



# 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:** 1º e 2º P

**REGIME:** Semestral

**C/H:** 40

**PROFESSOR:** Patricia Rucker de Bassi

## PLANO DE AULAS

| Aulas  |       | Temas de Estudo                             | Objetivos  | Metodologia                                      | Recursos   | Avaliação |
|--------|-------|---|--|--|--|-----------|
| Número | Data  |   |  |  |  |           |
| 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<br>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. | -----                                    |
|         |       | <b>Entrega dos temas socioculturais</b>                              | 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 | <b>Entrega da proposta de solução em forma de Game Design Canvas</b> | 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. | -----                                    |

