CENTRO DE FORMAÇÃO DE ASSOCIAÇÃO DE ESCOLAS GUARDA - 1

Ação em modalidade de Curta Duração

Nos termos do Decreto-Lei n.º 22/2014, de 11 de fevereiro, nos seus artigos 6.º, 7.º e 19.º, e tendo em conta o Decreto-Lei n.º 127/2015, de 7 de julho, e o Despacho n.º 5741/2015, de 29 de maio, a modalidade de formação contínua de curta duração abrange as ações, com a duração de 3 a 6 horas, aprovadas, reconhecidas e certificadas pelo CFAE, de acordo com o definido no seu regulamento interno, podendo ser usadas pelos docentes até ao limite máximo de um quinto do total de horas de formação obrigatória no respetivo escalão ou ciclo avaliativo.

1– DESIGNAÇÃO DA AÇÃO DE FORMAÇÃO DE CURTA DURAÇÃO:

Escapes Rooms (jogos de Fuga) com o Genially e Inteligência Artificial

2– N.º HORAS (3 a 6): 6 horas

3– BREVE FUNDAMENTAÇÃO (com base nas necessidades identificadas ou nos objetivos a atingir)**:**

Os *escapes rooms* educativos constituem uma estratégia de gamificação com potencial para promover o envolvimento dos alunos, a colaboração, a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas. A sua utilização permite integrar conteúdos curriculares em experiências de aprendizagem desafiantes e adaptáveis a diferentes disciplinas e níveis de ensino.

Nesta ação, os participantes terão oportunidade de conhecer as principais funcionalidades do Genially e de as aplicar na exploração e adaptação de jogos de fuga educativos. Será também abordada a utilização da inteligência artificial generativa na criação de narrativas, enigmas, pistas e pequenos artefactos digitais através de programação em linguagem natural.

A ação pretende, assim, contribuir para o desenvolvimento das competências digitais dos docentes e para a criação de recursos pedagógicos interativos, adequados aos objetivos de aprendizagem e aos respetivos públicos-alvo.

4– DESTINATÁRIOS

Docentes do Grupo 290 EMRC

5– CONTEÚDOS e/ou OBJETIVOS (discriminar de modo articulado os tópicos concretos que serão abordados)**:**

Objetivo geral: Capacitar os docentes de EMRC para conceberem recursos educativos interativos e gamificados, recorrendo ao Genially e à inteligência artificial, adequados aos conteúdos, valores e objetivos de aprendizagem da disciplina.

Objetivos específicos:

- Compreender o potencial pedagógico dos *escape rooms* educativos;
- Conhecer e utilizar as principais funcionalidades do Genially;
- Adaptar e personalizar modelos de escape rooms;
- Utilizar a inteligência artificial na criação de narrativas, desafios, pistas e artefactos digitais;
- Planificar recursos adequados ao público-alvo e aos objetivos de aprendizagem.

Sessão 1 — Introdução ao Genially — 3 horas, regime síncrono online

- Exploração do ambiente de trabalho do Genially;
- Pesquisa, seleção e edição de modelos;
- Inserção de texto, imagens, áudio, vídeo e outros elementos;
- Aplicação de interatividade, animações e mecanismos de navegação;
- Realização de exercícios práticos.

Sessão 2 — Workshop de escape rooms com Genially e IA — 3 horas, regime presencial

- Experimentação de um *escape room* digital e de um *escape room* híbrido;
- Reflexão sobre as experiências e breve enquadramento pedagógico;
- Análise e adaptação de modelos de *escape rooms* no Genially;
- Edição de diapositivos e configuração de mecanismos associados aos jogos de fuga;
- Utilização da IA na criação de narrativas, enigmas, pistas e feedback;
- Criação de cadeados digitais através de programação em linguagem natural;
- Esclarecimento de dúvidas e partilha de recursos.

Requisitos técnicos: computador portátil e contas previamente criadas no Genially e no ChatGPT e/ou Google Gemini. Não são necessários conhecimentos prévios de programação.

Metodologia: A ação adotará uma metodologia ativa, prática e participativa, articulando momentos de demonstração, exploração orientada, experimentação e reflexão. Na sessão síncrona, os formandos serão acompanhados na utilização das principais funcionalidades do Genially, através da realização de pequenos exercícios. Na sessão presencial, experimentarão escape rooms educativos, analisarão os seus elementos e mecanismos e aplicarão os conhecimentos adquiridos na adaptação de recursos e na criação de desafios digitais com apoio da inteligência artificial. Privilegiar-se-ão o trabalho colaborativo, a partilha de experiências e o esclarecimento de dúvidas.

6- PROPONENTES: Secretariado Diocesano do Ensino Religioso Escolar – Guarda em parceria com o CFAE Guarda-1

7– FORMADOR

Filomena Lages Miguel

8- LOCAL / DATA / HORÁRIO:

Local	Data	Horário	
Seminário Maior da Guarda (Sala 4)	14/11/2026 (sábado)	1ª sessão	10h – 13h
		2ª sessão	14h – 17h