

Workshop on-line de introdução ao uso de jogos na EAD

Conteúdo e informações gerais



Peter M. Richter

O que é?

O *Workshop* de “Introdução ao uso de jogos na EAD (Educação a Distância)” é um *workshop* ministrado via Internet, através do seu navegador com o auxílio do *plug-in Anymeeting*.

Objetivo

O objetivo deste *workshop* é apresentar uma introdução sobre como podemos projetar e usar jogos dentro dos cursos de EAD.

Público-alvo

Desenhistas Instrucionais e demais profissionais que atuem na elaboração de soluções em EAD.

Como funciona?

Cada participante confirmado receberá um *e-mail* com o *link* de acesso ao *workshop* e instruções sobre a instalação do *plug-in* e o funcionamento do *workshop on-line*.

Duração do Workshop

O *workshop* tem a duração de 1 hora. Os participantes devem estar conectados com pelo menos 5 minutos de antecedência para verificarem se a conexão e o áudio da apresentação estão funcionando corretamente em seus computadores/notebooks.

O que é necessário?

Cada participante precisa ter um bom acesso a Internet, o *plug-in Anymeeting* instalado em seu navegador e fones de ouvido ou caixas de som.

Metodologia do workshop

Esse *workshop* é baseado em exposição verbal com o auxílio de uma apresentação *on-line* e também em atividades realizadas pelos participantes. O intuito das atividades é o de termos menos teoria e mais prática.

A linguagem adotada é informal, visando uma melhor interação com os participantes e uma comunicação mais simples, direta e própria do universo lúdico.

Durante o *workshop*, atividades e aberturas para perguntas e comentários serão intercaladas com a apresentação do conteúdo.

Conteúdo

Os seguintes temas são abordados no *workshop*.

Introdução ao *workshop*.

Noções sobre os cursos de EAD e os seus elementos.

Noções sobre os jogos digitais e de tabuleiro, e os seus elementos.

Criar um jogo: da ideia ao papel, passando pelo *briefing*.

Regras e interações, as bases do funcionamento.

O ambiente lúdico de aprendizagem e a experiência vivenciada.

Alguns mecanismos de interações comuns nos jogos.

Mini-jogos, telas lúdicas, simulações e jogos completos.

Algumas diferenças entre os projetos de EAD padrão e os projetos de EAD com jogos.

Encerramento e comentários finais.

Como participar

De tempos em tempos abro novas turmas do *workshop* gratuito. Em meu *site* é possível ficar sabendo quais são as datas e horários das próximas turmas, caso estejam abertas.

Visite: www.luduslearning.com.br/workshop.html

Para se inscrever, ou obter mais informações, envie um *e-mail* para: peter@gamedesign.com.br

Aproveite para conhecer também o meu *Workshop* completo através do mesmo *link*.