

# GAMIFICAÇÃO: novos recursos metodológicos de aprendizagem ativa – “On-Line ao Vivo”

DATA	HORÁRIO	CONTEÚDO
03/10	08:30	Apresentação do curso/Introdução, metodologias ativas e gamificação.
17/10	08:30	Metodologias ativas e processos de aprendizagem.
24/10	08:30	O processo de gamificação no contexto escolar. Seu significado para os professores e alunos na prática. (Uso de ferramentas on-line para elaboração de estratégias gamificadas: Kahoot, Mentimeter, Plickers, RA-Realidade Aumentada).
31/10	08:30	Gamificação isenta de Tecnologia (início da atividade de criação de uma estratégia lúdico educacional).
07/11	08:30	Apresentação dos trabalhos e feedback.

