

	<p align="center"> UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO CÂMPUS DE PALMAS CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO </p>	
<p align="center"> 109 Norte Av. Ns 15 ALCNO 14 77001-090 Palmas/TO lcomp@mail.uft.edu.br </p>		

PROGRAMA DA DISCIPLINA

Prática de Ensino em Computação V

INFORMAÇÕES GERAIS

Código: 5COM2028	Créditos: 5	Carga Horária: 75h	Tipo: Obrigatória
Professor: Glenda Michele Botelho			Semestre: 2025/1

1 EMENTA

Aplicação de metodologias focadas na construção colaborativa de conhecimento para o ensino das disciplinas desenvolvidas no curso de Licenciatura em Computação.

2 OBJETIVOS

1.1 Objetivo Geral

Desenvolver o arcabouço metodológico para o planejamento, desenvolvimento e avaliação das práticas de ensino de computação, focados, nesta disciplina, na gamificação.

1.2 Objetivos Específicos

- Aprender os conceitos referentes à gamificação.
- Aprender a usar a gamificação para desenvolver habilidades e promover a inovação.
- Aprender a projetar uma experiência gamificada.

3 CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Introdução à gamificação.
- Evolução da Tecnologia na Educação (Ambientes Digitais).
- O Docente diante dos Ambientes Virtuais (O ensino e o lúdico).
- Conceitos de Games (Aplicação de Games, Games na Educação e Elementos de Games).
- Análise de Ambientes Gamificados.
- Usando a gamificação para desenvolver habilidades e para estimular a inovação.
- Projeto centrado no jogador.
- Projetando uma solução gamificada.
- Erros comuns de projeto.

4 METODOLOGIA

3.1 Ensino

A aula está construída no Ambiente Virtual de Aprendizagem institucional – AVA UFT, contendo:

- Material de referência (conteúdo base);
- Artigos extras para reflexão acerca dos conteúdos apresentados;
- Fórum interativo para discussão sobre gamificação.

Não obstante serão realizados encontros síncronos e/ou presenciais, onde o material (base e complementar) será discutido e trabalhado.

3.2 Avaliação

A disciplina será avaliada a partir da Resolução dos exercícios/atividades/avaliações disponibilizados no ambiente virtual (que corresponde a 90% da nota) e da participação do aluno no Fórum interativo, que faz parte do acompanhamento de aprendizagem contínua (que corresponde a 10% da nota). A nota final será composta pela soma.

Alunos com média igual à 7.0 ou mais serão aprovados.

Alunos com média entre 4.0 e 6.9 farão exame final.

Alunos com média inferior à 4.0 serão reprovados.

5 CRONOGRAMA DE AULAS

Semana	Tema/Atividade
1	Introdução à gamificação.
2	Evolução da Tecnologia na Educação. Ambientes Digitais.
3	O Docente diante dos Ambientes Virtuais. O ensino e o lúdico.
4	Conceitos de Games (Aplicação de Games, Games na Educação e Elementos de Games).
5	Análise de Ambientes Gamificados.
6	Usando a gamificação para desenvolver habilidades e para estimular a inovação.
7	Projeto centrado no jogador.
8	Projetando uma solução gamificada.
9	Erros comuns de projeto.
10	Exame Final.

6 BIBLIOGRAFIA

6.1 Básica

FEITOSA TAJRA, Sanmya. Informática na educação: O uso de tecnologias digitais na aplicação das metodologias ativas. 2018.

BLIKSTEIN, Paulo; F. ZORZO, Avelino; RAABE, André. Computação na Educação Básica: Fundamentos e Experiências. 2020.

BEECHER, Karl. Computational Thinking: A beginner's guide to problem-solving and programming. 2017.

6.2 Complementar

BURKE, Brian. Gamificar: Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. DVS Editora, São Paulo, 2015.

ALVES, Leonardo Meirelles. Gamificação na Educação: Aplicando Metodologias de Jogos no Ambiente Educacional. Joinville: SC. 2018.

BARBOSA MAILZA & ROSA, Francisca. 365 Atividades STEM. 2021.

MINGUET, Pilar Aznar. A construção do conhecimento na educação. Artmed, 1998.

BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Penso, 2017. Disponível em: https://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2022/10/20220928_151022.pdf. Acesso em: 15 out. 2022.

PROFA. DRA. GLENDA MICHELE BOTELHO
MATRÍCULA: 2067513