



● **DISCIPLINA: Redes Sociais, Games e Gamificação em Educação**

PROFESSOR RESPONSÁVEL: João Augusto Mattar Neto

Ementa: Teorias de aprendizagem baseada em redes. O uso de redes sociais em educação. Teorias de aprendizagem baseada em games. Gamificação em educação. Estudos de caso.

Bibliografia:

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (Org.). Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Papirus: São Paulo, 2016.

BEDWELL, W. L. et al. Toward a taxonomy linking game attributes to learning: an empirical study. *Simulation & Gaming*, v. 43, n. 6, p. 729–760, 2012.

DETERDING, S. et al. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In: 15th International Academic Min dTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011, Tampere, 2011. p. 9–15.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Novas Tecnologias na Educação*, v. 11, n. 1, jul. 2013a.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação)–Universidade de Caxias do Sul. Caxias do Sul, São Paulo, 2013b.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KAPP, Karl M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LANDERS, R. N. Developing a theory of gamified learning: linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, v. 45, n. 6, p. 752–768, 2014.

LANDERS, R. N.; LANDERS, A. K. (2014). An empirical test of the theory of gamified learning: the effect of leaderboards on time-on-task and academic performance. *Simulation & Gaming*, v. 45, n. 6, p. 769–785, 2014.

MAEKAWA, Christian; NAGAI, Walter; IZEKI, Claudia. Relato de Gamificação da disciplina Projeto e Análise de Algoritmos do curso de Engenharia de Computação. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 4., 2015, Maceió, AL. Anais dos Workshops do... 2015. p. 1425–1433.

MAHLMEISTER, Leticia. *Facebook e Ambiente Virtual de Aprendizagem: uma análise da interação no processo pedagógico da Educação a Distância*. 2016. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital)—Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2016.

MAYER, Richard E. *Computer games for learning: an evidence-based approach*. MIT Press, 2014.

SALEN, Katie; ZIMMERMANN, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. Massachusetts: MIT Press, 2004. Traduzido para o português como: SALEN, Katie;

ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. São Paulo: Blucher, 2012. 4 v.

SIEMENS, G. A learning theory for the digital age. *Instructional Technology and Distance Education*, v. 2, n. 1, p. 3–10, 2005. (há tradução em português na Internet).

SQUIRE, Kurt. *Video games and learning: teaching and participatory culture in the digital age*. Teachers College Press, 2011.

STEINKUEHLER, Constance; SQUIRE, Kurt; BARAB, Sasha. *Games, learning, and society: learning and meaning in the digital age*. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

STUDART, Nelson. Simulação, games e gamificação no ensino de Física. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE FÍSICA, 21., 2015, Uberlândia, MG. 2015. p. 1–17.

[Atenciosamente,](#)