

ATIVIDADES ACADÊMICAS – 2017 / 1

OFERTA REGULAR

Área de concentração Linguística aplicada			
Disciplina Jogos digitais e gamificação na aprendizagem de línguas.			Código LiG 948 D
Professor Junia Braga			
Dia da semana	Horário	Carga horária (1 crédito= 15/ha)	Vagas
	regular (14h a 17:40h) [<input type="checkbox"/>] especial [<input type="checkbox"/>]	60h [<input checked="" type="checkbox"/>] 45h [<input type="checkbox"/>] 30h [<input type="checkbox"/>] 15h [<input type="checkbox"/>]	20
Tipo da disciplina		Início da disciplina (60h) ou período da disciplina (45, 30 e 15h)	
presencial [<input type="checkbox"/>] on-line [<input checked="" type="checkbox"/>] semi-presencial [<input type="checkbox"/>]		Primeira semana de 2017 1	

Participação de convidado? (até 50% da carga horária, em forma de seminários)
SIM [<input checked="" type="checkbox"/>] NÃO [<input type="checkbox"/>]

Dados da participação e do participante			
nome [Profª.Dra. Susana Reis	UFSM - universidade	carga horária [04	
	Federal de Santa Maria		
Profª. Dra.Vakeska Souza	Instituto Federal do	04	
	Triângulo Mineiro		

Aceita candidaturas a vagas de isoladas?
SIM [<input checked="" type="checkbox"/>] NÃO [<input type="checkbox"/>]

Observações (pré-requisitos, recomendações, leitura prévia de textos)
Boa capacidade de leitura em língua inglesa. Disponibilidade para participar de discussões online (em português) durante a semana.

Ementa
Uso de jogos digitais, educacionais e não educacionais, no contexto de ensino e aprendizagem de línguas. Avaliação de jogos para aprendizagem. Estratégias de gamificação para a sala de aula presencial e virtual.

Bibliografia básica
BARAB, S. A.; GRESALFI, M.; INGRAM-GOBLE, A. Transformational play: using games to position person, content, and context. <i>Educational Researcher</i> , v. 39, n. 7, p. 525-536, 2010.
BORGES, A. P. <i>Jogo digital para reconhecimento de palavras: análise comparativa entre as versões com instruções implícitas e explícitas</i> . 2013. 163 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.
GUNTER, G. CAMPBELL, L. BRAGA, J. RACILAN, M.; SOUZA, V. Using the RETAIN Model to evaluate mobile educational games for language learning. <i>Revista Brasileira de Linguística Aplicada</i> , v. 16, n. 2, 2016.
SHAFFER, D. W.; SQUIRE, K. R.; HALVERSON., R.; GEE, J. P. Games online and the future of learning. <i>Phi Delta Kappan</i> , v. 87, n. 2, p. 104-111, 2005.
DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. Year. From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In: <i>15th INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE: Envisioning Future Media Environments</i> , MindTrek, Tampere, 2011. Anais... Tampere: Finland, 2011. p. 9 – 15.

CÓDIGOS DAS ATIVIDADES ACADÊMICAS

ÁREA DE CONCENTRAÇÃO	ATIVIDADES ACADÊMICAS	60 h/a	45 h/a	30 h/a	15 h/a
(1) Linguística Teórica e Descritiva	Fundamentos de Linguística Teórica e Descritiva I: Fonologia	LIG 955	-	-	-
	Fundamentos de Linguística Teórica e Descritiva II: Sintaxe	LIG 956	-	-	-
	Fundamentos de Linguística Teórica e Descritiva III: Semântica	LIG 957	-	-	-
	Fundamentos de Linguística Teórica e Descritiva IV: Sintaxe Funcionalista	LIG962	-	-	-
	Seminário de Tópico Variável em Linguística Teórica e Descritiva	LIG 961	LIG 960	LIG 959	LIG 958
(2) Linguística do Texto e do Discurso	Fundamentos de Linguística do Texto e do Discurso I: Textualização e Gêneros	LIG 949	-	-	-
	Fundamentos de Linguística do Texto e do Discurso II: Teorias do Discurso	LIG 950	-	-	-
	Seminário de Tópico Variável em Linguística do Texto e do Discurso	LIG 954	LIG 953	LIG 952	LIG 951
(3) Linguística Aplicada	Fundamentos de Linguística Aplicada I	LIG 943	-	-	-
	Fundamentos de Linguística Aplicada II	LIG 944	-	-	-
	Seminário de Tópico Variável em Linguística Aplicada	LIG 948	LIG 947	LIG 946	LIG 945