



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

DISCIPLINA: Jogos Educativos	
Vigência: 2023/1	Período letivo: 7º Semestre
Carga horária total: 75h	Código: SUP.0688
CH Extensão: 30h	CH Pesquisa: NSA
CH Prática: 45h	% EaD: NSA
Ementa: Busca da compreensão 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.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais.** São Paulo: Senac, 2012. ISBN 9788539602711.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games:** uma abordagem prática. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2008. xix, 447 p. (Série profissional). ISBN 9788522106158.

Bibliografia complementar

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus. **Jogos Digitais e Aprendizagem:** Fundamentos para uma prática baseada em evidências. Papyrus, 2022. ISBN 9786556500003.



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

KOLBE JÚNIOR, Armando. **Laboratório de Produção de Games**. São Paulo: Contentus, 2021.

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

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

SOBREIRO, Jason Antonio Pedroso. **Videogames em Sala de Aula**. São Paulo: Contentus, 2020.