

**PROCESSO nº 25/18**

PROCEDÊNCIA: PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA E EXTENSÃO.
ASSUNTO: PROJETO DE EXTENSÃO WORKSHOP: DESIGN DE JOGOS DE CARTAS
NA EDUCAÇÃO.

PARECER nº 28/18**DATA: 16/05/18**

1 HISTÓRICO

A Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão protocolou junto ao Conselho Universitário - CONSUNI, do Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE, para análise e deliberação, o Projeto de Extensão Workshop: Design de Jogos de Cartas na Educação.

2 ANÁLISE

2.1. Projeto anexo.

3 PARECER

Diante do exposto na análise, o Conselho Universitário - CONSUNI do Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE, deliberou:

APROVAR o Projeto de Extensão Workshop: Design de Jogos de Cartas na Educação.

Brusque, 16 de maio de 2018.

Alessandro Fazzino (Presidente) _____

Heloisa Maria Wichern Zunino _____

Jaison Homero de Oliveira Knoblauch _____

Sidnei Gripa _____

Simone Sartori _____

George Wilson Aiub _____

Márcia Maria Junkes _____

Raul Otto Laux _____

Arthur Timm _____



Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão - Proppex
Supervisão e Extensão

Projeto de Extensão
Workshop: Design de Jogos de Cartas na Educação

Identificação

Proponente: Fernando Luís Merízio (Especialista)	Telefone: (47)3087-2220
E-mail: merizio@unifebe.edu.br	
Endereço Lattes: http://lattes.cnpq.br/3421639236967896	
Curso: Curso Superior de Tecnologia Em Jogos Digitais	
Abrangência: Local	Operacionalização: Ocasional
Período: 04/05/2018 a 18/05/2018	Carga Horária: 12h00
Participantes: 10 a 25	Modalidade: Semipresencial
Certificação: Sim	Cerimonial: Não
Publicação jornalística: Sim	
Investimento institucional: Não	
Materiais: Nenhum.	
Equipamentos: Projektor multimídia.	

Estruturação

Evento
Workshop

Atividades

Tipo	Nome	Local	Data	Carga Horária	Certificação Antecipada (Mediadores)
Atividade Prática	Design de Jogos de Cartas na Educação	A-42 - Bloco A - Laboratório 5	04/05/2018 08h00	08h00 (Pres.) e 04h00 (EaD)	Não
Mediador: Fernando Luís Merízio					
<i>As atividades listadas estão fora da carga horária do curso.</i>					

1. Introdução

A formação docente em tecnologias educacionais, diante das configurações cada vez mais sólidas da cultura digital, é um dos temas fundamentais para a condução dos processos de ensinar e aprender na atualidade. Para a escola, seus mecanismos e seus docentes, é questionado um novo paradigma com relação as demandas de um mundo que vai se tornando cada vez mais digital – e nesse ponto de transição, já anunciado há muito tempo, do analógico para o digital, do centrado para o coletivo, desse saber espalhado e compartilhado.

A partir disso, se precisa repensar novas formas para ensinar e aprender, condizentes com as dinâmicas digitais e com as transformações dos modos como as pessoas se conectam com a informação, consomem e produzem conteúdos, interagem com esses meios e com as demais pessoas. Essa complexa estrutura questiona aos professores sobre novas formas de ensinar e aprender, e a resposta está em pensar sobre como as pessoas interagem e dialogam mediatizadas pelos elementos da cultura digital.

Um desses pontos é certamente a cultura dos jogos, e dos jogos digitais. Dessa forma, para os professores, apropriarem-se desses elementos por meio de novos conhecimentos, principalmente da área do design de jogos, é certamente aprender uma nova linguagem, a qual os estudantes da cultura digital já estão falando há muito tempo.

2. Justificativa

Dessa forma, esse projeto tem sua importância no intuito de aproximar professores das possibilidades do uso dos Jogos de Cartas Colecionáveis nos processos de aprendizagem, de modo que nas oficinas a serem ofertadas possam aprender a aplicar com seus estudantes dinâmicas de produção de *card games* que sirvam a propostas pedagógicas.

3. Palavras-chave

1. Jogos na Educação. 2. Formação de Professores. 3. Card Games na Educação.

4. Objetivos

4.1. Objetivo geral

Apresentar, por meio de oficinas e atividades a distância, as possibilidades da utilização de *Card Games* (jogos de cartas) para os processos de ensinar e aprender, contribuindo para a formação docente a partir do design de jogos, como ferramenta para o desenvolvimento dessa dinâmica em sala de aula.

4.2. Objetivos específicos

- Apresentar os Card Games (jogos de cartas) como ferramentas possíveis de serem utilizadas com perspectivas pedagógicas;
- Apresentar os elementos básicos que compõem o design de jogos;
- Propor aos professores o desenvolvimento de um card game, por meio de oficina em design de jogos.

5. Parceiros (opcional)

6. Metodologia

- Apresentação da temática de forma expositiva-dialogada
- Atividades práticas, de experimentação com *Card Games*
- Leituras e reflexões de materiais
- Suporte de ambiente virtual para desenvolvimento das atividades a distância

Atividades práticas:

- Desenvolvimento de Card Game educativo.

6.1. Cronograma

Data/horário	Atividade
04/05/2018	<p>Card Games na Educação Possibilidades pedagógicas</p> <p>Utilização de softwares de edição de Apresentações de Slides</p> <p>Produção de <i>Card Game educativo</i></p>
11/05/2018 e 18/05/2018	Leitura de materiais e aprofundamento dos estudos

6.2. Comissão organizadora (opcional)

7. Referências

- BOBANY, Arthur. **Videogame Arte**. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2008.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro. 6ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- McGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Tradução: Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.
- SCHELL, Jesse. **A arte de game design**: o livro original. Tradução: Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games**: uma abordagem prática. Tradução: Cláudia Mello Belhassof. São Paulo: Cengage Learning, 2008.