

# METODOLOGIAS IMERSIVAS E GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

## Ementa

Aprendizagem imersiva e simulação da realidade. Realidade virtual. Realidade aumentada. Simulações e suas aplicações. Jogos como ferramentas de desenvolvimento educacional. Abordagem conceitual de jogos e gamificação. Mecanismo dos jogos. Jogos e processos cognitivos na aprendizagem. Tipos de jogos e suas estratégias. Jogos como estruturas narrativas interativas. Utilização dos jogos na sala de aula. Ferramentas de gamificação na educação. Gamificação na educação corporativa. O uso do metaverso como recurso educacional e de socialização. Planejamento de aulas imersivas.

## Temas

1. Introdução a estratégias de ensino gamificadas
2. Jogos de aprendizagem
3. Gamificação aplicada à educação
4. Gamificação e neurociência na educação
5. Simulações e Jogos Pervasivos
6. Metaverso, gamificação e tecnologias imersivas

## Referências bibliográficas

- ALVES, F. Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras um guia completo: do conceito a prática. 2. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- ARAYA, E. R. M.; VIDOTTI, S. A. B. G. Criação, proteção e uso legal de informação em ambientes da World Wide Web. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.
- BACICH, L; MORAN, J. (orgs.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2017.
- CHOU, Y-K. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Birmingham: Packt Publishing, 2015.
- DOMINIQUE, P.; CRÉGO, P. Wearables, Smart Textiles & Smart Apparel. Amsterdã: Elsevier, 2018.
- HODENT, C. The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. Boca Raton: CRC Press, 2017.
- HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- KALMPOURTZIS, G. Educational Game Design Fundamentals: A journey to creating intrinsically motivating learning experiences. Boca Raton: CRC Press, 2018.
- KAPP, K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. São Francisco: Pfeiffer, 2012.
- PALMER, C.; PETROSKI, A. Alternate Reality Games: gamification for performance. Boca Raton: CRC Press, 2017.
- WERBACH, K.; HUNTER, D. For the win: How game thinking can revolutionize your business. Filadélfia: Wharton Digital Press, 2012.
- ZAGAL, J. P.; DETERDING, S. (eds.). Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach. Londres: Routledge, 2018.