

ESPECIALIZAÇÃO (LATO SENSU)

MBA EM JOGOS E GAMIFICAÇÃO APLICADOS A PROCESSOS DE APRENDIZAGEM

Área do Conhecimento:

- Educação, Exatas, Biológicas e da Saúde

Apresentação e objetivo do curso:

O curso de especialização em *MBA Jogos e Gamificação Aplicados a Processos de Aprendizagem* tem o objetivo de capacitar os profissionais da educação na compreensão, elaboração e uso dos jogos analógicos e digitais, no apoio aos processos de ensino e aprendizagem para o desenvolvimento e uso de estratégias da gamificação para a educação infantil ao ensino superior e no empreendimento de ações terapêuticas.

A utilização de novas metodologias e o desenvolvimento dos processos de gamificação na educação têm apresentado alternativas para atrair a atenção e o engajamento de crianças, jovens e adultos no processo de escolarização bem como no terapêutico. Com este desafio lançado, é certo que muitos profissionais da área busquem novas competências e habilidades quanto aos aspectos do design, criação e planejamento dos projetos de gamificação em ambientes educacionais e terapêuticos.

Público-Alvo:

- Professores, Terapeutas, pesquisadores e profissionais interessados em concepção e desenvolvimento jogos e projetos de gamificação.

Documentos para Matrícula:

- Cópia do Diploma de Graduação;
- Cópia do Histórico Escolar do Curso de Graduação;
- Cópia do RG;
- Cópia do CPF;
- Cópia da Certidão de Nascimento ou Casamento;
- Cópia do Título de Eleitor;
- Comprovante de Residência.

Coordenação:

Profa. Mestre Paula A. M. Seabra / paulaseabra@hotmail.com / (18) 996654645

MATRIZ CURRICULAR

CURSO DE MBA EM JOGOS E GAMIFICAÇÃO APLICADOS A PROCESSOS DE APRENDIZAGEM

DISCIPLINAS	CARGA HORÁRIA
A gamificação na educação: planejamento de aulas com o uso de games	20
Concepção de Jogos e suas aplicações	20
Design e produção de games educacionais: elaboração de protótipos	30
Gamificação e Teoria Flow e mostra de aplicativos.	20
Jogos adaptados: estratégias inclusivas	20
Jogos Analógicos e Digitais: características e mecânicas	20
Jogos digitais no atendimento educacional especializado: Tipos e aplicação das estratégias de gamificação	20
Metodologias ativas e a formação de profissionais	30
Oficina de Jogos, design e computação gráfica	20
Oficinas de Jogos e entretenimento digital	30
Planejamento e criação de games para educação e terapia	30
Projetos de Jogos e oficina de criação	60
Serious. Games: jogos digitais como ferramentas educativas	20
Tecnologia Educacional e design	20
TOTAL GERAL DE HORAS/CRÉDITOS	360hs

Não há exigência de desenvolvimento de Trabalho de Conclusão de Curso – TCC.