

## MINICURSO 01

### GAMIFICAÇÃO: AÇÕES PRÁTICAS E IMERSIVAS EM UM LMS

Durante o minicurso serão trabalhados e demonstrados de forma prática conceitos de games e gamificação, por meio de exemplos analógicos e da aplicação prática de atividades digitais imersas em um ambiente virtual de aprendizagem.

#### **Objetivos/justificativa:**

**Objetivos:** Inspirar os participantes a tornar o aprendizado de seus comandados (preferencialmente professores e/ou alunos) mais prazeroso e a utilizar os conhecimentos adquiridos em soluções análogas ao seu cotidiano por meio do vivenciamento de um processo de capacitação gamificado.

**Justificativa:** A gamificação é um dos assuntos mais comentados na atualidade, seja no âmbito da educação como no dos negócios. O engajamento de aprendizes e/ou clientes vem sendo perseguido como um dos meios de se alcançar objetivos de maneira auto motivada, cativante e divertida.

#### **Conteúdo do curso:**

A natureza dos jogos - Conceitos fundamentais de gamificação (narrativa, mecânicas, dinâmicas e a busca pelo flow) - Interação através de mecanismos de jogos - Gamificação onde menos se espera e/ou se percebe (cases diversos) - Linguagem gamer - O que pode ser gamificado - Técnicas para promoção do engajamento - Ferramental de auxílio à gamificação - Exemplos práticos de gamificação por meio de ferramentas analógicas e acopladas a um LMS (atividades práticas) - Fidelização da aprendizagem

#### **Pré-requisitos para os participantes:**

Gostar de jogos (dispositivos móveis com acesso a dados são recomendados, mas não serão imprescindíveis).

#### **Público Alvo:**

Qualquer interessado(a) em conhecer um formato atual de ensinar e aprender.

#### **PROFESSORES:**

##### **Luis Cesar Dias Morais**

Formado em ciência da computação e licenciado em matemática, com especializações nas áreas educacional, de gestão e design instrucional. Possui longas passagens como coordenador de cursos/núcleos e departamentos de EaD, atua como consultor em semipresencialidade, EaD, games/gamificação, PDIs, PPIs e PPCs para diversas IES e corporações no Brasil. Atualmente é Diretor Executivo na Fábrica de Conteúdos, Secretário Adjunto SP-Leste da SBC (Sociedade Brasileira de Computação) e coordena núcleos de educação a distância de diferentes instituições e grupos educacionais.

##### **Fernanda Rebellato Dias Morais**

Formada em ciência da computação e licenciada em matemática, com especializações nas áreas de EaD e dificuldades de aprendizagem. Atua há quase 20 anos no ensino de matemática e de informática na educação. Atualmente é Coordenadora de Cursos e Treinamentos na Fábrica de Conteúdos, exerce a docência e desenvolve capacitações para aprendizagem Maker / STEAM e Google for Education.

### **Anibal Afonso Matias Junior**

Administrador de formação e com especialização em informática, possui ampla experiência na educação superior. Atua no campo da EaD há mais de 20 anos, sendo expert na instalação, manutenção e integração de LMS's. Atualmente é Coordenador de Implantação e Manutenção de AVA / LMS na Fábrica de Conteúdos e exerce a docência em nível superior.