

CRIAÇÃO

ALTERAÇÃO

<b>UNIDADE:</b> Instituto de Formação Humana com Tecnologias				
<b>DEPARTAMENTO:</b> Departamento de Formação Humana com Tecnologias				
<b>DISCIPLINA:</b> Games em Educação				
<b>MODALIDADE DE ENSINO:</b> <input type="checkbox"/> PRESENCIAL <input checked="" type="checkbox"/> SEMIPRESENCIAL <input type="checkbox"/> A DISTÂNCIA				
<b>CH</b>	<b>ALUNO</b>	<b>PROFESSOR</b>	<b>CRÉDITOS: 03</b>	<b>CÓDIGO: IFHT01-12803</b>
<b>TOTAL</b>	75h	75h		
<b>STATUS</b>		<b>CURSO(S) / HABILITAÇÃO(ÕES) / ÊNFASE(S):</b>		
<input type="checkbox"/> OBRIGATÓRIA				
<input type="checkbox"/> ELETIVA RESTRITA				
<input type="checkbox"/> ELETIVA DEFINIDA				
<input checked="" type="checkbox"/> ELETIVA UNIVERSAL				
<b>TIPO DE APROVAÇÃO:</b> <input type="checkbox"/> FREQUÊNCIA <input checked="" type="checkbox"/> FREQUÊNCIA E NOTA				

QUADRO DE DISTRIBUIÇÃO DE CARGA HORÁRIA / CRÉDITO

TIPO DE AULA	CRÉDITO	CH SEMANAL	CH TOTAL
TEÓRICA	1	1	15
PRÁTICA / Trab. Campo	0		0
LABORATÓRIO	2	4	60
ESTÁGIO	0		0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>75</b>

<p><b>OBJETIVO(S):</b>          Observar aspectos cognitivos e motivacionais envolvidos no uso de <i>games</i>.          Enfatizar a importância da ludicidade associada aos processos de ensino e aprendizagem.          Caracterizar os <i>games</i> como possibilidades de mediação da aprendizagem.          Discutir criticamente a utilização dos <i>games</i> na aprendizagem e a formação docente para isso.          Conhecer alguns <i>games</i> que podem ser apropriados como ferramentas didáticas.</p>
<p><b>EMENTA:</b>          Aspectos cognitivos, motivacionais e emocionais envolvidos no uso de <i>games</i>.          Aprendizagem e ludicidade.          Tipos e características gerais dos <i>games</i>.          Jogos eletrônicos como ferramenta mediadora no processo de aprendizagem.          A importância da formação docente para a utilização de jogos eletrônicos como estratégia didática.  <i>Games</i> e comportamento violento.</p>

<b>PRÉ-REQUISITO 1:</b>	<b>CÓDIGO:</b>
<b>PRÉ-REQUISITO 2:</b>	<b>CÓDIGO:</b>
<b>CÓ-REQUISITO</b>	<b>CÓDIGO</b>



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO  
FORMULÁRIO DE IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA



PRÉ-CÓ-REQUISITO	CÓDIGO
TRAVA DE CRÉDITOS:	
DISCIPLINA(S) CORRESPONDENTE(S)	CÓDIGO(S)

**BIBLIOGRAFIA:**

- ALVES, L. **Game Over: Jogos eletrônicos e Violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- BROUGÈRE G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1997.
- DOWBOR, Landislau. **O espaço do conhecimento. A revolução tecnológica e os novos paradigmas da sociedade**. Belo Horizonte: Ipso/Oficina de Livros. 1994.
- FREIRE, Fernanda M. P. & VALENTE, J. A. **Aprendendo para a vida: os computadores na sala de aula**. São Paulo: Cortez Editora, 2002.
- GREENFIELD, P. M. **O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica – os efeitos da TV, computadores e videogames**. São Paulo: Summus, 1988.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- JOHNSON. S. **Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2005.
- LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo: Editora 34, 2004.
- \_\_\_\_\_. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MATTAR, J. **Games em Educação**. São Paulo: Prentice-Hall, 2009.
- MOITA, Filomena M.G.da S. Culturas juvenis e jogos eletrônicos: que currículo é esse? **Revista Interact**. Disponível em [www.interact.com.pt/11/Interact11\\_home.html](http://www.interact.com.pt/11/Interact11_home.html).
- NUNES, J.M.G. **Linguagem e Cognição**. Rio de Janeiro: LTC, 2006.
- OLIVEIRA, Eloiza S. G. & Villardi, R. **Tecnologia na Educação**. Uma perspectiva sócio-interacionista. Rio de Janeiro: Dunya, 2005.
- POZO J.I. **Teorias cognitivas de aprendizagem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- SANTAELLA, L. **Matrizes da Linguagem e Pensamento: sonora, visual, verbal**. São Paulo: Fapesp, Iluminuras, 2001.
- TAPSCOTT, D. **Geração Digital - A crescente e irreversível ascensão da Geração Net**. São Paulo: Makron Books do Brasil, 1999.
- TURKLE, Sherry. **O segundo EU**. Os computadores e o espírito humano. Lisboa: Presença, 1989.