

PLANO DE CURSO

IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

Curso: O uso da plataforma de jogos gamificados – Matific – no processo de aprendizagem da Matemática.

Carga Horária: 10 horas.

Público-Alvo: Professores de Matemática dos Anos Finais do Ensino Fundamental e Professores Regentes do 5º Ano dos Anos Iniciais da Rede Estadual de Ensino de Mato Grosso.

Tutor: Não se aplica - autoinstrucional.

Responsável pelo conteúdo: Empresa Matific, sob a curadoria da SAGE/SEDUC-MT

OBJETIVO

Capacitar/formar os professores para o uso efetivo da plataforma de jogos gamificados Matific no processo de aprendizagem da matemática, e proporcionar o uso da gamificação no processo de aprendizagem da matemática.

EMENTA

Unidade 1 - Eixo Pedagógico

1.1 - Gamificação na Educação;

1.2 - Tecnologias Digitais Educacionais;

1.3 - A plataforma Matific é a personalização do processo de aprendizagem da matemática.

1.4 - O fortalecimento da relação analógica/digital por meio da plataforma matific.

Unidade 2- Sistema Educacional

Unidade 2 - Eixo Técnico

2.1 - Como o professor pode acessar a plataforma;

2.2 - Como atribuir atividades para toda a turma;

2.3 - Como atribuir atividades personalizadas;

2.4 - Como baixar o cartão de login e senha do estudante;

2.5 - Como o estudante pode acessar a plataforma (ilhas)

2.6 - Monitorando ao vivo os estudantes jogando na plataforma;



2.7 - Acompanhando o processo de aprendizagem por meio dos relatórios gerados pela plataforma;

2.8 - O uso dos planos de aula da plataforma matific;

2.9 - Suporte técnico.

Unidade 3 - Avaliação

Observações:

I- Todos os tópicos do eixo pedagógico terão vídeos de até 12 minutos + texto de apoio em pdf;

II - Todos os tópicos do eixo técnico terão vídeos de até 7 minutos + texto de apoio em pdf;

III - Após a realização dos eixos 1 e 2, os cursistas deverão responder às questões dos blocos 01 e 02:

Bloco 01 (10 questões)

Bloco 02 (10 questões)

METODOLOGIA

O curso será autoinstrucional realizado de forma assíncrona on-line, através da plataforma AVADEP (Ambiente Virtual de Aprendizagem e Desenvolvimento Profissional). Por meio de:

- Material de leitura - acesso ao conteúdo de maneira flexível e autônoma, podendo avançar conforme seu próprio ritmo e disponibilidade de tempo. A ideia é auxiliar os(as) professores(as) na utilização do material, adaptando-o às realidades específicas de suas salas de aula, considerando tanto as limitações de tempo e espaço quanto os interesses e necessidades formativas de seus estudantes. Os conteúdos serão disponibilizados para visualização na plataforma AVADEP durante todo o período de vigência do curso;
- Material audiovisual – vídeos para ampliar a explanação do conteúdo como uma forma mais interativa de estudo autônomo;
- Indicação de leituras complementares e material de apoio com conteúdos digitais para aprofundamento;
- Questionário Avaliativo com 10 questões de múltipla escolha que o participante realizará ao concluir todos os módulos;
- Avaliação de Retomada - uma alternativa de retomar o questionário avaliativo para os cursistas que no caso não atingirem a nota 6,0 no questionário final.

AValiação E CERTIFICAÇÃO



Avaliação: Ao concluir todos os módulos, os participantes realizarão um questionário avaliativo, contendo 10 questões de múltipla escolha, como uma das ferramentas de avaliar e perceber a compreensão geral dos participantes sobre os temas abordados durante o curso. Os participantes precisarão alcançar uma pontuação mínima de 60% nas três tentativas. O cursista que não atingir a pontuação nas três tentativas, terão a oportunidade de realizar uma **Avaliação de Retomada com 10 questões de múltipla** escolha, precisando acertar no mínimo 50% das questões nesta etapa. Esta avaliação terá tempo de conclusão de 60 minutos.

Certificação: Após a conclusão dessas etapas, os participantes precisarão preencher a pesquisa de satisfação para receberem um certificado de conclusão da formação **“O uso da plataforma de jogos gamificados – Matific – no processo de aprendizagem da Matemática”**, emitido pela SEDUC/MT na própria Plataforma AVADEP.

CRONOGRAMA:

04/06 a 15/11 - Inscrições via AVADEP;

04/06 a 19/11 - Realização da formação e avaliação;

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS NORTEADORAS

Bates, A. W. (2015). Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning. BCcampus.

Eugênio, T. (2019). Gamificação: Conceitos, Aplicações e Tendências. Editora de Educação e Tecnologia.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences.

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.

Selwyn, N. (2011). Education and Technology: Key Issues and Debates. Bloomsbury Publishing.

PLATAFORMA

Esta formação estará disponível na plataforma AVADEP, que poderá ser acessada através do link: <https://ava.seduc.mt.gov.br/>

REALIZAÇÃO

GOVERNO DO ESTADO DE MATO GROSSO
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO

MAURO MENDES FERREIRA
Governador do Estado de Mato Grosso

ALAN RESENDE PORTO
Secretário de Estado de Educação

FLÁVIA EMANUELLE DE SOUZA SOARES
Secretária Adjunta de Gestão de Pessoas

JESSYCA KELLY CAMPOS CASTRO
Superintendente de Desenvolvimento, Aplicação, Saúde e Segurança

MARY DIANA DA SILVA MIRANDA RODRIGUES
Coordenadora de Desenvolvimento

MAJÔ CRISTINE LOPES DIAS
Líder do Núcleo de Desenvolvimento Profissional

DEMANDANTE/ CONTEÚDO

NADINE MOREIRA DA SILVA BOTELHO
Secretária Adjunta de Gestão Educacional

LETÍCIA BARBOSA CERON
Superintendente de Educação Básica

FABIANE LARISSA DA SILVA VARGAS
Líder da Política Pública de Tecnologia no Ambiente Escolar