

JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

INÍCIO: MARÇO/2020

Dias da Semana	Horário
Sábado Quinzenal	8h às 12h 13h30 às 17h

Duração do Curso: 18 meses

Carga Horária: 360 horas

PÚBLICO ALVO : Graduados em curso superior reconhecido pelo Conselho Nacional de Educação.

INFRAESTRUTURA FÍSICA

Salas de aula equipadas com aparelhos multimídia, biblioteca, laboratório de informática, sala de professores e áreas de acessos especiais para pessoas com deficiência física.

LOCAL QUE SERÁ MINISTRADO O CURSO:

Faculdade da Cidade de Maceió - FACIMA
Av. Durval de Góes Monteiro, 4354, tabuleiro dos Martins, Maceió-AL

CRITÉRIO DE SELEÇÃO

Análise de currículo.

SISTEMAS DE AVALIAÇÃO

Provas escritas e trabalhos individuais ou em grupo. Ao final de cada disciplina e curso os alunos avaliam os professores, a coordenação do curso, o atendimento administrativo e as instalações físicas.

É exigência do curso a nota mínima para aprovação 7,0 (sete), por disciplina. Estando aprovado em todas as disciplinas curriculares, será oportunizado a conclusão do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu*, seguindo as regras descritas no Regulamento da Pós-Graduação *Lato Sensu* – UNIP.

CONTROLE DE FREQUÊNCIA

Será obrigatória a frequência mínima de 75% das aulas em cada disciplina.

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU

JUSTIFICATIVA

No contexto brasileiro, as pesquisas na temática dos jogos digitais (games) e da gamificação têm evoluído no sentido de compreender o fenômeno de como estes artefatos estão inseridos em diversas áreas, incluindo a educação formal, informal e não formal. Paradoxalmente, os jogos digitais ainda são vistos no senso comum como instrumentos de lazer que viciam ou que trazem malefícios para a sociedade e em sala de aula eles são abolidos pelos professores, que não conseguem inserir tais artefatos em suas práticas pedagógicas.

Longe de esgotar tal discussão, este curso considera o significado dos jogos digitais como artefatos de nosso cotidiano e nos instigam a ir além, desenvolvendo estudos para que possamos entender o potencial de engajamento e imersão que os jogos digitais e a gamificação podem promover.

As pesquisas indicam o grande potencial dos jogos digitais para a educação, mas a formação de profissionais para a sua inserção de forma a integrar projetos didáticos é o que este curso busca promover, possibilitando para a formação de profissionais em educação (em especial professores da Educação Básica), capazes de compreender os jogos digitais e sua relação com a educação formal, informal e não formal, possibilitando o desenvolvimento de projetos pedagógicos com a inserção destes artefatos culturais para a promoção da aprendizagem.

OBJETIVOS DO CURSO

Contribuir para a formação de profissionais em educação (em especial professores da Educação Básica), capazes de compreender os jogos digitais e sua relação com a educação formal, informal e não formal, possibilitando o desenvolvimento de projetos pedagógicos com a inserção destes artefatos culturais para a promoção da aprendizagem.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Promover a discussão e compreensão do conceito de tecnologia e sua relação com a perspectiva educacional.

Compreender o jogo enquanto conceito, seus aspectos históricos e sua relação com a cultura humana.

Relacionar a epistemologia educacional a partir da Cultura Digital, compreendendo seus conceitos e desdobramentos no ensino-aprendizagem.

Possibilitar a criação de projetos didáticos com jogos digitais.

Discutir as implicações dos jogos digitais para a aprendizagem nos diversos contextos educacionais.

Discutir a possibilidade dos Jogos eletrônicos (e-Sports) em contextos sociais, comerciais e educacionais.

Conhecer o conceito e o framework da Gamificação na educação, promovendo o planejamento de atividades gamificadas.

MATRIZ CURRICULAR

Disciplinas	Docente	Carga Horária
Educação e Tecnologia	Me. Valdick Barbosa de Sales Junior	40h
O jogo na história e na cultura humana	Me. Adilson Rocha Ferreira	40h
Ensino e aprendizagem na Cultura Digital	Dr. Fernando Silvio Cavalcante Pimentel	40h
Projetos didáticos com jogos digitais	Me. Maria da Paz Elias da Silva	40h
Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais	Me. João Carlos Diniz Martins	40h
Planejamento e desenvolvimento de projetos didáticos com jogos digitais	Dr. Guilmer Brito Silva	40h
Jogos eletrônicos (e-Sports)	Me. José Ricardo Ferreira Lopes	40h
Gamificação na educação	Me. Daniel Augusto Monteiro de Barros	40h
Projeto de intervenção pedagógica	Me. Valdick Barbosa de Sales Junior /Todos	40h

Carga Horária	360
----------------------	------------

EMENTAS (RESUMO):

EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA: Conceito de Tecnologia; Tecnologias da Informação e Comunicação; Tecnologias Digitais; Incorporação de TD no contexto educativo

O JOGO NA HISTÓRIA E NA CULTURA HUMANA: Conceito de jogo; Jogo, história e cultura; Conceitos e tipos de jogos digitais

ENSINO E APRENDIZAGEM NA CULTURA DIGITAL: Educação, ensino e aprendizagem; Cultura Digital; Estratégias de aprendizagem com Tecnologias Digitais; Cultura Digital e Games

PROJETOS DIDÁTICOS COM JOGOS DIGITAIS: Pedagogia de projetos; Aprendizagem baseada em projetos; Elaboração de projetos didáticos

APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DIGITAIS: Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais; Games comerciais e educação; *Serious Games*; Produção de jogos digitais em sala de aula

JOGOS ELETRÔNICOS (E-SPORTS): Evolução dos jogos digitais; E-Sports; E-Sports e Educação Física; E-Sports, cultura e mercado

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: Conceito de Gamificação; Gamificação na Educação; Framework de gamificação na educação; Elementos de jogos digitais

PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS DIDÁTICOS COM JOGOS DIGITAIS: planejamento de projeto de intervenção em sala de aula; inserção de jogos digitais em atividades em sala de aula e extra sala; Experiência da pesquisa no contexto da prática educativa.

PROJETO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA: projeto prático para ser desenvolvido tendo como base uma ou mais disciplinas do curso.

CORPO DOCENTE

Valdick Barbosa de Sales Junior

Titulação: Mestre

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1067339222870668>



Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Especialização em Redes e Bancos de Dados pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), Mestre pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL), na área de Sistema de Recomendações para o ambiente de TV Digital, Membro do Conselho Editorial da Gazeta de Alagoas e Editor do suplemento Gazeta Digital que circula às quartas-feiras, participa do quadro Universo Digital às quartas-feiras na TV Gazeta de Alagoas, afiliada Rede Globo, no Bom Dia Alagoas, consultor de Tecnologia da Informação e Comunicação há mais de 20 anos, é professor adjunto e Coordenador do Curso de Ciência da Computação da

Faculdade da Cidade de Maceió - FACIMA.

Adilson Rocha Ferreira

Titulação: Mestre

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0303655687584004>



Doutorando em Educação pela Universidade Federal de Alagoas. Mestre em Educação pela Universidade Federal de Alagoas (2018). Especialista em Mídias na Educação pela Universidade Federal de Alagoas (2016). Graduado em Educação Física Licenciatura pela Universidade Federal de Alagoas (2013). Atualmente é professor de Educação Física da Secretaria de Estado da Educação de Alagoas - SEDUC/AL. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Educação Física, jogos, jogos digitais, exergames, saúde mental e inclusão. Estuda a implementação das Tecnologias Digitais nas interfaces da Educação e da Saúde, com ênfase nos temas: jogos digitais, exergames, educação, saúde e saúde mental. Integrante do Grupo de Pesquisas Saúde

Mental, Ética e Educação (UFAL) e do Grupo de Pesquisas Comunidades Virtuais (UFAL).

Fernando Silvio Cavalcante Pimentel

Titulação: Doutor

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3181078095367990>

Doutor em Educação (UFAL); Mestre em Educação pela Universidade Federal de Alagoas (2010), especialista em Tecnologias em Educação e Docência do Ensino Superior. Graduado em Pedagogia (Licenciatura). Foi professor da Educação Básica em escolas particulares, tutor no programa de formação continuada da Secretaria de Educação a Distância (MEC), professor tutor 1 na Universidade Tiradentes e professor no Governo do Estado de Alagoas. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Ensino-Aprendizagem, atuando principalmente nos seguintes temas: aprendizagem, jogos digitais na educação, gamificação, metodologias ativas, educação online, webquest, tutoria e avaliação. Foi Vice-coordenador da Coordenadoria Institucional de Educação a Distância e Coordenador Adjunto da UAB/UFAL. Integrante do banco de avaliadores institucionais do INEP, atualmente é

professor adjunto da Universidade Federal de Alagoas, Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) e líder do Grupo de Pesquisas Comunidades Virtuais - Ufal.

Maria da Paz Elias da Silva

Titulação: Mestre

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6580237767629554>

Mestre em Educação pela Universidade de Évora. Especialista em Formação de Professores da Educação Básica pela Universidade Federal de Alagoas - UFAL, Especialista em Supervisão Escolar pela Universidade de Brasília e Pedagoga pela Universidade UFAL. Atuou como Diretora Adjunta em escola pública, como formadora de professores da Secretaria Estadual e Municipal de Educação e como tutora de cursos de graduação e de curso de extensão. Tem experiência como professora de cursos presenciais e de Educação à Distância - EAD em Universidade pública e privada e ainda ministra aulas em curso de pós graduação em faculdade privada. Atuou como coordenadora de Educação Infantil em escola privada e como coordenadora da Educação de Jovens e Adultos - EJA em escola

pública. Ministra aulas para professores em prefeituras municipais do Estado de Alagoas. É Articuladora de Ensino na rede pública do Estado de Alagoas.

João Carlos Diniz Martins

Titulação: mestre

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6601649134671257>

Mestre em Educação, linha de pesquisa Tecnologias da Informação e Comunicação, na Universidade Federal de Alagoas - UFAL (2018). Cursando Pós-Graduação lato sensu; - Especialização em Docência no Ensino Técnico e Profissional - UNIT (2018); Especialista - Curso de MBA em Gestão Estratégica Avançada de Negócios, pela Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade - FEAC / UFAL (2008); Graduado em Administração de Empresas (Bacharelado) na Universidade Federal de Alagoas - UFAL (2006); Tecnólogo em Turismo, pelo Centro Federal de Educação Tecnológica de Alagoas - CEFET/AL (2005); Atualmente é professor do ensino superior na Faculdade Raimundo Marinho - FRM no curso de Administração e no curso de Pedagogia e atua na Faculdade de Maceió - FAMA no curso de Administração e no Núcleo de Educação a distância. Foi professor nos cursos do Programa Nacional de Ensino Técnico e Emprego no IFAL - Instituto Federal de Alagoas, Campos Coruripe; Professor do SENAI ALAGOAS nos cursos Técnicos e de Qualificação profissional nas modalidades presencial e a distância, e professor nos cursos de Aprendizagem Industrial; Foi professor da Especialização lato sensu; em Gestão de Saúde Pública - CEAP (2014); Atuou como professor de Ensino Superior na Faculdade Alagoana de Administração - FAA, na Faculdade Maurício de Nassau e na Faculdade São Vicente de Pão de Açúcar - FASVIPA; Foi tutor on-line do Curso de Especialização a distância em Direitos Humanos e Diversidade - EDHDI (2011) na Universidade Federal de Alagoas e atuou como tutor on-line do Curso de Administração a distância na Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade - FEAC / UFAL (2010).

Guilmer Brito Silva

Titulação: Doutor

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4067835371993636>

Graduado em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Alagoas - UFAL, Especialização em Formação Docente: Tutoria em Educação a distância, Mestrado e Doutorado em Educação na Linha de pesquisa: Tecnologias da informação e comunicação na educação - CEDU/UFAL. Atualmente sou Coordenador do núcleo de comunicação e produção do material didático da CIED/UFAL e Consultor em Transformação Digital e Tecnologia Educacional.

José Ricardo Lopes Ferreira

Titulação: Mestre

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9221133086233438>



Mestre em Educação (PPGE/UFAL) com ênfase em Tecnologias da Informação e Comunicação. Possui Licenciatura Plena em Educação Física pela CEDU/UFAL. Integrante do Grupo de Estudos Comunidades Vituais 4.0 (CEDU/UFAL). Docente do Curso de Licenciatura em Pedagogia pelo Centro Universitário Maurício de Nassau, Unidade Maceió. Atualmente é discente do curso de especialização em docência com ênfase na Educação Básica pelo IFMG Campus avançado Arcos.

Daniel Augusto Monteiro de Barros

Titulação: Mestre

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1973963627405181>



Sou professor substituto da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, junto ao Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Arte, curso de Comunicação Social - Relações Públicas. Sou professor Adjunto da Faculdade da Cidade de Maceió, FACIMA/FAA/IESA e membro do Núcleo Docente Estruturante (NDE) do curso de Publicidade e Propaganda, além de membro do Corpo Editorial e revisor do periódico acadêmico Revista Facima Digital - Gestão (ISSN: 2526-3307). Possuo graduação em Comunicação Social, Relações Públicas, pela UFAL (2010) e também possuo Graduação em Sistemas de Informação, EAD, pela UFAL (2017). Sou Especialista (MBA) em Marketing e Publicidade pela Faculdade Maurício de Nassau - AL (2011), Mestre em Educação, pelo Programa de Pós-Graduação (stricto sensu) em Educação - PPGE, da Universidade Federal de Alagoas (2018) e integrante do Grupo de Pesquisas Comunidades Virtuais - Ufal.