

PLANO DE CURSO – SÍNCRONO

IDENTIFICAÇÃO:

Nome do curso:	Gamificação na educação: uma possibilidade de inovação pedagógica
Carga horária:	50 horas/aula
Público-alvo:	Professores do Ensino Médio da rede estadual da Paraíba lotados em escolas da 9ª Gerência Regional de Ensino
Vagas ofertadas:	50 vagas
Local:	<i>Online (Google Meet e Google Classroom)</i>

OBJETIVOS:

- Aula 1
 - ✓ Apresentação do curso, objetivos e metodologia de trabalho;
 - ✓ Compreender o conceito de gamificação;
 - ✓ Diferenciar os tipos de gamificação na educação;
 - ✓ Compreender a importância dos jogos no contexto da educação;
 - ✓ Conhecer o *framework* que será utilizado como base para o curso;
- Aula 2
 - ✓ Compreender a dimensão “Performance” e os seus respectivos elementos dentro do framework TEGE
 - ✓ Conhecer ferramentas digitais e estratégias metodológicas que possibilitem desenvolver a dimensão Performance;
- Aula 3
 - ✓ Compreender a dimensão “Ecológica” dentro do *framework* TEGE;
 - ✓ Conhecer ferramentas para se trabalhar com propostas de gamificação estrutural;
- Aula 4
 - ✓ Compreender as dimensões “Ficção” e “Pessoal” dentro do contexto da TEGE;
 - ✓ Avaliar as condições de desenvolvimento dessas dimensões por meio da utilização de atividades interativas;
 - ✓ Conhecer ferramentas para desenvolvimento de atividades interativas;
- Aula 5
 - ✓ Compreender a importância da dimensão “Social” dentro do contexto do *framework* TEGE;
 - ✓ Conhecer ferramentas de suporte à criação de estratégias que envolvam elementos da dimensão “Social”;
 - ✓ Planejar estratégias pedagógicas com a utilização das dimensões já trabalhadas;
- Aula 6
 - ✓ Socializar as propostas de estratégias pedagógicas gamificadas desenvolvidas;

- ✓ Refletir acerca das dimensões estudadas e a ferramentas apresentadas ao longo do curso;
- ✓ Avaliar a proposta do curso, sua efetividade e replicabilidade;

AULAS	DATA	DIMENSÕES TEGE:	CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:	FERRAMENTA(S) APRESENTADA(S):	PROCEDIMENTOS:	ATIVIDADE
AULA 1	13/08/2022		Apresentação da metodologia do curso e objetivos da formação Introdução à gamificação		Manhã – Apresentação do curso, metodologia de trabalho e objetivos Tarde – Produção de mapa mental sobre o conceito de gamificação	Produção de mapa mental
AULA 2	20/08/2022	Performance	Ferramentas e estratégias para se trabalhar com quizzes e atividades de perguntas e respostas	Kahoot Quizizz Socrative WordWall	Manhã – Apresentar as ferramentas e utilizar ao final da aula Tarde – Produção e compartilhamento de um quiz usando alguma das ferramentas apresentadas	Criação de quizzes
AULA 3	27/08/2022	Ecológico	Ferramentas para o desenvolvimento e acompanhamento de gamificação estrutural	Classcraft App Sapiaientia Edu	Manhã – Apresentação da ferramenta Classcraft e aplicação durante a aula Tarde – Oficina para utilização do app Sapiaientia Edu	Criação de contas e login nas ferramentas
AULA 4	02/09/2022	Pessoal Ficção	Atividades interativas com narrativas, descobertas e enigmas	PowerPoint Genially	Manhã – oficina sobre a produção de atividades interativas como o uso do PowerPoint e Genially Tarde – Produção de um modelo de atividade interativa utilizando a ferramenta	Produção de um modelo interativo
AULA 5	10/09/2022	Social	<i>Dashboards</i> para experiências competitivas e cooperativas numa abordagem gamificada	Class Dash – Zumbi Dash, Angry Dash, Hero Dash, Clash Dash e Batalha Naval	Manhã – Apresentação da ferramenta Class Dash e utilização durante a aula Tarde – Produção de plano de aula contemplando a utilização da ferramenta	Produção de plano de aula
AULA 6	17/09/2022		Socialização dos resultados obtidos ao longo do curso e <i>feedback</i> dos cursistas		Manhã – apresentação dos planos de aula e conclusão do curso, <i>feedback</i> da turma e avaliação final	Responder questionário avaliativo do curso

PLANO DE CURSO – ASSÍNCRONO

IDENTIFICAÇÃO:

Nome do curso:	Gamificação na educação: uma possibilidade de inovação pedagógica
Carga horária:	50 horas/aula
Público-alvo:	Professores do Ensino Médio da rede estadual da Paraíba lotados em escolas da 9ª Gerência Regional de Ensino
Vagas ofertadas:	50 vagas
Local:	<i>Online (Google Classroom)</i>

OBJETIVOS:

- Módulo 1
 - ✓ Apresentação do curso, objetivos e metodologia de trabalho;
 - ✓ Compreender o conceito de gamificação;
 - ✓ Diferenciar os tipos de gamificação na educação;
 - ✓ Compreender a importância dos jogos no contexto da educação;
 - ✓ Conhecer o *framework* que será utilizado como base para o curso;
- Módulo 2
 - ✓ Compreender a dimensão “Performance” e os seus respectivos elementos dentro do framework TEGE
 - ✓ Conhecer ferramentas digitais e estratégias metodológicas que possibilitem desenvolver a dimensão Performance;
- Módulo 3
 - ✓ Compreender a dimensão “Ecológica” dentro do *framework* TEGE;
 - ✓ Conhecer ferramentas para se trabalhar com propostas de gamificação estrutural;
- Módulo 4
 - ✓ Compreender as dimensões “Ficção” e “Pessoal” dentro do contexto da TEGE;
 - ✓ Avaliar as condições de desenvolvimento dessas dimensões por meio da utilização de atividades interativas;
 - ✓ Conhecer ferramentas para desenvolvimento de atividades interativas;
- Módulo 5
 - ✓ Compreender a importância da dimensão “Social” dentro do contexto do *framework* TEGE;
 - ✓ Conhecer ferramentas de suporte à criação de estratégias que envolvam elementos da dimensão “Social”;
 - ✓ Planejar estratégias pedagógicas com a utilização das dimensões já trabalhadas;
- Módulo 6
 - ✓ Socializar as propostas de estratégias pedagógicas gamificadas desenvolvidas;
 - ✓ Refletir acerca das dimensões estudadas e a ferramentas apresentadas ao longo do curso;
 - ✓ Avaliar a proposta do curso, sua efetividade e replicabilidade;

AULAS	DATA	DIMENSÕES TEGE:	CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:	FERRAMENTA(S) APRESENTADA(S):	PROCEDIMENTOS:	ATIVIDADE
AULA 1	13/08/2022 a 17/09/2022		Apresentação da metodologia do curso e objetivos da formação Introdução à gamificação		Videoaula com a apresentação do curso, metodologia de trabalho e objetivos Videoaula sobre o conceito de gamificação na educação e suas particularidades Textos norteadores sobre o conceito de gamificação na educação	Produção de mapa mental sobre o conceito de gamificação
AULA 2	13/08/2022 a 17/09/2022	Performance	Ferramentas e estratégias para se trabalhar com quizzes e atividades de perguntas e respostas	Kahoot Quizizz Socrative WordWall	Vídeo-tutoriais para apresentação de ferramentas destinadas à criação de quizzes	Produção de quizzes com as ferramentas apresentadas
AULA 3	13/08/2022 a 17/09/2022	Ecológico	Ferramentas para o desenvolvimento e acompanhamento de gamificação estrutural	Classcraft Sapientia Edu	Vídeo-tutorial de apresentação das ferramentas Classcraft e do aplicativo Sapientia Edu.	Criação de trilhas e desafios nas ferramentas apresentadas
AULA 4	13/08/2022 a 17/09/2022	Pessoal Ficção	Atividades interativas com narrativas, descobertas e enigmas	PowerPoint Genially	Vídeo-tutoriais sobre a produção de atividades interativas como o uso do PowerPoint e Genially	Produção de um modelo de atividade interativa
AULA 5	13/08/2022 a 17/09/2022	Social	<i>Dashboards</i> para experiências competitivas e cooperativas numa abordagem gamificada	Class Dash – Zumbi Dash, Angry Dash, Hero Dash, Clash Dash e Batalha Naval	Apresentação da ferramenta Class Dash	Produção de plano de aula contemplando a utilização da ferramenta
AULA 6	13/08/2022 a 17/09/2022		Socialização dos resultados obtidos ao longo do curso e <i>feedback</i> dos cursistas		Compartilhamento dos planos de aula e conclusão do curso, <i>feedback</i> da turma no fórum final e avaliação do curso	Responder questionário avaliativo do curso