

IDENTIFICAÇÃO / IDENTIFICATION:

Ano Letivo Academic Year	2022-23	Ano Curricular Curricular Year	1	Período Term	S2	ECTS: 5
Obrigatória Compulsory	S	Área Científica Scientific Area	N/D			
Unidade Curricular Curricular Unit	[9006507] Brinquedos, Jogos e Recursos Educativos					
Curso Course	[197] Design de Produtos Interativos para Educação					
Docente responsável Teacher Responsible	[161] Tiago Almeida					

CARGA LETIVA / LECTURING LOAD:

(T) Teóricas:	0000:00	(TC) Trabalho de Campo:	0000:00
(TP) Teórico-Práticas:	0030:00	(OT) Orientação Tutorial:	0000:00
(P) Práticas:	0000:00	(E) Estágio:	0000:00
(PL) Práticas Laboratoriais:	0000:00	(O) Outras:	0000:00
(S) Seminário:	0000:00		
Horas Dedicadas:			0110:00
Total Horas de Trabalho (Horas de Contacto + Horas Dedicadas:)			0140:00

DOCENTES E RESPETIVAS CARGAS LETIVAS NA UNIDADE CURRICULAR / ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:

[50079] Miguel Leite Borges da Mata Pereira | Horas Previstas: 30h

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (CONHECIMENTOS, APTIDÕES E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER PELOS ESTUDANTES):

Esta UC pretende promover a reflexão crítica sobre brinquedos, jogos e recursos educativos (digitais ou físicos) que apoiam a educação formal e informal. Nesta UC os/as estudantes terão oportunidade de:

1. analisar o papel dos brinquedos, jogos e outros recursos interativos para educação na promoção do desenvolvimento e da aprendizagem das crianças;
2. identificar brinquedos e jogos de diferentes origens e de natureza diversa e refletir sobre os seus usos e potencialidades para crianças dos 0 aos 12 anos;
3. analisar as potencialidades e riscos de utilização pelas crianças de diversos recursos, como a Internet, os dispositivos digitais móveis e os jogos digitais (ou virtuais);
4. projetar brinquedos, jogos e outros recursos interativos para educação, para crianças dos 0 aos 12 anos.

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

This course promotes critical reflection on toys, games, and educational resources (digital or physical) that support formal and informal education. In this course, students will have the opportunity to

- analyze the role of toys, games and other interactive resources for education in promoting children's development and learning;
- identify toys and games of different origins and diverse natures and reflect on their uses and potentialities for children from 0 to 12 years old
- analyze the potential and risks of use by children of various resources, such as the Internet, mobile digital devices, and digital (or virtual) games;
- designing toys, games, and other interactive educational resources for children from 0 to 12 years old.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

1. História do uso de brinquedos, jogos e recursos educativos interativos, na educação formal e não formal, na perspetiva de desenvolvimento e aprendizagem.
2. Teorias e modelos sobre gaming, mobile learning, ambientes virtuais e aplicações que suportam a aprendizagem e o desenvolvimento humano.
3. Potencialidades e riscos de utilização pelas crianças e jovens de brinquedos e jogos de diferentes origens e de natureza diversa.
4. Potencialidades e riscos de utilização pelas crianças e jovens de diversos recursos virtuais, como a Internet, os dispositivos digitais móveis e os jogos virtuais.

SYLLABUS:

- History of the use of toys, games and interactive educational resources, in formal and non-formal education, from the perspective of development and learning.
- Theories and models about gaming, mobile learning, virtual environments and applications that support learning and human development.
- Potentials and risks of use by children and young people of toys and games of different origins and diverse natures.
- Potentials and risks of use by children and young people of various virtual resources, such as the Internet, mobile digital devices and virtual games.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR:

Os brinquedos, os materiais abertos e flexíveis, assim como os recursos educativos apoiam de forma efetiva o desenvolvimento e a aprendizagem, providenciando oportunidades para o desenvolvimento da iniciativa, criatividade, o raciocínio, a comunicação e o envolvimento em situações de interação social com crianças e adultos. Esta unidade curricular estará em articulação com as Unidades Curriculares ?Ambientes Educativos Físicos e Digitais? e ?Desenvolvimento e Aprendizagem em Educação?. O estudo da História e Teoria sobre o uso de brinquedos, jogos e recursos educativos interativos é uma base fundamental para a reflexão sobre o papel daqueles na aprendizagem e desenvolvimento, assim como sobre as potencialidades e riscos dos m e s m o s .

Por outro lado, a análise dos modelos e teorias sobre gaming, mobile learning, ambientes virtuais e aplicações torna-se fundamental para a construção de brinquedos, jogos e recursos educativos interativos de qualidade.

DEMONSTRATION OF THE SYLLABUS COHERENCE WITH THE CURRICULAR UNIT'S OBJECTIVES:

Toys, open and flexible materials, and educational resources effectively support the development and learning by providing opportunities for the development of initiative, creativity, reasoning, communication, and engagement in social interaction situations with children and adults. This curricular unit will be in articulation with the curricular units "Physical and Digital Educational Environments" and "Development and Learning in Education". The study of history and theory about the use of toys, games, and interactive educational resources is a fundamental basis for reflection on their role in learning and development, as well as on their potential and risks.

On the other hand, analysing models and theories about gaming, mobile learning, virtual environments and applications become fundamental for constructing quality toys, games and interactive educational resources.

METODOLOGIAS DE ENSINO (AVALIAÇÃO INCLUÍDA):

Nesta UC, utilizar-se-ão diversas estratégias didáticas, incluindo:

- i) momentos de exposição;
- ii) a apresentação e discussão de estudos de caso;
- iii) o trabalho prático em grupo e individual, para exploração, construção e desenho de utilização de brinquedos, jogos e recursos interativos educativos.

Modalidade A

A avaliação é baseada num trabalho de projeção, teoricamente fundamentado, de brinquedos, jogos ou outros recursos interativos para educação, para crianças dos 0 aos 12 anos. Cada trabalho terá uma componente de grupo (com um peso de 40% na classificação) e uma componente individual (com um peso de 60% na classificação).

Modalidade B

Avaliação por exame - 100%

TEACHING METHODOLOGIES (INCLUDING EVALUATION):

In this UC, a variety of didactic strategies will be used, including:

- (i) moments of exposure;
- ii) presentation and discussion of case studies;
- iii) practical work in groups and individually to explore, build and design the use of toys, games and interactive educational resources.

Mode A

The assessment is based on a theoretically grounded design work of toys, games or other interactive educational resources for children aged 0 to 12 years. Each assignment will have a group component (with a weight of 40% in the grade) and an individual component (with a weight of 60% in the grade).

Mode B

Assessment by Exam - 100%.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA UNIDADE CURRICULAR:

A utilização de estudos de casos permite que os/as estudantes analisem o papel, os fundamentos, as potencialidades e os desafios de diferentes brinquedos, jogos e recursos educativos, físicos, como os alquímicos e os FabLab, ou virtuais, como as plataformas de aprendizagem e os jogos educativos. A apresentação destes casos poderá recorrer a métodos expositivos para apresentação de fundamentos históricos, psicológicos e educacionais necessários à construção, análise, avaliação e uso pedagógico de brinquedos, jogos e recursos educativos.

Os momentos de trabalho prático supervisionado, em grupo e individual, facilitarão:

- i) a análise e reflexão crítica sobre os casos;
- ii) a análise de potencialidades e riscos de brinquedos, jogos e outros recursos educativos;
- iii) a construção teoricamente fundamentada de novos brinquedos, jogos e outros recursos educativos.

DEMONSTRATION OF THE COHERENCE BETWEEN THE TEACHING METHODOLOGIES AND THE LEARNING OUTCOMES:

Using case studies allows students to analyze the role, rationale, potential and challenges of different toys, games and educational resources, whether physical, such as Alchemy and FabLab, or virtual, such as learning platforms and educational games. The presentation of these cases may use expository methods to present the historical, psychological and educational foundations necessary for the construction, analysis, evaluation and pedagogical use of toys, games and educational resources.

The moments of supervised practical work, in groups and individually, will facilitate the following:

- (i) the analysis and critical reflection on cases;
- ii) the analysis of potentialities and risks of toys, games and other educational resources;
- iii) the theoretically grounded construction of new toys, games and other educational resources.

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL / MAIN BIBLIOGRAPHY:

- Amado, J. (2002). Universo dos Brinquedos Populares. Coimbra: Quarteto.
- Chou, Y. K. (2015). Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Tokyo: You-kai Chou
- Kishimoto, T. (2008). Brincar e as suas teorias. São Paulo: Cengage Learning
- Livingstone, S., & Sefton-Green, J. (2016). The Class: Living and Learning in the Digital Age. Connected Youth and Digital Futures Series. NYU Press.
- Ponte, C. & Batista, S. (2019). EU Kids Online Portugal. Usos, competências, riscos e mediações da internet reportados por crianças e jovens (9-17 anos). EU Kids Online e NOVA FCSH.
- Reiser, R., & Dempsey, J. (2017). Trends and Issues in Instructional Design and Technology. New York: Pearson.
- Sutton-Smith, B. (2009). The Ambiguity of Play. London: Harvard Press.