

## Catch the Open Lx21

### *Novas abordagens pedagógicas abertas e gamificadas*

O Laboratório de Educação a Distância e eLearning ([LE@D](#)) da Universidade Aberta ([UAb](#)) leva a cabo um webinar de divulgação científica organizado no âmbito do projeto europeu [Opengame - Promoting Open Education through Gamification](#) e em colaboração com o projeto GOPA - Gamificação Online: Pedagogias Alternativas. (Project Nº PTN/UID4372-LE@D/042018 GOPA Gamification Online-an alternative pedagogy).

O evento, que será realizado inteiramente online, é financiado pelo programa Erasmus + da União Europeia e tem como objetivo divulgar os principais resultados destes dois projetos de I&D. De entre eles, destaca-se o jogo educativo *Catch the Open!*, o qual se destina a promover o conhecimento da natureza, características e potencialidades da Educação Aberta. Se deseja participar do jogo, aceda ao mesmo através do link: <https://opengame-project.eu/play/>

A participação é livre de custos, mas implica inscrição prévia. Para tal, por favor registe-se em: <https://forms.gle/XRydNvtxECs3bE8x8>

Data: **21 de setembro de 2021**

Informações: [lead@uab.pt](mailto:lead@uab.pt)

Endereço: <https://videoconf-colibri.zoom.us/j/81847292393?pwd=bFRwemsrb3pMdm91eVNXV0YvK25QU09>

Hora	Programa
14:30 - 14:45	<i>Abertura e apresentação</i> - Diogo Casa Nova (Vice-reitor da UAb) - António Teixeira (UAb, Project manager do projeto OpenGame) - Alda Pereira (LE@D, Coordenadora do projeto GOPA)
14:45 - 15:05	<i>The OpenGame toolkit: Your guide to the OpenGame project outputs</i> - James Brunton (DCU, Irlanda)
15:05 - 15:25	<i>Guia de boas práticas de ensino e aprendizagem abertos</i> - Alicia García Holgado(USAL, Espanha) - Maria do Carmo Teixeira Pinto (LE@D) - António Teixeira (UAb)
15:25 - 15:35	Debate
15:35 - 15:50	<i>Demonstração do jogo "Catch the Open!"</i> - Teresa Cardoso (LE@D) - João Paz (LE@D)
15:50 - 16:10	<i>Gamificação para ensino online de Matemática em unidades de larga escala</i> - Pedro Serranho (LE@D)
16:10 - 16:30	<i>Narrativa e gamificação: Análise de uma unidade curricular gamificada para adultos universitários</i> - Antonio Chenoll (LE@D)
16:30 - 16:40	Debate
16:40 - 16:50	<i>Conclusões e encerramento</i> - Lina Morgado (Coordenadora científica do LE@D)