

Aprendizagem Baseada em Jogos e Gamificação

Ementa

Este curso vai ao encontro das necessidades da educação do século XXI e objetiva construir conhecimentos sobre o desenvolvimento de elementos e dinâmicas de jogos no engajamento, motivação e aprendizagem. Diferenciar aprendizagem baseada em jogos e gamificação do ensino. Construir novos conhecimentos sobre o que significa usar jogos, gamificação e aprendizagem baseada em jogos.

Conteúdo

Aprendizagem Baseada em Jogos x Gamificação

Aprendizagem Baseada em Jogos ou Gamificação? Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ). Gamificação. *Octalysis*: um framework para Gamificação. Jogos do estilo *Escape room*.

Organização didático-pedagógica

Metodologia:

Neste curso, as propostas formativas são pensadas para o seu desenvolvimento profissional, desenhado para você obter o máximo de aproveitamento possível. Durante o percurso didático você irá refletir sobre a gamificação como ferramenta para a educação integral do estudante.

Mediação:

Este curso é autoinstrucional, não oferecendo mediação da aprendizagem. As atividades são assíncronas podendo ser desenvolvidas de acordo com a disponibilidade de tempo do cursista, em uma proposta de aprendizagem flexível.

Orientação Técnica:

Neste curso não é necessário conhecimento prévio do uso de programas ou softwares educacionais.

Carga Horária:

O curso tem carga horária de 20 horas, podendo ser acessado ao longo de 2 meses. Computada a partir do acesso aos recursos didáticos e realização de atividades propostas, tais como, leituras de livros e ou textos disponibilizados em pdf, leituras e postagens em fóruns e vídeos, são devidamente contabilizados como carga horária do curso.

Recursos Didáticos

Recurso livro do Moodle; Curadoria de Textos e vídeos; Videoaulas; Fóruns; Exercícios.