

OFICINA GAMES E GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Ministrante: Carlos Gustavo Lopes da Silva

Público-alvo: professores da UFSM, profissionais que atuam no sistema UAB/UFSM, servidores técnico-administrativos da UFSM, professores da rede básica de ensino (Federal, Estadual e Municipal) e alunos de pós-graduação da UFSM.

Número de vagas: 25

Carga horária: 50h (26h a distância e 24h presenciais), distribuídas em **8 (oito) encontros presenciais** de 3h/aula cada um.

Período de realização do curso: de 25/09/2019 a 13/11/2019

Datas previstas para os encontros presenciais: 25/09/2019 (quarta-feira), 10/10/2019 (quinta-feira), 16/10/2019 (quarta-feira), 23/10/2019 (quarta-feira), 30/10/2019 (quarta-feira), 06/11/2019 (quarta-feira), 13/11/2019 (quarta-feira) e 20/11/2019 (quarta-feira). As datas dos encontros presenciais podem sofrer alterações a critério do professor ou da administração, porém são únicas, de modo que não cabe recurso (atestado ou assemelhados) para justificar a ausência, por isso, **avalie suas reais condições de participação antes de efetuar a inscrição.**

OBS.: quem não puder participar da oficina deve comunicar até dois dias antes do início do curso, para que possam ser chamados suplentes. Ainda, aquele cursista que não fizer o comunicado e não acessar a disciplina até no máximo em 48 horas após o início da oficina será desligado automaticamente e a vaga será disponibilizada para um suplente.

Horário: 17:00 às 20:00

Local: Núcleo de Tecnologia Educacional da UFSM, prédio 14, Campus da UFSM.

Pré-requisitos: Conhecimentos básicos de informática (Internet) e noções de inglês.

Ementa: Compreensão do uso dos Games na Educação para potencializar aprendizagens, Classificação dos Games, Gamificação na Educação, Atividades práticas do uso de Games para fins educacionais, Desenvolvimento de Games e o uso de Games da Educação Infantil ao Ensino Superior.

Objetivo Geral: Aprender como utilizar os Games e Gamificação na Educação, no apoio aos processos de ensino e aprendizagem. Configurar e utilizar ferramentas de Gamificação na Educação. Aprender os passos para desenvolvimento de games. Criar um game educativo.

Objetivos Específicos:

- Construir planejamentos de aulas com o uso de games, em Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), tanto para Ensino Presencial como EAD.
- Inserção de Gamificação nos Planos de Aula.

- Criação de Games com finalidade educacional.

Conteúdo Programático:

- (1) Teoria dos Jogos, História dos Games e Estudos Científicos de sua aplicação na área da educação;
- (2) Classificação dos Games;
- (3) Planejamento de aulas com o uso de Games;
- (4) Gamificação nos Ambientes Educacionais;
- (5) Utilização de Ferramentas para Gamificação em sala de aula presencial ou EAD;
- (6) Configuração de AVAS (Moodle, Google Classroom e outros) com inserção de Gamificação;
- (7) Planejamento e Criação de um Game para Educação;
- (8) O uso de Games na Educação Infantil ao Ensino Superior.

Procedimentos didáticos: Oficina com atividades práticas no laboratório de Informática. Planejamentos e atividades com Games, de forma individual e colaborativa. Atividades online (a distância) por meio do Moodle e Grupo no Facebook.

Avaliação: Os cursistas serão avaliados de acordo com o desempenho obtido nas atividades presenciais e a distância.

Certificação: Para certificação, é obrigatória a participação do cursista em pelo menos **SEIS encontros presenciais, isto é, pode ter no máximo 2 faltas**. Os certificados serão disponibilizados no [Portal da UFSM de Certificados Web](#).

Período de Inscrições: de 09/09/2019 a 22/09/2019. Para se inscrever, clique [AQUI](#). O correto preenchimento do formulário de inscrição e a veracidade das informações prestadas são de responsabilidade do interessado.

Seleção/divulgação: Caso o número de inscritos exceda o número de vagas, a seleção obedecerá o critério de ordem de inscrição, com prioridade para:

1º professores da UFSM;

2º profissionais do sistema UAB/UFSM (tutores e professores pesquisadores);

3º servidores técnico-administrativos da UFSM;

4º professores da rede básica de ensino;

5º alunos de pós-graduação da UFSM.

A divulgação dos selecionados será feita no [Portal do NTE](#) em “Notícias da Capacitação” e os procedimentos de acesso ao curso serão enviados para o e-mail informado no formulário de inscrição.