MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
Diretoria de Extensão e Desenvolvimento Comunitário

PLANO DE TRABALHO

1. IDENTIFICAÇÃO DA ATIVIDADE

TÍTULO DA ATIVIDADE:	Central de Estudos de Game Design Educativo		
TIPO DE ATIVIDADE	Projeto tecnológico	Área de conhecimento	Engenharia/Tecnologia
Área temática	Tecnologia e Produção	Linha	Inovação Tecnológica
PROGRAMA AO QUAL A ATIVIDADE ESTÁ VINCULADA (se for o caso)			
Grupo de Pesquisa: http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/3787023042884707			

2. PARTICIPANTES DA ATIVIDADE

2.1. IDENTIFICAÇÃODO SETOR EXECUTANTE

DENOMINAÇÃO DO SETOR EXECUTANTE		CAMPUS		
DFGCON - Depto Formação Geral de Contagem		Contagem		
CHEFE SETOR EXECUTANTE	SIAPE	2085150	TEL	(31) 3368-4300
Gustavo Henrique R. de A. Lima		E-mail	ghralima@cefetmg.br	
COORDENADOR DA ATIVIDADE	SIAPE	2116970	TEL	(31) 3368-4300
Rodolfo Vieira Maximiano		E-mail	rodolfo@cefetmg.br	

3. CARACTERIZAÇÃO DA ATIVIDADE

3.1. OBJETIVO(S)

Propomos a criação de conteúdo digital educativo sobre o uso de jogos como ferramenta pedagógica. Nosso público alvo são professores da rede pública de ensino e produtores de jogos educativos. Possuímos em nosso grupo de pesquisa, estudantes e orientadores que estão atualmente produzindo material educacional para o ensino de ciências (física) e de história brasileira. Nosso intuito com este projeto é a criação de material digital para (a) criação e manutenção de uma comunidade online nas redes sociais (Facebook, Twitter, e Youtube) afim de expandir o uso de jogos como ferramentas tecnológicas de ensino, (b) ensino interdisciplinar dos conteúdos de ciências e história que serão utilizados em nossos jogos educativos, (c) ensino e discussão de técnicas utilizadas no desenvolvimento de jogos.

3.2. IMPORTÂNCIA PARA A SOCIEDADE E PARA O CEFET-MG

☑ Associação com o ensino	☑ Associação com a pesquisa	
☐ Inovação tecnológica	☐ Associação com política pública	☐ Outros (especificar abaixo)

3.3. INFORMAÇÕES PRELIMINARES

Público alvo	Educadores e Game Designers	Nº de pessoas diretamente beneficiadas	300
Local de realização	Cidade(s)	Contagem	
	Estabelecimento(s)	CEFET-Contagem	

3.4. DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE (incluindo Metodologia, Acompanhamento e Avaliação)

Nossa atividade baseia-se na divulgação, ensino e discussão de técnicas de produção de novas tecnologias educacionais para as escolas de ensino público brasileiro. Por ser um projeto voltado à plataformas online, esperamos que nosso impacto social seja maior do que o obtível em projetos presenciais. A relação com a sociedade esperada é que pelo menos 5 escolas públicas participem do projeto.

Metodologia: Iremos criar e editar 18 vídeos para abordar a importância dos jogos educativos como ferramenta lúdica de ensino, ensinar o conteúdo de ciências e/ou história que estiver presente em diversos jogos brasileiros (incluindo os que nosso grupo de pesquisa desenvolve) e ensinar como fazer seu próprio jogo. Todos vídeos serão disponibilizados gratuitamente online (YouTube, Wikimedia, etc). Iremos lançar um total de 18 vídeos, ao ritmo de 1 vídeo por mês. A literatura utilizada segue abaixo:

- Game Design: Challenges for Game Designers (Brenda Brathwaite) e The Art of Game Design (Jesse Schell)
- História: Nova História Crítica (Mario Schimidt) e A era das revoluções (Eric Hobsbawm)
- Física: Curso de Física (Beatriz Alvarenga) e Conceptual Physics (Paul G Hewitt)

Cada vídeo será produzido de acordo com o cronograma abaixo:
00-06 dias - Criação do roteiro, seleção das imagens e clipes de vídeo a serem utilizados
07-12 dias - Gravação do vídeo e áudio que compõe o episódio
13-25 dias - Animação dos vídeos e edição do conteúdo
25-30 dias - Criação de legendas (Inglês e Português brasileiro) e carregamento do arquivo para a nuvem

Os vídeos a serem produzidos, em ordem, são os descritos a seguir:
01 - Introdução ao Game Design Educativo
02 - Análise de jogos de sucesso - Videogames
03 - Análise de jogos de sucesso - Cardgames
04 - Análise de jogos de sucesso - Tabuleiro
05 - Análise de jogos de sucesso - Jogos narrativos
06 - Ferramentas para produção de jogos: Unity, Unreal, Construct 2D
08 - Ferramentas para produção de jogos: produção de sólidos platônicos
09 - Jogos em sala de aula - aprendendo Física
10 - Jogos em sala de aula - aprendendo História
11 - Jogos em sala de aula - aprendendo Empatia
12 - Relatos do uso de jogos em sala de aula 1
13 - Relatos do uso de jogos em sala de aula 2
14 - Análise de jogo escolhido pela comunidade 1
15 - Análise de jogo escolhido pela comunidade 2
16 - Conceitos para novos jogos - Física
17 - Conceitos para novos jogos - História
18 - Agradecimentos e Concurso de Produção de Jogos

Após cada vídeo, teremos um questionário a ser respondido pelos inscritos no projeto de extensão. Utilizaremos-no para averiguação do aprendizado obtido em cada vídeo.

Acompanhamento: Utilizaremos as redes sociais (Facebook, Twitter, YouTube), que serão operadas pelos nossos bolsistas de extensão (mediante aprovação deste projeto) para acompanharemos as dúvidas e a qualidade do aprendizado dos inscritos no projeto. Apesar dos vídeos estarem disponíveis para todos, apenas os inscritos no programa terão acesso às atividades avaliativas de cada etapa. Escolas públicas poderão se inscrever através de um representante (docente ou discente) que deverá responder os questionários fornecidos mensalmente.

Avaliação: Ao final do projeto, emitiremos certificados para os participantes com anuência em todas atividades propostas. Além disso, os inscritos no projeto poderão submeter ao menos 1 jogo educativo para apreciação de uma banca de avaliadores composta por membros do nosso grupo de pesquisa e professores de outras instituições públicas.

3.5. DIREITOS INTELECTUAIS, AUTORAIS E PATENTES SOBRE PRODUTOS, BENS E PROCESSOS (quando for o caso)

3.6. RESULTADOS ESPERADOS (a cada meta corresponde um indicador)

Metas Quantitativas	Indicadores
18 vídeos de ensino sobre jogos educativos	As visualizações dos vídeos serão usadas
100 inscritos no projeto	Inscrições na página do Facebook
Participação de pelo menos 5 escolas públicas	Inscrição no site do projeto

3.7. FORMAS DE DIVULGAÇÃO E PUBLICAÇÃO DE RESULTADOS

Os resultados de cada etapa serão divulgados no site institucional do CEFET-MG Campus Contagem, bem como na rede social da unidade. Um relatório do ano de 2018 também será encaminhado à Comissão Permanente para Promoção da Extensão e Desenvolvimento Comunitário.

4. RECURSOS ENVOLVIDOS NA ATIVIDADE

4.1 RECURSOS HUMANOS

Nome	SIAPE(servidor) Matrícula(aluno) CPF (externo)	Cargo	Função na Atividade	Disponibilidade Servidor / horas Aluno / meses		
				Ano 1	Ano 2	Ano 3
Rodolfo Vieira Maximiano	2116970	Professor E	Coordenador	8		
Raphael Freitas Santos	1489096	Professor E	Consultor Hist	4		
Alisson Rodrigo dos Santos	2915370	Professor E	Consultor Prog	4		
Flavio Raimundo Giarola	1120439	Professor E	Consultor Hist	4		

Nome	SIAPE(servidor) Matrícula(aluno) CPF (externo)	Cargo	Função na Atividade	Disponibilidade Servidor / horas Aluno / meses		
				Ano 1	Ano 2	Ano 3

4.2 COMPRAS DE BENS E MATERIAIS DE CONSUMO

Descrição:

Não será necessário adquirir novos materiais

4.3. USO DE INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS DO CEFET-MG

O CEFET Contagem dispõe de um auditório e laboratórios de informática para realização das atividades.

5. CRONOGRAMAS

PERÍODO DE REALIZAÇÃO	Início	Mês	Ano	Fim	Mês	Ano	Parâmetro de tempo de cronograma (✓)					
		09	2018		01	2020	Mensal	☐	Bimestral	☑	Trimestral	☐

AÇÕES	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º
Reunião da bibliografia e dos jogos a serem utilizados	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Revisão Bibliográfica e preparação de imagens exemplo	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Criação, produção, edição dos vídeos educativos	☐	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐
Concurso de Criação de jogos das escolas públicas	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☑	☐	☐	☐	☐	☐
Análise das submissões dos concursos	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☐	☐	☐	☐	☐
Confecção e envio do Relatório de Cumprimento de Objeto	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☑	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Obs. As ações poderão ser detalhadas

6. PARTICIPAÇÃO EXTERNA

☐	Fundação de Apoio como Contratante	☐	Fundação de Apoio como Interveniente	☐	Fundação de Apoio como Contratada
☐	Outro (identificado na seção abaixo)	☑	Sem participação externa		

6.1. IDENTIFICAÇÃO DO PARTÍCIPE EXTERNO

RAZÃO SOCIAL	CNPJ

ENDEREÇO	BAIRRO	MUNICÍPIO-UF

CEP:		TEL		SITE	

REPRESENTANTE LEGAL	CARGO

CI	CPF	TEL	e-mail

6.2. OBRIGAÇÕES DAS INSTITUIÇÕES PARTICIPANTES (compromissos / investimentos / recursos)

_____ Data ____ /____ / _____

Coordenador da Atividade

Emitido em 16/08/2018

PLANO DE TRABALHO Nº 103102018/2018 - DFGCON/DCON/DG/CEFETMG
(Nº do Documento: 237)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 16/08/2018 19:08)
RODOLFO VIEIRA MAXIMIANO
PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO
2116970

Para verificar a autenticidade deste documento entre em http://sig.cefetmg.br/documentos/ informando seu número: **237**, ano: **2018**, tipo: **PLANO DE TRABALHO**, data de emissão: **16/08/2018** e o código de verificação: **4f3811e6ba**

PLANO DE TRABALHO Nº 01/2018 - DFGCN (11.58.03)
(Nº do Documento: 244)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 17/08/2018 18:26)
RODOLFO VIEIRA MAXIMIANO
PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO
DFGAX (11.57.03)
Matrícula: ###169#0

Visualize o documento original em https://sig.cefetmg.br/documentos/ informando seu número: ***244****, ano:* ***2018****, tipo:* ***PLANO DE TRABALHO****, data de emissão:* ***17/08/2018*** *e o código de verificação:* ***2852e395f2***