



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA**

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO, FILOSOFIA E HISTÓRIA
DAS CIÊNCIAS

Faculdade de Educação – UFBA

Avenida Reitor Miguel Calmon, s/n, Campus Canela, 40110-100,

Salvador – Bahia – Brasil

Fone: (71) 3283-7262/7264 - E-mail: ppgefhc@ufba.br

Disciplina: Tópicos Especiais - Narrativas interativas e o ensino das ciências

Créditos: 04 – 68 horas

Objetivo:

Analisar o potencial das narrativas interativas, especialmente as que estão presentes nas séries televisivas e nos jogos digitais para a aprendizagem de conceitos relacionados com o ensino de ciências; produzir estratégias pedagógicas mediadas pelos jogos digitais e séries televisivas.

Ementa:

A presença das narrativas interativas vem crescendo de forma significativa na sociedade contemporânea, criando espaços de entretenimento e de aprendizagem. É dentro desse contexto que se insere o Tópico Especial Narrativas interativas e o ensino das ciências, que objetiva discutir a relação entre educação e tecnologia, destacando a mediação dos jogos digitais e as séries televisivas para aprendizagem escolar no ensino das ciências.

Bibliografia (utilizada e recomendada)

AARSETH, Espen. Jogo da investigação: Abordagens metodológicas à análise de jogos. In:

TEIXEIRA, Luis Felipe B. (org.). *Cultura dos jogos* - Revista de comunicação e cultura

Caleidoscópio. Lisboa, Edições universitárias Lusófonas, 2º Semestre 2003, nº 4, p. 9-23

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa (org.). *Jogos digitais e aprendizagem – fundamentos para uma prática baseada em evidências*. Campinas: Papyrus, 2016

ALVES, L. R. G. Games e educação: desvendando o labirinto da pesquisa. *Revista FAEEBA*. , v.22, p.177 - 186, 2013.

ANAZ, Silvio Antonio Luiz. Construindo séries de Tv complexas: a concepção diegética de Westworld. *Revista Famecos – Mídia, cultura e tecnologia*. Porto Alegre, v. 25, n. 2, maio, junho, julho e agosto de 2018, p. 1-17

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Trad. José Garcez Palha. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CALABRESE, O. I Replicante. *Cinema & Cinema*, 1983.

ECO, Umberto. *O super-homem de massa*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1991

ECO, Umberto. Inovação no seriado. In: _____. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989, p. 120-139

HUIZINGA, H. Homo Ludens. *O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2005.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA**

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO, FILOSOFIA E HISTÓRIA
DAS CIÊNCIAS

Faculdade de Educação – UFBA

Avenida Reitor Miguel Calmon, s/n, Campus Canela, 40110-100,

Salvador – Bahia – Brasil

Fone: (71) 3283-7262/7264 - E-mail: ppgefhc@ufba.br

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

_____. *Cultura da conexão* – criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014

JOHNSON, Steven. *Surpreendente!:* a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

JOHNSON, Steven. *De onde vem as boas ideias*. Zahar: São Paulo, 2011

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. *Matrizes*, São Paulo, v. 5, n. 2, p. 29-52, 2012

MURRAY, J. H. *Hamlet no Holodeck:* o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural UNESP, 2003.

PETRY, Luis. O conceito ontológico de jogo. In: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa (org.). *Jogos digitais e aprendizagem – fundamentos para uma prática baseada em evidências*. Campinas: Papirus, 2016, p. 17-42

RYAN, Marie Laure. Narrativa transmídia e transficcionalidade. *Celeuma*, número 3, dezembro 2013 (dossiê Está tudo misturado), p. 96-128.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of Play. Game design Fundamentals*. Cambridge: MITPress, 2004

SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio. (Org.). *Gamificação em Debate*. 5. ed. São Paulo: Blucher, 2018, v. 1, p. 95-114.