



**PREFEITURA MUNICIPAL DO NATAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - SME
CENTRO MUNICIPAL DE REFERÊNCIA EM EDUCAÇÃO - CEMURE
NÚCLEO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL DE NATAL
(NTE/NATAL)**

II CURSO DE CAPACITAÇÃO EM JOGOS E GAMIFICAÇÃO

EDITAL 001/2021

O Núcleo de Tecnologia Educacional de Natal, localizado no Centro Municipal de Referência em Educação - CEMURE, torna público o Edital para o **II CURSO DE CAPACITAÇÃO EM JOGOS E GAMIFICAÇÃO**, que se realizará no ano de 2022. O acesso a este curso será regido por este edital utilizando a pré-inscrição como único critério de seleção. Este edital será divulgado pelo site da prefeitura do Natal, bem como estará fixado no quadro de avisos da referida Instituição.

1. DOS OBJETIVOS E METAS:

1.1 Valorizar os jogos e a gamificação refletindo sobre a importância de ambos no desenvolvimento de habilidades tanto do professor quanto do aluno, oportunizando uma nova forma de construção de conhecimento.

2.2 Implementar jogos sejam digitais/analógicos e a gamificação na sua realidade escolar/instituição, inserindo o mesmo no projeto político pedagógico escolar para combater a apatia, minimizando assim a evasão e a repetência.

2. DAS VAGAS:

2.1 Serão ofertadas 60 (sessenta) vagas distribuídas em dois turnos: 30 (trinta) para o turno vespertino e 30 (trinta) para o turno noturno, sendo que 50 (cinquenta) serão disponibilizadas preferencialmente para professores da rede municipal de ensino do Natal, que estão na ativa, e 10 (dez) para professores de outras instituições com comprovação de vínculo.

3. DO FUNCIONAMENTO DO CURSO:

3.1. O II curso de capacitação em Jogos e Gamificação possui carga horária de 180 horas, na modalidade semipresencial. Os encontros ocorrerão duas vezes por semana, um de forma presencial, totalizando 3 horas/aula ministrado no NTE Natal, localizado no CEMURE no turno escolhido pelo aluno e o segundo, à distância, totalizando 2 horas aula, pela plataforma Google educação.

3.2. A grade curricular é composta por cinco módulos com carga horária e temas interligados e obrigatórios, não havendo reposição caso o candidato não esteja apto a prosseguir durante o processo.

3.3. O Curso terá início em março de 2022, encerrando-se em dezembro do mesmo ano, totalizando 180 horas, podendo esta data ser alterada, caso seja necessário.

4. DO PÚBLICO ALVO:

Este curso de capacitação é direcionado aos profissionais que estejam na ativa, no exercício das seguintes funções:

4.1. Educador (Professor/Coordenador/Gestor pedagógico) incluindo professores seletivos/temporários.

4.2. Professor da Sala de Recursos Multifuncionais – SRM

4.3. Professores dos ambientes interativos (Laboratório de informática, Sala de vídeo e Biblioteca)

4.4. Licenciandos em pedagogia e/ou outra licenciatura.

5. DA INSCRIÇÃO:

O cursista terá sua inscrição validada, se obedecer aos pré requisitos abaixo:

5.1. Pertencer ao público alvo especificado no tópico 5 deste edital, devidamente comprovada através de **UM** dos seguintes documentos em formato PDF:

- Cópia do contracheque
- Declaração da Instituição de origem
- Declaração de vínculo acadêmico, caso seja aluno do curso de pedagogia ou outra licenciatura.

5.2 Possuir conhecimento parcial/total de Informática básica, aplicativos google/pacote office.

5.3 Possuir computador, notebook ou celular para as aulas e atividades a distância.

Observação: Se celular, instalar o aplicativo google sala de aula disponível no App Store (IOS) ou Google play (Android)

6. DA AVALIAÇÃO E CERTIFICAÇÃO:

O II curso de capacitação em jogos e gamificação dará direito a carteira de estudante e certificação em caso de aprovação ao término do processo. Para obter a certificação, o cursista será avaliado segundo os critérios abaixo relacionados:

- 75% de aproveitamento nos momentos presenciais e à distância.
- Cumprimento de atividades propostas, bem como apresentação dos produtos exigidos nos módulos práticos.
- Planejamento e execução de uma proposta com jogos em sala de aula.
- Criação de um sistema gamificado para a sua realidade escolar.
- A escrita de um relato de experiências em forma de artigo, onde o cursista refletirá sobre o impacto da formação em seu cotidiano.

7. DAS MATRÍCULAS:

7.1. Para ter acesso ao formulário de inscrição, é necessário clicar no link contido neste edital. O mesmo será disponibilizado a partir do dia 13.12.2021 às 08hs, no site da prefeitura do Natal, estendendo-se até o dia 17.12.2021 às 20h, sendo desativado após encerrada a data limite.

[CURSO DE CAPACITAÇÃO EM JOGOS TURNO VESPERTINO](#)

CURSO DE CAPACITAÇÃO DE JOGOS NO TURNO NOTURNO

CURSO DE CAPACITAÇÃO EM JOGOS - OUTRAS INSTITUIÇÕES

7.2. A inscrição poderá ser prorrogada até o dia 19.12.2021, caso o não preenchimento das vagas.

7.3. Não será validada a inscrição do cursista que esteja matriculado em outro curso do NTE. Devido a sua dinâmica e carga horária, participar de dois cursos ao mesmo tempo, pode frustrar o aprendizado levando-o a desistir, desperdiçando a vaga.

7.4. Não será validada a pré-inscrição que não estiver de acordo com o item 5 e 6 deste edital.

7.5. O formulário das vagas para outras instituições serão preenchidas **APENAS** pelos candidatos que não pertencem ao quadro do Município, levando em consideração o item 6 deste edital.

8. DO CRONOGRAMA

Data	Atividades
22/11/2021	Elaboração do Edital
25/11/2021	Entrega do edital ao setor de comunicação da SME
01/12/2021	Divulgação do Edital do curso pelo site da prefeitura de Natal
13.12. 2021 a 17.12.2021	Período da pré inscrição via formulário
Janeiro de 2022	Validação da pré- inscrição dos candidatos pelo Núcleo de Tecnologia Educacional
07/02/2022	Homologação do resultado via whatsapp/e-mail
Março de 2022	Efetivação das inscrições dos aprovados pelo NTE. Início do II curso de capacitação em Jogos e gamificação.

9. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS:

9.1.Caso a Pandemia do COVID 19 retorne ou esteja em evidente crescimento, o curso poderá migrar para a modalidade telepresencial com encontros presenciais mensais, para a aplicação prática, oficinas e avaliações.

9.2. Os alunos que cursaram e obtiveram êxito (certificado) no I curso de capacitação de jogos e gamificação, favor não se matricular para oportunizar a participação de outros professores.

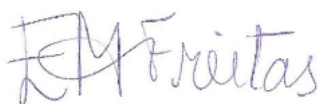
9.3.Matricule-se no horário que não prejudique seu desempenho profissional pois, caso haja desistência ou evasão, o cursista não terá direito a certificação, bem como a carteira de estudante será cancelada.

9.4. A divulgação do resultado se dará via e-mail/whatsapp, bem como estará anexada no quadro do NTE a partir do dia 07 de fevereiro de 2022 às 10h. A inscrição será efetivada no período de matrículas do NTE - Natal do mesmo ano de 2022, pelo próprio departamento. Não haverá cadastro de reserva.

Natal, 22 de dezembro de 2021.



Carlos Magno Pereira do Nascimento
Coordenador do NTE



Eudesia Maria Carvalho de Freitas
Professora multiplicadora