

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 10/05/2017 a 07/06/2017

Datas previstas dos encontros presenciais: 10/05/2017, 15/05/2017, 24/05/2017, 31/05/2017 e 07/06/2017. 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: 17:00h às 20:00h

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](#).

Período de Inscrições: de 19/04/2017 a 03/05/2017. 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](#), e os procedimentos de acesso ao curso serão enviados para o e-mail informado no formulário de inscrição.