



## Mini Cursos 19º CIAED

### MC 02



## Gamificação na Educação

### APRESENTAÇÃO

O curso visa discutir o conceito de Gamificação, suas características e potencialidades relacionando-o aos processos de ensino-aprendizagem. Propõe análise de experiências e discute elementos que podem nortear proposições de gamificação para distintos cenários de aprendizagem, refletindo sobre os limites entre o motivar e o condicionar. Tudo isso por meio de atividades que envolvem estratégias de gamificação, possibilitando a experimentação dos participantes neste universo.

### PRÉ-REQUISITOS

Não há

## PROFESSORES

### Lynn Alves

Possui graduação em Pedagogia pela Faculdade de Educação da Bahia (1985), Mestrado (1998) e Doutorado (2004) em Educação pela Universidade Federal da Bahia. O Pós-doutorado foi na área de Jogos eletrônicos e aprendizagem pela Università degli Studi di Torino, na Itália. Atualmente é professora adjunta e pesquisadora do SENAI -CIMATEC- Departamento Regional da Bahia (Núcleo de Modelagem Computacional) e da Universidade do Estado da Bahia. Tem experiência na área de Educação, realizando investigações sobre os seguintes temas: jogos eletrônicos, interatividade, ensino online e educação. Coordena os projetos de pesquisa e desenvolvimento em jogos digitais como: Tríade (FINEP/FAPESB/UNEB), Búzios: ecos da liberdade (FAPESB), Guardiões da floresta (CNPq), Brasil 2014: rumo ao Hexa (SEC-Ba), Games studies (FAPESB), dentre outros. As produções do grupo de pesquisa encontram-se disponíveis na URL: [www.comunidadesvirtuais.pro.br](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br)

### Marcelle Minho

Graduada em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, 1998, UCSAL-Salvador. Especialista em Educação e Tecnologias Digitais com ênfase em Design Educacional, 2002, Senai-Ba. Mestre em Educação e Contemporaneidade, UNEB-BA. Atualmente é coordenadora educacional no ITED Núcleo de Inovação e Tecnologias Educacionais do Senai- Ba. Desempenha suas atividades correlacionando os processos de comunicação, educação e tecnologias digitais aplicadas a educação. Atua projetando ambientes educacionais realizando atividades de consultoria, planejamento, criação e gestão de projetos.