



Seminário MATEAS

Linha Temática

Matemática: Ensino e Avaliação no (Ensino) Superior

Game Over? *Novas Abordagens ao Ensino da Engenharia*

Joaquim Armando Pires Jorge

Instituto Superior Técnico

Resumo

A gamificação tem sido explorada recentemente como uma forma de promover a exposição de conteúdos na educação, produzindo resultados promissores. No entanto, pouco se sabe sobre como ela ajuda os alunos com diferentes experiências de aprendizagem a adquirir conhecimento. Nesta palestra, discutirei as nossas experiências com cursos de engenharia e as reações dos alunos à experiência gamificada. Examinando os dados de desempenho e atitude dos alunos coligidos nos últimos anos, identificamos diferentes perfis de aprendizagem. Descreverei assim os diferentes tipos de alunos, de acordo com o seu comportamento e envolvimento, e explicarei como a gamificação pode proporcionar uma aprendizagem mais inteligente, atendendo a alunos com diferentes perfis.

Nesta palestra, abordarei ainda a gamificação e as perspetivas de personalização relacionadas com a nossa experiência no ensino de cursos de mestrado em engenharia informática.

Auditório Sousa Pinto

7 de junho de 2017 às 14h15