

OPEN  
GAME  
PLAY LEARN TEACH

OPEN ACCESS WEEK 2021

*It Matters How We Open Knowledge:*  
Building Structural Equity

OCTOBER 25-31

## Open Game – Uma atividade Aberta Gamificada

**Maria do Carmo Teixeira, Universidade Aberta, Maria.Pinto@uab.pt**

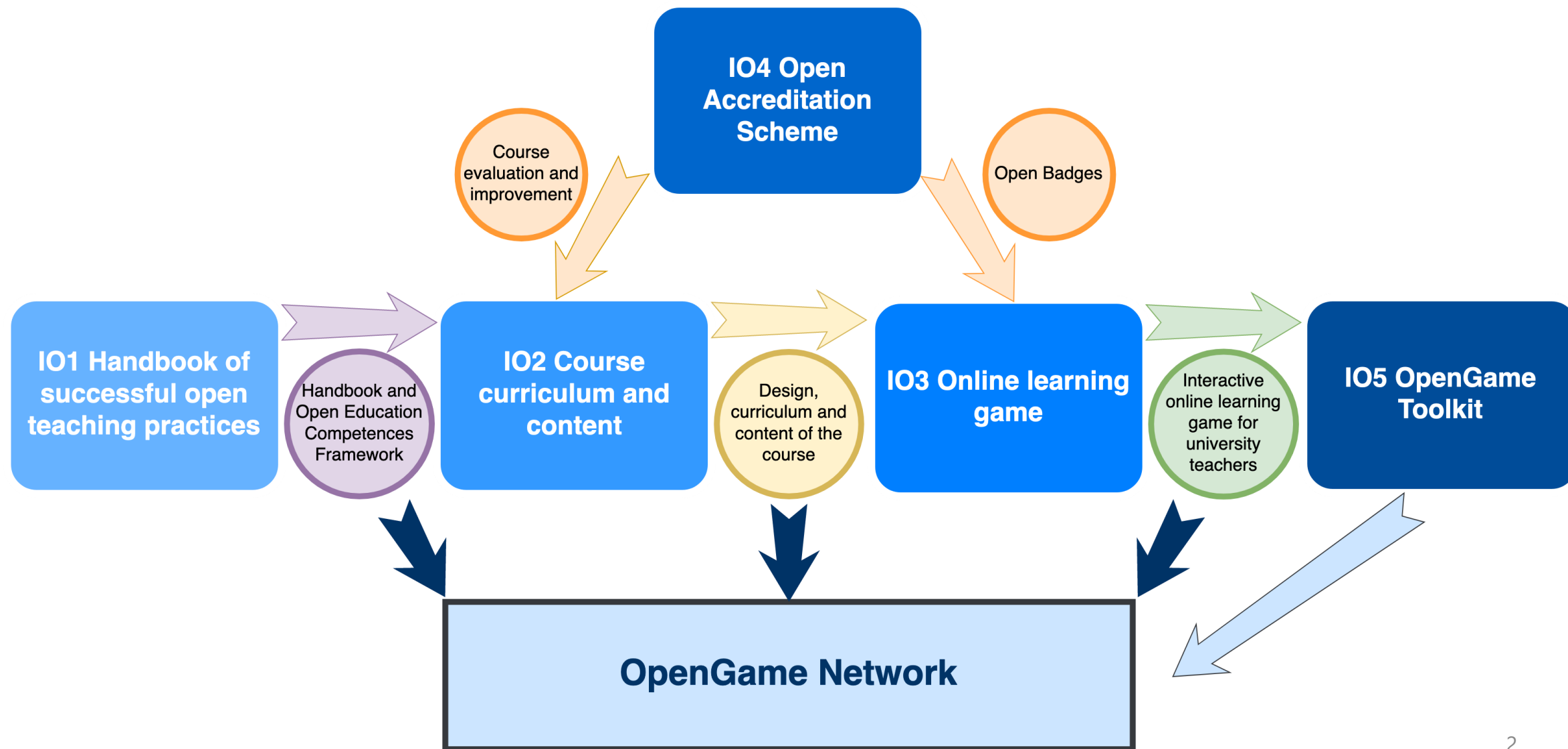
**João Paz, LE@D, Universidade Aberta, joao.paz@uab.pt**



<https://opengame-project.eu> @OpenGame\_eu

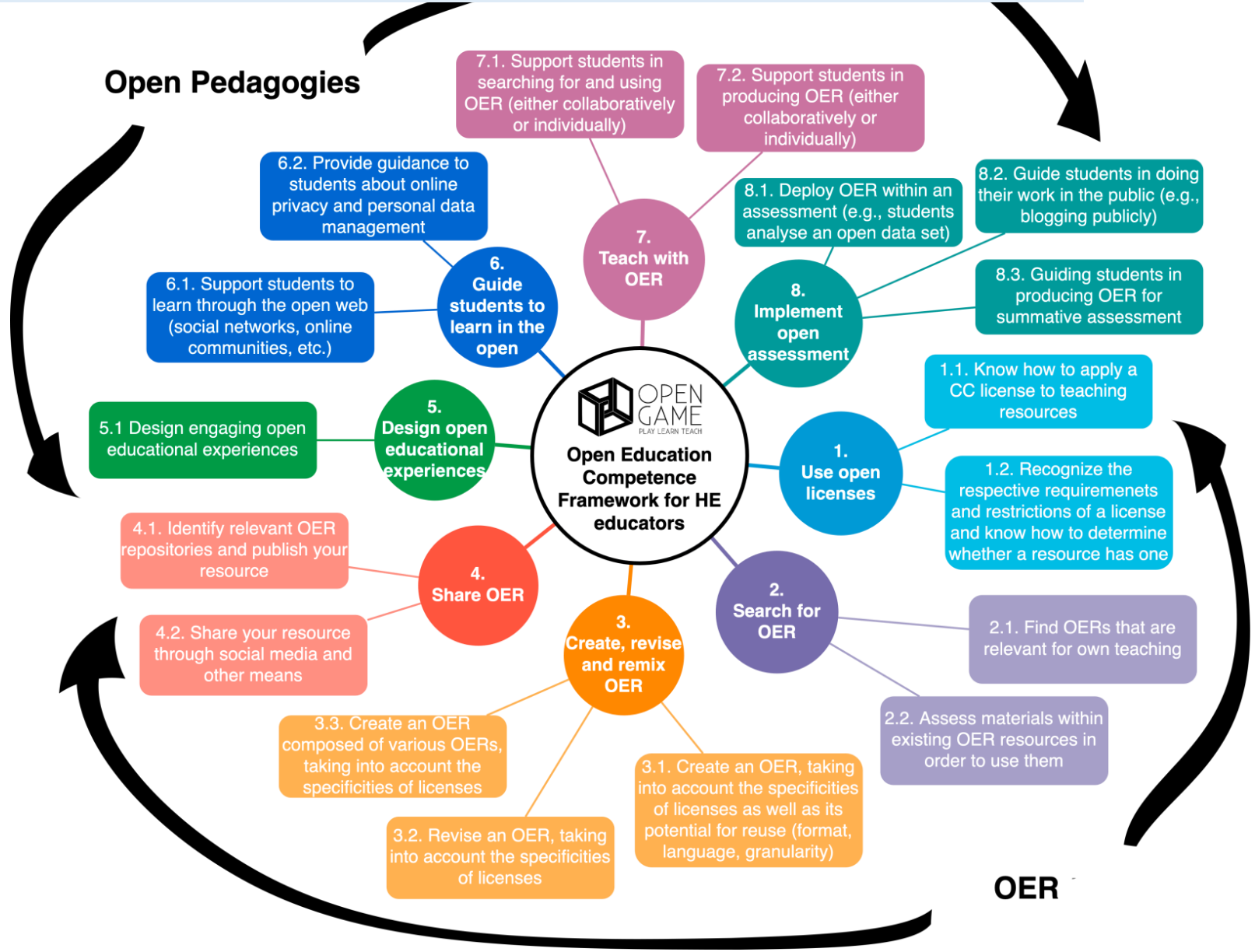
# Promovendo a Educação Aberta pela Gamificação

## Estrutura do Projeto *Open Game*



# Promovendo a Educação Aberta pela Gamificação

## Quadro de Competências Docentes para Educação Superior Aberta



# Promovendo a Educação Aberta pela Gamificação

Conteúdos do Curso (*versões em ENG, DE, FR, PT, ES*)



## Área 1. Utilize os REA nas suas atividades de ensino

Prática 1.1: *Use open textbooks as teaching resources: the WikitoLearn example*

Prática 1.2: *Use a MOOC in the classroom*

Prática 1.3: *Implement “Open Flipped Classroom” teaching*

## Área 2. Publique os seus recursos de ensino e aprendizagem na forma de REA

Prática 2.1: *Integrate course content with an OER slides playlist*

Prática 2.2: *Transform your course into a MOOC: the AMMIL methodology*

Prática 2.3: *Create an OER-based module for teaching foreign languages*

## Área 3. Utilize REA produzidos por outros educadores e especialistas

Prática 3.1: *Switch from a commercial textbook to an open textbook*

Prática 3.2: *Transform your MOOC into an OER*

Prática 3.3: *Use open video tutorials to foster explorative learning*

## Área 4. Partilhe planificações e conteúdos com outros educadores

Prática 4.1. *Co-produce OER through teachers’ content clubs*

Prática 4.2: *Share innovative teaching practices through an online repository*

Prática 4.3: *Produce OER playlists with the help of Artificial Intelligence*

# Promovendo a Educação Aberta pela Gamificação

Conteúdos do Curso (*versões em ENG, DE, FR, PT, ES*)



## Área 5. Utilize REA para dar conta das preferências e necessidades educativas dos estudantes

Prática 5.1: *Co-design your syllabus with your students*

Prática 5.2: *Use OER to support socialisation of perspective students*

Prática 5.3: *Use OER for personalised and inclusive pedagogy: the path<sup>2</sup>in approach*

## Área 6. Coproduza recursos educativos com os seus estudantes

Prática 6.1: *Edit Wikipedia in the Classroom*

Prática 6.2: *Make your course digital with the help of your students*

Prática 6.3: *Use Open Data as teaching resources: a case from social sciences*

## Área 7. Abra a avaliação aos contextos reais do mundo e da vida

Prática 7.1: *Assess students' work by sharing it publicly*

Prática 7.2: *Implement OER-based renewable assignments*

Prática 7.3: *Engage Students with Professional Communities of Practice*

## Área 8. Apoie os seus estudantes na aprendizagem aberta

Prática 8.1. *Collaboratively created online publications by students*

Prática 8.2: *Foster students collaboration through online dialogue*

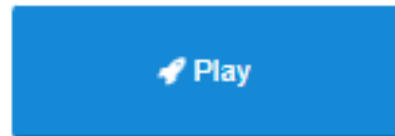
Prática 8.3: *Use social media to build an open and collaborative learning environment*

- Uma **introdução** geral.
- Uma **introdução à prática principal**.
- Depois de motivar a aquisição de uma competência específica, o participante é convidado a realizar **cada unidade de aprendizagem** associada ao módulo. Se o participante já tiver a competência, pode realizar um questionário.
- Propõe-se a **atividade de aprendizagem correspondente à prática principal**.
- Na versão longa do curso mais são propostas duas **atividades de aprendizagem extra**.
- É proposta uma **conclusão** para o módulo.
- É proposta uma **avaliação**, que confere *badges*.

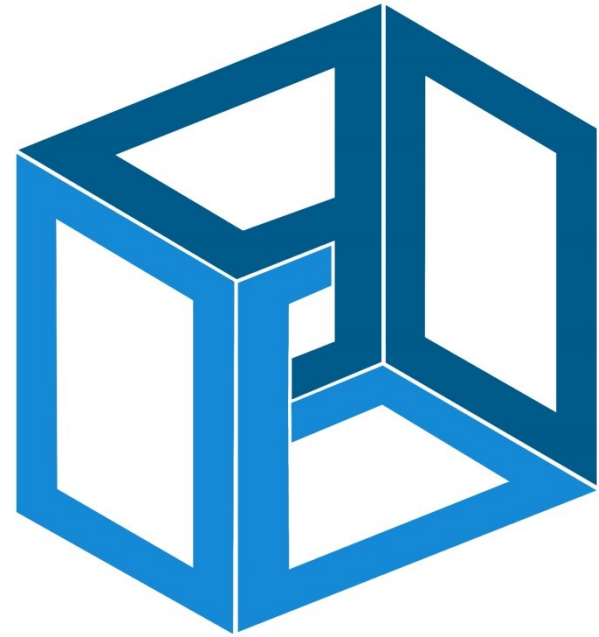
# Play the game, take the course!



Alex is a young teacher who likes getting involved in innovative projects. For that reason, the Rector of her University asks her for a mission: discovering and promoting the use of Open Education to other teachers at the University. Alex starts the task with with passion and enthusiasm and tries to spread these feelings to all the actors: teachers, students, visitants and staff. While she discovers all the aspects involved in Open Education, she shares with you her findings and gives you the opportunity to show your achievements for each of the competences. This is a win-win adventure... play now!



<https://opengame-project.eu/game/>



OPEN  
GAME  
PLAY LEARN TEACH

OPEN ACCESS WEEK 2021

*It Matters How We Open Knowledge:*  
Building Structural Equity

OCTOBER 25-31

**Muito Obrigada!**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



<https://opengame-project.eu> @OpenGame\_eu