



MINICURSO 4

O EVERNOTE E A GAMIFICAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DE UMA NARRATIVA COLABORATIVA

PROFESSORES

Anibal Lopes Guedes - UNISINOS
Lidiane Rocha dos Santos - UNISINOS
Marcelo de Miranda Lacerda - UNISINOS

PÚBLICO-ALVO

O minicurso destina-se a professores do ensino fundamental, médio, superior e educação continuada.

PRÉ-REQUISITOS

Não há pré-requisitos para participação neste minicurso.

OBJETIVO E CONTEÚDO

O participante será instigado a interagir no contexto de uma proposta gamificada que envolve a apropriação do evernote, enquanto possibilidade pedagógica associada a gamificação. Isso se dará através de uma narrativa que será criada e produzida pelos participantes durante o minicurso, a partir da mediação pedagógica realizada pelos professores do minicurso.

O minicurso estrutura-se em duas partes: contexto e prática pedagógica. Referente ao contexto, a proposta é situar os participantes em relação a gamificação, fundamentando em autores que proponham reflexões sobre este tema. Além disso, apresentaremos o aplicativo evernote, de forma que os participantes aprendam sobre ele, subsidiados por um processo de reflexão e discussão sobre seus limites e potencialidades no âmbito da criação de narrativas colaborativas. Para além destas discussões, apresentaremos cases que possam contribuir com a reflexão sobre uma prática pedagógica gamificada utilizando o evernote.

Quanto ao segundo momento, o participante terá a possibilidade de vivenciar o processo de construção de uma situação de aprendizagem, na forma de uma narrativa colaborativa utilizando elementos da gamificação e o aplicativo evernote.

CURRÍCULOS



Anibal Lopes Guedes é Doutorando em Educação do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, integrante do Grupo de Pesquisa Educação Digital – GPe-dU UNISINOS/CNPq. Graduado em Ciência da Computação (2001) e mestre em Ciência da Computação (2004). Professor assistente na Universidade Federal da Fronteira Sul, Campus Erechim. Desenvolve projetos na área de Informática na Educação, Educação à Distância, Inclusão sócio-digital, Robótica Educativa e Computação Gráfica.



Lidiane Rocha dos Santos é Doutoranda em Educação do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, integrante do Grupo de Pesquisa Educação Digital – GPe-dU UNISINOS/CNPq. Possui Graduação em Comunicação Social - Jornalismo (2003) e Mestrado em Comunicação (2006), ambos, pela Universidade de Marília. Tem experiência como Docente nas seguintes áreas de atuação: Jornalismo; Publicidade e Propaganda. Também possui experiência como jornalista: Assessora de Comunicação no Grupo Mafra; Repórter na Revista Entreposto Notícias e também no Jornal Folha de Rondônia.



Marcelo de Miranda Lacerda é Doutorando em Educação do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, integrante do Grupo de Pesquisa Educação Digital – GPe-dU UNISINOS/CNPq. Professor EBTT de Língua Espanhola no Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Norte de Minas Gerais- Campus Pirapora/MG. Mestre em Ciências da Educação (2012) É um fascinado pelos mundos virtual digital e por suas possibilidades de ensino e aprendizagem.