

Universidade Tuiuti do Paraná

Credenciada por Decreto Presidencial de 07 de julho de 1997 D.O.U. nº 128, de 08 de julho de 1997, Seção 1, página 14295

FACULDADE: Faculdade de Ciências Exatas e de Tecnologia – FACET

CURSO: Superior de Tecnologia em Análise de Sistemas

DISCIPLINA: Projeto Interdisciplinar: jogos lógicos

ANO: 2025/1 PERÍODO: 1° e 2° P REGIME: Semestral C/H: 40

PROFESSOR: Patricia Rucker de Bassi

PLANO DE AULAS

Aulas		Temas de Estudo	Objetivos	Matadalagia	Dagungag	Avaliação
Número	Data	Temas de Estudo	Objetivos	Metodologia	Recursos	Avaliação
1 e 2	24/02	Apresentação da disciplina/Ambientação	Visualizar as regras de funcionamento da disciplina, bem como o plano de ensino e cronograma de entregas	Aula expositiva e material de apoio.	Laboratório de informática com utilização da Internet.	
		Tema do trabalho de temas socioculturais	Conhecer o cronograma e tema do trabalho sociocultural	Aula expositiva e material de apoio.	Laboratório de informática com utilização da Internet.	
3 e 4	03/02	Feriado	Pesquisa sobre os temas do trabalho sociocultural	Atividade extra-sala	Atividade extra-sala	
5 e 6	10/03	Normas técnicas de trabalho acadêmico	Conhecer as normas técnicas de trabalhos acadêmicos da UTP e os temas do trabalho	Aula expositiva e material de apoio.	Laboratório de informática com utilização da Internet.	
7 e 8	17/03	Apresentação do tema de estudos do semestre	Conhecer o cronograma e tema do trabalho interdisciplinar	Aula expositiva e material de apoio.	Laboratório de informática com utilização da Internet.	
9 e 10	24/03	Apresentação da ferramenta Scratch	Mostrar como usar o tutorial da ferramenta Estudar e aplicar os tutoriais do Scratch	Aula presencial de pesquisa e discussão no grupo	Laboratório de informática com utilização da Internet. Quadro e/ou projetor multimídia	

11 e 12	31/03	Estudo do Game Design Canvas	Entender o Game Design Canvas e aplicar na proposta de jogo	Aula presencial de pesquisa e discussão no grupo	Laboratório de informática com utilização da Internet.	
13 e 14	07/04	Game Design Canvas	Desenvolver a proposta de solução do Jogo em formato de Game Design Canvas	Aula presencial expositiva (exposição dialogada) com resolução da(s) atividade(s) proposta(s).	Laboratório de informática com utilização da Internet.	
15 e 16	14/04	Game Design Canvas	Desenvolver a proposta de solução do Jogo em formato de Game Design Canvas	Aula presencial expositiva (exposição dialogada) com resolução da(s) atividade(s) proposta(s).	Laboratório de informática com utilização da Internet.	
		Entrega dos temas socioculturais	Avaliar o aprendizado do aluno em grupo e capacidade de escrita e síntese.	Aula de avaliação presencial individual.	Material entregue pelo grupo	Avaliação bimestral com peso 1,0
17 e 18	21/04	Feriado	Estudar e aplicar os tutoriais do Scratch	Atividade Extra-sala	Atividade Extra-sala	
19 e 20	28/04	Entrega da proposta de solução em forma de Game Design Canvas	Avaliar o aprendizado do aluno em grupo e capacidade de relacionar o problema do mundo real com a solução proposta	Avaliação de material produzido pelo aluno.	Material entregue pelo grupo	
21 e 22	05/05	Programa da solução do problema proposto	Desenvolver o programa em Scratch para solucionar o problema proposto	Aula presencial de pesquisa e discussão no grupo	Laboratório de informática com utilização da Internet.	Programa da solução do problema proposto
23 e 24	12/05	Programa da solução do problema proposto	Desenvolver o programa em Scratch para solucionar o problema proposto	Aula presencial de pesquisa e discussão no grupo	Laboratório de informática com utilização da Internet.	
25 e 26	19/05	Programa da solução do problema proposto	Desenvolver o programa em Scratch para solucionar o problema proposto	Aula presencial de pesquisa e discussão no grupo	Laboratório de informática com utilização da Internet.	

27 e 28	26/05	Mostrar as telas da aplicação	Avaliar o andamento do desenvolvimento do trabalho	Apresentação individual por grupo	Laboratório de informática com utilização da Internet.		
29 e 30	02/06	Testes e ajustes na aplicação	Testar o programa em Scratch para solucionar o problema proposto	Aula presencial de pesquisa e discussão no grupo	Laboratório de informática com utilização da Internet.		
31 e 32	09/06	Testes e ajustes na aplicação	Testar o programa em Scratch para solucionar o problema proposto	Aula presencial de pesquisa e discussão no grupo	Laboratório de informática com utilização da Internet.		
33 e 34	16/06	Entrega da documentação do estudo realizado	Avaliar o aprendizado do aluno em grupo e a capacidade de construir uma solução computacional para o problema proposto	Entrega de material produzido pelo grupo.	Material entregue pelo grupo	Avaliação bimestral com peso 9,5.	
		Apresentação do programa funcional	Avaliar o desempenho do aluno e do grupo na apresentação do produto de estudo	Apresentação individual por grupo	Laboratório de informática com utilização da Internet.		
35 e 36	23/06	Apresentação do programa funcional	Avaliar o desempenho do aluno e do grupo na apresentação do produto de estudo	Apresentação individual por grupo	Laboratório de informática com utilização da Internet.	Avaliação bimestral com peso 9,5.	
37 e 38	30/06	Avaliação em 2ª chamada	Avaliar o desempenho do aluno individualmente na apresentação do produto de estudo e sua documentação	Apresentação individual por grupo	Laboratório de informática com utilização da Internet.	Avaliação bimestral com peso 9,5.	
39 e 40	07/07	Avaliação – Exame final	Avaliar o desempenho do aluno individualmente na apresentação do produto de estudo e sua documentação	Apresentação individual por grupo	Laboratório de informática com utilização da Internet.	Avaliação de exame final com peso 10,0.	
Observações do professor:							