



CF-SDPM

**CENTRO DE FORMAÇÃO DO SINDICATO DEMOCRÁTICO
DOS PROFESSORES DA MADEIRA**

Formação Contínua de Docentes 2025/2026

Atividade Formativa

“Gamificação e Inteligência Artificial na Sala de Aula”

(15 horas)

Formador: Rosa Luísa Nóbrega da Silva Gaspar

Local de realização: E-learning

Datas e Horários: 22 e 29 de Janeiro, 12 e 26 de Fevereiro de 2026 [19h00 às 22h00 + 3horas assíncronas]

Modalidade da formação: Curso de Formação

Destinatários: Professores dos Ensinos Básico e Secundário e Educadores de Infância e Professores do Ensino Especial

Caracterização da Ação: Prática /Investigação pedagógico-didática nos diferentes domínios da docência.

Justificação da Ação:

A rápida evolução tecnológica e o impacto da inteligência artificial na educação exigem novas competências pedagógicas dos professores. A gamificação, aliada à IA, possibilita a criação de ambientes de aprendizagem mais motivadores, personalizados e inclusivos, respondendo aos desafios da escola atual. Esta ação pretende capacitar os docentes para integrar estas estratégias nas suas práticas letivas, explorando ferramentas digitais inovadoras e desenvolvendo projetos aplicáveis ao seu contexto educativo.

Objetivos (Gerais/Específicos):

Objetivos Gerais

- Explorar o potencial da gamificação e da inteligência artificial para a inovação pedagógica.
- Capacitar os professores para conceber experiências de aprendizagem motivadoras, personalizadas e inclusivas.

Objetivos Específicos

- Compreender os conceitos de gamificação e IA na educação.

- Integrar ferramentas digitais de gamificação e IA em diferentes contextos de ensino.
- Criar atividades gamificadas com recurso a elementos de IA para avaliação e feedback.
- Desenvolver projetos pedagógicos aplicáveis à sua prática docente.
- Refletir criticamente sobre os impactos da IA no processo de ensino-aprendizagem.

Conteúdos:

Sessão 1: Introdução à Gamificação e à IA na Educação (3h síncronas)

- Conceitos fundamentais de gamificação e IA educativa
- Exemplos de aplicação em diferentes disciplinas
- Debate sobre potencialidades e riscos

Sessão 2: Design de Experiências Gamificadas (3h síncronas)

- Elementos da gamificação: pontos, badges, desafios, rankings
- Princípios de design de jogos aplicados à educação
- Workshop: criação de quiz gamificado

Sessão 3: Inteligência Artificial para Personalização da Aprendizagem (3h síncronas)

- IA como suporte à aprendizagem adaptativa
- Chatbots e assistentes virtuais educativos
- Feedback automatizado e avaliação inteligente

Sessão 4: Avaliação Gamificada e Projeto Final (3h síncronas)

- Criação de rubricas gamificadas
- Experimentação de ferramentas digitais com IA para avaliação formativa
- Apresentação e discussão de mini-projetos dos formandos
- Reflexão colaborativa sobre potencialidades e desafios da integração de gamificação e IA.

Metodologia de realização da ação:

- Sessões síncronas: metodologia expositiva, demonstrativa e interativa.
- Atividades assíncronas: exploração autónoma de ferramentas, leitura, fóruns e construção de recursos.

- Abordagem participativa e prática, com recurso a metodologias ativas (debates, estudos de caso, simulações e criação de projetos).

BIBLIOGRAFIA FUNDAMENTAL

- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning*. Boston: Center for Curriculum Redesign.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*. MindTrek Conference Proceedings.
- Moreira, A. (2020). *Por um novo conceito e paradigma de educação digital onlife*. Lisboa: UAb.
- Buckley, P., & Doyle, E. (2017). *Gamification and Student Motivation*. *Interactive Learning Environments*, 25(8), 1-16.
- Johnson, L., Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2015). *NMC Horizon Report: 2015 K-12 Edition*. Austin, TX: The New Media Consortium.

REGIME DE AVALIAÇÃO DOS FORMANDOS

A avaliação será individual, qualitativa e quantitativa, expressa numa escala numérica de 1 a 10 valores, nos termos previstos na Carta Circular CCPFC - 3/2007, de setembro de 2007, do Conselho Científico Pedagógico da Formação Contínua, expressa nos seguintes níveis:

- Excelente (de 9 a 10 valores)
- Muito Bom (de 8 a 8,9 valores)
- Bom (de 6,5 a 7,9 valores)
- Regular (de 5 a 6,4 valores)
- Insuficiente (de 1 a 4,9 valores)

A avaliação será realizada de forma contínua ao longo das sessões, observando a participação ativa dos formandos, a realização das atividades propostas e reflexão crítica individual sobre os temas abordados. A avaliação visa garantir o aproveitamento efetivo da formação e fornecer o feedback para o aprimoramento contínuo das estratégias pedagógicas utilizadas.

Desempenho

- Empenho 30%
- Qualidade do trabalho 30%
- Contributos para a reflexão da ação. 40%

Modelo de avaliação da ação (A efetuar pelo formador e pelos formandos):

A avaliação da ação será efetuada pelos formandos e pelo formador, através do preenchimento de questionários de apreciação da ação e de um relatório final.

- Inquéritos aos formandos
- Relatório dos formandos (portfólio)
- Relatório do formador

Inscrições: De 5 a 16 de janeiro de 2026, preferencialmente em <https://www.sdpmadeira.pt/pt/> ou por telefone/mail (formação), indicando obrigatoriamente os seguintes dados:

- Nome Completo
- N° de sócio (se for o caso)
- Telemóvel
- Correio eletrónico
- Nome completo da escola onde leciona
- Grupo disciplinar

Contactos:



SDPM - Sindicato Democrático dos Professores da Madeira

Horário: 9H00-12H30 14H00-17H30

Rua do Brasil, nº 72 – Nazaré – 9000-134 Funchal

Telef.: 291 765 112

Email: sdpm@sdpmadeira.pt (geral) formacao@sdpmadeira.pt (formação)