|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tema principal | Subtemas | Objetivos específicos | Bibliografia |
| **Módulo 1** - História dos games - A geração Z e o aprendizado | * Alunos multiconectados: a geração Z na era dos jogos; | * Aprofundar-se em pesquisas sobre a Geração Z e sua relação com os jogos digitais. |  |
|
|
| * Aprendizagem baseadas em jogos;   Sugestão de título: Como aprender jogando? | * Refletir  sobre o aprendizado baseado em jogos; * Apresentar diferentes metodologias de uso de jogos em processos pedagógicos * Discutir o papel do professor durante o aprendizado baseado em jogos; |  |
| * Jogos sérios e Gamificação.   Sugestão de título: É hora de jogar! Os jogos sérios e gamificação na sala de aula | * Compreender a diferenciação entre jogos sérios e gamificação. |  |
| **Exercícios?** |  |  |
| **Fórum?** |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tema principal | Subtemas | Objetivos específicos | Bibliografia |
| **Módulo 2** - Games reais da Atualidade - Literatura sobre games de entretenimento | * A evolução dos jogos;   Sugestão de título: Do jogo de tabuleiro aos jogos digitais, o que muda? | * Compreender a evolução dos jogos na esfera digital e analógica; * Conhecer os jogos que os alunos têm jogado |  |
| * Conhecendo os mecanismos dos jogos;   Sugestão de título: O que leva o jogador a zerar o jogo é a sua mecânica. | * Conhecer os diferentes gêneros de jogos * Compreender as características fundamentais de um jogo |  |
|  | * Identificar a temática do jogo |  |
|  |  |  |
|
| **Exercícios?** |  |  |
| **Fórum?** |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tema principal | Subtemas | Objetivos específicos | Bibliografia |
| **Módulo 3** - Exemplos - Games analógicos para usar em sala |  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **Exercícios?** |  |  |
| **Fórum?** |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tema principal | Subtemas | Objetivos específicos | Bibliografia |
| **Módulo 4** - Exemplos - Games digitais para usar em sala |  | * Conhecer jogos digitais para educação utilizados no contexto escolar. |  |
|  | * Conhecer jogos digitais de entretenimento utilizados no contexto escolar. |  |
|  | * Conhecer experiências positivas de uso de jogos digitais para fins educativos. |  |
|  | * Ter contato com base bibliográfica sobre o uso de jogos digitais para educação. |  |
|  | * Estimular o uso de jogos digitais no contexto escolar. |  |
| **Exercícios?** |  |  |
| **Fórum?** |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tema principal | Subtemas | Objetivos específicos | Bibliografia |
| **Módulo 5** - Conclusão - Exemplos de uso reais |  |  |  |
|  | * . |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **Exercícios?** | * Proponha um jogo para usar em aula (Template de plano de aula) * Crie um jogo (digital ou de tabuleiro) * avaliar o êxito da utilização do jogo em sala de aula |  |
| **Fórum?** |  |  |