

MINICURSO 16

JOGOS DIGITAIS E GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIAS DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL

Este minicurso tem a proposta de proporcionar uma reflexão sobre a utilização de jogos digitais e gamificação nos processos de ensino-aprendizagem em diversas áreas, como educação, saúde, gestão e outras. Durante o seu desenvolvimento serão abordados os conceitos teóricos que fundamentam jogos digitais e gamificação e compartilhadas estratégias e metodologias de sua utilização, assim como apresentação de cases com os respectivos resultados.

Objetivos/justificativa:

Atualmente vivemos em um mundo cheio de novas tecnologias e inovações, que cada vez mais se inserem no nosso dia a dia e impactam diretamente a nossa forma de viver. Este processo influencia de forma geral a sociedade, trazendo reflexões sobre as novas possibilidades de linguagens e também sobre a forma de aprender. Segundo Catapan (2001), “a exploração da tecnologia de comunicação digital no processo de trabalho pedagógico não é apenas uma questão de escolha, é uma questão de necessidade emergente na cibercultura”. Dentro do universo educacional percebe-se este movimento através da inserção da educação a distância e de vários outros meios digitais, trazendo um grande diferencial e flexibilidade aos processos educativos, conforme afirma Rosa (1998, p.9). Com o surgimento de novas ferramentas digitais, evidencia-se a necessidade de reformular as estratégias do processo ensino-aprendizagem e a forma de transmitir conhecimento em diversos seguimentos (saúde, educação, administração, gestão e outros). As pesquisas no campo da aprendizagem apontam os jogos digitais e a gamificação como meio de estimular o maior envolvimento do aluno, possibilitando uma apropriação de saberes de forma mais lúdica e agradável, como evidencia Borges (2005). Diante deste cenário, se faz necessário voltar-se para os estudos sobre jogos digitais e gamificação como instrumentos de ensino, identificar suas metodologias e conhecer como podem colaborar com processo educacionais. O minicurso “Jogos Digitais e Gamificação como estratégias de desenvolvimento educacional” tem como objetivo proporcionar uma formação teórico-prática com a apresentação de cases sobre jogos digitais e a gamificação, estimulando a utilização dos mesmos como ferramentas educacionais em diversos ambientes profissionais.

Conteúdo do curso:

Discussão sobre as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC); Nativos e imigrantes digitais; Conceitos e evolução de jogos, jogos digitais e gamificação; Jogos digitais e gamificação como mediadores de aprendizagem; Games pedagógicos e games oferecidos pelo mercado; Potenciais e desafios dos jogos digitais e gamificação nas apropriações do processo ensino-aprendizagem; Apresentação de cases de utilização de jogos digitais e gamificação aplicados a diversos ambientes, como educacionais, saúde, empresarial e outros.

Pré-requisitos para os participantes:

Adeptos das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação.

Público alvo:

Educadores, gestores e profissionais de saúde.

PROFESSORES:

Gerson Lucio Vieira

Biomédico pela Faculdade Barão de Mauá (Ribeirão Preto) e pedagogo pelo ISEB (Barretos), especialista em Análises Ambientais e Acupuntura pelo IBEHE/SP, mestrando em Educação na USP de Ribeirão Preto. Há cinco anos é coordenador do Núcleo de Educação em Câncer e docente de Educação em Saúde na Residência do Instituto de Ensino e Pesquisa do Hospital de Câncer de Barretos. Foi por 11 anos docente e coordenador de cursos técnicos da área de bem-estar do Senac Barretos.

Keneder Jesus Marino

Webdesigner na área de EAD do Hospital de Amor, em Barretos. Graduado em Processamento de Dados pela FISO (Barretos). Técnico em Administração empresarial, trabalhou por dez anos em escritório como encarregado burocrático, organização de documentos, arquivamento e intermédio de clientes e pessoas físicas com gestor por telefone, fiscal e financeiro. Fotógrafo e sócio de uma empresa em Audiovisual desde 2011, com experiência em edição e captação de imagem. Estudante de Design Gráfico e Audiovisual.