

## OFICINA GAMES 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:** 45h (30h a distância e 15h presenciais), distribuídas em 5 (cinco) encontros presenciais de 3h/aula.

**Período de realização do curso:** de 07/06/2018 a 05/07/2018

**Datas previstas para os encontros presenciais:** 07/06/2018, 14/06/2018, 21/06/2018, 28/06/2018 e 05/07/2018. 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.**

**Horário:** 08:30h às 11:30h

**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, Atividades práticas do uso de Games para fins educacionais e o uso de Games da Educação Infantil ao Ensino Superior.

**Objetivo Geral:** Aprender como utilizar os Games na Educação, no apoio aos processos de ensino e aprendizagem. 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 Ensino e Aprendizagem (AVEA), por exemplo, no Moodle.
- Criação de um Game com finalidade educacional.

### Conteúdo Programático:

- (1) Apresentação da história dos Games e sua chegada (ou descoberta) pela área da educação;
- (2) Classificação dos Games;
- (3) Planejamento de aulas com o uso de Games;
- (4) O uso de Games da Educação Infantil ao Ensino Superior;
- (5) Planejamento e criação de um Game para educação.

**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 quatro encontros presenciais**. Os certificados serão disponibilizados no [Portal da UFSM de Certificados Web](#).

**Inscrições:** de 03/05/2018 a 03/06/2018. 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 [site do NTE](#) em “NOTÍCIAS” e os procedimentos de acesso ao curso serão enviados para o e-mail informado no formulário de inscrição.