|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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?** |  |  |