



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

DISCIPLINA: Jogos Educativos	
Vigência: a partir de 2020/1	Período letivo: 7º Semestre
Carga horária total: 75h	Código: LC0710
Ementa: Apropriação dos conceitos de jogos educativos e gamificação, identificando os novos alunos e seus estilos de aprendizagem, bem como a produção de jogos educativos.	

Conteúdos

UNIDADE I – Nativos Digitais

- 1.1 Definição dos Nativos Digitais
- 1.2 Estilos de aprendizagem dos Nativos Digitais

UNIDADE II – Gamificação

- 2.1 Definição e conceitos de gamificação
- 2.2 A gamificação na educação

UNIDADE III – Conceitos Básicos de Jogos

- 3.1 Definição e surgimento dos jogos
- 3.2 Arquitetura de um jogo

UNIDADE IV – Jogos na Educação

- 4.1 O uso de jogos na educação
- 4.2 Aprendizagem baseada em jogos digitais

UNIDADE V – Produção de Jogos Educativos

- 5.1 Ferramentas para criação de jogos educativos

Bibliografia básica

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

MUNHOZ, Antonio Siemsen. **Aprendizagem Ativa via Tecnologias.** Curitiba: Intersaberes, 2019. ISBN 9788522700677.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais.** São Paulo: Senac, 2012.

Bibliografia complementar

BUDDEMEIER, Heinz. **Jogos Eletrônicos e Realidade Virtual:** desafio ao



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

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.

Bibliografia virtual

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (org.). **Jogos Digitais e Aprendizagem**: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papyrus, 2016. ISBN 9788544902639.

MATTAR, João. **Games em Educação**: como os nativos digitais aprendem. Editora Pearson, 2010. ISBN 9788576055624.

SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio. **Gamificação em Debate**. Blucher, 2018. ISBN 978852121316.