



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano
Campus Senhor do Bonfim
Fone: (74) 3542-4000

PLANO DE ENSINO

DADOS GERAIS

Curso:

Licenciatura em Ciências da Computação

Disciplina:

Jogos Eletrônicos em Educação

Carga Horária:

60h (teórica 48h - práticas 12h)

Ano/Período letivo:

2023.2

Turma:

2021

Docente(s):

Jesse Nery Filho

EMENTA

A função social e educacional do lúdico e as características dos ambientes digitais. A utilização dos jogos eletrônicos no processo de mediação didática.

OBJETIVO GERAIS

Contribuir para o desenvolvimento da capacidade técnica e crítica dos alunos através de atividades teóricas e práticas, fazendo o uso ou não das tecnologias da informação e comunicação, como os jogos eletrônicos ou atividades gamificadas. Assim, espera-se preparar os discentes para uma produção de aulas com um enfoque em metodologias ativas de ensino e aprendizagem.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Buscar conhecimentos sobre jogos eletrônicos e o entretenimento;
- Apresentar e analisar jogos comerciais e gratuitos;
- Realizar análise jogos educacionais e as possibilidades em sala de aula;
- Pensar e criar metodologias ativas em sala de aula;
- Implementar um protótipo de um Jogo Eletrônico Educacional.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Tipo de Jogos, Evolução dos jogos
- Desenvolvimento de Jogos Educacionais
- Ciclo de vida da produção de jogos, equipes de desenvolvimento, exemplos de jogos educacionais.
- Gamificação e oficina de Gamificação na Educação
- Oficina de jogos analógicos
- Jogos analógicos na educação: jogos para ensino de matemática e português.
- Avaliação de jogos, avaliação Heurística e avaliações de jogos educacionais.
- Criação de gameplays de jogos educacionais.
- Gameplays de jogos educacionais
- Aplicações de jogos educacionais: planos de aulas e metodologias ativas.
- Introdução à Computação Gráfica e Game Design
- Protótipos de softwares e jogos educacionais
- Desenvolvimento de jogos em plataformas digitais.

METODOLOGIAS DE ENSINO

Aulas expositivas de conteúdos teóricos, exercícios em sala, leituras de artigos sobre o tema, interação com diversos tipos de jogos educacionais, elaboração em sala de aula e fora de sala de aula de um projeto de jogos educacionais.

AVALIAÇÃO

Avaliação:

- Apresentação de artigos ao longo do semestre ;
- Apresentação de uma gameplay de um jogo educacional;
- Produção e apresentação de um minigame educacional.

CRONOGRAMA

Cronograma:		
Aulas acumuladas	Data	Conteúdo
4	04/12/2023	Apresentação da disciplina Introdução aos jogos Tipo de Jogos, Evolução dos jogos
8	11/12/2023	Desenvolvimento de Jogos Educacionais. Ciclo de vida da produção de jogos, equipes de desenvolvimento, exemplos de jogos educacionais.
12	18/12/2023	Apresentação de jogos similares pelos estudantes
16	05/02/2024	Gamificação e oficina de Gamificação na Educação
20	19/02/2024	Avaliação de jogos, avaliação Heurística e avaliações de jogos educacionais. Criação de gameplays de jogos educacionais. Aplicações de jogos educacionais: planos de aulas e metodologias ativas.
24	26/02/2024	Introdução à Computação Gráfica e Game Design
28	04/03/2024	Desenvolvimento de jogos em plataformas digitais
32	11/03/2024	Apresentação dos protótipos de baixo nível do projeto final.
36	18/03/2024	Desenvolvimento de jogos em plataformas digitais
40	25/03/2024	Desenvolvimento de jogos em plataformas digitais
44	01/04/2024	Desenvolvimento de jogos em plataformas digitais
48	08/04/2024	Desenvolvimento de jogos em plataformas digitais
52	15/04/2024	Desenvolvimento de jogos em plataformas digitais
56	22/04/2024	Desenvolvimento de jogos em plataformas digitais
60	29/04/2024	Apresentações dos jogos educacionais
64	13/05/2024	Avaliação de Recuperação Final
RECURSOS		

Deverão fazer leituras obrigatórias, antecipadamente às aulas, e podem também fazer leituras complementares, de livre escolha.

No início serão apresentados conteúdos teóricos para balizar o conhecimento da turma.

Num segundo momento as aulas ocorrerão em formato de roda de conversas com os textos selecionados.

Noutros momentos acontecerão oficinas de produção de atividades gamificadas e jogos analógicos para o contexto educacional.

E por fim, será feita uma introdução à produção de jogos eletrônicos para a produção de um jogo educacional.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura . 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012. 243 p (Estudos ; 4) ISBN 9788527300759 (broch.)

ZIVIANI, Nívio. Projeto de algoritmos: com implementações em PASCAL e C / . 3. ed. . São Paulo: Cengage Learning, 2012. 639 p. : ISBN 9788522110506

DEITEL, H. M et al. C#: como programar . São Paulo: Pearson Makron Books, 2003. 1153 p. ISBN 9788534614597 (broch.).

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

PRENSKY, M. Aprendizagem baseada em jogos digitais. Tradução Eric Yamagute; revisão técnica de Romero Tori e Denio Di Lascio. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

Novak, J. Desenvolvimento de Games. 2 ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

SCHUYTEMA, PAUL. Design de Games: Uma abordagem prática. Cengage Learning, Série

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Jesse Nery Filho, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 05/12/2023 21:30:59.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 04/12/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifbaiano.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 517476
Verificador: 6f9b418d91
Código de
Autenticação:

