

## OFICINA ONLINE DE GAMES E GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

**Ministrante:** Carlos Gustavo Lopes da Silva

**Público-alvo:** professores da UFSM, profissionais que atuam no sistema UAB/UFSM (tutores e professores pesquisadores), servidores técnico-administrativos da UFSM, professores da rede básica de ensino (municipal, estadual e federal) e alunos de pós-graduação da UFSM.

**Número de vagas:** 40

**Carga horária:** 25h (20h de oficina online síncrona e 5h de atividade online assíncrona), distribuídas em 10 (dez) encontros online de 2h/aula cada um.

**Período de realização do curso:** 08/04/2021 a 18/05/2021

**Datas previstas para os encontros online:** 08/04/2021 (quinta-feira), 13/04/2021 (terça-feira), 15/04/2021 (quinta-feira), 27/04/2021 (terça-feira), 29/04/2021 (quinta-feira), 04/05/2021 (terça-feira), 06/05/2021 (quinta-feira), 11/05/2021 (terça-feira), 13/05/2021 (quinta-feira) e 18/05/2021 (terça-feira).

As datas dos encontros online 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 online antes de efetuar a inscrição.

**OBS:** Quem não puder participar do número mínimo de encontros exigido para certificação deve comunicar tal condição à equipe de capacitação ([equipecapacitacao@nte.ufsm.br](mailto:equipecapacitacao@nte.ufsm.br)), preferencialmente até dois dias antes do início do curso, para que possam ser chamados suplentes. Ainda, aquele cursista que não fizer o referido comunicado e não acessar a disciplina no ambiente Moodle em até, no máximo, 24 horas após o início da oficina será desligado automaticamente e sua vaga será disponibilizada a um suplente.

**Horário:** 19:00 às 21:00

**Local:** Plataforma Online de Webconferência.

**Pré-requisitos:** conhecimentos básicos de informática, acesso à internet e noções de inglês.

**Ementa:** Compreensão sobre o uso dos Games e Gamificação na Educação para potencializar as aprendizagens, Atividades práticas do uso de Games, Desenvolvimento de Games, Atividades com Ferramentas para Gamificação, Cases sobre o uso de Games e Gamificação 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. Aprender os passos para desenvolvimento de games. Desenvolver games básicos e atividades de gamificação.

**Objetivos Específicos:**

- Conhecer alguns estudos da neurociência sobre aprendizagem.

- Compreender sobre o uso dos games e gamificação na aprendizagem.
- Conhecer Ferramentas para desenvolvimento básico de games
- Aprender a utilizar a Gamificação nas atividades de aprendizagem
- Conhecer as Ferramentas de Gamificação utilizadas na aprendizagem
- Aprender a planejar atividades de gamificação na educação

### **Conteúdo Programático:**

- (1) Aprendizagem: conceito e interpretação com base na neurociência;
- (2) Metodologias Ativas e Inov-Ativas
- (3) Estudos Científicos sobre o uso dos games e gamificação na educação;
- (4) Noções básicas de Storytelling;
- (5) Noções básicas de Game Design;
- (6) Definição de Objetivos de Aprendizagem;
- (7) Desenvolvimento de Games e sua aplicação na aprendizagem, seja no ensino presencial, ensino remoto ou EAD;
- (8) Desenvolvimento de atividades de gamificação para aprendizagem, seja no ensino presencial, ensino remoto ou EAD.
- (9) Cases sobre o uso de games e gamificação na educação
- (10) Noções Básicas sobre Direitos Autorais de Materiais e Mídias Digitais

**Procedimentos didáticos:** oficina online com atividades práticas. Planejamentos e atividades com Games e Gamificação, 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 a distância e síncronas ao longo da oficina.

**Certificação:** para certificação, é obrigatória **a participação do cursista em pelo menos 8 (oito) dos 10 (dez) encontros online previstos, isto é, pode haver no máximo duas faltas.** Os certificados serão disponibilizados no [Portal da UFSM de Certificados WEB](#).

**Período de inscrições:** de 22/03/2021 a 04/04/2021. 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 ofertadas, 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 (municipal, estadual e federal);

5º) alunos de pós-graduação da UFSM.

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