



Plano de Atividades Domiciliares ADE

Unidade Curricular: **Cultura dos Jogos Digitais**

Professor(es): Vanessa Andrade Pereira

Contato: vapereira@unifesp.br

Ano Letivo: 2020

Semestre: 1º

Carga horária total: 36hs/a

Turmas: Cultura dos Jogos Digitais – U

Plataforma de acesso ao curso: Google Classroom

Objetivos (remoto):

Compreender e analisar da dimensão social dos jogos digitais, em seus variados aspectos (o entretenimento, a diversidade de estilos, a produção e consumo e como recurso educativo).

Conteúdo Programático e Cronograma:

Aula	ATIVIDADE
Recepção 03/03	Apresentação da disciplina e forma de avaliação
1. Significado do Jogo 04/08	Significado do jogo [CH 3hs] [assíncrona e síncrona] Considerações: A presença se dará pela entrega da atividade. A atividade deverá ser entregue no classroom Professora estará online no mesmo horário de aula (na primeira hora – 60 minutos) para responder dúvidas. Via Meet no classroom. <link do meet>.
2. Games e violência 11/08	Games e violência [CH 3hs] [assíncrona] Considerações: A presença se dará pela entrega da atividade. A atividade deverá ser entregue no classroom Não haverá aula síncrona.
3. Grupo 1 18/08	Seminário de temas em jogos [todas as aulas serão assíncronas e síncronas].



Verificar a publicação: Orientações para o Seminário de temas em jogos

1. Narrativa (cenário, personagens, dramas) [3hs]

Assistir:

Vídeos (o grupo **deve postar, no mínimo**, 30 minutos antes de iniciar a aula, no classroom. A pergunta também deve ser entregue).

Atividade:

1. Questão da Narrativa

Blbalballblba, (o grupo sugerirá a pergunta).

Considerações:

A presença se dará pela entrega da atividade.

A atividade deverá ser entregue no classroom.

Professora estará online às 10:30 - ou seja, 30 minutos depois do início da aula, e ficará por cerca de 30 minutos para conversar com os alunos (os que apresentaram e todos os outros que puderem, quem não puder participar deve ver o vídeo e fazer a atividade). Via Meet no classroom. <link do meet>.

4. Grupo 2
25/08

2. Produção de games (estrito) [3hs]

Verificar a publicação: Orientações para o Seminário de temas em jogos

Assistir:

Vídeos (o grupo **deve postar, no mínimo**, 30 minutos antes de iniciar a aula, no classroom. A pergunta também deve ser entregue).

Atividade:

1. Responder questão do grupo

Blbalballblba, (o grupo sugerirá a pergunta).

Considerações:

A presença se dará pela entrega da atividade.

A atividade deverá ser entregue no classroom.

Professora estará online às 10:30 - ou seja, 30 minutos depois do início da aula, e ficará por cerca de 30 minutos para conversar com os alunos (os que apresentaram e todos os outros que puderem, quem não puder participar deve ver o vídeo e fazer a atividade). Via Meet no classroom. <link do meet>.



5. Grupo 3
01/09

3. Entretenimento e produtos ligados aos games (estendido: literatura, cinema, gibi) [3hs]

Assistir:

Vídeos (o grupo **deve postar, no mínimo**, 30 minutos antes de iniciar a aula, no classroom. A pergunta também deve ser entregue).

Atividade:

1. Responder questão do grupo

Blbalballblba, (o grupo sugerirá a pergunta).

Considerações:

A presença se dará pela entrega da atividade.

A atividade deverá ser entregue no classroom.

Professora estará online às 10:30 - ou seja, 30 minutos depois do início da aula, e ficará por cerca de 30 minutos para conversar com os alunos (os que apresentaram e todos os outros que puderem, quem não puder participar deve ver o vídeo e fazer a atividade). Via Meet no classroom. <link do meet>.

6. Grupo 4
08/09

4. Jogabilidade [CH 3hs]

Assistir:

Vídeos (o grupo **deve postar, no mínimo**, 30 minutos antes de iniciar a aula, no classroom. A pergunta também deve ser entregue).

Atividade:

1. Responder questão do grupo

Blbalballblba, (o grupo sugerirá a pergunta).

Considerações:

A presença se dará pela entrega da atividade.

A atividade deverá ser entregue no classroom.

Professora estará online às 10:30 - ou seja, 30 minutos depois do início da aula, e ficará por cerca de 30 minutos para conversar com os alunos (os que apresentaram e todos os outros que puderem, quem não puder participar deve ver o vídeo e fazer a atividade). Via Meet no classroom. <link do meet>.



7. Grupo 5
15/09

5. Empresas brasileiras [CH 3hs]

Assistir:

Vídeos (o grupo **deve postar, no mínimo**, 30 minutos antes de iniciar a aula, no classroom. A pergunta também deve ser entregue).

Atividade:

1. Responder questão do grupo

B1balballblba, (o grupo sugerirá a pergunta).

Considerações:

A presença se dará pela entrega da atividade.

A atividade deverá ser entregue no classroom.

Professora estará online às 10:30 - ou seja, 30 minutos depois do início da aula, e ficará por cerca de 30 minutos para conversar com os alunos (os que apresentaram e todos os outros que puderem, quem não puder participar deve ver o vídeo e fazer a atividade). Via Meet no classroom. <link do meet>.

8. Grupo 6
22/09

6. Educação (grupos de estudo internacionais e no Brasil, eventos, principais pesquisadores). [CH 3hs]

Assistir:

Vídeos (o grupo **deve postar, no mínimo**, 30 minutos antes de iniciar a aula, no classroom. A pergunta também deve ser entregue).

Atividade:

1. Responder questão do grupo

B1balballblba, (o grupo sugerirá a pergunta).

Considerações:

A presença se dará pela entrega da atividade.

A atividade deverá ser entregue no classroom.

Professora estará online às 10:30 - ou seja, 30 minutos depois do início da aula, e ficará por cerca de 30 minutos para conversar com os alunos (os que apresentaram e todos os outros que puderem, quem não puder participar deve ver o vídeo e fazer a atividade). Via Meet no classroom. <link do meet>.

9. Grupo 7
29/09

7. Academia [CH 3hs]

Assistir:

Vídeos (o grupo **deve postar, no mínimo**, 30 minutos antes de iniciar a aula, no classroom. A pergunta também deve ser entregue).



10. Grupo 8 06/10	<p>Atividade: 1. Responder questão do grupo B1balballblba, (o grupo sugerirá a pergunta). Considerações: A presença se dará pela entrega da atividade. A atividade deverá ser entregue no classroom. Professora estará online às 10:30 - ou seja, 30 minutos depois do início da aula, e ficará por cerca de 30 minutos para conversar com os alunos (os que apresentaram e todos os outros que puderem, quem não puder participar deve ver o vídeo e fazer a atividade). Via Meet no classroom. <link do meet>.</p>
11.13/09	<p>8. Cultura do jogo (MOO, FPS, Gênero, Mobile) [CH 3hs]</p> <p>Assistir: Vídeos (o grupo deve postar, no mínimo, 30 minutos antes de iniciar a aula, no classroom. A pergunta também deve ser entregue).</p> <p>Atividade: 1. Responder questão do grupo B1balballblba, (o grupo sugerirá a pergunta). Considerações: A presença se dará pela entrega da atividade. A atividade deverá ser entregue no classroom. Professora estará online às 10:30 - ou seja, 30 minutos depois do início da aula, e ficará por cerca de 30 minutos para conversar com os alunos (os que apresentaram e todos os outros que puderem, quem não puder participar deve ver o vídeo e fazer a atividade). Via Meet no classroom. <link do meet>.</p> <p>Fechamento, discussão final, entrega de notas. [CH 2hs] Aula síncrona no mesmo horário para ver o vídeo e conversar com os alunos (do grupo e todos que puderem). Via Meet no classroom. <link do meet></p>

Metodologia de Ensino Utilizada: NÃO HAVERÁ EXAMES

Metodologia de avaliação: 4 pontos pelos trabalhos (Huizinga 1, Schuytema1, Jones 2) + 6 pontos de seminário (ver especificações no documento: Orientações para o Seminário de temas em jogos).



Ministério da Educação
Universidade Federal de São Paulo
Instituto de Ciência e Tecnologia



Metodologia de Avaliação (estratégias para atingir conceitos “cumprido” ou “não cumprido”):
Realizar as atividades de modo satisfatório (atingindo 6,00).

Bibliografia básica e complementar para uso remoto

HUIZINGA, Joan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2005. Encontrar na internet (alunos relataram sempre encontrar).

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. (tem na internet em inglês).

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

JONES, Gerard. **Brincando de matar monstros: porque as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta**. São Paulo: Conrad, 2004.