



Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Instituto Multidisciplinar de Formação Humana com Tecnologias

PROGRAMA DA DISCIPLINA

NOME Games em Educação			
CÓDIGO IFHT01-	CARGA HORÁRIA 75h	CRÉDITO(S) 03	
PRÉ/CO-REQUISITO		ANO 2026	SEMESTRE 1º
CENTRO CEH	UNIDADE IFHT	CURSO Vários	DEPARTAMENTO DFHT

EMENTA

Fundamentos teóricos da relação entre jogos e aprendizagem; Game-Based Learning e gamificação; Análise de gêneros, mecânicas e do potencial educacional dos jogos; Design e implementação pedagógica: alinhamento curricular e estratégias de mediação; Aspectos críticos, desafios e tendências emergentes: ética, avaliação e tecnologias imersivas.

OBJETIVOS

Compreender as bases teóricas que fundamentam o uso de jogos como ferramentas educacionais.
Analisar e categorizar diferentes tipos de jogos (comerciais, sérios, educativos) e seus potenciais aplicativos em contextos de ensino formal e informal.
Desenvolver critérios para a seleção, adaptação e integração de jogos em projetos pedagógicos alinhados a objetivos de aprendizagem específicos.
Experimentar e avaliar metodologias de Game-Based Learning e gamificação.
Discutir os aspectos éticos, os desafios práticos e as limitações do uso de games na educação.
Estimular a criação de propostas de intervenção pedagógica que utilizem jogos como recursos

Sobre esta disciplina:

Esta disciplina investiga a interseção entre os jogos digitais (games) e as práticas educacionais, explorando suas bases teóricas, metodologias de aplicação e impactos no processo de ensino e aprendizagem. Partindo do conceito de "gamificação" (uso de elementos de jogos em contextos não lúdicos) e, principalmente, do "Game-Based Learning" (GBL - uso de jogos completos com fins pedagógicos), o curso examina como os jogos comerciais, sérios (serious games) e educativos podem promover engajamento, desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, resolução de problemas e imersão em narrativas e sistemas complexos. A disciplina também discute críticas, desafios de implementação, design de experiências lúdico-educativas e a avaliação de resultados de aprendizagem através dos jogos.

Data	Modalidade	Tema	Descrição
13/mar	Virtual	Aula Inaugural do Curso	Boas-vindas, apresentação da disciplina, objetivos, metodologia de avaliação e criação de um espaço virtual para apresentação dos alunos.
20/mar	Virtual	1. Fundamentos Teóricos: Por que Jogamos e	Exploração das teorias que conectam jogos e aprendizagem: fluxo (Csikszentmihalyi),

Data	Modalidade	Tema	Descrição
		Aprendemos?	aprendizagem situada (Lave & Wenger), construção do conhecimento (Piaget) e a zona de desenvolvimento proximal (Vygotsky) aplicada aos games.
27/mar	Síncrona	2. Game-Based Learning (GBL) vs. Gamificação: Conceitos e Aplicações	Aula Síncrona: Discussão aprofundada sobre as diferenças fundamentais entre GBL (aprender <i>com</i> jogos) e Gamificação (aprender <i>com elementos</i> de jogos). Análise de exemplos práticos para consolidar os conceitos.
03/abr	Virtual	3. O Universo dos Jogos: Comerciais, Sérios e Educativos	Categorização e análise do potencial pedagógico de diferentes tipos de jogos. Estudo de casos: jogos comerciais (ex: Minecraft, Civilization), serious games (ex: simuladores) e jogos educacionais (ex: criados especificamente para ensinar).
10/abr	Virtual	4. A Gramática dos Jogos: Gêneros, Mecânicas e Dinâmicas	Análise aprofundada dos componentes dos jogos. Como gêneros (RPG, estratégia, puzzle) e mecânicas (pontuação, níveis, cooperação) podem ser aliados a diferentes objetivos de aprendizagem e desenvolvimento de habilidades.
17/abr	Presencial	5. Hands-On: Análise Crítica de Jogos	Aula Presencial: Os alunos, em grupos, experimentarão e analisarão um jogo (comercial, sério ou educativo) utilizando uma ficha de análise crítica fornecida. O foco é identificar mecânicas, narrativa, potencial educacional e possíveis usos em sala de aula.
24/abr	Virtual	6. Design Pedagógico: Alinhando Jogos ao Currículo	Desenvolvimento de critérios e metodologias para a seleção e integração de jogos em projetos pedagógicos. Como alinhar as mecânicas do jogo a objetivos de aprendizagem específicos de diferentes disciplinas e níveis de ensino.
01/mai	Virtual	7. O Professor como Mediador: Estratégias para a Sala de Aula	Discussão sobre o papel fundamental do professor no GBL. Estratégias de mediação antes, durante e depois da sessão de jogo: como contextualizar, orientar, problematizar e realizar o

Data	Modalidade	Tema	Descrição
			debriefing para garantir a aprendizagem.
08/mai	Virtual	8. Design de Experiências Gamificadas	Aprofundamento na gamificação. Explorando o design de experiências gamificadas para engajar e motivar alunos em contextos específicos, utilizando elementos como narrativa, desafios, feedback e badges.
15/mai	Síncrona	9. Oficina de Criação: Prototipando uma Atividade com Games	Aula Síncrona: Atividade prática de ideação. Em grupos, os alunos começarão a esboçar uma proposta de intervenção pedagógica (aula ou projeto) que utilize GBL ou gamificação, recebendo feedback do professor e dos colegas.
22/mai	Virtual	10. Avaliação da Aprendizagem com e sobre Jogos	Estratégias e ferramentas para avaliar o aprendizado quando se utiliza jogos. Como avaliar o desenvolvimento de competências, a resolução de problemas e a compreensão de conceitos, indo além da mera progressão no jogo.
29/mai	Virtual	11. Desafios e Aspectos Críticos do Uso de Games	Discussão sobre as limitações e desafios práticos: custo, infraestrutura, tempo de aula, resistência da comunidade escolar, ludificação excessiva, questões de representação e ética nos jogos.
05/jun	Virtual	12. Tendências Emergentes: IA, Realidade Aumentada e Virtual	Exploração das novas fronteiras. Como a Inteligência Artificial generativa pode criar experiências personalizadas, e como a Realidade Aumentada (RA) e a Realidade Virtual (RV) estão criando novas possibilidades de imersão e aprendizado.
12/jun	Síncrona	13. Seminário de Projetos: Apresentação das Propostas	Aula Síncrona: Apresentação e defesa das propostas de intervenção pedagógica desenvolvidas ao longo da disciplina (projeto final). Compartilhamento de ideias e feedback coletivo.
19/jun	Virtual	Encerramento e Síntese da Disciplina	Revisão dos principais conceitos, discussão sobre o futuro da área, orientações finais para a versão final do projeto e feedback sobre a

Data	Modalidade	Tema	Descrição
			disciplina.
30/jun	Virtual	Entrega dos Trabalhos Finais	Data limite para a entrega da versão final e revisada do projeto de intervenção pedagógica (plano de aula, projeto ou artigo).

AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA

Trabalho escrito valendo **09 pontos**.

Auto avaliação valendo **até 01 ponto**.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA ATUALIZADA (LIVROS, REVISTAS ESPECIALIZADAS, ETC.)

ALVES, F. Gamificação: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. 3. ed. São Paulo: DVS Editora, 2020.

GEE, J. P. O que os videogames têm a nos ensinar sobre aprendizagem e alfabetismo. 2. ed. São Paulo: Ed. Parábola, 2019.

MCGONIGAL, J. A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2021.

QUADROS, J.; BITTENCOURT, J. R. (Orgs.). Games e Educação: Teoria, Práticas e Pesquisas. Curitiba: Appris, 2022.

TAVARES, R. Gamificação em Contexto Educativo: Conceitos, Estratégias e Metodologias. Lisboa: Edições Sílabo, 2021.

Complementar:

ABT, C. C. Serious Games. Edição revisada. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2022.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2019.

KAPP, K. M. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. Hoboken: Wiley, 2020.

PRENSKY, M. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Senac SP, 2022.

RANGEL, I. M. M.; NUNES, M. G. S. (Orgs.). Tecnologias Digitais e Metodologias Ativas: Gamificação e jogos na educação básica. São Luís: EDUFMA, 2023.

SCHALLER, D. Educational Games: Design, Learning, and Applications. New York: Nova Science Publishers, 2021.