



Plano de Atividades Domiciliares ADE

Unidade Curricular: **Cultura dos Jogos Digitais**

Professor(es): Vanessa Andrade Pereira

Contato: vapereira@unifesp.br

Ano Letivo: 2021

Semestre: 1º

Carga horária total: 36hs/a

Turmas: Cultura dos Jogos Digitais – I e N

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

1. Recepção

Apresentação da disciplina e forma de avaliação.
[assíncrona e síncrona]

Ler: Indicação de leitura (Huizinga)

Atividade: significado do jogo, xx

Considerações:

A presença se dará pela entrega da atividade.

Professora estará online no mesmo horário de aula (na primeira hora – 60 minutos) para responder dúvidas. Via Meet no classroom.

2. Significado do Jogo

Significado do jogo

[assíncrona e síncrona]

Discussão do texto lido

Ler: Schuytema, xx

Atividade: xx

Considerações:

A presença se dará pela entrega da atividade.

Professora estará online no mesmo horário de aula (na primeira hora – 60 minutos) para responder dúvidas. Via Meet no classroom.



3. Temas do seminário	Falar sobre os livros e organização do Seminário. [assíncrona e síncrona] Ler: (leitura de mitologia, xx) Atividade xx Considerações: A presença se dará pela entrega da atividade. Professora estará online no mesmo horário de aula (na primeira hora – 60 minutos) para responder dúvidas. Via Meet no classroom
4. Mitologia em games	Discussão de mitologia em games. [assíncrona e síncrona] Ver: xx Considerações: A presença se dará pela entrega da atividade. Professora estará online no mesmo horário de aula (na primeira hora – 60 minutos) para responder dúvidas. Via Meet no classroom
5. História dos games	História do Games [assíncrona] Ver: vídeo xx Atividade: xx Considerações: A presença se dará pela entrega da atividade.
6. Palestra	Palestra de empresa do mercado dos games Considerações: Professora estará online no mesmo horário de aula, via Meet no classroom.
7. Futuro dos Games?	Qual é o futuro dos games? [assíncrona] Ver: episódio Black Mirror a ser indicado. Ler: violência em games, xx Atividade: xx Considerações: A presença se dará pela entrega da atividade.
8. Games e violência	Games e violência [assíncrona] Considerações: A presença se dará pela entrega da atividade.



9. Orientações para seminário	Auxílio para seminário (ou artigo) – orientações de leitura Considerações: [assíncrona e síncrona] Professora estará online no mesmo horário de aula (na primeira hora – 60 minutos) para orientações. Via Meet no classroom.
10. Grupo 1	Seminário de temas em jogos digitais [todas as aulas dos seminários serão assíncronas e síncronas]. 1. Narrativa (cenário, personagens, dramas) Assistir: Vídeos (o grupo deve postar, no mínimo, 30 minutos antes de iniciar a aula, no classroom. A pergunta também deve ser entregue). Atividade: o grupo que apresentou sugerirá a pergunta. Considerações: A presença se dará pela entrega da atividade. Professora estará online 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.
11. Grupo 2	2. Produção de games Idem ao Grupo 1.
12. Grupo 3	3. Entretenimento e produtos ligados aos games (estendido: literatura, cinema, gibi) Idem.
13. Grupo 4	4. Jogabilidade Idem.
14. Grupo 5	5. Empresas brasileiras Idem.
15. Grupo 6	6. Educação Idem.
16. Grupo 7	7. Academia Idem.
17. Grupo 8	8. Cultura do jogo (MOO, FPS, Gênero, Mobile) Idem.



18. Fechamento	Fechamento, discussão final, entrega de notas. Aula síncrona no mesmo horário para ver o vídeo e conversar com os alunos (do grupo e todos que puderem). Via Meet no classroom.
Metodologia de Ensino Utilizada: Aulas de estudos dirigidos, aulas de discussão (sem obrigatoriedade síncrona), atividades, seminários. Não haverá exame. As atividades devem ser respondidas no prazo de uma semana.	
Metodologia de avaliação: Os pontos contam um total de 100. Os pontos estão divididos pelos trabalhos das aulas da seguinte forma: Atividades das aulas 3 e 7 valem 5 (total de 10) Atividades das aulas 1, 2, 5, 9 valem 10 (total de 40) Seminário vale 50 pontos pela apresentação e 10 de respostas de todas as perguntas feitas por cada grupo (total de 60). O aluno deve realizar as atividades de modo satisfatório, ou seja, atingindo 60% da pontuação para ser considerado “cumprido”.	
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, se inscrever via bib do ICT na biblioteca virtual). SCHUYTEMA, Paul. Design de games . São Paulo: Cengage Learning, 2008. (Disponível na biblioteca virtual). JONES, Gerard. Brincando de matar monstros : porque as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta. São Paulo: Conrad, 2004.	