



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

DISCIPLINA: Jogos Educativos	
Vigência: a partir de 2012/2	Período letivo: 7º semestre
Carga horária total: 90h	Código: LC0703
Ementa: Apropriação dos conceitos de jogos educativos e gamificação, abordando sua arquitetura, organização tecnológica e pedagógica nas relações de ensino-aprendizagem, bem como a produção de jogos educacionais.	

Conteúdos

UNIDADE I – História dos Jogos

UNIDADE II – Estilos de Aprendizagem dos Nativos Digitais

UNIDADE III – Conceitos Básicos de Jogos

UNIDADE IV – Arquitetura de um Jogo

UNIDADE V – O uso de Jogos em Educação

UNIDADE VI – O Conceito de Gamificação

UNIDADE VII – Gamificação e Teoria do *Flow*

UNIDADE VIII – *Design* e Produção de Jogos Educacionais

Bibliografia básica

MACGONIAL, Jane. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MATTAR, João. **Games em educação: como nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice-Hall, 2010.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac, 2012.

Bibliografia complementar

BUDEMEIER, Heinz. **Jogos eletrônicos e realidade virtual: desafio ao bom-senso na educação**. São Paulo: Antroposófica Ad Verbum, 2010.

JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

FADEL, Luciane Maria, et al (orgs). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

PERUCIA, Alexandre, et al. **Desenvolvimento de jogos eletrônicos: teoria e prática**. São Paulo: Novatec, 2007.

PRENSKY, Marc. **“Não me atrapalhe, mãe- eu estou aprendendo!”: como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI – e como você pode ajudar!** São Paulo: Phorte, 2010.