

Proposta de Tutorial para o SBGAMES 2007

1) **Título:** “Jogos, *E-learning* e Instrução Programada”

2) **Resumo com o Objetivo:**

O objetivo central deste tutorial é apresentar a Instrução Programada como um conjunto de princípios para *Design* de um *E-learning* lúdico.

O *E-learning* cresce em grande quantidade e qualidade no Brasil, contudo explora muito pouco os jogos digitais como tática pedagógica. Uma plataforma de educação à distância que faça uso inteligente de jogos didáticos pode aumentar a eficácia desses sistemas assim como otimiza o ensino em sala de aula. Nesse contexto o objetivo deste tutorial é apresentar a Instrução Programada, um sistema de ensino baseado no Behaviorismo Radical do Analista do Comportamento B. F. Skinner, que apresenta modelos de *Design* Instrucional de conteúdos. A Instrução Programada se desdobra em estratégias de ensino para o *Game Design* aplicado ao *E-Learning*, por exemplo no sistema de pontuação e na avaliação de desempenho do aprendiz e conseqüente orientação de seus estudos.

3) **Público-alvo:** Graduandos e profissionais interessados em jogos educativos, advergames e afins.

4) **Pré-requisitos recomendados:** Emparelhar este tutorial com temas associados a *E-learning* e afins.

5) **Duração:** 2h.

6) **Proponentes:** Alessandro Vieira dos Reis, alessandrovr@gmail.com, psicólogo (UFSC, 2004), CRP 12/06138 com especialização em RH.

7) **Recursos necessários** para a apresentação: datashow, powerpoint, aparato para exibir pequeno vídeo com som para toda a platéia.