



ROTEIRO DE AULA GAMIFICADA (ao editar este documento, apague todas as informações em vermelho)

IDENTIFICAÇÃO: dados gerais de identificação da aula e do professor	
1. Nome:	Seu nome
2. Disciplina:	A disciplina na qual a aula será aplicada
3. Assunto:	Qual o conteúdo geral, ou eixo temático central que será explorado (ex.: geomorfologia; química orgânica; ótica; etc.)
4. Público-alvo:	Turma do Ensino Médio em que será ministrada a aula
5. Duração (h/a):	Quantas aulas durará ou quantos minutos de aula serão necessários para desenvolver todo o roteiro planejado. Considere 1h/a como tendo duração de 50 minutos.

DETALHAMENTO DA(S) AULA(S) (caso seu plano contemple mais de uma aula, você pode duplicar este quadro e adicionar as informações referentes às demais aulas. Aqui nessa descrição, considere aulas geminadas, duas aulas juntas, como sendo uma aula só. Ou seja, no caso de aulas geminadas, haverá somente um quadro)	
Nº da aula:	Qual o número dessa aula dentro da sequência planejada (ex.: planejou-se o roteiro para 2 aulas não geminadas, esta é a primeira delas)
Conteúdos específicos:	Qual conteúdo específico será abordado dentro do eixo temático central ou conteúdo geral (retome o item 3 do quadro anterior)
Objetivos específicos:	Quais os objetivos específicos você deseja alcançar? Lembre-se, estes objetivos são os objetivos de aprendizagem, portanto use verbos no infinitivo que seja relacionados às metas de aprendizagem dos alunos (ex.: entender, desenvolver, compreender, refletir, aprimorar, etc.)
Ferramenta(s) utilizada(s):	Quais ferramentas digitais dentre as que foram trabalhadas ao longo do curso serão utilizadas neste roteiro. Não é viável criar um roteiro que permita utilizar todas as ferramentas apresentadas, mas sugere-se que sejam utilizadas o maior número possível destas ferramentas
Estratégia didática:	Qual o tipo de gamificação será explorada, gamificação estrutural ou de conteúdo? Quais as motivações principais que serão focalizadas, motivações intrínsecas ou extrínsecas?

Gamificação na educação: Uma possibilidade de inovação pedagógica

PROFESSOR: RONILSON FERNANDES



Dimensão/dimensões TEGE:	Qual, ou quais dimensões poderão ser trabalhadas a partir da aplicação deste roteiro?
MOMENTOS DA AULA (descrição detalhada das atividades a serem desenvolvidas)	
Passo a passo didático:	(descrição detalhada de cada ação que será executada na(s) aula(s))
Avaliação:	(como e o que pretende avaliar)

DETALHAMENTO DA(S) AULA(S) (caso não vá utilizar mais de um quadro destes, apague aqueles que não forem necessários)	
Nº da aula:	Qual o número dessa aula dentro da sequência planejada (ex.: planejou-se o roteiro para 2 aulas não geminadas, esta é a primeira delas)
Conteúdos específicos:	Qual conteúdo específico será abordado dentro do eixo temático central ou conteúdo geral (retome o item 3 do quadro anterior)
Objetivos específicos:	Quais os objetivos específicos você deseja alcançar? Lembre-se, estes objetivos são os objetivos de aprendizagem, portanto use verbos no infinitivo que seja relacionados às metas de aprendizagem dos alunos (ex.: entender, desenvolver, compreender, refletir, aprimorar, etc.)
Ferramenta(s) utilizada(s):	Quais ferramentas digitais dentre as que foram trabalhadas ao longo do curso serão utilizadas neste roteiro. Não é viável criar um roteiro que permita utilizar todas as ferramentas apresentadas, mas sugere-se que sejam utilizadas o maior número possível destas ferramentas
Estratégia didática:	Qual o tipo de gamificação será explorada, gamificação estrutural ou de conteúdo? Quais as motivações principais que serão focalizadas, motivações intrínsecas ou extrínsecas?
Dimensão/dimensões TEGE:	Qual, ou quais dimensões poderão ser trabalhadas a partir da aplicação deste roteiro?
MOMENTOS DA AULA (descrição detalhada das atividades a serem desenvolvidas)	
Passo a passo didático:	(descrição detalhada de cada ação que será executada na(s) aula(s))
Avaliação:	(como e o que pretende avaliar)

DETALHAMENTO DA(S) AULA(S) (caso não vá utilizar mais de um quadro destes, apague aqueles que não forem necessários)	
---	--

Gamificação na educação: Uma possibilidade de inovação pedagógica

PROFESSOR: RONILSON FERNANDES



Nº da aula:	Qual o número dessa aula dentro da sequência planejada (ex.: planejou-se o roteiro para 2 aulas não geminadas, esta é a primeira delas)
Conteúdos específicos:	Qual conteúdo específico será abordado dentro do eixo temático central ou conteúdo geral (retome o item 3 do quadro anterior)
Objetivos específicos:	Quais os objetivos específicos você deseja alcançar? Lembre-se, estes objetivos são os objetivos de aprendizagem, portanto use verbos no infinitivo que seja relacionados às metas de aprendizagem dos alunos (ex.: entender, desenvolver, compreender, refletir, aprimorar, etc.)
Ferramenta(s) utilizada(s):	Quais ferramentas digitais dentre as que foram trabalhadas ao longo do curso serão utilizadas neste roteiro. Não é viável criar um roteiro que permita utilizar todas as ferramentas apresentadas, mas sugere-se que sejam utilizadas o maior número possível destas ferramentas
Estratégia didática:	Qual o tipo de gamificação será explorada, gamificação estrutural ou de conteúdo? Quais as motivações principais que serão focalizadas, motivações intrínsecas ou extrínsecas?
Dimensão/dimensões TEGE:	Qual, ou quais dimensões poderão ser trabalhadas a partir da aplicação deste roteiro?
MOMENTOS DA AULA (descrição detalhada das atividades a serem desenvolvidas)	
Passo a passo didático:	(descrição detalhada de cada ação que será executada na(s) aula(s))
Avaliação:	(como e o que pretende avaliar)