





MATRIZ DE DESIGN INSTRUCIONAL

	GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO		
	MARCELO HENRIQUE DOS SANTOS	Carga horária:	08h

Minicurrículo do professor autor: Mestre em Educação pela Universidade Interamericana (2019), com tese sobre a utilização dos jogos digitais no ensino superior. Especialista em Negócios em Mídias Digitais pela FMU - Faculdades Metropolitanas Unidas (2018), MBA em Marketing em Vendas pela FMU - Faculdades Metropolitanas Unidas (2016), Especialista em Games: Produção e Programação pelo Centro Universitário Senac (2011) e Bacharel em Sistemas de Informação pela UMC - Universidade de Mogi das Cruzes (2008). Atualmente é microempreendedor na área de jogos digitais, consultor de gamificação e professor universitário. Tem experiência na área de Computação, com ênfase em desenvolvimento de aplicativos, jogos digitais, desenvolvimento web e TV Digital e sistemas interativos (trabalhando por muitos anos na empresa TV SBT Canal 4 de São Paulo). Além disso possui experiência na área de Educação, com ênfase no desenvolvimento de games e hipermídia, atuando principalmente nas áreas de fundamentação e desenvolvimento de metodologias e protótipos. É autor de diversos livros técnicos na área de Computação e Jogos Digitais.

Ementa:

Fundamentos da Gamificação na Educação. Design de Jogos para o Ambiente Educacional. Implementação de Gamificação na Sala de Aula. Futuro da Gamificação na Educação.



Objetivo Geral da Disciplina:

- Capacitar os professores a compreender os conceitos básicos de gamificação na educação, incluindo suas origens, benefícios e aplicações práticas.
- Ensinar os professores a criar aulas com elementos de jogo eficazes, desde o planejamento até a avaliação, garantindo a integração coerente com o currículo.
- Auxiliar os professores a introduzir estratégias de gamificação no currículo e a gerenciar desafios comuns durante sua implementação.
- Capacitar os professores a monitorar o progresso dos alunos e avaliar o impacto da gamificação no desempenho e engajamento.
- Proporcionar aos professores uma visão sobre as tendências atuais e futuras da gamificação, incluindo tecnologias emergentes e abordagens inovadoras.

Objetivos Específicos:

- Compreender os fundamentos da gamificação na educação: Conhecer o conceito, benefícios e história da gamificação, além de elementos-chave em ambientes de ensino.
- Aplicar a teoria dos jogos ao aprendizado: Entender como a teoria dos jogos pode ser aplicada à educação e explorar diferentes tipos de jogadores para engajá-los no aprendizado.
- Desenvolver habilidades para o design de jogos educacionais: Planejar e criar jogos educativos eficazes, integrar conteúdo curricular com elementos de jogo e avaliar jogos educacionais.
- Implementar gamificação na sala de aula: Preparar professores e alunos para o uso de elementos de jogo, introduzir a gamificação no currículo e promover habilidades socioemocionais.
- Manter engajamento ao longo do tempo: Aprender técnicas para manter o engajamento dos alunos, monitorar o desempenho e ajustar a prática de gamificação conforme necessário.
- Explorar tendências atuais e futuras: Entender as tendências emergentes, como realidade aumentada e virtual, aprendizagem móvel e adaptativa, e análise de dados em jogos educacionais.
- Avaliar aspectos éticos e colaborar para inovação: Analisar as considerações éticas na gamificação educacional, colaborar com outros profissionais e instituições, e compreender o papel da pesquisa em jogos e educação.



Estrutura das Unidades:

Unidade 1: Fundamentos da Gamificação na Educação

- Introdução à gamificação na educação: conceito e benefícios.
- História da gamificação e seu uso no contexto educacional.
- Teoria dos jogos aplicada ao aprendizado.
- Elementos de jogo em ambientes de ensino: objetivos, recompensas e desafios.
- Dinâmicas de gamificação: competição, colaboração e narrativa.
- Tipos de jogadores e como engajá-los no aprendizado.
- Ferramentas de gamificação para a sala de aula.
- Aplicações práticas da gamificação em diferentes níveis de ensino.
- Análise de estudos de caso bem-sucedidos de gamificação na educação.
- Reflexão e discussão: desafios e oportunidades da gamificação na educação.

Unidade 2: Design de Jogos para o Ambiente Educacional

- Principais aspectos do design de jogos educacionais.
- Planejamento de aulas com elementos de jogo.
- Criando jogos educativos eficazes: práticas e estratégias.
- Ferramentas e plataformas para desenvolvimento de jogos educacionais.
- Integração de conteúdo curricular com elementos de jogo.
- Estrutura de recompensas e feedback positivo.
- Adaptação de jogos comerciais para uso em sala de aula.
- Avaliação de jogos educacionais: métricas e indicadores.
- Design inclusivo: acessibilidade e diversidade nos jogos educacionais.
- Workshop prático: criação de um jogo educativo.

Unidade 3: Implementação de Gamificação na Sala de Aula

- Preparando professores e alunos para o uso de elementos de jogo.
- Estratégias para introduzir a gamificação no currículo.



- Jogos de grupo e atividades colaborativas.
- Uso de jogos para ensino individualizado e diferenciado.
- Gamificação para promover habilidades socioemocionais.
- Técnicas para manter o engajamento ao longo do tempo.
- Monitoramento e avaliação de desempenho dos alunos.
- Gamificação e gestão de comportamento em sala de aula.
- Desafios e soluções na implementação de gamificação.
- Feedback e ajustes: melhorando a prática de gamificação.

Unidade 4: Futuro da Gamificação na Educação

- Tendências atuais e futuras da gamificação na educação.
- Gamificação e aprendizagem adaptativa.
- Realidade aumentada e virtual na educação gamificada.
- Gamificação e aprendizagem móvel.
- Uso de dados e análise de desempenho em jogos educacionais.
- Gamificação para ensino remoto e híbrido.
- Considerações éticas na gamificação educacional.
- Parcerias e colaborações para inovação em gamificação.
- O papel da pesquisa em jogos e educação.
- Conclusão: oportunidades e desafios futuros da gamificação na educação.



Bibliografia:

ACEVEDO, Sara Osuna. **Aprender En La Web 2.0: Aprendizaje Colaborativo En Comunidades Virtuales**. La educación - Revista Digital. Mayo/2011. nº 145.

ALVES, L. R. G. **Jogos, educação e história: novas possibilidades para Geração C**. Plurais: Revista Multidisciplinar da UNEB, v. 2, p. 101-111, 2010.

ALVES, L. R. G.; HETKOWSKI, T. M.; JAPIASSU, Ricardo. **Trabajo colaborativo en la red**. Madri: uned, 2006, v.01. p.72.

BISTA, SK et al. **Using gamification in an online community**. 2012, CSIRO ICT Centre, ANU Campus, North Rd, Canberra, Australia: [s.n.], 2012. p. 611–618.

BOWMAN, R. F. **A Pac-Man theory of motivation**. Tactical implications for classroom instruction. EducationalTechnology, v.22, n.9, p.14-17, 1982.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Geração de conhecimento para usuário surdo baseada em histórias em quadrinhos hipermidiáticas**. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, SC, 2011.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; BIEGING, Patricia; VILLAROUCO, Vilma. **Deaf Students and Comic Hypermedia: Proposal of Accessible Learning Object**. In: Universal Access in Human Computer Interaction.1 ed. London NewYork: Springer Heidelberg Dordrecht London NewYork, 2013, v.8, p. 133-142.

COLLANTES, X.R. **Juegos e videojuegos. Formas de vivências narrativas**. In: SCOLARI, Carlos A. (Ed.) Homo videoludens 2.0. De Pacman a gamification. Universidad Mayor: Chile, 2013. p.20-50.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: the psychology of optimal experience**. USA: Harper Perennial Modern Classics edition, 1990.

ERANLI, K. **The impact of gamification: A recommendation of scenarios for education**. 2012 15th International Conference on Interactive Collaborative Learning, ICL 2012, 2012.

FILATRO, A. **Design Instrucional Contextualizado**. São Paulo: Senac, 2004.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como método: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem**. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.



HARRIS, Scott. **Video Games as Medical Education Tools**. AAMC Reporter: June 2011. Disponible en: <http://med.fsu.edu/uploads/files/newsPubs/print/VideoGamesasMedicalEducationTools.pdf>.

HUIZINGA, Joan. **Homo Ludens**. 2 Ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MEDER, M. et al. **Gamification: A semantic approach for user driven know ledge conservation**. LWA 2011 - Technical Report of the Symposium “Lernen, Wissen, Adaptivitat - Learning, Knowledge, and Adaptivity 2011” of the GISpecial Interest Groups KDML, IR and WM, 2011. p.265-268.

MOREIRA, Manuel Area. **Los Materiales Educativos: Origen Y Futuro**. IV Congreso Nacional de Imagen y Pedagogía, Veracruz, México, octubre 2007. Universidad de La Laguna (España).

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3ª Ed. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1978.

PIAGET, Jean. **Psicologia y Pedagogia**. Critica, 2001. ISBN: 9788484322030.

PIAGET, Jean. **Seis estudios de Psicología**. Barcelona: Labor, 1991.

PRENSKY, Marc. **Aprendizaje para el nuevo milenio**. Universidad Camilo José Cela. Impresión: Albatros, S.L. Depósito legal: M-24433-2010.

SILVA, Marco. **Formação De Professores Para A Docência Online**. Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Braga: Universidade do Minho, 2009. ISBN-978-972-8746-71-1.