

**PROCESSO n° 67/18**

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

ASSUNTO: PROJETO DE EXTENSÃO WORKSHOP JOGOS E EDUCAÇÃO: DESENVOLVIMENTO DE LIVRO-JOGO.

PARECER n° 90/18**DATA: 07/11/18**

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, o Projeto de Extensão Workshop Jogos e Educação: Desenvolvimento de Livro-Jogo.

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 Jogos e Educação: Desenvolvimento de Livro-Jogo.

Brusque, 07 de novembro de 2018.

Günther Lothar Pertschy _____

Alessandro Fazzino _____

Edinéia Pereira da Silva Betta _____

Heloisa Maria Wichern Zunino _____

Daniele Vasconcellos de Oliveira _____

Jaison Homero de Oliveira Knoblauch _____

Sidnei Gripa _____

Simone Sartori _____

George Wilson Aiub _____

Márcia Maria Junkes _____



UNIFEBE

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

Rosemari Glatz _____

Arthur Timm _____

Fabiani Cristini Cervi Colombi _____



Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura - Propex
Supervisão e Extensão

Projeto de Extensão

Workshop: Jogos e Educação: Desenvolvimento de Livro-Jogo.

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
Data: 09/11/2018	Carga Horária: 03h00
Participantes: 10 a 40	Modalidade: Presencial
Certificação: Sim	Cerimonial: Não
Publicação jornalística: Sim	
Investimento institucional: Não	
Materiais: Para esse Workshop, solicito a utilização do Laboratório de Informática VII, para o dia 09/11/2018, das 8h30min até as 11h30min..	
Equipamentos: Projetor multimídia.	

Estruturação

Evento
Workshop

Atividades

Tipo	Nome	Local	Data	Carga Horária	Certificação Antecipada (Mediadores)
Oficina	Jogos e Educação: Desenvolvimento de Livro-Jogo.	D-25 - Bloco D - Laboratório 7	09/11/2018 08h30	03h00	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, são requisitados novos paradigmas com relação às 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 individual para o coletivo, desse saber espalhado e compartilhado, surgem as necessidades de novas práticas pedagógicas.

A partir disso, precisa-se 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 fundamental aprender uma nova linguagem, a qual os estudantes da cultura digital já estão falando há muito tempo.

2. Justificativa

Dessa forma, esse *workshop* tem sua importância no intuito de aproximar professores das possibilidades do uso e desenvolvimento de Livros-Jogos nos processos de aprendizagem, de modo que na oficina a ser ofertada, eles possam aprender a criar esses recursos, objetivando a aplicação destes na sua prática pedagógica.

3. Palavras-chave

1. Jogos na Educação. 2. Formação de Professores. 3. Livro-jogo.

4. Objetivos

4.1. Objetivo geral

Apresentar, por meio de um workshop, as possibilidades de utilização de Livros-Jogos digitais 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 Livros-jogos como ferramentas possíveis de serem utilizadas nos processos de aprendizagem;
- Apresentar os elementos básicos que compõem o design de livros-jogos;
- Propor aos professores o desenvolvimento de um livro-jogo.

5. Parceiros (opcional)

-

6. Metodologia

- Apresentação da temática de forma expositiva-dialogada
- Atividades práticas, de desenvolvimento com Livro-jogo
- Apresentação de ferramentas para a produção de livro-jogo, tendo como recurso o Software de Apresentação de Slides PowerPoint, com recurso de internet

Atividades práticas:

- Desenvolvimento de Livro-jogo digital, educativo.

6.1. Cronograma

Data/horário	Atividade
09/11/2018	Jogos e Educação: desenvolvimento de Livro-Jogo. Possibilidades pedagógicas
8h30min até as 11h30min	Utilização de softwares de edição de Apresentações de Slides, PowerPoint Produção de <i>Livro-Jogo</i>

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. 6 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.

8. Observações

- Esse Workshop para a Formação de Professores foi uma solicitação da Professora Luciana Mafra Sachete, Articuladora do Núcleo de Tecnologia Educacional (NTE), da Rede Estadual de Educação de Brusque.
- Não haverá custo de honorários do Professor para a oferta desse *workshop*.