

Game Comenius: jogo digital de educação para as mídias na sala de aula

Sobre os autores

Dulce Márcia Cruz – Coordenadora do projeto
Geovanna Passos - Mestranda
Sandra Dias – Mestranda

E-mail:

dulce.marcia@gmail.com,
aninhagomesmuller@gmail.com,
fernandomerizio@gmail.com,
geozinhapassos@gmail.com,
marinalcmano@gmail.com,
sandraluz.pmf@gmail.com

Afiliação atual: Universidade Federal de Santa Catarina

Titulação acadêmica mais elevada:
Doutorado

Breve biografia: Professora Associada da Universidade Federal de Santa Catarina no Departamento de Metodologia de Ensino (MEN), Universidade Aberta do Brasil e no Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro de Ciências da Educação (CED). Líder do Grupo de Pesquisa EDUMÍDIA: Educação, Comunicação e Mídias no CNPq. Pesquisa na área de Educação e Mídias, na interface entre a Comunicação, a Educação e a Linguagem: Letramentos (digital e midiático) e pedagogia dos multiletramentos. Games e educação. Formação docente para as mídias digitais no ensino presencial e a distância. Linguagens e narrativas na cultura digital. Processos, práticas de produção e análise dos gêneros digitais. Graduação em Comunicação Social (RTV) pela Fundação Armando Álvares Penteado (1980), mestrado em Sociologia Política pela Universidade Federal de Santa Catarina (1994), doutorado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (2001). Fonte: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4794063A0>

Experiência sobre o tema do tutorial

O grupo de pesquisa Edumídia realiza oficinas de formação para professores com o uso de games há muitos anos. Entre os eventos, pode-se citar: SEPEX UFSC, UNIFEFE, etc.

Sobre o workshop:

- **Nível do workshop:** intermediário
- **Duração:** 3 horas

Resumo

O objetivo da oficina é promover uma reflexão sobre a importância das mídias digitais na educação, principalmente como um instrumento a ser utilizado como facilitador no processo de ensino e aprendizagem. O projeto Comenius desenvolve um jogo digital de educação para as mídias e a equipe espera que os participantes possam desenvolver letramentos com o jogo além de participarem como avaliadores do seu processo de desenvolvimento.

Tópicos a serem abordados na oficina

- Apresentação dos participantes e do projeto Comenius;
- Definição sobre jogos digitais e sua importância para a educação;
- Apresentação do Game Comenius para que posteriormente os participantes joguem;
- Preenchimento de formulários para análise e avaliação do jogo, além do perfil midiático dos participantes;
- Reflexão da oficina e da aprendizagem.

Metodologia

- Expositiva-dialogada;
- Prática e reflexão sobre jogos digitais em geral e sobre o Game Comenius
- Discussão no grande grupo.

Motivação, contendo público alvo e interesse do público no tutorial

A formação de professores para o uso das mídias digitais ainda é uma lacuna no cenário brasileiro. A proposta da oficina é promover uma reflexão sobre a importância das mídias digitais no processo de ensino e aprendizagem.

Número máximo de participantes: 20

Recursos necessários para apresentação

Sala de informática com computadores que possuam acesso à internet, datashow e caixa de som.