

**PROCESSO n° 48/2020**

PROCEDÊNCIA: PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA.

ASSUNTO: CRIAÇÃO DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM JOGOS NA EDUCAÇÃO: LUDICIDADE, ESTRATÉGIAS DE ENSINO-APRENDIZAGEM E GAME DESIGN.

PARECER n° 33/2020**DATA: 25/11/2020**

1 HISTÓRICO

A Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura protocolou junto ao Conselho Universitário - CONSUNI, do Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE, para análise e deliberação, a Criação do Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Jogos na Educação: ludicidade, estratégias de ensino-aprendizagem e game design.

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 a Criação de Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Jogos na Educação: ludicidade, estratégias de ensino-aprendizagem e game design.

Brusque, 25 de novembro de 2020.

Rosemari Glatz (Presidente) _____

Sergio Rubens Fantini _____

Edinéia Pereira da Silva _____

Sidnei Gripa _____

Anna Lúcia Martins Mattoso _____

Günther Lothar Pertschy _____

Jaison Homero de Oliveira Knoblauch _____



UNIFEBE

**Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE
Conselho Universitário - CONSUNI**

Edilson Sidnei Padilha _____

Eliane Kormann Tomazoni _____

Rosana Paza _____

Rafaela Bohaczuk Venturelli Knop _____

Roberto Heinzle _____

Gustavo Gonzaga Pereira _____

Arthur Timm _____



**Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura -
PROPPEX**

**Criação do Curso de Pós-Graduação - *Lato Sensu*
Jogos na Educação: ludicidade, estratégias de ensino-
aprendizagem e game design**

BRUSQUE, novembro/2020.

Sumário

1	Identificação da IES e do Curso	3
1.1	Nome do Curso.....	3
1.2	Área do Conhecimento e Unidade Responsável	3
1.3	Coordenação do Curso	3
2	Caracterização do Curso.....	4
2.1	Período de Realização.....	4
2.2	Carga Horária	4
2.3	Base Legal do Curso	4
2.4	Autorização do Curso	4
2.5	Curso oferecido	4
2.6	Número de Vagas.....	4
2.7	Clientela / Público-Alvo	5
2.8	Perfil Profissiográfico	5
3	Justificativa e Objetivos do Curso	6
3.1	Justificativa	6
3.2	Objetivo Geral.....	7
4	Estrutura e Funcionamento do Curso	8
4.1	Matriz Curricular	8
4.2	Ementas e referências das disciplinas:	9
4.3	Dados relativos ao Corpo Docente e ao Coordenador do Curso	22
4.4	Dados Estatísticos do Corpo Docente	27
4.5	Metodologia de Ensino.....	28
5	Recomendações	31

1 Identificação do Curso

1.1 Nome do Curso

Jogos na Educação: ludicidade, estratégias de ensino-aprendizagem e game design

1.2 Área do Conhecimento e Unidade Responsável

Área do conhecimento:

Ciências Humanas

Unidade Responsável:

Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura - PROPPEX

1.3 Coordenação do Curso

Prof. Esp. Fernando Luís Merízio

merizio@unifebe.edu.br

2 Caracterização do Curso

2.1 Período de Realização(previsão)

Data de Início: março/2021

Data de Término: março/2022

Horário e Turno: quinzenalmente, sextas-feiras das 18h30 às 22h e sábados das 08 às 12h e das 13h às 17h30.

Modalidade: presencial

2.2 Carga Horária:

360 horas + elaboração de TCC = desenvolvimento de jogo

2.3 Base Legal do Curso

Resolução nº 013, de 25 de junho de 2018, do Conselho Estadual de Educação do Estado de Santa Catarina.

Regulamento da Pós-Graduação da UNIFEBE, Parecer CONSUNI nº 54/18, de 21 de novembro de 2018.

2.4 Autorização do Curso

Parecer Consuni nº

Resolução CA nº

2.5 Oferta do curso:

() Ocasional

(x) Permanente

2.6 Número de Vagas

30 vagas por turma.

2.7 Clientela / Público-Alvo

O Curso de Pós-graduação em Jogos na Educação: Ludicidade, estratégias de ensino-aprendizagem e game design tem por objetivo aprofundar os conhecimentos acerca da utilização e do desenvolvimento de Jogos na Educação dos nossos egressos dos Cursos de Pedagogia, Educação Física (Licenciatura) e Letras - Inglês. O Curso também objetiva atender às demandas por estes conhecimentos dos profissionais das áreas de pedagogia e das licenciaturas (anos iniciais e anos finais do Ensino Fundamental) das Redes de Educação do nosso município e de municípios vizinhos.

2.8 Perfil Profissiográfico

Os egressos do Curso de Pós-graduação em Jogos na Educação: Ludicidade, estratégias de ensino-aprendizagem e game design poderão incorporar às suas práticas docentes a utilização de jogos digitais e analógicos, ludificando esses processos com o objetivo de aprimorá-los qualitativamente. Aliado à utilização dos jogos na prática docente, os egressos poderão desenvolver de forma autoral jogos educativos e aplicá-los em suas atividades pedagógicas, como instrumentos de aprendizagens aplicados aos seus fazeres profissionais, sintonizando a utilização de jogos na educação com este importante elemento presente na cultura.

3 Justificativa e Objetivos do Curso

3.1 Justificativa

A utilização de jogos em contextos educacionais se apresenta como uma possibilidade inovadora e diferenciada para os processos de ensino e aprendizagem, de modo lúdico, interativo e desafiador. Os jogos digitais e analógicos estão absolutamente estabelecidos na cultura, fazendo parte dela, ao mesmo tempo que contribuem para com ela. Ou seja, os jogos digitais, que se popularizaram a partir da década de 1980, no Brasil, hoje fazem parte de um realidade cultural e econômica em nossa país, mas pouco se percebe a utilização deles na Educação escolar, desde o Ensino Fundamental até os Cursos de Graduação e Pós-graduação. O Brasil tem um público gamer muito expressivo, o qual, segundo pesquisa encomendada pela Brasil Game Show (BGS), atinge a incrível marca de 67 milhões de jogadores¹. De um lado, temos um mercado consumidor de jogos significativo, mas por outro viés, não encontramos uma inserção significativa dos jogos como ferramentas capazes de contribuir para os processos de ensino e aprendizagem.

Os jogos digitais e analógicos e os processos de gamificação, presentes como recursos de treinamento, acabam sendo inseridos os meios organizacionais com maior frequência, pois empresas e organizações os têm absorvido e atestado suas eficiências nesses processos. Da mesma forma, acreditamos que a importância dos jogos e processos gamificados podem ser inseridos de modo muito exitoso na educação, pois temos um público que, de certa forma, está crescendo com a perspectiva dos jogos como linguagem lúdica e de entretenimento. Por que então, não aproveitar dessa popularização dos jogos e trazer para os processos de ensino e aprendizagem o que há de melhor neles?

A proposta deste Curso de Pós-graduação em Jogos na Educação: Ludicidade, estratégias de ensino-aprendizagem e game design é a de justamente propor aos professores essas reflexões, ao mesmo tempo que possibilitará conhecimentos sobre a utilização de jogos digitais e analógicos na educação, bem como processos de gamificação e desenvolvimento desses jogos para finalidades educacionais.

¹ Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/2020/08/10/brasil-tem-mais-de-67-milhoes-de-gamers-diz-pesquisa-47-sao-mulheres>>.

3.2 Objetivos

3.2.1 Objetivo Geral:

O objetivo do Curso de Jogos na Educação: ludicidade, estratégias de ensino-aprendizagem e game design, é o de possibilitar aos professores condições de utilização e de desenvolvimento de jogos voltados para os processos de ensinar e aprender.

3.2.2 Objetivos Específicos

- Compreender a importância dos jogos digitais e analógicos nos processos de ensino e aprendizagem, como ferramentas potencializadoras desses processos, por meio da ludicidade e objetivando a melhoria do desempenho dos alunos;
- Utilizar jogos analógicos e digitais como recursos lúdicos para a aprendizagem;
- Desenvolver jogos analógicos e digitais que possam contribuir significativamente para o desenvolvimento de melhores processos de ensino e aprendizagem;
- Desenvolver a autoria de professores e estudantes no desenvolvimento de jogos educacionais.

4 Estrutura e Funcionamento do Curso

4.1 Matriz Curricular

Disciplina	C/H
Arte de Game Design	36
Imersões lúdicas no processo educativo ancoradas num olhar curricular	24
Corporeidade e Jogo na Educação	24
Gamificação na Educação	24
Metodologias Ativas Gamificadas	24
Roleplaying Games na Educação	36
Aprendizagem Baseada em Jogos	36
Desenvolvimento de Carreira	24
Motores de Jogos: Construct 3	36
Projeto e desenvolvimento de jogos	36
Jornadas e Campanhas Colaborativas: Workshop	20
Desenvolvimento Regional	20
Metodologia do Ensino Superior	20
Total	360

4.2 Ementa e Referências das disciplinas:

Disciplina: Arte de Game Design - 36h

Ementa: Introdução ao Design de Jogos. Jogos eletrônicos, cultura e mercado. Jogos e Educação. Fundamentos do desenvolvimento de jogos. Tétrade elementar: Mecânica, Narrativa, Estética e Tecnologia. Etapas do desenvolvimento de jogos.

Referências

Bibliografia Básica:

NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de Games. Tradução: Paulo Cesar de Conti. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

SHELL, 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 Melo Belhassof. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

Bibliografia Complementar:

CHANDLER, Heather Maxwell. Manual de Produção de Jogos Digitais. 2. Ed. Tradução: Aldir Coelho Corrêa da Silva. Porto Alegre: Bookman, 2012.

BECKER, Marcus. A lógica do jogo: Recriando clássicos da história dos videogames. São Paulo: Casa do Código, 2016.

ROGERS, Scott. Level Up: um guia para o design de grandes jogos. Tradução de Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos. Vol. 1. Tradução: Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012a.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: regras. Vol. 2. Tradução: Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012b.

Disciplina: Imersões lúdicas no processo educativo ancoradas num olhar curricular – 24h

Ementa: Fundamentação teórica curricular. Dispositivos legais relacionados ao tema currículo. O papel da escola e do professor no que se refere ao desenvolvimento curricular numa perspectiva lúdica. Fundamentos e perspectivas de elaboração, execução e avaliação do currículo relacionado ao mundo

globalizado/tecnológico/digital. O professor como elaborador de currículo envolvendo a ludicidade.

Referências

Bibliografia Básica:

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

COLL JR., William E. Currículo: uma perspectiva pós-moderna. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

CORAZZA, Sandra Mara. Planejamento de ensino como estratégia de política cultural. *In: MOREIRA, A. F. B. (org.). Currículo: questões atuais. Campinas, SP: Papirus, 1997. p. 103-143.*

CORAZZA, Sandra Mara. O que quer um currículo?: pesquisa pós-crítica em educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

DOLL, Jr. W. E. Currículo: uma perspectiva pós-moderna. Porto Alegre: Veronese, 2002.

GADOTTI, Moacir. Escola Cidadã. 13. ed. – São Paulo: Cortez, 2010

GIROUX, Henri. O Currículo como política cultural. *In: Documentos de identidade. Uma introdução às teorias do currículo. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.*

LIBÂNEO, José Carlos. Organização e Gestão da Escola: Teoria e Prática. Goiânia: Alternativa, 2001

MOREIRA, Antônio F. & SILVA, Tomás T. da. (org.). Currículo, cultura e sociedade. 8. ed. Cortez, São Paulo, 2005. p. 59-92

SACRISTÁN, J. Gimeno. O currículo: uma reflexão sobre a prática. 3. ed. Porto Alegre: ArtMed, 2000.

SAVIANI, N. Saber Escolar, Currículo e Didática. São Paulo: Autores Associados, 2010.

SILVA, Tomaz Tadeu da. Documentos de identidade: Uma introdução às teorias do currículo. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

Bibliografia Complementar:

COLL, César. Psicologia e currículo: uma aproximação psicopedagógica à elaboração do currículo escolar. São Paulo: ática, 1996.

GALLO, Sílvio (1994). Educação e Interdisciplinaridade; Impulso, vol. 7, nº 16. Piracicaba: Ed. Unimep.

GOODSON, Ivor F. Currículo: teoria e história. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995. (Ciências sociais da educação)

HERNANDEZ, F; VENTURA, N. A organização do currículo por projetos de trabalho. Porto Alegre: Artmed, 1998.

MOREIRA, Antonio Flávio Barbosa [*et al.*]. Indagações sobre o Currículo: Currículo, conhecimento e cultura. Ministério da Educação/ Secretária da Educação Básica, 2008.

OLIVEIRA, Inês Barbosa de. Currículos praticados: entre a regulação e a emancipação. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

SAVIANI, Dermeval. Educação escolar, currículo e sociedade: o problema da Base Nacional Comum Curricular. movimento-revista de educação, Submissões, n. 4, aug. 2016. ISSN 23593296. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/revistamovimento/article/view/32575>. Acesso em: 19 set. 2020. doi:<https://doi.org/10.22409/mov.v0i4.296>.

SILVA, Tomaz Tadeu da; MOREIRA, Antônio Flávio (org.). Territórios contestados: o currículo e os novos mapas políticos. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

Disciplina: Corporeidade e Jogo na Educação – 24h

Ementa: Corporeidade: uma abordagem geral. O Jogo sinônimo de ludicidade enquanto fenômeno. A corporeidade e o jogo na práxis pedagógica.

Referências

Bibliografia Básica:

FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. Educação como prática corporal. São Paulo: Scipione, 2003.

LISBOA, Adonis. Olhares sobre o lúdico. Florianópolis: Traços e Capturas, 2012.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar; Brasília, INL, 1990.

SÉRGIO, Manuel. Um corte epistemológico: da educação Física à motricidade humana. 2. ed. Lisboa: Instituto Piaget, 2003.

Bibliografia Complementar:

LAPIERRE, André; AUCOUTURIER, Bernard. A simbologia do movimento: psicomotricidade e educação. 3. ed. Curitiba, PR: Filosofart Editora, 2004.

LE BOULCH, Jean. Educação psicomotora: psicocinética na idade escolar. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

_____; O desenvolvimento psicomotor: do nascimento aos 6 anos. 7. ed. 2ª reimpressão. Porto Alegre: Artmed, 2001.

MACEDO, Lino de. Ensaio construtivistas. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1994.

_____; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

_____; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

Disciplina: Gamificação na Educação – 24h

Ementa: Aprendizagem baseada em jogos. Gamificação. Gamificação na educação. Motivação intrínseca e motivação extrínseca. Prazeres do jogos. Tipos de diversão e de jogadores. Elementos do Design de jogos aplicados à educação. Como aplicar a Gamificação no Planejamento didático.

Referências

Bibliografia Básica:

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria; ULRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

DICHEVA, D.; DICHEV, C.; AGRE, G.; ANGELOVA, G. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. Educational Technology & Society. v. 18, n. 3, p.1–14, 2015.

GEE, James Paul. Bons vídeo games e boa aprendizagem. Perspectiva, v. 27, n. 1, p. 167-178, 2009. Disponível em: Acesso em: 3 abr. 2017.

KAPP, K. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LAZZARO, Nicole. Por que jogamos jogos: quatro teclas para mais emoção sem história. 2004. Disponível em: http://xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf. Acesso em: 26 set. 2017.

LEE, J. J. J.; HAMMER, J. Gamification in education: what, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, v. 15, n. 2, p. 1-5, 2011. Disponível em: Acesso em: 27 fev. 2016.

VAN ECK, Richard N. Digital game-based learning: still restless after all these years. *Educause Review*, v. 50, n. 6, p. 13-28, 2015. Disponível em: Acesso em: 7 nov. 2017.

Bibliografia Complementar:

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

MCGONIGAL, Jane. A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

RYAN, RM; DECI, EL (2000). Motivações intrínsecas e extrínsecas: definições clássicas e novas direções. *Psicologia Educacional Contemporânea*, 25, 54-67, e Ryan, RM, & Deci, EL (2000). Teoria da autodeterminação e facilitação da motivação intrínseca, desenvolvimento social e bem-estar. *American Psychologist*, 55, 68-78. 2000

SANTAELLA, Lucia. Desafios da ubiquidade para educação. *Ensino Superior Unicamp*, v. 9, p. 19-28, 2013b.

WERBACH, K.; HUNTER, D. For the win: how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol: O'Reilly Media, 2011.

Disciplina: Metodologias Ativas Gamificadas – 24h

Ementa: Metodologias Ativas e Gameificação. Aprendizagem baseada em problemas (PBL). Instrução por pares. Rotação por estações. Design Thinking. Autoria docente nos processos de ensino-aprendizagem. Protagonismo discente com mecânica de jogos. Desafio e recompensa em sala de aula.

Referências

Bibliografia Básica:

BACICH, Lilian; MORAN, José. (Orgs.) Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018

BURKE, Brian. Gamificar: como a gameificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. Tradução: Sieben Gruppe. São Paulo: DVS Editora, 2015.

LEAL, Edvalda Araújo; MIRANDA, Gilberto José; CASA NOVA, Silvia Pereira de Castro (org.). Revolucionando a sala de aula: como envolver o estudante aplicando as técnicas de metodologias ativas de aprendizagem. São Paulo: Atlas, 2019.

McGonigal, Jane. A realidade em jogo. Tradução: Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

Bibliografia Complementar:

ALVES, Flora. Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. 2. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus. (org.). Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2016.

BUSARELLO, Raul Inácio. Gamification: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. (e-book)

CAVALCANTI, Carolina Costa; FILATRO, Andrea Cristina. Design thinking na educação presencial, a distância e corporativa. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2016.

NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de games. Tradução: Pedro Cesar de Conti. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

SCHELL, Jesse. A arte de game design: o livro original. Tradução: Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

Disciplina: Roleplaying Games na Educação – 36h

Ementa: Planejar aventuras didáticas de Roleplaying Games (RPG), Mediar sessões de aprendizagem, avaliar as aprendizagens e dar feedback sobre o desempenho. Identificar características de sistemas de RPG e ambientações que sejam adequadas para o uso do RPG na educação.

Referências

Bibliografia Básica:

MCSILL, J. 5 lições de Storytelling: Fatos, Fantasia, Ficção. São Paulo: DVS Editora, 2015.

MEDEIROS, F. Narrativas (e Narradores) de RPG - Roleplaying Games como base para as práticas didáticas de professores. Dissertação de Mestrado, Orientadora: Dulce Márcia Cruz. PPGE - UFSC, 2018.

MURRAY, J. Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

Bibliografia Complementar:

FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2016.

MARTÍN-BARBERO, J. A comunicação na educação. São Paulo: ontexto, 2014.

MCGONIGAL, J. Realidade em Jogo. Rio de Janeiro: Bestseller, 2012.

MEIER, M; GARCIA, S. Mediação da Aprendizagem: Contribuições de Feuerstein e de Vygotsky. Curitiba: Edição do Autor, 2007.

SOUZA, A. M. M. de. A mediação como princípio educacional: bases teóricas das abordagens de Reuven Feuerstein. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

VANDERMEER, J. Wonderbook: The Illustrated Guide to creating imaginative fiction. New York: Abrams Books, 2013.

Disciplina: Aprendizagem Baseada em Jogos – 36h

Ementa: *Game Based Learning* / Aprendizagem Baseada em Jogos. Jogos: conceitos e características. Narrativas e os jogos. Análise crítica de jogos. Planejamento didático-pedagógico utilizando jogos.

Referências

Bibliografia Básica:

MCGONIGAL, Jane. A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

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

SHELL, Jesse. A arte de game design: o livro original. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

Bibliografia Complementar:

FEUERSTEIN, Reuven *et al.* Além da inteligência: aprendizagem mediada e a capacidade de mudança do cérebro. Tradução de Aline Kaehler. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2014.

GEE, J. P. (2008). Learning and games. *In*: Katie Salen (Ed.) The ecology of games: Connecting youth, games, and learning (John D. and Catherine T. MacArthur Foundation series on digital media and learning). Cambridge, MA: The MIT Press.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

SHELDON, LEE. Desenvolvimento de personagens e de narrativas para games. Tradução: Noveritis do Brasil. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2017.

ZAGAL, José P. Ludoliteracy: defining understanding and supporting games education. ETC Press, 2010.

Leituras complementares:

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Petropolis: Vozes, 2017.

FANTIN, Monica. Mídia-educação: aspectos históricos e teórico metodológicos. Olhar de Professor, v. 14, n. 1, 2011. Disponível em: <https://www.revistas2.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/download/3483/2501/>. Acesso em: 23 set. 2020.

Novak, Jeannie. Desenvolvimento de games. Tradução: Pedro Cesar de Conti. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2017

RIGBY, Scott; RYAN, Richard M. Glued to games: How video games draw us in and hold us spellbound. ABC-CLIO, 2011.

VAN ECK, Richard N. Digital game-based learning: still restless after all these years. Educause Review, v. 50, n. 6, p. 13-28, 2015. Disponível em: <https://er.educause.edu/articles/2015/10/digital-game-based-learning-still-restless-after-all-these-years>. Acesso em: 23 set. 2020

Disciplina: Desenvolvimento de Carreira – 24h

Ementa: Carreira. Propósito de Vida. Trabalho com Propósito. Valores e Forças de Caráter. Tríade do Tempo. Crenças limitadoras e bloqueadoras. Desenho do Plano de Carreira. Gestão da Carreira e Empreendedorismo. Visão Sistêmica e Carreira.

Referências

Bibliografia Básica:

BARBOSA, Christian. A Tríade do Tempo. Perennial Books, 2008.

DUHIGG, Charles. O poder do hábito: Por que fazemos o que fazemos na vida e nos negócios. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

FRANKL, Victor. Em busca de sentido. Petrópolis: Vozes, 2019.

GOSWAMI, Amit. Consciência Quântica: uma nova visão sobre o amor, a morte e o sentido da vida. São Paulo: Aleph, 2018.

INSTITUTO FELICIÊNCIA. www.feliciencia.com.br

PUCRS. Produtividade, Gestão do Tempo e Propósito. 2019.

LIPPI, Flávia. Coaching in a box: 100 perguntas para iniciar um processo de autodesenvolvimento e alta performance com os mais importantes conceitos de coaching. São Paulo: Matrix, 2010.

MARI, Juliana de. Coaching de Carreira: 100 cartas para abrir novas perspectivas profissionais. São Paulo: Matrix, 2018.

MATTEU, Douglas de. (org.). Coaching: Aceleração de Resultados. São Paulo: Editora Ser Mais, 2015.

MAXWELL, John C. O Líder 360º: como desenvolver seu poder de influência a partir de qualquer ponto da estrutura corporativa. Rio de Janeiro: Vida Melhor, 2015.

MAXWELL, John C. O livro de ouro da liderança. Rio de Janeiro: Thomas Nelson Brasil, 2016.

SANTOS, Wellington. Quem é Você? 100 perguntas para aprimorar o autoconhecimento e planejar o futuro. São Paulo: Matrix, 2018.

SERIBELI, Ingrid. Cartas para o Sucesso. Brasília: Editora Saphi, 2019.

Shervington, M. Coaching integral: Além do desenvolvimento pessoal. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2006.

Bibliografia Complementar:

AUBELE, Teresa; WENCK, Stan; REYNOLDS, Susan. Treine seu cérebro para ser feliz. São Paulo: Universo dos Livros, 2018.

SCIULLI, Edite Siegert. Dalai Lama: Iluminando o caminho. Nossa busca pela felicidade. São Paulo: Editora Fundamento Educacional, 2008.

HALL, L. Michael. Coaching de grupo e equipe: meta-coaching. São Paulo: Qualitymark, 2014.

HANSON, Rick; MENDIUS, Richard. O cérebro de Buda: Neurociência prática para a felicidade. São Paulo: Alaúde Editorial, 2012.

IBC. Instituto Brasileiro de Coaching. Formação e Certificação em Coaching. São Paulo: IBC, 2019.

Disciplina: Motores de Jogos: Construct 3 – 36h

Ementa: Conceito de Motor de Jogos (Game Engine). Principais motores de jogos disponíveis no mercado. Desenvolvimento simplificado e a versatilidade do Construct 3. Estudo do software Construct 3: interface (layouts, folhas de eventos, controles...), utilização de assets (imagens e áudios), mecânicas, publicação.

Referências

Bibliografia Básica:

NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de games. Tradução: Pedro Cesar de Conti. São Paulo: Cengage Learning, 2017.

RABIN, Steve. Introdução ao desenvolvimento de games: programação: técnica, linguagem e arquitetura. Vol. 2. Tradução: Opportunity Translations. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

Bibliografia Complementar:

SILVA, Carlos E.de M. Experiência com jogos digitais e causas sérias. Contemporânea, Rio de Janeiro, v.7, n.11, p. 74-84, jul/dez 2008. Disponível em: http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_11/contemporanea_n11_74_carloseduardo.pdf. Acesso em: 24 set. 2020

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. Videogames - Do entretenimento à comunicação. In: Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “História da Mídia Digital”, do V Congresso Nacional da História da Mídia, na Faculdade Casper Líbero, São Paulo, SP, junho de 2007. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/outros/hmidia2007/resumos/R0126-1.pdf>. Acesso em: 24 set. 2020

Disciplina: Projeto e desenvolvimento de jogos – 36h

Ementa: Game Design. Etapas do desenvolvimento de jogos. *High Concepts*. Tétrade elementar: Mecânica, Narrativa, Estética e Tecnologia. *Game Design Document (GDD)*. Projeto e desenvolvimento de jogo digital ou analógico. *Playtest*. Publicação.

Referências

Bibliografia Básica:

NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de Games. Tradução: Paulo Cesar de Conti. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

SHELL, 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 Melo Belhassof. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

Bibliografia Complementar:

CHANDLER, Heather Maxwell. Manual de Produção de Jogos Digitais. 2. ed. Tradução: Aldir Coelho Corrêa da Silva. Porto Alegre: Bookman, 2012.

BECKER, Marcus. A lógica do jogo: Recriando clássicos da história dos videogames. São Paulo: Casa do Código, 2016.

ROGERS, Scott. Level Up: um guia para o design de grandes jogos. Tradução de Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos. Vol. 1. Tradução: Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012a.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: regras. Vol. 2. Tradução: Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012b.

Disciplina: Jornadas e Campanhas Colaborativas: Workshop – 20h

Ementa: Desenvolvimento de jornadas, gincanas e campanhas, projetos gamificados que percorrem diversas disciplinas durante todo o ano curricular. Jogos cooperativos e em times. Desenvolvimento de *Soft Skills*. Trabalho Colaborativo. Como articular equipes multidisciplinares e como gerenciar projetos grandes que façam a ponte entre escola e comunidade.

Referências

Bibliografia Básica:

MCSILL, J. 5 lições de Storytelling: Fatos, Fantasia, Ficção. São Paulo: DVS Editora, 2015.

MELLO, R. R. de; BRAGA, F. M.; GABASSA, V. Comunidades de aprendizagem: outra escola é possível. São Carlos: EdUFSCar, 2012.

VANDERMEER, J. Wonderbook: The Illustrated Guide to creating imaginative fiction. New York: Abrams Books, 2013.

Bibliografia Complementar:

MARTÍN-BARBERO, J. A comunicação na educação. São Paulo: Contexto, 2014.

MCGONIGAL, J. Realidade em Jogo. Rio de Janeiro: Bestseller, 2012.

MEDEIROS, F. Narrativas (e Narradores) de RPG - Roleplaying Games como base para as práticas didáticas de professores. Dissertação de Mestrado, Orientadora: Dulce Márcia Cruz. PPGE - UFSC, 2018.

BROTTO, F. O. Jogos Cooperativos: O jogo e o esporte como um exercício de convivência. Dissertação de Mestrado, Orientador: Roberto Rodrigues Paes. FEF – UNICAMP, 1999.

CARVALHO, D. C. de; [et al]. Experiências pedagógicas com o ensino e formação docente: Desafios contemporâneos. Araraquara, SP Junqueira&Marin; Florianópolis, SC: FAPEU, 2009.

FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2016.

Disciplina: Desenvolvimento Regional - 20h

Ementa: A economia regional como ciência. O espaço econômico e o conceito de região. Teorias da localização das atividades econômica e do desenvolvimento regional. Desenvolvimento endógeno. Especialização e diversificação regional. Arranjos e sistemas produtivos locais. Desenvolvimento Sustentável e Sustentabilidade. As organizações e a responsabilidade socioambiental. Inovação social regional.

Referências

Bibliografia Básica:

AMATO NETO, João. Redes de cooperação produtiva e Clusters regionais. São Paulo Atlas 2007.

BUARQUE, Sérgio C. Construindo o desenvolvimento local sustentável: metodologia de planejamento. 4. ed. Rio de Janeiro: Garamond, 2005.

JULIEN, Pierre-André. Empreendedorismo regional e economia do conhecimento. São Paulo: Saraiva, 2010.

Bibliografia Complementar:

BARBIERI, José Carlos. Gestão ambiental empresarial: conceitos, modelos e instrumentos. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2011.

DALLABRIDA, Valdir Roque (org.). Indicação geográfica e desenvolvimento territorial: reflexões sobre o tema e potencialidades no estado de Santa Catarina. São Paulo: LiberArs, 2015.

MILLER JÚNIOR, G. Tyler; SPOOLMAN, Scott E. Ecologia e sustentabilidade. 6. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

PEREIRA, André Luiz. Logística reversa e sustentabilidade. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

PORTUGUEZ, Anderson Pereira. Agroturismo e desenvolvimento regional. 2. ed. São Paulo: Hucitec, 2002.

Disciplina: Metodologia do ensino superior – 20h

Ementa: Funções sociais da educação superior. Importância e necessidade da formação Andragógica do professor universitário. Dimensões do processo didático e seus eixos norteadores: ensinar, aprender, pesquisar e avaliar. A organização e o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem: os planos de aula e os programas de aprendizagem. Os objetivos de ensino, os conteúdos programáticos as estratégias de ensino-aprendizagem. As interações em sala de aula: o papel dos professores e dos alunos.

Referências:

ANASTASIOU, L. G.C.; ALVES, L.P. Processos de ensinagem na universidade: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. 3. ed. Joinville: UNIVILLE, 2004.

BRAUER, Markus. Ensinar na universidade: conselhos práticos, dicas, métodos pedagógicos. Trad. Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola, 2012.

D'ÁVILA, C. M; VEIGA, I. P. A. (org.). Didática e docência na educação superior: implicações para a formação de professores. Campinas: Papirus, 2012.

Gil, A. C. Didática do Ensino Superior. 1. ed., São Paulo: Atlas, 2008.

MARIN, Alda Junqueira (Coord.). Didática e trabalho docente. 2. ed. Araraquara: JM Editora, 2005.

MASETTO, M. T. Competência pedagógica do professor universitário. 2. ed. São Paulo: Summus, 2012.

MASETTO, M.T. Competência pedagógica do professor universitário. São Paulo: Summus, 2003.

PIMENTA, S. G & ANASTASIOU, L. G. C. Docência do ensino superior. 3. ed. São Paulo, editora Cortez: 2008.

SANTOS, Boaventura de Souza. A universidade no século XXI. São Paulo: Cortez, 2004.

SAVIANI, D. Pedagogia Histórico-crítica no quadro das tendências críticas da educação: primeiras aproximações. São Paulo: Cortez, 1991.

TARDIF, M. Saberes docentes e formação profissional. Petrópolis: Vozes, 2002.

VASCONCELOS, Celso dos Santos. Construção do conhecimento em sala de aula. 13. ed. São Paulo: Libertad, 2002.

WEBER, S. Políticas do Ensino Superior - Perspectivas para a próxima década. Avaliação, vol. 5, nº 1 (15), março 2000.

ZABALZA, M.A. O ensino universitário: seu cenário e seus protagonistas. Porto Alegre: ARTMED, 2004.

4.3 Dados relativos ao Corpo Docente e ao Coordenador do Curso

Disciplina: Arte de Game Design	
Nome do professor	Fernando Luís Merízio
Endereço	Rua: João Batista Torrezani, 111. Steffen. Brusque/SC.
Titulação	Especialista
Lattes (nº)	3421639236967896
E-mail	merizio@unifebe.edu.br fernandomerizio@gmail.com
Experiência acadêmica e de mercado Há 6 anos leciona no Ensino Superior, nos Cursos de graduação e mais recentemente em Cursos de Pós-graduação. Na docência na graduação, leciona frequentemente nos Cursos de Pedagogia e Jogos Digitais; e nos Cursos de Pós-graduação, leciona nas áreas da Administração e Gestão de pessoas, nas disciplinas que envolvem os jogos e a formação docente. É também Coordenador do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais na UNIFEBE. No NEaD – Núcleo de Educação a Distância da UNIFEBE, iniciou as atividades em 2017, e neste momento atua como Assessor Pedagógico. Na Educação, de forma geral, tem aproximadamente 19 anos de atuação como professor e a partir de 2005, suas atividades foram voltadas para a área de tecnologias educacionais, até aproximadamente 2016. Nessa área, atua desde a docência por meio das tecnologias educacionais, até a coordenação desse setor na Secretaria Municipal de Educação de Brusque. LinkedIn: https://www.linkedin.com/in/fernando-lu%C3%ADs-mer%C3%ADzio-87166564/	

Disciplina: Imersões lúdicas no processo educativo ancoradas num olhar curricular	
Nome do Professor:	Aline Djulei Monguilhott Machado
Endereço:	R: Léo Habitzreuter, 1265, Bairro: São Pedro, Guabiruba
Titulação	Mestra
Lattes (nº):	3549838824823339
E-mail:	adjulei@gmail.com
Experiência acadêmica e de mercado: Professora da educação básica há 18 anos, com experiência de professora no ensino superior na graduação de pedagogia e pós-graduação há 5 anos.	

Disciplina: Corporeidade e Jogo na Educação	
Nome do Professor:	Adonis Marcos Lisboa
Endereço:	Rua Almirante Barroso, 77 – Bairro Santa Rita – 88352-060 – Brusque - SC
Titulação	Mestre
Lattes (nº):	http://lattes.cnpq.br/8365056308239376
E-mail:	adonislisboa@unifebe.edu.br
Experiência acadêmica e de mercado: Docente nos Cursos de Educação Física e Tecnologia em Jogos Digitais – UNIFEBE – Brusque/SC. Docente no Curso de Especialização lato sensu em Psicomotricidade Relacional – CIAR – Curitiba/PR. Docente na rede municipal de ensino de Brusque/SC. Docente em Cursos de Aperfeiçoamento para professores desde 2005.	

Disciplina: Gamificação na Educação	
Nome do Professor:	Juline Maria Fonseca Pereira dos Santos
Endereço:	Rua Virgínia Bruschi - Bairro: Farroupilha CEP: 89560 -760 Videira - SC.
Titulação	Mestra
Lattes (nº):	http://lattes.cnpq.br/8629758172085381
E-mail:	julinedossantos@gmail.com
Experiência acadêmica e de mercado: Possui Mestrado em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2018) graduação em Jornalismo pela Universidade do Oeste de Santa Catarina (2012) e graduação em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade Federal de Santa Catarina (2012). Pesquisa Aprendizagem Baseada em Jogos e Gamificação na formação de professores. Doutorado em andamento no Programa de Pós-Graduação em Educação - PPGE/UFSC. Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC, Brasil. Pesquisadora do Grupo de Pesquisa -Edumídia USFC Membro da Equipe do Núcleo de Produção de Conteúdos Digitais Lúdicos – CONLUDIUM da UFSC.	

Disciplina: Metodologias Ativas Gamificadas	
Nome do Professor:	Joel Haroldo Baade
Endereço:	Rua: Guilherme Wegner, 720 - São Luiz. Brusque – SC. CEP: 88351-495.
Titulação	Doutor
Lattes (nº):	6630678639154905
E-mail:	baadejoel@unifebe.edu.br
<p>Experiência acadêmica e de mercado: Doutorado (2011 - Conceito CAPES 6) e Mestrado (2007 - Conceito CAPES 6) em Teologia pela Escola Superior de Teologia - Faculdades EST (São Leopoldo/RS). Especialização em Administração Escolar, Supervisão e Orientação pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci - UNIASSELVI (2013). Graduação em Teologia pela Escola Superior de Teologia - Faculdades EST (São Leopoldo/RS) (Conceito 5). Graduação em Administração pela Universidade do Contestado (UnC, 2016). A formação inclui temas como Ética, Pesquisa, Metodologia de Pesquisa, História das Religiões, História da Educação, Hermenêutica, Correntes Pedagógicas, Sociologia, Filosofia, Teoria Curricular, Gestão Educacional. Formação e experiência na área de educação a distância (EAD). Desde fevereiro de 2011, professor da UNIARP (Universidade do Alto Vale do Rio do Peixe em Caçador-SC), lecionando diversas disciplinas em nível de graduação e pós-graduação. Líder do Grupo de Pesquisa em Ética, Cidadania e Sustentabilidade (CNPq). Editor-chefe da Revista Visão de Gestão Organizacional. Membro da Associação Brasileira de Editores Científicos (ABEC). Docente e Pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento e Sociedade e do Mestrado Profissional em Educação da UNIARP. Coordenador geral do programa de Educação a Distância do Centro Universitário de Brusque (UNIFEBE). Sua pesquisa, produção técnica e tecnológica estão concentradas na Epistemologia, Interdisciplinaridade e Ética na construção do conhecimento, desde a Educação Básica até a Pós-Graduação.</p>	

Disciplina: Roleplaying Games na Educação	
Nome do Professor:	Fábio Medeiros
Endereço:	Rua Vidal Vicente de Andrade, 1290 Ap 105N - Forquilhas - São José - SC CEP 88107-001
Titulação	Mestre
Lattes (nº):	http://lattes.cnpq.br/0506690119201956
E-mail:	omestremedeiros@gmail.com
<p>Experiência acadêmica e de mercado: Atualmente é professor da cadeira de Cultura e Mercado de Jogos Digitais na UNIFEBE. Tem mais de 15 anos de experiência nas áreas de Educação e Psicologia, com ênfase em Formação de Professores para o uso de Jogos e Metodologias Ativas na Educação. Seu tema de pesquisa é o uso dos Roleplaying Games como estratégia didática da pré-escola ao ensino profissionalizante.</p>	

Disciplina: Aprendizagem Baseada em Jogos	
Nome do Professor:	Juliana Hochsprung
Endereço:	Rua Antonio Imhof, 31. Bairro São Luiz
Titulação	Mestra
Lattes (nº):	7787154886902734

E-mail:	hochsprungju@gmail.com
<p>Experiência acadêmica e de mercado: Professora do curso de Jogos Digitais da UNIFEBE, atualmente lecionando a disciplina de Marketing Digital para Jogos. Já lecionou também a disciplina de narrativas, roteiro e storyboard no mesmo curso e instituição. Quanto ao mercado, atualmente ocupa o cargo de analista de marketing na empresa Havan Liberty.</p>	

Disciplina: Desenvolvimento de Carreira	
Nome do Professor:	Josely Cristiane Rosa
Endereço:	Rua Victor Zaguini, 45 – Dom Bosco – Itajaí/SC
Titulação	Doutora
Lattes (nº):	http://lattes.cnpq.br/7940291362084328
E-mail:	jo.rosa@unifebe.edu.br
<p>Experiência acadêmica e de mercado: Doutora em Desenvolvimento Regional - FURB (2019). Mestrado em Gestão de Políticas Públicas pela Universidade do Vale do Itajaí (2007); Graduação em Ciência Política pela Universidade do Vale do Itajaí (2005); Especialização em Recursos Humanos pela Universitas Lucius Annaeus Seneca/ Unilas/FAPAG(2012); Especialização em Marketing Empresarial pela Universitas Lucius Annaeus Seneca/Unilas/FAPAG (2012); Especialização em Psicologia e Psicopedagogia pela Universitas Lucius Annaeus Seneca/ Unilas/FAPAG (2013). Na área acadêmica é docente de cursos de graduação e pós-graduação, atuando nas áreas de Administração, Direito, Gestão Comercial e Processos Gerenciais, com ênfase nas disciplinas de Gestão de Pessoas, Sociologia, Ciência Política, Administração Pública, Cultura e Diversidade, Negociação, Sociologia Jurídica, Inteligência Emocional e Dinâmica de Grupo. Exerce a coordenação do curso de Pós-Graduação MBA em Gestão de Pessoas e Coaching e MBA em Coaching e Consultoria Executiva: Ênfase em Pessoas&Negócios. Na área profissional realiza treinamento/consultoria empresarial na área de liderança e gestão de pessoas. É Membro do Grupo de Pesquisa Núcleo de Estudos da Tecnociência - FURB (CNPQ). É membro do Comitê de Direitos Humanos (UNIFEBE). É membro do Comitê de Memória e Patrimônio Cultural (UNIFEBE).</p>	

Disciplina: Motores de Jogos: Construct 3	
Nome do Professor:	Carlos Nascimento Marciano
Endereço:	Rua Benjamin Constant, 510, apartamento 44, Curitiba, PR. CEP: 80060-020
Titulação	Doutor
Lattes (nº):	9411554976179352
E-mail:	carlosnmarciano@gmail.com
<p>Experiência acadêmica e de mercado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Professor no Centro Universitário de Brusque, UNIFEBE: Curso Superior de Tecnologia em Jogos digitais; desde 2019 - Professor na Faculdade CESUSC: Curso de MBA em Gestão da Inovação da Comunicação Digital - ênfase em Marketing, Entretenimento e Economia Criativa; 2019 - Professor na Faculdade Estácio de Florianópolis: Pós-Graduação em Comunicação e Marketing em Mídias Digitais; 2017 e 2019 - Professor na Pontifícia Universidade Católica do Paraná, PUC/PR – Curso de Jornalismo – em 2018 	

Disciplina: Projeto e desenvolvimento de jogos	
Nome do professor	Fernando Luís Merízio
Endereço	Rua: João Batista Torrezani, 111. Steffen. Brusque/SC.
Titulação	Especialista
Lattes (nº)	3421639236967896
E-mail	merizio@unifebe.edu.br fernandomerizio@gmail.com
<p>Experiência acadêmica e de mercado</p> <p>Há 6 anos leciona no Ensino Superior, nos Cursos de graduação e mais recentemente em Cursos de Pós-graduação. Na docência na graduação, leciona frequentemente nos Cursos de Pedagogia e Jogos Digitais; e nos Cursos de Pós-graduação, leciona nas áreas da Administração e Gestão de pessoas, nas disciplinas que envolvem os jogos e a formação docente. É também Coordenador do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais na UNIFEBE.</p> <p>No NEaD – Núcleo de Educação a Distância da UNIFEBE, iniciou as atividades em 2017, e neste momento atua como Assessor Pedagógico.</p> <p>Na Educação, de forma geral, tem aproximadamente 19 anos de atuação como professor e a partir de 2005, suas atividades foram voltadas para a área de tecnologias educacionais, até aproximadamente 2016. Nessa área, atua desde a docência por meio das tecnologias educacionais, até a coordenação desse setor na Secretaria Municipal de Educação de Brusque. LinkedIn: https://www.linkedin.com/in/fernando-lu%C3%ADs-mer%C3%ADzio-87166564/</p>	

Disciplina: Jornadas e Campanhas Colaborativas: Workshop	
Nome do Professor:	Titular: Fábio Medeiros Professor do Workshop: Pedro Henrique Pires Ferreira Coimbra
Endereço:	Rua Vidal Vicente de Andrade, 1290 Ap 105N - Forquilhas - São José - SC CEP 88107-001
Titulação	Mestre
Lattes (nº):	http://lattes.cnpq.br/0506690119201956
E-mail:	omestremedeiros@gmail.com
<p>Experiência acadêmica e de mercado:</p> <p>Atualmente é professor da cadeira de Cultura e Mercado de Jogos Digitais na UNIFEBE. Tem mais de 15 anos de experiência nas áreas de Educação e Psicologia, com ênfase em Formação de Professores para o uso de Jogos e Metodologias Ativas na Educação. Seu tema de pesquisa é o uso dos Roleplaying Games como estratégia didática da pré-escola ao ensino profissionalizante.</p>	

Disciplina: Desenvolvimento Regional	
Nome do professor	Josely Cristiane Rosa
Endereço	Itajaí
Titulação	Doutora
Lattes (nº)	http://lattes.cnpq.br/7940291362084328
E-mail	jo.cris.rosa@gmail.com

Experiência acadêmica e de mercado

Doutora em Desenvolvimento Regional - FURB (2019). Mestrado em Gestão de Políticas Públicas pela Universidade do Vale do Itajaí (2007); Graduação em Ciência Política pela Universidade do Vale do Itajaí (2005); Especialização em Recursos Humanos pela Universitas Lucius Annaeus Seneca - Unilas/FAPAG(2012); Especialização em Marketing Empresarial pela Universitas Lucius Annaeus Seneca - Unilas/FAPAG (2012); Especialização em Psicologia e Psicopedagogia pela Universitas Lucius Annaeus Seneca - Unilas/FAPAG (2013). Na área acadêmica é docente de cursos de graduação e pós-graduação, atuando nas áreas de Administração, Direito, Gestão Comercial e Processos Gerenciais, com ênfase nas disciplinas de Gestão de Pessoas, Sociologia, Ciência Política, Administração Pública, Cultura e Diversidade, Negociação, Sociologia Jurídica, Inteligência Emocional e Dinâmica de Grupo. Exerce a coordenação do curso de Pós-Graduação MBA em Gestão de Pessoas e Coaching e MBA em Coaching e Consultoria Executiva: Ênfase em Pessoas&Negócios. Na área profissional realiza treinamento/consultoria empresarial na área de liderança e gestão de pessoas. É Membro do Grupo de Pesquisa Núcleo de Estudos da Tecnociência - FURB (CNPQ).

Disciplina: Metodologia da Ensino Superior	
Nome do professor	Edinéia Pereira da Silva
CPF	004.125.639-59
Endereço	Brusque/SC
Titulação	Doutora
Lattes (nº)	http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4716006T0
E-mail	edineia@unifebe.edu.br
Experiência acadêmica	
Possui graduação em Licenciatura em História pelo Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE (2003); Design de Moda pela Faculdade Carlos Drummond de Andrade - Grupo Drummond/SP; Especialização em História Cultural pela FACL; Mestrado em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2010) e Doutora em História pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC/SP. Atualmente atua como docente nos cursos de Design de Moda e Arquitetura e Urbanismo e na área de gestão universitária no Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE. Tem experiência na área de História Cultural, atuando principalmente nos seguintes temas: arte, moda, indumentária, têxtil, identidade, tradição e memória.	

4.4 Dados Estatísticos do Corpo Docente

a) Informações gerais

Nº total de docentes que ministrarão o curso: 11

Nº docentes pertencentes ao quadro da UNIFEBE: 09

Nº de docentes externos à UNIFEBE: 02

b) Titulação

Nº de Especialistas: 01

Nº de Mestres: 05

Nº de Doutores: 05

4.5 Metodologia de Ensino

As aulas serão ministradas às sextas-feiras à noite e sábados pela manhã e tarde quinzenalmente, conforme cronograma. Cabe ressaltar a possibilidade de alteração do local e horário de funcionamento, com conhecimento e aprovação da Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão – PROPPEX e total aceitação da turma.

Em consonância com o Regulamento da Pós-Graduação aprovado pelo Parecer CONSUNI nº 54/18, de 21/11/18, as aulas poderão ser oferecidas na modalidade **presencial** conforme cronograma ou **semipresencial** respeitada a carga horária estabelecida de 20% da carga horária total da disciplina.

Como metodologia de ensino, as aulas poderão ser expositivas, com debates, seminários, trabalhos em grupo, ficando a avaliação do desempenho dos alunos sob a responsabilidade do professor.

Nenhuma disciplina do curso de graduação pode ser usada para crédito de especialização.

a) Critérios para aprovação nas disciplinas

O aproveitamento do rendimento do aluno será avaliado por meio de verificações, em cada disciplina, sendo a nota final expressa em conceitos, com as seguintes equivalências:

CONCEITO	SIGNIFICAÇÃO	REF. NUMÉRICO
<i>A</i>	<i>Excelente</i>	<i>9,0 a 10,0</i>
<i>B</i>	<i>Bom</i>	<i>7,0 a 8,9</i>
<i>C</i>	<i>Regular</i> <i>(Deverá ser compensado por conceito (A) em outra disciplina, para efeitos de média geral de aprovação)</i>	<i>5,0 a 6,9</i>
<i>D</i>	<i>Insuficiente</i>	<i>0,0 a 4,9</i>

- A obtenção de no mínimo, média global “B”, acrescido de frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) das aulas ministradas, em cada disciplina, confere o direito à aprovação ao número de créditos cursados.

- Para cada conceito “C” obtido na realização de uma disciplina, o discente deverá compensar com um conceito “A” em outra disciplina para manutenção da média global igual ou superior a “B”.
- Ao aluno que concluir o Trabalho de Conclusão de Curso e todas as disciplinas com frequência e conceito exigidos, será emitido o **Certificado de Especialista Jogos na Educação: ludicidade, estratégias de ensino-aprendizagem e game design**.
- Receberá Certificado de **Aperfeiçoamento** o aluno que, embora não concluindo o curso nas modalidades dispostas acima, tenha completado, com frequência e aproveitamento, no mínimo 180 horas de conteúdo específico.
- Receberá Certificado de **Atualização** o aluno que, embora não concluindo o curso nas modalidades dispostas acima, tenha completado, com frequência e aproveitamento, no mínimo 179 horas de conteúdo específico.
- A entrega do conceito final para cada disciplina não deverá exceder o prazo de 30 (trinta) dias, contados do dia da entrega do trabalho final ao professor responsável.

b) Avaliação Final: Trabalho de Conclusão de Curso

1b) Tipologia do Trabalho de Conclusão de Curso

O Trabalho de Conclusão de Curso será o desenvolvimento de um jogo digital ou analógico, que será produzido na disciplina de Projeto e desenvolvimento de jogos, o qual poderá ser feito individualmente ou em equipe.

2b) Prazo para entrega

A elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso é de responsabilidade do aluno e poderá se iniciar a partir do oferecimento da disciplina de Projeto e desenvolvimento de jogos, e a entrega final deverá ser efetuada em até 06 (seis) meses após o término da última disciplina. Somente em situações excepcionais o prazo da entrega do Trabalho de Conclusão de Curso poderá ser prorrogado por até 02 (dois)

meses, a juízo do professor de Projeto e desenvolvimento de jogos e da Coordenação do respectivo curso.

A elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso deve estar em consonância com o regulamento da Pós-Graduação da UNIFEFE, Parecer CONSUNI nº 54/18, de 21/11/18, no qual constam as orientações e as normas para elaboração.

c) Recursos físicos e materiais a serem utilizados:

- Local e Horário de Funcionamento: Cabe ressaltar a possibilidade de alteração do local e do horário de funcionamento. Porém, será definido com a turma.
- Instituições (salas de aula, laboratórios etc.): Sala de aula equipada com projetor multimídia.
- Biblioteca (acervo bibliográfico): A instituição disponibilizará aos acadêmicos o acervo existente na Biblioteca da UNIFEFE em Brusque-SC. Obras indicadas pelos professores e que não constam na biblioteca deverão/poderão ser adquiridas pelos alunos.
- Recursos de Informática: Mediante agendamento prévio no Laboratório de Informática da UNIFEFE.

d) Processo Seletivo

Inscrição para seleção: a seleção será feita pela média geral do histórico da graduação.

Pré-requisitos para ingresso no curso:

- Formulário de Inscrição;
- Cópia do diploma do curso superior (frente e verso);
- Cópia do histórico escolar do curso de graduação (frente e verso);
- 1 foto 3x4;
- Cópia Carteira de Identidade e CPF ou CNH;
- Pagamento da taxa de inscrição.

5 Recomendações