

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 17/10/2018 a 14/11/2018

Datas previstas para os encontros presenciais: 17/10/2018, 24/10/2018, 31/10/2018, 07/11/2018 e 14/11/2018. 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: 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, 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 25/09/2018 a 10/10/2018. 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.