nível correspondente, assumiram-se como um elemento de prática dos conhecimentos adquiridos. Pretendeu-se uma maior prestação e envolvimento dos estudantes ao longo da unidade curricular, permitindo atempadamente colmatar dúvidas, questões e diretrizes pedagógicas não ajustadas. Ao longo da unidade curricular foram apresentadas sete tarefas, com incisão nas matérias que poderiam ser mais complexas e suscitar mais dúvidas. O período de execução de cada tarefa foi o período correspondente ao tema em que esta se encontrava. Os estudantes tinham, aproximadamente, seis dias para desenvolver a tarefa solicitada.

Pontos

Pretendeu-se, de forma social, recompensar os estudantes que davam feedback ao trabalho dos seus pares, reforçando este comportamento, assim como dar diretrizes sobre o que é um comentário válido. Foi atribuído um ponto por comentário construtivo às tarefas postadas dos colegas, no fórum para o efeito, na plataforma Moodle. Comentários como: "Concordo", "Sim, gosto", consideradas sem conteúdo, ou o mesmo comentário colocado no trabalho de diversos colegas, não teriam atribuição de ponto.

Quizzes

Tinham como objetivo a consolidação e consciencialização do conhecimento dos conteúdos pedagógicos apreendidos, podendo atempadamente, colmatar cognições erróneas de conhecimento ou aprofundamento do mesmo. Os quizzes eram compostos por perguntas de escolha múltipla, verdadeiro/falso, comentários curtos (até um máximo de 200 palavras), num total máximo de quinze perguntas. Cada quiz tinha um tempo de execução de 48 horas.

Tabela 5-1 Temáticas do Quiz 1 e do Quiz 2

Temáticas do Quiz 1 e Quiz 2

Quiz 1 – Abarca as seguintes temáticas: i) Estudo individual; ii) Cronograma; iii) Trabalho de Grupo; iv) Notas e Apontamentos.	Quiz 2 – Abarca as temáticas: i) Selecionar fontes; ii) Resumos; iii) Bibliografia – Fichas; iv) Referências Bibliográficas – American Psychological Association (APA) e Norma Portuguesa 405 (NP405).
--	---



Desafio Final – Concurso Puzzle PEA

O desafio final desta intervenção foi um concurso, o Concurso Puzzle PEA. Este consistia na elaboração de um cartaz síntese dos temas abordados na unidade curricular, com posterior sistema de ranking. O cartaz podia ser elaborado a solo ou a pares.

A elaboração do poster apresentava regras, que foram descritas, atempadamente, aos estudantes. O júri do concurso seria composto por dois estudantes e um elemento do projeto, recaindo sobre os estudantes a escolha do poster vencedor. Como pré-requisito para ingressar no júri, os estudantes tinham de ter realizado todas as tarefas. Em caso de empate por este critério, era acionado o segundo critério, relativo aos melhores desempenhos ao longo da unidade curricular, através da realização das tarefas de acordo com o que era solicitado, classificação nos quizzes e feedback construtivo aos pares.

Foi fornecido aos estudantes as diretrizes necessárias de integração no concurso. Assim, aquando da abertura das inscrições, num dispositivo próprio no espaço da unidade curricular, os estudantes tinham de se inscrever no concurso, de forma a poderem participar. Havia duas formas de participação no concurso:

- Elaborar um poster.
- Integrar o júri de seleção.

Houve inscrições em separado para ambas as participações. A primeira inscrição foi geral e dizia respeito apenas a candidaturas do concurso em si. Posteriormente, somente para os estudantes que se tinham candidatado anteriormente ao concurso, eram abertas inscrições para integrar o júri de seleção. Neste, os estudantes que não ficaram no júri de seleção, poderiam participar na elaboração do cartaz. Do júri de seleção, apenas os estudantes que realizaram todas as tarefas ao longo da unidade curricular poderiam candidatar-se à posição.

Todos os estudantes podiam inscrever-se para participarem no concurso. O vencedor do concurso teria um prémio.

Prémio 1.º lugar no concurso: O vencedor teria o seu cartaz publicado num blog associado ao método de aprendizagem desenvolvido nesta unidade curricular, com visualizações nacionais e internacionais. Teria, igualmente, a partilha do artigo no blog difundido por outros media sociais, caso de rede social, *microblogging* e *webpage* do LE@D, Laboratório de Ensino a Distância, sedado na UAb.



Elementos do Júri: O júri seria composto por três elementos. Dois estudantes e um elemento da equipa do projeto. Os estudantes que compusessem o júri tinham a responsabilidade de eleger o 1.º lugar do concurso.

Leaderboard

O *leaderboard*, ou tabela de ranking, esteve afeto à classificação dos posters, no Concurso Puzzle PEA. Pretendeu-se, desta forma, ordenar de forma classificativa, os posters a concurso. O *leaderboard* apresentava uma componente competitiva, através da seriação decrescente de posições, e visibilidade social.

Os posters foram valorados em conformidade com os critérios apresentados em tempo útil aos estudantes, como sendo adequação da escrita, citações e referências bibliográficas, normas de apresentação e elaboração de projetos, temática escolhida e ligação com o curso que frequentavam, sustentação argumentativa entre autor (estudante) e autores pesquisados (referências bibliográficas), mais-valia cognitiva para a área exposta e tratada.

Badge e Badge Premium

Os badges são um símbolo de poder social entre os pares. Aqui, alicerçados ao valor quantitativo dos quizzes, ajudavam o estudante a situar-se nas suas aprendizagens e a prepará-lo para diferentes formas de avaliação. Com a inclusão de badges pretendeu-se recompensar quem realizava e obtinha uma nota académica positiva nos quizzes, com valorização igual ou superior a dez, numa escala de zero a vinte valores. Houve dois badges em disputa, um por cada quiz apresentado.

No fim e a quem conseguisse alcançar os dois badges em disputa, ganharia o badge premium. O badge premium intentou valorizar o desempenho na realização dos quizzes, com a valorização necessária para alcançar badge em cada uma delas.

Avatar

Visando noções básicas de comportamento online, o avatar pressupunha a colocação de fotografia e nome no perfil do estudante, no espaço Moodle. Devido a se estar a operar unicamente nesta plataforma, este era requisito obrigatório, mas único.

Feedback

A par do desenho da primeira intervenção, também nesta intervenção e neste desenho, o feedback foi o elemento mais utilizado e sobrevalorizado em relação aos restantes. O feedback teve tempos específicos para questões de atribuição de *virtual goods* e



feedback de desempenho. Em relação às questões colocadas pelos estudantes, houve igualmente tempo médio de resposta, que não foi superior a 24 horas. Os diversos tipos de feedback são apresentados de seguida:

1. Feedback dos pares, através de comentários construtivos escritos às tarefas realizadas dos colegas. Os estudantes veriam o seu comportamento reforçado quando, por cada comentário que obedecesse às regras de “construtivo”, alcançassem um ponto;
2. Feedback da docente da unidade curricular, na plataforma Moodle, mediante necessidade dos estudantes, cumprimento de normas institucionais, etc.
3. Feedback da assistente (investigadora) ao longo das tarefas que os estudantes iam desenvolvendo, no Concurso Puzzle PEA, assim como mediante necessidade dos estudantes e exposição de dúvidas na plataforma Moodle.
4. Tabela de Desempenho, como súmula de cada tópico com solicitação de tarefa. Com sete tabelas de desempenho no seu total foi apresentada informação como se realizou a tarefa, se foi realizada mediante o que foi solicitado, número de comentários dados aos pares, pontos, quizzes e badges, caso os houvesse. Foi entregue até 48 horas após o fecho da temática correspondente. Por razões de preservação da confidencialidade e anonimato dos estudantes, não será partilhado neste ebook.
5. Tabela de Desempenho Geral. Tabela com a súmula do percurso dos estudantes ao longo da unidade curricular e as suas conquistas, em termos de elementos de jogo e tarefas. Penúltimo documento a ser entregue aos estudantes. Também, razões de preservação da confidencialidade e identidade dos estudantes, levam a que não seja partilhado neste ebook.
6. Vídeo final com o resumo do desempenho de cada estudante ao longo da unidade curricular, no que se refere a conquistas dos elementos de jogo e tarefas. Último elemento multimédia a ser entregue aos estudantes, funcionando como uma despedida da unidade curricular. Por razões de preservação da confidencialidade e anonimato dos estudantes, não será partilhado neste ebook.
7. Documento de Badges. Pretendeu dar visibilidade social. Com ligação à prestação académica positiva da realização do quiz, o documento foi colocado no Moodle até 6 dias após o fecho do quiz, juntamente com uma tabela com a classificação de cada estudante no quiz. Por razões de preservação da confidencialidade e anonimato dos estudantes, não será partilhado neste ebook.



8. *Leaderboard*. Pretendeu dar visibilidade social. Referente à classificação do desafio final. Foi entregue após 72 horas da data limite de submissão dos posters. Por razões de preservação da confidencialidade e identidade dos estudantes, não será partilhado neste ebook.

Em forma de smula, a mecnica do desenho gamificado com os elementos de jogo utilizados podem ser visualizados na figura 4.

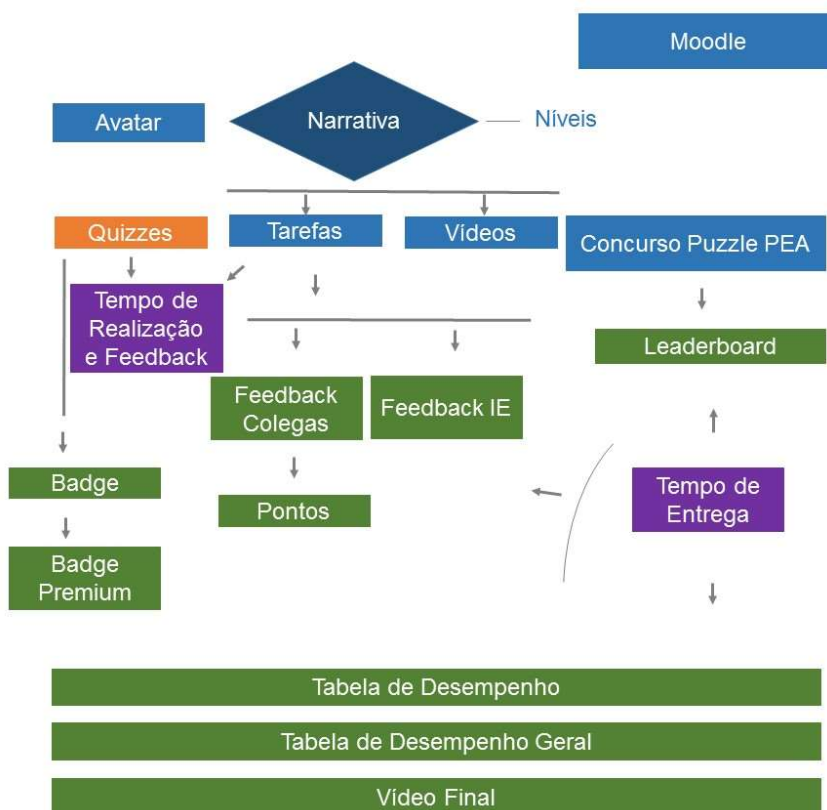


Figura 4. Desenho Gamificado de Prticas de Estudo e de Aprendizagem: Mecnica e Elementos de Jogo

4.3. PERCURSO DA UNIDADE CURRICULAR

Na certeza de que os estudantes iriam encontrar uma unidade curricular diferente das demais, com as suas prprias regras e expectativas de participao, a apresentao da unidade curricular careceu de um maior cuidado na explicao aos estudantes esta abordagem de ensino e de aprendizagem.

Assim, foi deixado dois documentos específicos sobre o desenvolvimento da unidade curricular. Um apresentava a unidade curricular e as regras da mesma e, um outro, continha uma apresentação sumária da narrativa.

Aqui serão partilhados os documentos das regras da unidade curricular e o roteiro da narrativa.

Apresentação e Regras da Unidade Curricular

A unidade curricular Práticas de Estudo e de Aprendizagem será desenvolvida através de uma narrativa que será partilhada com os estudantes em formato multimédia. Espera-se que os estudantes acompanhem todos os temas numa posição ativamente participativa, interventiva e dinâmica.

A consulta dos documentos a seguir indicados permitirá perceber como se vai desenvolver a UC:

- **A história.** Este documento tem a caracterização dos personagens e uma introdução à mesma.

- **As regras.** Neste documento estão descritas todas as regras a cumprir.

A unidade curricular foi desenhada para os estudantes aprenderem não só através do que é disponibilizado, mas igualmente com os colegas. Nesta UC, os estudantes terão de realizar tarefas e quizzes para consolidação de conhecimentos. No documento "Narrativa e Regras" os estudantes poderão visualizar outros elementos que podem alcançar mediante a aprendizagem, a prestação, o envolvimento, como é o caso de pontos, badges, entrada num *leaderboard* e participação num desafio final onde os estudantes poderão fazer parte de um júri integrando uma das docentes desta unidade curricular.

A participação nesta unidade curricular é importante para o percurso académico. A aprendizagem será feita de forma faseada, testada, e sempre com acompanhamento e feedback dos trabalhos.

O desenho desta unidade curricular está assente em técnicas de gamificação visando uma abordagem mais dinâmica, atrativa e inclusiva na aprendizagem. Reforça-se assim, a importância da participação em todas as fases do processo da unidade curricular de forma a ser criado um ambiente de práticas de aprendizagem!



Esperamos que esta forma de trabalho possa constituir uma modalidade interessante de aprendizagem.

Cronograma da UC

	DATAS	TAREFAS	QUIZ	E-FÓLIOS	DESAFIO FINAL
ESTUDO INDIVIDUAL	8-14 outubro	1			
CRONOGRAMA	15-21 outubro	1			
TRABALHO DE GRUPO	22-28 outubro				
NOTAS APONTAMENTOS	29-04 novembro	1	5- 6 novembro	A - 13-19 novembro	
SELECIONAR FONTES	06-12 novembro	1			
RESUMOS	20-26 novembro	1			
BIBLIOGRAFIA FICHA	27-03 dezembro				
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	04-09 dezembro	1	10- 11 dezembro		
APRESENTAÇÕES	14 dezembro 04 janeiro	1		B – 08-15 janeiro	
ELABORAR PROJETOS	05-18 janeiro				
					19 a 22 janeiro

Introdução à Narrativa

A narrativa era constituída por duas personagens principais e duas personagens secundárias. Pretendeu envolver-se os estudantes através de uma narrativa onde eles pudessem sentir afinidade de experiências.

Guida, personagem principal, não era conhecedora de muitas cidades para além da sua, onde era natural. Ainda no secundário, fez duas visitas escolares, uma com o professor



de História, numa viagem ao Porto, para visitarem as igrejas e conhecerem os diferentes estilos de construção, e foram, com a professora de Geografia, à Reserva Natural das dunas de São Jacinto, concelho de Aveiro.

Com pouca experiência em viagens e nunca se tendo visto a viver sozinha, Guida sentia que a sua vida iria ser palco de muitas mudanças nos tempos próximos, o que a deixava, por um lado, expectante para viver essas novas experiências e, por outro lado, apreensiva. Guida sempre idolatrou a sua prima Bia, mais velha catorze anos, uma aventureira como a mesma a definia. Bia, também natural da cidade de Guimarães, era recém-licenciada (tinha concluído a sua licenciatura no ano transato) pela Universidade Aberta e residia, à data, em Borba, Alentejo.

Bia compreendia o misto de emoções que Guida estava a sentir derivado da mudança, da excitação de ir para outra cidade viver sozinha, mas também do desconhecido. Bia, para além de apoiar Guida nesta fase, aconselhou-a em termos estudantis, a elaborar um diário de bordo para as suas aulas, a par do que ela própria fez na sua licenciatura. Sendo um material que ajuda na organização e segmentação dos conteúdos pedagógicos, Bia deu a Guida o diário de bordo de uma disciplina que ela foi fazendo e que tinha conteúdos similares à disciplina Práticas de Estudo e de Aprendizagem, que Guida também iria ter. Guida iria seguir o conselho da sua prima e construiria um diário de bordo para a unidade curricular de Práticas de Estudo e Aprendizagem.

Foi instruído aos estudantes que este diário da personagem Guida iria assentar nas aulas da personagem do Prof. Figueiredo e seria partilhado com eles, visto que ilustraria o conteúdo pedagógico da unidade curricular Práticas de Estudo e Aprendizagem, que estavam a cursar. A informação sobre esta unidade curricular iria ser complementada com o áudio respeitante à aula da personagem do Prof. Figueiredo e com os materiais em formato .docx e/ou .pdf que estariam disponíveis na plataforma Moodle, da unidade curricular em questão.

Personagens Principais	Personagens Secundárias
Guida: Natural da cidade de Guimarães. Tem 19 anos. Vai estudar para Lisboa, quando todos os seus amigos ficaram colocados nas universidades do Norte do país. Guida é jovial, distraída e dada a relações humanas, não estando habituada a estar sozinha. Sempre rodeada seja por familiares, seja pelos seus amigos de escola e vizinhos, a nova fase	Bia: Natural da cidade de Guimarães. Tem 33 anos. Saiu de Guimarães aos 20 anos para a cidade do Porto. Já viveu em Coimbra, Viseu e de momento vive em Borba, no Alentejo. Finalizou o ano passado a sua licenciatura na Universidade Aberta. Bia é curiosa por natureza, gosta da



que irá viver deixa-a com um sentido de liberdade que ainda não sabe como encarar. É prima de Bia.

liberdade de poder viver temporadas numa cidade e mudar quando entender. É prima de Guida.

Duarte Figueiredo: Prof. Figueiredo como é conhecido pelos alunos é natural de Castelo Branco. Tem 59 anos. Vive em Lisboa há quase 40 anos e é professor universitário, na Universidade de Lisboa, há 34 anos. Nutre um gosto particular pelo ensino de jovens adultos e pela orientação profissional e académica que acaba sempre por trabalhar com eles. A sua profissão é desempenhada com tenacidade e gosto por ensinar. É rigoroso com a hora, assim como a escrita académica, não permitindo que no ensino superior os estudantes deem erros ortográficos. É prof. de Guida, na disciplina Práticas de Estudo e Aprendizagem.

Prof^a. Madalena: Natural de Braga. É professora do ensino secundário na cidade de Guimarães. Foi professora de Guida no secundário.

Percurso da Narrativa, Tarefas, Desafio e Vídeos

A unidade curricular foi apresentada de forma faseada aos estudantes. Com um hiato de aproximadamente uma semana, um vídeo era aberto aos estudantes. Esse vídeo continha a narrativa correspondente, o diário de bordo e, uma tarefa em sete dos dez vídeos apresentados.

A narrativa intitula-se Uma Experiência Universitária e está escalonada em 10 níveis.

Cena 1 Estudo Individual [Avaliação ao longo da vida]

Narrador:

Guida alugou um quarto perto da faculdade, num apartamento que irá dividir com mais três raparigas, também elas estudantes universitárias. Uma está há quatro anos no apartamento e as outras duas há três. Habituada a andar a pé na sua cidade tendo alugado um quarto perto da faculdade, Guida não irá utilizar transportes públicos para a deslocação casa faculdade, preferindo fazer este trajeto a pé.

Guida partiu para Lisboa com entusiasmo e nervosismo. Chegou ao seu novo quarto em Lisboa há quatro dias e desde então está a ter dificuldades em comer, algo não só estranho para ela, como para os pais, estando-os a deixar apreensivos. Guida tem reparado noutras alterações que tem sofrido, como é o caso da alteração do sono, da sua atenção e da forma como reage a problemas quotidianos que outrora os resolvia com facilidade e destreza e agora está com dificuldade em resolvê-los. Estas mudanças deixam-na confusa e sobressaltada, pois estava entusiasmada, contente e desejosa por esta experiência.



Guida fala com a sua prima que a aconselha a ir passear e a conhecer a cidade. Diz-lhe que perto da casa onde está tem o Jardim do Campo Grande e que ela irá gostar. Mas desta vez Guida está relutante em sair do quarto e Bia pergunta-lhe então se já começou a ler os livros que lhe emprestou da última vez que esteve em Guimarães. Guida depois de conversar com a sua prima, decide desfolhar um capítulo dedicado à aprendizagem.

E começa: A aprendizagem é a aquisição de conhecimento, compreensão e aptidão ou habilidade, quer de forma deliberada, quer acidentalmente. Ela é a acumulação de informação pelo estudo, pela experiência ou pela instrução (Samuel, 1999). Para esta se dar, outras funções têm de trabalhar em conjunto, como é o caso da atenção, concentração, cognição, processos cognitivos, sistemas de memória. Sendo estes termos novos para ela, Guida vai pesquisar alguns. Percebe que atenção e concentração são funções relacionadas entre si. Enquanto a atenção é a capacidade de focar e direcionar os processos cognitivos durante um estado fisiológico de alerta, a concentração é a capacidade de focar e manter a atenção por um período de tempo (Trzepacz & Baker, 2001). Já a cognição diz respeito à capacidade de pensar, utilizar a inteligência, o conhecimento, a lógica, o raciocínio, a memória e todas as funções corticais superiores (Trzepacz & Baker, 2001).

Guida considera que vai ter leituras para os próximos tempos a par dos seus estudos.

As atividades letivas têm início hoje e Guida chega mais cedo à faculdade para a sua primeira aula sobre Práticas de Estudo e Aprendizagem, com o Prof. Figueiredo.

O Prof. Figueiredo traz para a primeira aula a relevância das obrigações de se ser estudante universitário. Os diferentes tipos de exigência entre o ensino secundário e o ensino universitário. O tipo de escrita é uma exigência superior para quem ingressa num curso universitário. Não são permitidos erros ortográficos e apesar de os estudantes já terem competências de estudo, tal não significa que estas sejam as corretas. A aprendizagem é um processo contínuo e a sua existência passa muitas vezes por um sistema de avaliação. Estamos constantemente a ser colocados à prova, afirma o professor, e há fases da nossa vida que estamos em prova. Somos avaliados sistematicamente, seja por colegas de trabalho, pelo superior hierárquico, por professores, pela família e até por estranhos, pessoas com quem nunca nos cruzamos anteriormente. Apesar de, continua o Prof. Figueiredo, vocês enquanto estudantes, associarem o termo avaliação ao contexto de ensino, o que não sendo erróneo, também não é tudo. E como considera não ser tudo, o Prof. Figueiredo exprime a sua vontade de querer que os estudantes aprendam para além do que é solicitado para exame e que



aprendam a lidar com a pressão dos exames encarando-os como mais uma etapa do processo de aprendizagem. Sabe que os momentos de avaliação trazem sempre consigo algum nervosismo e ansiedade, mesmo quando os estudantes se sentem preparados e confiantes em relação ao seu conhecimento sobre a matéria lecionada. Mas também sabe que se os estudantes encararem os exames como um processo natural da sua aprendizagem, a disponibilidade e a forma como fazem a gestão emocional daquele momento também difere, podendo ser a diferença entre uma avaliação positiva e uma avaliação negativa.

Guida começa a redigir o seu diário de bordo sobre questões que o professor vai falando e que ela considera serem alvo de escrutínio.

Diário de Bordo

Data: 8 a 14 de outubro

Local: Lisboa

Quando falamos em exame, quais os fatores que podemos incorporar?

1. Leitura dos materiais pedagógicos;
2. Compreensão das leituras efetuadas;
3. Maturação das aprendizagens - acomodação das novas aprendizagens dentro das estruturas cerebrais. Implica períodos de reflexão e transferência de antigas; aprendizagens para as novas.
4. As aprendizagens que julgamos ter são mesmo as que efetivamente temos?
5. Esforço despendido tem correlação direta com uma boa prestação na prova? Influência de fatores como stress e ansiedade. Estes fatores poderão levar a uma falsa leitura da questão e consequente resposta errada. Pode igualmente levar a um esquecimento momentâneo (vulgo "brancas").
6. Ilusões de competência – Quando o que sabemos não é correto.

Tarefa 1

Faça uma reflexão pessoal sobre um momento em que estivesse a ser avaliado. (Mínimo: 100 palavras. Máximo: 500 palavras)





<https://youtu.be/79se0jRxgIk>

Cena 2 [Cronograma]

Narrador:

Guida ainda está em fase de adaptação à sua nova vida. Apesar de ser distraída, apercebe-se que a sua dificuldade em focar a atenção, como no caso das aulas, tem aumentado. Tem igualmente tido dificuldades em dormir, sentindo-se muito desperta a partir do meio da tarde. A relação com as suas colegas de casa ainda é muito superficial, o que a perturba, pois é uma pessoa que aprecia o convívio social e gosta muito de conversar. As suas colegas de casa são pessoas reservadas, organizadas, independentes e um pouco solitárias. Guida travou conhecimento com uma estudante da sua faculdade, oriunda de Monção, com quem partilha algumas características pessoais, mas que se encontra num ano académico superior ao seu e os horários não são coincidentes. Na sua turma tenta ainda encontrar o seu lugar. Guida pega num livro da sua prima e começa a desfolhá-lo. Pára no capítulo sobre o sono.

O sono é uma parte vital da memória e da aprendizagem. Um cérebro cansado não consegue processar a informação da melhor forma e mediante o cansaço, de forma alguma. O sono é revitalizante e elimina os produtos tóxicos que vamos acumulando enquanto estamos acordados. Um dos segredos para a consolidação dos materiais é lê-los antes de ir dormir. Tal aumenta a probabilidade de se sonhar com isso e enquanto dormimos é como se estivéssemos a trabalhar sobre o material, aumentando as hipóteses de o compreender e consolidar. Claro que quando estamos cansados o melhor será dormir e fazer as leituras no dia seguinte.



Guida foi, como tem sido hábito, mais cedo para a faculdade. Entre aulas e biblioteca, Guida tem tentado ordenar e organizar a sua vida estudantil. Se por um lado se sente relaxada pela ausência de prazos para estudar, sente-se apreensiva pela sua dispersão em termos estudantis e pela organização que sempre revelou ter.

Na aula do Prof. Figueiredo é tempo para este abordar exatamente as questões da importância de um plano de estudos. Começa por se dirigir aos seus alunos com o traçar da sua experiência académica e das opiniões que esta possa ter para indivíduos fora deste meio. A ilusão de que a vida académica é uma festa constante é um ponto importante para o Prof. que afirma que se os estudantes querem ter sucesso nesta etapa que escolheram traçar, então é tempo para se preparem para longas horas de estudo, pesquisa e prática. Enquanto estudantes universitários são adultos e autónomos. O percurso escolar e pessoal e de responsabilidade própria e suportada pelas opções que fizeram. Há, contudo, métodos e instrumentos que ajudam a por em perspetiva todas as tarefas que se predispuseram a realizar. Um instrumento utilizado no meio académico, que por vezes é mesmo obrigatório apresentar é o cronograma de trabalho.

Diário de Bordo

Guida começa a fazer as suas anotações no diário de bordo sobre o que é e como fazer um cronograma.

Data: 15 a 21 de outubro

Local: Lisboa

Cronograma é um instrumento utilizado em diversas áreas. Para um estudante, este instrumento assume um valor elevado, pois não só o auxilia no cumprimento de prazos, como o ajuda a esquematizar e consciencializar de todas as tarefas que tem para desempenhar. Ao distribuí-las no tempo fornece uma visão geral de praticabilidade e de obrigação de trabalhar durante o período que escalonou para as tarefas. A rigidez de um cronograma é igualmente útil para um estudante se disciplinar e entregar o seu trabalho dentro do prazo estabelecido. Há um compromisso do estudante para com as tarefas que se predispões a realizar.

Um cronograma é apresentado através de uma tabela em que figuram, não se esgotando nestes elementos, mas estando estes presentes: i) tarefas a realizar; ii) tempo total; iii) tempo despendido para cada tarefa discriminada em anos, meses e dias.



Tarefa 2

Faça um cronograma para esta unidade curricular, tendo em conta todas as outras atividades que tem na sua vida.



<https://youtu.be/9pyZpHW9R6c>

Cena 3 [Trabalho de Grupo]

Narrador:

Guida sempre foi apelidada pelos seus pais de preguiçosa. É certo que sente muitas vezes inércia para fazer o que os pais lhe pedem, mas está sempre pronta para passear e sair com os amigos. Por isso acha que é preguiçosa, mas só para algumas coisas. E parece que este caso está a ocorrer na sua vida académica. Tem sentido mais vontade de sair com colegas da faculdade, os que, entretanto, conheceu no bar académico, do que em realizar os trabalhos que os professores pedem. Hoje, ao contrário do que tem acontecido esta semana, Guida não vai sair à noite. Aproveitando para estudar, mas sem sucesso, Guida pega no livro que anda a ler, tendo-lhe chamado a atenção o tema sobre procrastinação.

Um dos obstáculos que vão surgindo na vida de um ser humano são os seus momentos de procrastinação. Interessada no tema e ainda mais em tentar contornar estes momentos, Guida faz uma pequena pesquisa sobre o mesmo. Procrastinação aparece quando se tem uma tarefa a realizar, mas como não nos sentimos motivados ou com vontade de a realizar, vamos adiando a sua conclusão. Este adiamento, o não se realizar a tarefa faz aumentar os níveis de stress. A pessoa revela dificuldades em se concentrar e todos os estímulos são fonte de desconcentração. Nestes momentos, a aprendizagem

é difusa e pouca informação fica retida. Nos anos 80, Francesco Cirillo desenvolveu um sistema de gestão de tempo, a Técnica de Pomodoro. Esta técnica foi desenvolvida para ajudar uma pessoa a se concentrar por um período curto. A concentração deverá estar dirigida para o processo e não para o produto, ou seja para o desenvolvimento da tarefa e não para a sua conclusão. A Técnica de Pomodoro assenta em identificar distrações suscetíveis ao indivíduo, podendo ser ligação à internet, telemóvel perto, música. É então proposto que a pessoa elimine todas as fontes e estímulos distratores e que durante 25 minutos apenas se concentre nessa tarefa que tem para realizar, trabalhando na mesma. Após este tempo, a pessoa pode recompensar-se como indo à internet, jogar por um curto espaço de tempo, ver o telemóvel, fazer um lanche, etc.

Guida tem saído cada vez mais tarde de casa de manhã. Desde se esquecer de colocar o despertador, a não controlar as horas de saída de casa, a ter-se já esquecido de lavar a roupa e ter ficado sem roupa interior para vestir, a sua correta adaptação ainda não se fez sentir. As colegas, com um mapa de limpeza da casa também já não estão a tolerar a falta de organização que Guida demonstra ter. Não arruma a casa quando é a sua vez, não arruma a cozinha na altura em que utiliza os utensílios, deixando louça espalhada pela sala e cozinha, muitas das vezes não tem roupa lavada tendo de pedir a alguém da casa, sendo também normal esquecer-se das chaves de casa, acordando toda a gente de madrugada. Por outro lado, Guida só está desgostosa de que as suas colegas não gostem de passear e conversar, algo que gostaria de fazer com elas.

A carreira de docência do Prof. Figueiredo já permitiu com que se deparasse com muitas situações conflituosas, mas também de entrosamento entre estudantes. Os trabalhos de grupo foram sempre uma questão em que muitas das vezes teve de ser o mediador de conflitos. Querendo alertar os seus estudantes que agora iniciam a sua caminhada na vida académica, o Prof. explica primariamente a diferença entre trabalho de grupo e trabalho em grupo. O trabalho de grupo avança, é uma técnica de ensino que o estudante conhece e praticou durante a frequência dos diversos graus de escolaridade. Nesse caso, o trabalho de grupo é determinado pela planificação das atividades elaborada pelo professor da disciplina, acontece em momentos diferenciados do ano escolar e os elementos constituintes do grupo mudam em função das atividades formativas ou sumativas. Regra geral, a avaliação do trabalho realizado em grupo é tida em conta na avaliação final do aluno.

Já no trabalho em grupo interessa sobretudo que o estudante entenda o grupo enquanto entidade na qual os elementos que o constituem aplicam regras e adequam



comportamentos para a realização de objetivos comuns. Assim, estudar em grupo, atividade que o estudante já efetuou, em momentos que antecederam uma prova ou exame, por exemplo, também diverge da temática do nosso tópico. Nessa atividade, o tempo de vida do grupo era curto, o grupo era constituído pelo próprio estudante e pelo vizinho ou pelo melhor amigo e, na maior parte dos casos, o estudo era individual, desprovido de atitude colaborativa. Aqui, os objetivos do grupo centram-se na aprendizagem de determinada unidade curricular, obter êxito na UC e, por conseguinte, no curso, sendo a finalidade do grupo. É necessário um comportamento colaborativo e o tempo de vida do grupo é longo, indo de um semestre a um ano letivo, com a possibilidade de se perpetuar no ano letivo seguinte.

É ainda referido nesta aula a questão de se comentar o trabalho dos colegas. Sabendo o Prof. Figueiredo que é um tópico sensível e que por norma os estudantes não se sentem à vontade quer para falar, quer para comentar, decide apontar alguns aspetos sobre o mesmo. Um comentário a um trabalho dos vossos pares deverá seguir uma linha de assertividade. É importante sabermos exprimir a nossa opinião de uma forma não agressiva, clara e construtiva. A opinião deverá estar assente num raciocínio em que seja passível de se identificar, ser maturada e sustentada. Ao longo do vosso percurso académico irão ser solicitados para comentar o trabalho dos vossos pares. Este momento não deverá ser percecionado como uma avaliação vossa para com os vossos colegas, mas antes como a possibilidade de vocês se colocarem na posição de agentes impulsionadores de outras perspetivas que poderão acrescentar valor ao raciocínio e trabalho desenvolvido pelos vossos pares.

Mediante a aula de hoje, Guida considera importante destacar alguns pontos e fá-lo no seu diário de bordo.

Diário de Bordo

Data: 22 a 28 de outubro

Local: Lisboa

- A importância de trabalhar em equipas multidisciplinares.
- A planificação na constituição dos elementos constituintes do grupo.
 - i) Quais os elementos do grupo,
 - ii) a planificação de trabalho,
 - iii) a distribuição de tarefas,
 - iv) a atribuição de responsabilidades,
 - v) componentes da organização do trabalho nas sociedades contemporâneas.



Para trabalho de grupo, Guida faz as suas apreciações

Trabalho de Grupo

Antes de constituir um grupo, convém refletir nas suas questões:

- 1) Como deve ser constituído o grupo;
- 2) Com que colegas devo formar o grupo;
- 3) Quantos elementos deverá ter o grupo;
- 4) Quais os objetivos de se formar o grupo.

Os elementos do grupo deverão responder aos seguintes critérios:

- Levam a sério o objetivo do êxito;
- Querem trabalhar em grupo;
- Estão todos em condições de responder ao trabalho;
- Facilita se se conhecerem previamente.

Funcionamento do grupo

TEMAS	DESENVOLVIMENTO
INTERACÇÃO	Processa-se por e-mail As reuniões não são excluídas É de um para todos
PLANO	É de periodicidade mensal Aponta tarefas a cada membro Ajusta-se ao ritmo do ensino da UC
IDENTIFICAÇÃO DE COMPROMISSOS	Os compromissos de cada um são conhecidos Não devem pôr em causa o trabalho do grupo

- Atenção à contaminação de grupo. Quando se propaga informação que não corresponde à verdade.

Uma ideia ou informação errónea tirada por um elemento do grupo e que seja passada aos restantes irá colocar todos os envolvidos com informação e conhecimentos erróneos.

Para temáticas chave, ou de maior complexidade, ter pelo menos um elemento do grupo a confirmar a informação.

Os conflitos dentro do grupo. Tentar evitar:

- Domínio do grupo por um elemento;
- Trabalho só de alguns elementos;
- Diferenças de perceção das atividades e dos recursos de aprendizagem;
- Diferenças de interesses não manifestados anteriormente.
- Trazer problemas de outras vertentes da vida, seja pessoal, do local de trabalho, etc.



O foco de todos os elementos no trabalho é importante em prol dos objetivos delineados.

Tarefa 3

Relate, entre três a cinco aspetos que possam minar a execução de um trabalho em grupo e possibilidades de resolução de cada aspeto apresentado.



<https://youtu.be/wykDqYAMapw>

Cena 4 [Apoio ao estudo | Notas ou Apontamentos]

Narrador:

Guida, apesar de distraída, sempre se empenhou na altura dos testes e exames. As suas notas não refletiam muita dedicação e estudo, mas sempre conseguiu ter notas que a permitisse transitar de ano sem disciplinas com nota negativa. Sempre disse para si que no próximo semestre iria melhorar os seus métodos de estudo, começando a ler todos os dias os materiais e a estar com mais atenção nas aulas, mas esse dia nunca chegou verdadeiramente. Todavia, agora como estudante universitária, Guida espera conseguir não só fazer um acompanhamento mais premente das matérias escolares, como estar com mais atenção nas aulas e até encontrar outras formas que rentabilize o seu trabalho e esforço.

Um pouco nostálgica, Guida recorda uma aula com uma das suas professoras preferidas no secundário, a professora Madalena. Muito chegada aos alunos e sempre com tempo para os ouvir, Guida relembra quando a professora Madalena lhe referiu as ilusões de competência e da importância de recordar o que se está a ler ou estudar. Um livro aberto pode dar a ilusão de que já se sabe a matéria, da mesma forma que ver um exercício já feito pode dar a ilusão de que a sua resolução é simples. A professora Madalena chegou a

alertar Guida e mais duas colegas que andavam sempre juntas que quando se está a ler algo ou a estudar, se deve recordar e evocar o que se leu, de forma a se ficar com uma ideia mais realista do que já se sabe. Tentar recordar o material de estudo é mais eficiente do que simplesmente estar a ler-se o material diversas vezes.

Na aula de hoje do Prof. Figueiredo, a temática abordada é a forma de estudo e os apontamentos que cada estudante tira da aula. O Prof. Figueiredo sabe que cada estudante tem a sua forma de estudar. Se há uns que preferem estudar sozinhos há quem prefira fazê-lo em grupo com os seus colegas de turma. As formas de estudo também diferem. Uns fazem-no através de leituras, outros privilegiam a prática sobre os materiais pedagógicos, outros ainda preferem estudar pelas notas ou apontamentos que foram tirando nas aulas e complementando com leituras propostas. Há quem ainda goste de estudar através de resumos e da exposição oral das matérias.

Mas se cada estudante tem a sua forma de estudar, o Prof. Figueiredo também sabe que nem sempre o que os estudantes tiram as notas de forma correta. E como tal, começa por explicar o que são notas ou apontamentos, algo bastante utilizado entre os estudantes.

O Prof. Figueiredo começa por salientar que os apontamentos devem evidenciar ideias-chave, devem ser claras e bem estruturadas. Os apontamentos não são um ditado. É por isso importante distinguir o essencial do acessório. É preciso estar com atenção para se conseguir agregar a informação que tem valor no discurso do professor, ou num texto que estejamos a ler. Quando se tomam notas deve-se fazer exercícios de recordar o que foi escrito. Quando lemos temos a perceção que já sabemos aquela parte de informação, mas é quando nos pomos à prova – recordar o que foi escrito – que temos a certeza das nossas dificuldades ou ainda ausência de conhecimento.

Quando lemos um texto, por vezes temos a tentação de sublinhar tudo. O excesso de sublinhados num texto pode já não estar a enaltecer informação importante, como pode passar a ideia que já sabemos aquela matéria. Diminuir sublinhados e integrar pequenas notas laterais de ideias chave daquele parágrafo ou parágrafos, poderá ser uma alternativa mais eficaz ao estudo.

Tirar apontamentos implica estar focado. A atenção e concentração deverão estar a funcionar para o mesmo fim que é o que se está a ouvir ou a ler.

Diário de Bordo

Data: 29 a 04 de novembro

Local: Lisboa



Tirar apontamentos de discurso oral:

- Escolher um lugar adequado de forma a conseguir ouvir sem restrições e a ser possível, ver o orador;
- Estar focado;
- Escrever de forma ágil e sintética. Pode-se posteriormente (não muito tempo depois) desenvolver um texto em volta dos apontamentos que foram recolhidos.
- Escrever em papel adequado.

Ter em consideração:

- Ênfase colocada pelo orador no seu discurso [Ajuda a separar o essencial do acessório]
- Estruturação do discurso que está a ouvir [Ajuda a separar o essencial do acessório]
- Forma da escrita das suas notas. [Vai perceber mais tarde o que escreveu?]
- Datar, situar e contextualizar o evento. Colocar data, local e nome do orador pode ajudar futuramente a recordar mais facilmente a informação, porque situamos mentalmente a altura em que o evento ocorreu.

Tirar apontamentos de leituras efetuadas:

- Os apontamentos deverão ser claros e evidenciar questões chave. Excesso de sublinhados poderá ter um efeito contrário ao desejado.
- Há abreviaturas e símbolos que poderão ajudar na tomada de apontamentos:

Abreviatura	Significado	Abreviatura	Significado
cap.	capítulo	o.	obra
cód.	código	op. cit.	Latim: <i>opus citatum</i>
cf.	cifrar/conferir	cód.	código
col.	coleção	cf.	cifrar/conferir
D.	Dom/Dona	col.	coleção
Dr.	Doutor	D.	Dom/Dona
ed.	edição	Dr.	Doutor
etc.	Latim: <i>et caetera</i>	ed.	edição
ex.	exemplo	etc.	Latim: <i>et caetera</i>
fig.	figura	ex.	exemplo
id.	Latim: <i>idem</i> (o mesmo)	fig.	figura
ibid.	Latim: <i>ibidem</i> (o mesmo lugar)	id.	Latim: <i>idem</i> (o mesmo)
n.	número	ibid.	Latim: <i>ibidem</i> (o mesmo lugar)



Sinal	Valor
=	Igual
+	Mais
-	Menos
%	Percentagem
+ -	Mais ou menos
<	Menor/inferior
>	Maior/superior

Tarefa 4

Tire apontamentos, em forma de diário de bordo, do excerto do artigo apresentado de Leandro Almeida, "Facilitar a aprendizagem: ajudar aos alunos a aprender e a pensar".



https://youtu.be/6_pnAxJA8hU

Cena 5 [Selecionar fontes]

Narrador:

Guida tem tentado equilibrar a sua vida social académica com os seus estudos e ainda a gestão da sua vida quotidiana, principalmente em casa. Com frequência fala com os seus amigos que ficaram nas universidades do Norte do país, vão a casa todos os fins de semana e dizem não terem sentido assim tantas diferenças. A proximidade das regiões ajuda na medida em que as formas de estar e viver são similares, o que acabou por não acontecer com Guida. Apesar de estar a gostar de viver na capital, por vezes sente falta da fluidez com que tudo se proporcionava, na escola, em casa, com os amigos. Esta tarde foi até à baixa da cidade com umas colegas do bar académico, mas a chuva afugentou as suas colegas e Guida decidiu ir também para casa. Nas alturas em



que está por casa, gosta de ler o livro que a sua prima lhe emprestou. E foi o que fez. Pegou no livro da sua prima e começando a ler uma secção sobre aprendizagem deparou-se com a temática sobre os dois modos de pensamento, o focado e o difuso. Nas nossas atividades diárias saltamos de um modo para o outro, nunca estando contudo, nos dois modos concomitantemente. Enquanto no modo de pensamento focado a nossa concentração está toda direcionada para o desempenho de uma atividade específica, exigindo por parte do indivíduo altos níveis de atenção. Este tipo de pensamento é importante para resolução de problemas com utilização de uma visão racional, analítica e sequencial. Por outro lado, o pensamento de modo difuso proporciona ao indivíduo uma perspetiva holística e abrangente sobre uma determinada matéria. Este tipo de pensamento funciona como desalavancagem quando no modo focado não se está a conseguir encontrar formas de resolução dos problemas. O modo difuso acontece quando relaxamos a nossa atenção sobre determinado assunto. Este modo pode ser obtido através de várias formas, dependendo de cada sujeito, mas que podemos enunciar algumas: passear, dormir, praticar desporto. Quando se sai do modo difuso e se volta ao modo focado, traz-se as ideias soltas que no modo focado se vão juntar, dando-lhe um sentido e fazendo emergir padrões.

Guida considerou ainda importante uma passagem que leu e que enaltecia a importância de se juntar estas peças de informação e compreendê-las. Não somente memorizá-las de forma aleatória. Há que contextualizá-las, enquadrando-as num sistema temporal e situacional de onde e quando para saber o espaço onde aplicá-las posteriormente. Como fazer a transferência da aprendizagem é um aspeto importante para a construção de novas aprendizagens.

No dia seguinte, a aula do Prof. Figueiredo centra-se em como selecionar as fontes, recolher e tratar a informação. Procurar informação para se realizar um trabalho nem sempre se torna tarefa fácil para um estudante quando se inicia nas suas lides universitárias. Como e onde procurar é um dos obstáculos que o Prof. Figueiredo vê com frequência nos seus estudantes. As fontes de informação têm de ser fiáveis e credíveis dentro da temática. Para cada temática há livros e revistas científicas da especialidade, fontes de primazia para a recolha de informação.

Após ter introduzido o tópico de como fazer anotações e resumos, o Prof. Figueiredo explica que nestes últimos casos é normal não se dar muita importância a citações e à bibliografia utilizada, mas quando se redige um trabalho, as ideias dos autores que constam nesse mesmo trabalho têm de ser citadas. Quando isso não acontece, o



estudante comete plágio. Algo muito mal visto principalmente no meio académico e científico.

Guida anota no seu diário de bordo ideias-chave que retirou da aula do Prof. Figueiredo.

Diário de Bordo

Data: 06 a 12 de novembro

Local: Lisboa

Fontes de Informação – fiáveis e credíveis. Exp: Livros e revistas da especialidade.

Citação – Citar os autores quando as ideias não são nossas.

Tarefa 5

Escolha um tema e faça uma pequena pesquisa sobre o mesmo. Desenvolva um pequeno texto sobre o seu tema referindo os autores e as fontes da informação que recolheu. (O texto deverá ter um mínimo de 200 palavras e um máximo de 700 palavras).



https://youtu.be/BGMHR_putkQ

Cena 6 [Apoio ao estudo | Resumos]

Narrador:

Guida foi passar o fim de semana a Guimarães. Teve oportunidade de estar com os seus familiares, mas também com os seus amigos, que já não vê há algum tempo. O assunto são as aventuras que cada um tem na faculdade e apesar de falarem com regularidade no Skype, há sempre coisas para contar. Para além disso, há os habituais bares para visitarem; percorrerem a cidade como fizeram durante anos e que Guida não tem como não sentir saudade.



Cansada da viagem e do fim de semana, Guida chegada a Lisboa trouxe consigo o saudosismo típico que muitos estudantes enfrentam. Segunda feira de manhã teve aulas com o Prof. Figueiredo, mas teve a tarde livre. Lisboa está com temperaturas a rondar os 20 graus, o que para uma vimaranense é convidativo para atividades ao ar livre. Lembrou-se do que a sua prima Bia lhe tinha falado e decidiu fazer um programa diferente indo ao Jardim do Campo Grande com um livro como companhia. Conseguindo arranjar um banco livre, Guida escolhe como leitura a temática da memória humana. E começa a ler: Fala-se de memória e pode-se pensar erroneamente que temos apenas uma memória. Na verdade, o que temos são sistemas de memória. Para o processo de aprendizagem é imprescindível a utilização dos sistemas de memória, caso contrário teríamos que estar sempre a aprender a mesma coisa, por falta de consolidação das aprendizagens, e também não teríamos como agregar aprendizagens passadas a experiências presentes. O processo de aprendizagem envolve o registo da informação, o seu armazenamento e posterior recuperação. A memória, no sentido do seu todo funciona sob três sistemas: aquisição ou codificação, retenção ou processo de armazenamento de registo e, recuperação ou processo de recordação.

Nós somos constantemente bombardeados com estímulos vindos do meio externo. Habitúamo-nos a lidar com eles sem estarmos num sentido de alerta constante e sem processar essa mesma informação. A informação chega à memória sensorial através da memória visual (ou memória icónica) ou através da memória auditiva (ou memória ecóica). A memória sensorial tem uma duração muito limitada no tempo: até 2 segundos. Se a informação for processada na memória sensorial ela passa para a memória a curto prazo, caso não seja processada, é esquecida. A memória a curto prazo é uma memória onde se dá um armazenamento temporário da informação. Ela é efémera e limitada. Só a repetição – os ensaios consecutivos da informação – aumenta a probabilidade de uma transferência da informação para a memória a longo prazo. Se a informação não for transferida é esquecida. Um exemplo típico para este tipo de memória é a repetição de um número de telefone. Durante largos anos acreditava-se que o poder desta memória se limitava a 7 dígitos (+ ou - 2). Estudos recentes apontam que a memória a curto prazo apenas tem a capacidade para 4 dígitos.

A memória a longo prazo é equiparada a um armazém sem aparente limite de armazenamento de informação. Encontra-se subdividida em memória declarativa ou explícita e em memória procedimental ou não declarativa ou ainda implícita. A memória declarativa abarca a memória episódica e a memória semântica. A memória episódica está relacionada com a memória dos acontecimentos, memória dos eventos



autobiográficos. A recordação, facilitada por indícios sensoriais, visuais, olfativos ou auditivos, desperta o estado afetivo da experiência inicial. A memória semântica engloba o que aprendemos sem nos lembrarmos quando e onde aprendemos. É o saber fazer. Memória dos conhecimentos. A memória procedimental é composta por conjunto de hábitos que não precisamos de pensar para os colocar em prática. Memória de suporte às aprendizagens. Ela subdivide-se em competências técnicas – exp. falar uma língua estrangeira – e, em automatismos – exp. andar, conduzir.

Guida finaliza a sua leitura por hoje e vai para casa, recordando a aula do Prof. Figueiredo. Falaram sobre a técnica de resumir. Guida tinha uma ideia do que é resumir. Como a própria sabe, já o fez várias vezes. Tirar apontamentos é resumir, pensa ela. Não raramente, a confusão ou utilização diferente de terminologia de acordo com o contexto pode levar a um processo assente em premissas erróneas. O Prof. Figueiredo falou na sua aula sobre esta questão e começou por fazer as devidas distinções entre resumir e tirar apontamentos. Resumir consiste em reescrever um texto, que passará a ser um texto secundário, tendo por base outro texto, que é o texto principal. O texto secundário deverá fiel ao texto principal, de modo a transmitir, de forma abreviada, as suas ideias ou conteúdos principais. Um resumo não é a síntese de um tema ou de diversos textos sobre um tema.

O resumo poderá ter diversas funcionalidades e objetivos. Aqui, visa-se o resumo enquanto técnica de estudo.

Guida coloca então no seu diário de bordo as características principais de um resumo.

Diário de Bordo

Data: 20 a 26 de novembro

Local: Lisboa

O resumo tem por base a leitura do texto, durante a qual se procedeu à retenção das ideias principais do texto, sublinhando no corpo do texto ou por qualquer outro método pessoal. Ele deve:

- Refletir sobre as características do texto a resumir;
- Saber qual é o destinatário do resumo;
- Determinar a finalidade do mesmo.

Submissão do resumo para análise e avaliação. Para avaliação certificar primariamente que:



PARÂMETROS	OBSERVAÇÕES
A REDAÇÃO ESTÁ NA 3ª PESSOA.	- Atenção ao sujeito da enunciação: não se deve escrever 'eu'. Ao contrário, deve escrever-se: 'o autor', 'fulano tal'. - Utilizar o discurso indireto.
A OPINIÃO PESSOAL (AUTOR DO RESUMO) ESTÁ OMISSA.	- O resumo não inclui uma 'opinião pessoal'
NÃO EXISTEM ERROS DE PORTUGUÊS.	- Atenção aos erros de português. - Verificar, por exemplo: formas verbais (<i>descobris-te</i> por descobriste); <i>Á</i> em vez de Há (verbo haver); Concordância sujeito predicado.
A PONTUAÇÃO É A CORRETA.	- O sujeito não se separa do predicado por vírgula.

Esquematização de um resumo-tipo

Seleção **das ideias principais na estrutura do texto: títulos, subtítulos, parágrafos e sua organização**

Esta etapa tem em conta o tema ou assunto a estudar. O tema deve permitir discernir entre ideia principal e secundária, ajudando nesta tarefa a estruturação do texto.

Redação **do resumo em função da sua finalidade.**

Nesta fase, hierarquizam-se as ideias principais de modo a condensá-las tanto quanto possível.

Tarefa 6

Resumir um texto (fornecer o texto)



<https://youtu.be/yPhLJFL7Syo>

Cena 7 [Bibliografia | Ficha]

Narrador:

Guida acordou mais tarde do que o habitual e perdeu as duas primeiras aulas da manhã. Sendo aulas importantes, resta-lhe esperar que algum colega seu de turma lhe empreste



os apontamentos que tenha feito das referidas aulas, para posteriormente complementar com a bibliografia dada pelos docentes das cadeiras.

A meio da manhã vai para a aula do Prof. Figueiredo que inicia com a questão de o estudo académico ser normalmente acompanhado por bibliografia obrigatória e/ou sugerida por parte do docente, como os seus alunos já tiveram oportunidade de consultar. O aprofundar dos temas, e não sendo possível em termos de tempo, ser abordados em profundidade numa unidade curricular, o estudante deverá ser ativo neste processo. Não obstante as sugestões do docente, o estudante poderá também por si só procurar informação que não esteja contemplada na bibliografia da unidade curricular, frisa o Prof. Figueiredo.

Através dessas leituras, o estudante poderá elaborar 3 tipos de fichas: fichas bibliográficas, fichas de leitura e fichas de citações. Consciente das problemáticas em torno das fichas, o Prof. Figueiredo explica a importância das mesmas.

A ida a uma biblioteca pode-se tornar penosa e infrutífera se não se souber como procurar os livros que se pretende. A ficha bibliográfica ajuda nesse sentido, em que se retém os dados externos do livro. Estes dados permitem a localização mais fácil do livro na estante, onde se arrumam por ordem alfabética de título, de autor ou de assunto. Nas bibliotecas, a elaboração das fichas bibliográficas obedece a regras muito precisas e normalizadas.

As fichas bibliográficas com fins de estudo académico não serão tão rigorosas em termos informacionais, mas também elas têm as suas regras e visam fundamentalmente a identificação da obra na nossa estante, facilitando a redação dos trabalhos. São indispensáveis para a elaboração das referências bibliográficas ou da bibliografia dos trabalhos académicos.

Os dados obrigatórios que devem figurar numa ficha bibliográfica são os seguintes: nome do autor, ano de publicação, nome da obra (título), local da edição, designação do editor ou da editora. Estes dados não são colocados de forma arbitrária e há normas para o efeito.

Guida toma as suas notas no diário de bordo sobre as fichas descritas pelo professor.

Diário de Bordo

Data: 27 a 03 de dezembro

Local: Lisboa

Ficha de Leitura



Uma ficha de leitura é no fundo uma ficha de trabalho. Ela não só contém os dados da ficha bibliográfica como outros que permitem recolher opiniões sobre a obra, bem como localizá-la facilmente, caso ela não seja propriedade do próprio.

Os elementos constituintes da ficha de leitura são os seguintes:

ELEMENTOS DE IDENTIFICAÇÃO	ELEMENTOS CONSTANTES DA FICHA BIBLIOGRÁFICA
GÉNERO	Categorias: narrativa, poesia, ensaio...
ASSUNTO TRATADO	Resumo
OPINIÕES	Sobre autor Sobre a obra
OBSERVAÇÕES PESSOAIS	
LOCALIZAÇÃO	Informação sobre biblioteca / site onde a obra foi consultada.

Ficha de Citação

É igualmente uma ficha de trabalho. No momento da leitura ou da pesquisa constitui-se um instrumento que servirá o trabalho futuro. A estrutura da ficha deverá obedecer a todos os itens necessários para a construção da bibliografia da obra. De preferência, e de forma a poupar trabalho futuro, dever-se-á ir construindo a bibliografia ao longo do trabalho, não deixando este trabalho para último.

Tarefa 7

Elaborar uma ficha de leitura para duas obras. As obras ficam ao critério do estudante.



<https://youtu.be/4Ux-l8wnC1I>

Cena 8 [Referências Bibliográficas]

Narrador:

Num aniversário de família há três anos, Bia comentava com a sua prima e tias o seu percurso académico. Na altura, Bia encontrava-se numa fase em que iria ter avaliação sobre citações e referências bibliográficas, mas que era algo que apesar de necessitar de prática constante, estava desde o primeiro ano a utilizar as regras que a universidade tinha adotado. Em privado, Bia partilhou mais informação e consternação sobre a temática com Guida.

Na aula de hoje, e após a aula sobre a importância de fazer citações num texto, o Prof. Figueiredo inicia o tema das normas para citações e bibliografia. As mais utilizadas são a NP405 e APA (*American Psychological Association*). Devido ao uso generalizado, o professor aborda, de forma mais aprofundada, as normas da APA.

A APA tem regras e normas para toda a escrita académica e científica. Citações em texto e bibliografia são apenas algumas. Letra e tamanho de letra, formatação do texto na página, citações diretas, tabelas, quadros, são outras componentes do trabalho que apresentam igualmente regras específicas. O professor não irá abordar todo o manual, mas fornece aos estudantes o website online da APA, comum tutorial básico para os alunos lerem e inteirarem-se das normas que têm que seguir em trabalhos académicos e científicos.

Na aula o professor discute com os estudantes o básico que qualquer estudante tem de saber e que compreende citações e bibliografia de livros e revistas

O professor refere ainda pontos importantes sobre citações e regras bibliográfica:

- i) As normas utilizadas são de uma fonte só. Se a escolha é APA, todo o trabalho deverá seguir as normas desta.
- ii) O que estiver no corpo de texto terá de aparecer na bibliografia.
- iii) A bibliografia apenas contém o que o autor leu e referiu no corpo de texto. Textos lidos, mas não referidos no texto, não entram na bibliografia.

Guida inicia o seu diário de bordo sobre os exemplos básicos que os estudantes devem saber e que se encontra no manual da APA.

Diário de bordo

Data: 04 a 09 de dezembro

Local: Lisboa

Citações

79



Gomes, C., Pereira, A. & Nobre, A. (2018). *Gamificação no Ensino Superior Online: dois exemplos*. Lisboa, Universidade Aberta.

As citações são colocadas no texto e dizem respeito ao autor da ideia. Há duas formas de as citações serem feitas – parafrasear outro autor ou colocar uma citação direta de outro autor. Em ambas as situações a forma como se cita difere.

Quando se parafraseia um autor em texto, deverá ser colocado o último nome do autor e a data do documento.

“O conceito de memória humana, afirma Baddeley (2004) como sistema unitário...”

“Pacientes com amnésia apresentam um sistema de memória a longo prazo deficitário (Baddeley, 2004).”

“Em 2004, Baddeley avança que há uma proporcionalidade direta entre o tempo que os itens ficam armazenados na memória a curto prazo e a passagem dos mesmos para a memória a longo prazo.”

Quando se faz uma citação direta de um autor, para além do apelido do autor e data da obra, a página de onde foi retirado deverá estar incluída na citação.

“Such dichotomies are among useful heuristic devices for furthering our understanding of mental processes (Tulving, 1972, p. 383)”

Citações mediante o número de autores

Tipo de Citação	Primeira citação no texto	Citações subsequentes no texto	Formato da primeira citação	Formato de citações subsequentes
Obra com um autor	Walker (2007)	Walker (2007)	Walker (2007)	Walker (2007)
Obra com dois autores	Walker e Allen (2004)	Walker e Allen (2004)	(Walker & Allen, 2004)	(Walker & Allen, 2004)
Obra com três autores	Bradley, Ramirez, e Soo (1999)	Bradley e colegas (1999)	(Bradley, Ramirez, & Soo, 1999)	(Bradley et al., 1999)
Obra com quatro autores	Bradley, Ramirez, Soo, e Walsh (2006)	Bradley et al. (2006)	(Bradley, Ramirez, Soo, & Walsh, 2006)	(Bradley et al., 2006)
Obra com cinco autores	Walker, Allen, Bradley, Ramirez, e Soo (2008)	Walker et al. (2008)	(Walker, Allen, Bradley, Ramirez, & Soo, 2008)	(Walker et al., 2008)
Obra com seis ou mais autores	Wasserstein e colegas (2005)	Wasserstein e colegas (2005)	(Wasserstein et al., 2005)	(Wasserstein et al., 2005)
Grupos como autores (rapidamente identificados pela abreviação)	Instituto Nacional de Emergência Médica (INEM, 2015)	INEM (2015)	Instituto Nacional de Emergência Médica [INEM], 2015)	(INEM, 2015)
Grupos como autores (sem abreviação)	Universidade Aberta, 2015	Universidade Aberta, 2015	(Universidade Aberta, 2015)	(Universidade Aberta, 2015)



Citações de duas ou mais obras

Quando se citam duas ou mais obras, estas vêm por ordem alfabética, como aparece nas referências bibliográficas.

“Estudos com variáveis psicológicas estão disponíveis (Associação de Veteranos da Guerra Colonial, 2008). Investigações anteriores (Pereira, 2007, 2010)”

“Diversos estudos (Derryberry & Reed, 2005a, 2005b, in press a; Rothbart, 2003a, 2003b)”

“Diversos estudos (Miller, 1999; Shafranske & Mahoney, 1998)”

Bibliografia ou Referências Bibliográficas

O que aparece como citação no texto deverá estar referenciado na bibliografia.

A bibliografia é colocada por ordem alfabética. A ordem alfabética diz respeito ao apelido do primeiro autor de cada obra.

Bates, A. W. (2005). *Technology, e-learning and distance education* (2nd edition). Oxon: Taylor & Francis.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win - How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press

Galusha, J. M. (1998). Barriers to learning in distance education. *Interpersonal Computing and Technology*, 5(3), 6-14.

Tarefa 8

Identifique os cinco erros, nas citações e referências bibliográficas, no texto fornecido.



<https://youtu.be/GId-eQnKTmk>



Cena 9 [Apresentações]

Narrador:

Guida está ciente de todas as mudanças que sofreu recentemente e que tem vivido alguns momentos de stress, uma realidade que não estava habituada a lidar. Com interesse crescente na temática, procura num livro algo que fale sobre este tema e começa por ler que stress é a perceção de um evento que determina uma resposta. E a este nível, stress é um elemento neutro. Stress positivo é quando a pessoa se sente estimulada e capaz de dar resposta ao desafio e consegue gerir a situação. O stress é negativo quando o indivíduo perceciona o acontecimento como algo ameaçador e que não sente controlo sobre a situação, nem vê mecanismos de resolução do problema. Como contornar estas situações e como encontrar mecanismos de *coping* eficazes para lidar com situações de stress negativo, Guida sabe que terá de procurar informação mais específica.

Com as férias de Natal a aproximarem-se e por consequência o fim do primeiro semestre, o Prof. Figueiredo decide nesta aula abordar a questão das apresentações e do stress que muitos estudantes sofrem neste processo. Apesar de este estado ser mais premente nas primeiras apresentações há quem tenha sempre um certo desconforto em falar em público. O Prof. Figueiredo lembra-se bem das suas primeiras apresentações em público e considera que o melhor é quanto antes os estudantes começarem a elaborar apresentações e fazê-las em público. Salva-guarda, contudo, que o propósito da apresentação e a que se destina fará variar alguns aspetos específicos para cada apresentação.

O Prof. Figueiredo apresenta as linhas de base para uma apresentação:

- i) As apresentações são adequadas ao tipo de apresentação em si.
- ii) A que se destina a apresentação? É para um colóquio, conferência, trabalho académico, debate, entrevista de emprego?
- iii) Qual o tempo dado para a apresentação?
- iv) A apresentação é oral? Presencial? Online?
- v) Definir em que formato irá recair a apresentação. Necessário definir material de apoio que irá necessitar e ver disponibilidade do mesmo (retroprojektor, computador, *slideshow*, ligação à internet, etc).
- vi) Onde é guardada a apresentação? Pen, cloud, disco externo, computador pessoal?

Para apresentações orais:



- i) Material ajustado ao tempo da comunicação;
- ii) Como irá ser apresentada? Que ideia quero passar? O que quero realmente apresentar? O que irá cativar o público?
- iii) Ensaiar em casa o discurso e cronometrar o tempo.

Ter atenção a:

- i) Qual o ambiente da apresentação? Adequar vestimenta e linguagem ao evento.
- ii) Apresentação em si será em pé ou sentado?
- iii) Para as apresentações com suporte de multimédia: não ler na tela. Se necessitar de ler o que está no dispositivo, olhe para o monitor, não para onde está a ser projetado.
- iv) Ir olhando para o público-alvo. Eles revelarão o interesse ou ausência do mesmo.

ORADOR		ASPECTOS RELEVANTES
APRESENTAÇÃO FÍSICA		Vestuário Cuidado corporal
COMPORTAMENTO	No Início da apresentação	Saudar os presentes. Breve introdução do que vai falar Criar empatia com o público
	Durante a apresentação	Atitude calma e segura Dar atenção as reações do publico Respeitar o limite de tempo previsto
	No termo da apresentação	Agradecer a atenção da audiência. Mostrar-se recetivo as perguntas do público

Guida terá de planear uma apresentação que começa por delinear no diário de bordo.

Diário de Bordo

Data: 14 de dezembro a 04 de janeiro

Local: Lisboa

- Apresentação oral presencial com 15 minutos para a apresentação.
- Suporte multimédia em PowerPoint.
- A informação deverá ser incisiva, clara, curta. A apresentação oral permitirá desenvolver as ideias-chave que o PPT contém. Atenção às cores e ao tamanho de letra.
- Arquivar a apresentação no computador pessoal e numa pen.



Tarefa 9

Prepare uma apresentação em formato multimédia, para uma comunicação académica de 10 minutos, sobre o tema que escolheu na tarefa 5.



<https://youtu.be/3jpmHukfHnA>

Cena 10 [Elaborar Projetos]

Narrador:

A poucas semanas do fim do primeiro semestre e com a aproximação dos exames, Guida parece ter tomado consciência das obrigações de um estudante universitário e aproveitou as suas férias de Natal para começar a estudar. Não tendo deixado de estar com os seus amigos em Guimarães, conseguiu equilibrar o tempo que tinha de forma a se preparar para a fase dos exames que se aproximam. Esta sua mudança de comportamento acabou por a ajudar a colocar prioridades e objetivos no seu percurso, sentindo-se essencialmente reconfortada por desta vez, não ter deixado o estudo para as vésperas dos exames. Em Lisboa, também tem conseguido organizar o seu tempo de forma a cumprir o calendário das lides de casa e de tratar das suas coisas pessoais, não tendo por isso deixado de passear e sair com as suas recentes colegas do bar académico. O cronograma académico que desenvolveu ajudou-a a priorizar e a escalonar o tempo que pode despender em cada atividade que tem a sua vida.

Na última aula do Prof. Figueiredo, este reconhece a importância de prematuramente inculcar nos seus alunos o hábito de estes apresentarem os trabalhos de acordo com as normas da universidade. Fornece as diretrizes base para a elaboração de trabalhos académicos. Guida lembra-se da importância que a sua prima deu à temática e tem os seus apontamentos. Bia esboçou um *layout* genérico de apresentação de um trabalho universitário, que os alunos de 1.º ciclo tinham de cumprir: Folha de rosto – Identificação

da IE, do curso, da unidade curricular, título, nome do estudante, nome do docente, data; Índice; Introdução; Corpo do Texto; Conclusão; Bibliografia; Anexos.

<p style="text-align: center;">INSTITUICAO TÍTULO</p> <p style="text-align: center;">Autor</p> <p style="text-align: right;">Curso</p> <p style="text-align: center;">Unidade Curricular</p> <p style="text-align: right;">Docente</p> <p style="text-align: center;">Data</p>
--

Bia, que também tinha um diário de bordo emprestou-o à sua prima. Para esta temática, Bia tinha o seguinte

← Para a folha de rosto de um trabalho:

O trabalho deverá ter a seguinte composição:

COMPONENTES	SIGNIFICADO
TITULO	Indica o tema a tratar no trabalho. A sua formulação pode ser alterada mais tarde, mas deve ser simples e incisiva.
INTRODUÇÃO	Situa a escolha do tema e o quadro em que se inscreve. Por vezes, é valorizada a razão que conduziu a escolha do tema. A introdução não deve ultrapassar uma página de texto.
CORPO DO TRABALHO	Aqui, deve falar do desenvolvimento do tema a tratar pelo trabalho. Consoante o tamanho (nº de páginas) do trabalho, apresenta-se ou não uma estruturação do 'corpo do texto' por capítulos; em trabalhos curtos, será preferível uma estruturação por títulos, referindo cada título um dos factos, ideias ou argumentos a tratar.
CONCLUSÃO	A conclusão realça o principal do que foi dito no trabalho e refere brevemente linhas de trabalhos a desenvolver no futuro (se for esse o caso).
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	No plano, indicam-se as fontes utilizadas (Referências Bibliográficas).
ANEXOS	Os anexos ou apêndices nem sempre existem. Quando existem, devem apresentar-se: inquéritos (apenas às perguntas), algumas fontes não impressas que se querem dar a conhecer, etc.

Tarefa 10

Elaborar o diário de bordo para esta temática.



<https://youtu.be/N7A3zmj3hvk>

Desafio final: Concurso para o melhor cartaz resumo da unidade curricular.

5. SÍNTESE

Leituras efetuadas em diversos materiais apontam para resultados positivos na aplicação de gamificação à área do ensino e aprendizagem (Muntean, 2011; Borys & Laskowski, 2013; Glover, 2013; Iosup & Epema, 2014; Urha et al., 2015; Domínguez et al., 2013).

Na realidade do ensino online e com base nos dados empíricos da investigação dos desenhos gamificados, os resultados entram em linha com a positividade encontrada noutros estudos.

Os desenhos que aqui apresentamos foram percecionados pelos estudantes participantes como motivantes, muito devido ao facto de os considerarem desenhos promotores e auxiliares de aprendizagem. Acresce a esta vertente de aquisição e treino de competências do currículo das unidades curriculares, a novidade da experiência, que potenciou a participação, competitividade e transparência nas atividades solicitadas, visto que todos os estudantes visualizavam os trabalhos e comentários aos mesmos, dos seus pares.

Através da investigação a que estes desenhos gamificados presidiram foi-nos possível inferir algumas implicações, que sumariamos de seguida:

- 1) Propor tarefas exequíveis, com um nível de dificuldade ajustado.
- 2) Propor prazos para a realização das atividades, igualmente, exequíveis. Prazos longos potenciam procrastinação, prazos curtos potenciam asoberbamento.
- 3) Importância de feedback rápido, consistente, definido em momentos concretos, organizado e personalizado.
- 4) Sentido de pertença. Este sentido de pertença e compromisso perante uma comunidade alia a componente social do estudante ao ensino online e através dos desenhos foi muito trabalhado no elemento de jogo feedback e *virtual goods*, como pontos e badges.
- 5) Atenção ao público-alvo. Conhecer os destinatários do sistema gamificado é profundamente relevante, tanto que é o segundo ponto (público-alvo) a ser analisado na *framework* Estádios Gerais para a Gamificação no Ensino Superior Online. Através da nossa experiência, um conhecimento prévio dos destinatários e dos mesmos à equipa docente oferece uma maior a probabilidade de participação nas atividades propostas.
- 6) O peso das palavras utilizadas. As palavras "jogo" ou "jogos" devem ser consideradas com cuidado. Tal prende-se com pré-conceitos criados e que influenciam a abertura dos estudantes e mesmo a forma de eles lidarem quer

com a unidade curricular, quer com os pares. Poderá haver argumentos de locus de controlo externo para uma não participação na unidade curricular, como os desenhos serem infantis, ou para crianças.

- 7) Implementação dos desenhos gamificados e o tempo despendido. Os prazos impostos nos desenhos terão de ser exequíveis para quem os implementa e acompanha o processo, visto que têm de ser escrupulosamente cumpridos.
- 8) Ambiente tecnológico. O ambiente virtual de trabalho deverá ser analisado com rigor e deverá ir ao encontro, nomeadamente, da possível destreza informática dos estudantes que irão trabalhar no mesmo.

Finalmente, importa referir a recetividade e participação nas atividades propostas, mediante a forma como os elementos de jogo são apresentados aos estudantes. Embora este aspeto necessite de um estudo aprofundado, podemos colocar a hipótese de que quando são apresentados individualmente e não em conjunto com outras conquistas e/ou elementos de jogo, ficam em destaque. Nesta linha, aumenta a visibilidade social e, conseqüentemente, favorece a apetência em conquistá-los.

6.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, T. (2004). Toward a theory of online learning. Foundations of educational theory for online learning. In T. Anderson & F. Elloumi (Ed.), *Theory and practice of online learning* (pp. 33-60). Canada: Athabasca University.
- Gomes, C. (2017). Gamificação no Ensino Superior Online. Tese de Doutoramento em Educação na especialidade de Educação a Distância e Elearning apresentada à Universidade Aberta. Disponível em <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/7393>
- Borys, M., & Laskowski, M. (2013). Implementing game elements into didactic process: a case study. In *Management, Knowledge and Learning International Conference*, Zadar, Croatia, 19-21 junho 2013.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L, & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. *CHI 2011*, May 7-12, Vancouver, BC, Canada. Acedido a 29 de março de 2013, de <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. (2013). Gamifying learning experiences: practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392.
- Glover, Ian (2013). Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners. In: *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2013*. AACE, Chesapeake, VA, 1999-2008. ISBN 9781939797032.
- Gomes, C., Pereira, A., & Nobre, A. (2016). A gamificação no desenho personalizado no ensino superior a distância: um caso na aprendizagem de uma língua estrangeira. In Carvalho, A. A., Cruz, S., Marques, C. G., Moura, A., Santos, I. L., & Zagalo, N. (Eds.). *Atas do 3.º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning*, 07 de Maio de 2016, Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação, LabTE, Universidade de Coimbra (pp.185-196). Disponível em https://gamificationforelearning.files.wordpress.com/2017/11/a_gamificacao_no_desenho_personalizado_n.pdf.
- Iosup, A., & Epema, D. (2014). An experience report on using gamification in technical higher education. In *SIGCSE'14*, March 3–8, 2014, Atlanta, GA, USA.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of motivational design. *Journal of Instructional Development*, 10 (3), 2-10.



- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In R. E. Snow & M. J. Farr (Ed.). *Aptitude, learning, and instruction III: Conative and affective process analyses*. Hillsdale, N. J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. *6th International Conference on Virtual Learning ICVL*. Acedido a 29 de março de 2013, de http://www.icvl.eu/2011/disc/icvl/documente/pdf/met/ICVL_ModelsAndMethodologies_paper42.pdf.
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, *74*, 14-31.
- Urha, M., Vukovic, G., Jereb, E., & Pintar, R. (2015). The model for introduction of gamification into e-learning in higher education. In *Proceedings 7th World Conference on Educational Sciences*, 05-07 February 2015. Atenas: Novotel Athens Convention Center.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win - how game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Canada: O'Reilly.





LE@D LABORATÓRIO
DE EDUCAÇÃO
A DISTÂNCIA
E E-LEARNING

ISBN: 978-972-674-830-4

Nº 4