GamiLearning > agenda formação professores										
mês	**Setembro**			**Outubro**						
dia	28/09	29/09	30/09	12/10	13/10	14/10	14/10	19/10	21/10	28/10
formador/es	Conceição Costa, Marta Ramos e Carla Sousa	José Carlos Neves	José Carlos Neves	Conceição Costa	Sara Henriques	José Carlos Neves	Carlos Santos e Inês Araújo	Conceição Costa	José Carlos Neves	Conceição Costa, Carlos Santos e José Carlos Neves
nº horas	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4
horário	18:30 - 21:30	18:30 - 21:30	10:00 - 13:00	18:30 - 21:30	18:00 - 21:00	10:00 - 13:00	14:00-18:00	18:30 - 21:30	10:00 - 13:00	9:00-13:00
objetivo geral	Média e Educação	Gamedesign	Desenvolvimento e criação de videojogos	Game-Based Learning	Media e Educação	Desenvolvimento e criação de videojogos	Gamificação e Educação	Media e Educação	Desenvolvimento e criação de videojogos	Reflexão e discussão final
objetivo específico	— Welcome & Playtime: a Cifra de César e a encriptação (30 min) — O GamiLearning, partilha de principais resultados (60 min) e reflexão (15 min) — Políticas e práticas de Educação para os media na Europa e Portugal (40 min) — O referencial de Educação para os Media da DGE -breve introdução (20 min) — Enunciado do projeto a ser desenvolvido nesta formação (15 minutos)	— Definição de dossier de projeto para videojogos; — Videojogos pedagógicos para surdos (estudo de caso http: //educacaoacessivel.ulusofona.pt/); — Plataformas para interfaces físicos compatíveis com scratch (Arduino Leonardo e Makey Makey); — Scratch: apresentação de ambiente de trabalho e recursos pedagógicos	— Scratch: .Exercício/finalização; .Scripts de controle, eventos, aparência e movimento.	— Videojogos e Educação (2 h): .Videojogos e literacias; .Géneros em GBL; .Visionamento de jogos educativos: jogos sérios, simulações... .Gamedesign em GBL Início da conceção dos projetos em aula (2 h)	— Paradigmas/Teorias em GBL: .Behaviourismo, construtivismo, construcionismo, visão sociocultural; .Outras (ver paper revisão…Nvivo); .Produção (digital) de conteúdos criativos enquanto forma de aprendizagem.	— Projeto: .Apresentação e análise do dossier de projeto; .Apoio no desenvolvimento de personagens e cenários.	— Introdução ao SAPO Campus e acesso aos espaços Gami e GamiLearning Formação (60 min); — Sessão teórica sobre gamificação (60 min) — 16h20 às 18h: Sessão prática com a utilização de crachás no SAPO Campus utilizando um desafio de role-playing que inclui: definir um tema/grupo, criar uma estratégia de utilização de crachás, criação de crachás, atividade entre grupos para tentar ganhar todos os crachás.	— Desenvolvimento do projeto	— Projeto: . Apoio programação do jogo; .Apresentação da mecânica do jogo (exemplo funcional com demonstração das principais funções do jogo).	— Apresentação de trabalhos e projetos — Discussão de conhecimentos, capacidades e competências adquiridas — Reflexão conjunta para melhorias — Entrega de certificados
Sala	I.0.3	a definir	a definir	I.0.3	I.0.3	a definir	I.0.3	I.0.3	a definir	a definir