

C I P

P.PORTO

Jornadas Internas de Inovação Pedagógica

Livro de Resumos

si só, demonstrar efeitos causais sobre o desenvolvimento de competências ou a empregabilidade, mas constituem evidência convergente de um modelo replicável e sustentável de envolvimento dos estudantes na investigação, que aproxima a avaliação da aprendizagem, valoriza a colaboração entre docentes, estudantes e alumni, e aponta para ganhos relevantes na preparação dos estudantes para o seu percurso profissional e académico futuro.

Palavras-chave: aprendizagem autêntica; revisão por pares; avaliação para a aprendizagem; mentoria intergeracional; comunicação científica

22 — Uma proposta de ambientes não digitais no ensino superior: o caso da gamificação analógica

José Salgado Rodrigues¹

¹Instituto Superior de Engenharia do Porto

A digitalização acelerada da sociedade e do ensino superior apresenta inúmeras vantagens, mas também potencia efeitos negativos no desempenho académico, no bem-estar e no desenvolvimento saudável dos estudantes (Abueva et al., 2025; Zhai et al., 2024). Paralelamente, a gamificação tem vindo a afirmar-se como uma estratégia pedagógica com benefícios significativos para a aprendizagem no ensino superior (Subhash & Cudney, 2018; Li et al., 2023; Huang et al., 2020). Embora a maioria das iniciativas se centre em ambientes digitais, a literatura demonstra que a gamificação não digital, ou analógica, constitui uma alternativa igualmente eficaz, favorecendo relações mais próximas entre estudantes e docentes, promovendo a interação, a satisfação e o envolvimento dos estudantes (Balakrishna, 2023; Qiao et al., 2023; Mercado & Birkner, 2026). Além disso, em contextos com limitações de equipamentos ou de acesso a plataformas digitais, a sua implementação revela-se mais simples e acessível.

A revisão da literatura evidencia diversas formas de gamificação analógica no ensino superior, como escape rooms educativos, jogos de tabuleiro e de cartas e sistemas de pontos e narrativas. As escape rooms, implementadas através de cadeados, pistas em papel e enigmas temáticos, promovem o trabalho em equipa, o raciocínio sob pressão e a aprendizagem aprofundada (Veldkamp et al., 2020; Manzano-León et al., 2021; Lathwesen & Belova, 2021; Liu & Liu, 2025). Os jogos de tabuleiro e de cartas, adaptados aos conteúdos curriculares, potenciam a interação entre pares, a participação e a retenção das aprendizagens (Balakrishna, 2023; Tran et al., 2022), enquanto os sistemas de pontos e narrativas, organizados em torno de missões realizadas em suporte de papel, contribuem para o aumento da motivação intrínseca (Gironella, 2023). A literatura sublinha, contudo, que o sucesso destas abordagens depende de uma preparação pedagógica adequada e da formação dos docentes em gamificação.

Esta comunicação sintetiza a evidência científica mais recente sobre gamificação não digital e apresenta exemplos concretos da sua aplicação no ensino superior, constituindo um recurso para docentes interessados em implementar estratégias analógicas ou híbridas de gamificação. Ao privilegiar estudos publicados na presente década, pretende contribuir para uma área ainda pouco explorada da investigação, disponibilizando evidência sobre o potencial da gamificação analógica como complemento ou alternativa às abordagens exclusivamente digitais.

Palavras-chave: gamificação analógica, ambientes não digitais no ensino superior

23 — Alergias alimentares na restauração: uma intervenção pedagógica para o desenvolvimento de competências em segurança alimentar

Catarina Sousa¹; Ana Gomes¹; Ana Pinto¹; Maria Céu Lamas¹; Sandra Mota¹; Stephanie Ferreira¹; Manuela Amorim¹

¹Escola Superior de Saúde

As alergias alimentares são um desafio crescente para a saúde pública, exigindo profissionais da restauração com conhecimentos/competências para garantir a segurança dos consumidores. Neste âmbito, foi desenvolvida uma sessão de sensibilização na Escola de Hotelaria e Turismo do Porto, baseada em aprendizagem ativa e interação com a comunidade, com o objetivo de reforçar a aprendizagem sobre alergias alimentares, contaminação cruzada e boas práticas de manipulação alimentar.

Esta intervenção na comunidade, integrada na UC Educação Clínica II da licenciatura em Ciências Biomédicas Laboratoriais, E2S|P.Porto, promoveu a articulação de experiências pedagógicas que associam o conhecimento técnico-científico a competências transversais. Realizada em 04/2025 durante 90 minutos, para 80 participantes, consistiu numa abordagem expositiva e interativa, com recursos multimédia e momentos de participação ativa.

O impacto foi avaliado por aplicação de um questionário de conhecimentos, com oito questões de escolha múltipla sobre alergias, contaminação cruzada, alergénios e boas práticas de segurança alimentar, antes e após a sessão. A satisfação dos participantes foi igualmente avaliada por questionário. Os dados foram analisados no IBM SPSS Statistics (Teste McNemar).

Verificou-se uma melhoria global dos conhecimentos após a intervenção, nomeadamente sobre o mecanismo imunológico da alergia alimentar (59,7% vs. 74,2%; p=0,022), contaminação cruzada (54,9% vs. 87,3%; p<0,001) e identificação dos alergénios de declaração obrigatória (30,6% vs. 82,3%; p<0,001). Os participantes demonstraram elevados níveis de satisfação face à intervenção. A experiência evidenciou o potencial de ações pedagógicas de curta duração para reforçar competências essenciais à prática profissional e contribuiu para o desenvolvimento de competências de comunicação, planeamento, trabalho colaborativo e interação com a comunidade, por parte dos estudantes promotores da sessão.

Palavras-chave: inovação pedagógica; segurança alimentar; alergias alimentares; aprendizagem ativa; formação em restauração.

Jornadas Internas de Inovação Pedagógica

Comissão Científica

- Alexandra Braga
- Artemisa Dores
- Daniel Moreira
- Eduardo Albuquerque
- Eugénio Resende
- Fernanda Amélia Ferreira
- Hélder Maia
- Joana Santos
- José António Costa
- Maria Antónia Rodrigues
- Maria Arcelina Marques
- Mário Pinto
- Marta Fernandes
- Paula Peres
- Rodrigo Falcão Moreira
- Sérgio Tomás

Ficha Técnica

Comissão Organizadora

- Celda Morgado
- Mário Cruz
- Ricardo Queirós
- Daniela Mascarenhas
- Paulo Perfeito
- Sérgio Silva
- Dulce Mota
- João Donga
- Luciana Oliveira
- Susana Lopes
- Teresa Pataco
- Tiago Coelho
- Vanda Lima
- Erika Ribeiro
- Bárbara Veiga
- Diogo Costa
- José Paiva
- João Batista
- Ana Assucena

DESIGN

- Diogo Costa

AUDIO VISUAL

- João Batista

MULTIMÉDIA

- Bárbara Veiga

EDITOR

- Edições Politema

AUTOR

- Edições Politema

DATA

- 14/07/2026

LOCAL

- Politécnico do Porto,
Rua Dr. Roberto Frias,
712, 4200-465 Porto

EDIÇÃO

- 01

ISBN

- 978-989-9226-19-7ww

www.cip.ipp.pt