**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS CAMPUS DE FRUTAL**

**EDITAL 06/2014**

**PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE INICIAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO E INOVAÇÃO**

**PIBITI / UEMG / CNPq**

**PLANO DE TRABALHO A**

**ASPECTOS QUE ENVOLVEM O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIDÁTICOS PARA DISPOSITIVO MÓVEIS VOLTADOS AO ENSINO/APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA**

**ORIENTADOR: PROF.ª.Drª ANA MARIA ZANONI DA SILVA.**

**COORIENTADOR: M.e Daniel Bruno Fernandes Conrado**

**CURSO: SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**LOCAL DE EXECUÇÃO: *Campus* de Frutal – UEMG**

**DATA DE INICIO: 01 de agosto de 2014.**

**DATA DE CONCLUSÃO: 31 de julho de 2015.**

**Frutal, abril de 2014.**

**I JUSTIFICATIVA**

O jogo com fins educativos foi consolidado no século XVI, como um facilitador das tarefas de ensino, porém, segundo Kishimoto (1998), atualmente o significado de jogo na educação está vinculado as funções lúdica e educativa. Ao jogar o aluno sente prazer e ao mesmo tempo adquire novos conhecimentos sobre um dado tema. Cabe ressaltar a necessidade de se dosar ambas as funções, uma vez que o jogo não pode restringir-se apenas a aprendizagem e tão pouco ao lúdico.

Segundo Kishimoto, na educação, os jogos são usados com fins distintos. Denomina-se de jogo didático, aquele cujo objetivo é a aquisição de conteúdos específicos, enquanto aqueles mais dinâmicos e que envolvem mais as ações dos alunos são designados de educativos.

Pelo exposto constata-se que o jogo para o ensino de língua estrangeira, mais especificamente a inglesa, insere-se na nomenclatura de jogos didáticos e, portanto é necessário voltar o foco para as características essências a ele. Sendo assim, este plano de trabalho se justifica por ser um momento em que o aluno voltará o foco para a revisão da literatura a respeito das características dos jogos didáticos porque segundo Assis: “A rigor, todos os games são passatempos. Salvo para os profissionais que os desenvolvem ou os estudam, a posição do jogador é daquela pessoa que quer despenda algum tempo alheado de seu entorno, imerso em um contexto de desafio formal inofensivo.” (2007).

Nesse sentido faz-se necessário a revisão da literatura a respeito dos principais aspectos que regem o processo de desenvolvimento de jogos, porque trata-se de uma atividade complexa, para qual ainda não se tem muito material teórico especializado no assunto.

**II OBJETIVOS**

**GERAL**

Conhecer e descrever as principais características dos jogos didáticos para dispositivo móveis voltados ao ensino/aprendizagem de língua estrangeira.

**ESPECÍFICOS**

**-** Delinear um breve panorama da inclusão dos jogos de computadores no ensino de língua inglesa;

- Descrever as características essenciais ao desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis voltados ao ensino de conteúdos específicos;

- Conhecer e elencar aspectos a serem considerados no processo de configuração dos jogos tais como: design, seleção de cores e imagens, roteiros etc.

**III METODOLOGIA**

Este plano de trabalho será desenvolvido por meio de pesquisa bibliográfica, objetivando a ampliação do conhecimento a respeito das principais características dos jogos didáticos para dispositivo móveis voltados ao ensino/aprendizagem de língua estrangeira.

**IV CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ATIVIDADES** | Ago.  Set.  2014 | Out.  Nov.  2014 | Dez.  Jan.  2015 | Fev.  Mar.  2015 | Abr.  Maio  2015 | Jun.  Jul.  2015 |
| Levantamento Bibliográfico |  |  |  |  |  |  |
| Revisão da Literatura |  |  |  |  |  |  |
| Reunião da equipe para discussão dos apontamentos teóricos |  |  |  |  |  |  |
| Redação do relatório parcial. |  |  |  |  |  |  |
| Apresentação dos resultados parciais no Seminário de Pesquisa Extensão |  |  |  |  |  |  |
| Desenvolvimento do jogo |  |  |  |  |  |  |
| Conclusões Finais |  |  |  |  |  |  |
| Relatório Final |  |  |  |  |  |  |
| Utilização do jogo no Laboratório de Idiomas da UEMG/Campus de Frutal |  |  |  |  |  |  |

**V REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ASSIS, J.P **Artes do Vídeo game - Conceitos e Técnicas.** São Paulo: Alameda, 2007.

BATTAIOLA, A. L. et al. **Desenvolvimento de Jogos em Computadores e Celulares**;

outubro de 2001; Disponível em:

<http://www.inf.ufrgs.br/~revista/docs/rita08/rita\_v8\_n2\_p7a46.pdf>. Acesso em abril e 2014

BERTAGNOLLI, S. C. **Produzindo componentes para dispositivos móveis**. Uniritter,

Dezembro de 2004.

CAILLOIS, Roger.“The Definition of Play: the classification of games, 1962”. In:SALEN,Katie e ZIMMERMAN, Eric (Editors). **The Game Design Reader: a rules of play anthology.** MIT, 2006.

CHAVES, Heloísa N. C.; BARROS, Daniela M. V. **“**Ambientes digitais interativos e o potencial pedagógico”. **IV Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação – construindo novas trilhas.** Salvador/BA, 2008.Disponível em http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/ seminario4/ trab/hncc\_dmvb.pdf, acesso em março, 2014.

HARRIS, J. **Enhance Learning with Technology**. Disponível em:

<http://members.shaw.ca/priscillatheroux/purposes.html>. Acesso em: jan. 2014.

HUIZINGA, J. **Homo Lumens – O jogo como elementos da cultura.** 4ª. Ed. São Paulo: Perspectiva Rousseau, 2000.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LOBACH, B. **Design** **Industrial: Bases p/ a configuração dos produtos Industriais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

MARCELO, A. PESCUITE, J. **Fundamento de Design para jogos: um guia para o projeto de jogos modernos reais e virtuais.** Rio de Janeiro: Brasport, 2009.

NOGUEIRA, WALLACE FRANCO et AL. **Plataformas para desenvolvimento de jogos**

**em celulares**; UFAL, Abril de 2006; Disponível em: <http:

//www.dcc.ufla.br/infocomp/artigos/v4. 1/art07.pdf>. Acesso em: abril de 2006.

PERUCIA, Alexandre Souza, et al.. **Desenvolvimento de jogos eletrônicos : teoria e prática.** São Paulo : Novatec, 2005.

WARSCHAUER, M., & HEALEY, D. Computers and language learning: An overview. Language Teaching, v. 31, p. 57-71, 1998.