



FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO: [informe o código, se houver]	COMPONENTE CURRICULAR: Atividades Curriculares de Extensão: Jogos Digitais e Sociedade	
UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE: Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal		SIGLA: ICENP
CH TOTAL TEÓRICA: 0 horas	CH TOTAL PRÁTICA: 75 horas	CH TOTAL: 75 horas

1. OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL: Desenvolver ações extensionistas relacionadas aos Jogos Digitais, pautadas pela interação dialógica e pela troca de conhecimentos, experiências e saberes entre os estudantes e as comunidades externas. Promover a construção compartilhada de conhecimentos e soluções, considerando as demandas e perspectivas das comunidades envolvidas e possibilitando aos estudantes aplicar, ampliar e absorver os conhecimentos e competências desenvolvidos em sua formação, em um processo de aprendizagem mútua entre a universidade e a sociedade.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Capacitar o discente no desenvolvimento e implementação de ações extensionistas voltadas ao conhecimento da informática pelos cidadãos;
- Proporcionar uma formação cidadã aos estudantes, tornando-os agentes de transformação social;
- Participar de ações extensionistas promovidas pelo ICENP como forma de compartilhamento de conhecimentos entre a universidade e a sociedade;
- Efetivar a missão de ação integral da universidade – ensino, pesquisa e extensão.

2. EMENTA

Iniciativas de extensão relacionadas aos Jogos Digitais e suas aplicações em diferentes contextos da sociedade. Interação entre universidade e comunidades externas. Desenvolvimento de ações extensionistas envolvendo conhecimentos e competências da formação em Jogos Digitais. Avaliação e sistematização dos resultados das ações desenvolvidas.

3. PROGRAMA

1. Iniciativas de extensão relacionadas aos Jogos Digitais em diferentes

contextos da sociedade, como educação, cultura, ciência e tecnologia, comunicação, inclusão, entretenimento e desenvolvimento social.

2. Desenvolvimento de ações extensionistas relacionadas aos Jogos Digitais, como projetos, programas, cursos, oficinas, eventos, prestação de serviços e desenvolvimento de produtos, considerando as necessidades e os interesses dos públicos envolvidos do item 1.

3. Aplicação de conhecimentos e competências relacionados aos Jogos Digitais, incluindo fundamentos de jogos, programação, narrativa, ilustração, inteligência artificial e desenvolvimento de jogos nas ações de extensão.

4. Avaliação, sistematização, registro, apresentação e divulgação das atividades e dos resultados das ações de extensão relacionadas aos Jogos Digitais.

4. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

[1] DUTRA, Deise Prina.; MELLO, Heliana. **Educação continuada:** diálogos entre ensino, pesquisa e extensão. Campinas: Pontes; 2013.

[2] MASIERO, P. C. **Ética em Computação.** São Paulo: Edusp, 2000.

[3] ONÇA, Luciano Alves; CAMARGO, Eder dos Santos; PINHEIRO Alexandre. **Cultura e extensão universitária:** democratização do conhecimento, São João Del-Rei: Malta, 2010.

5. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

[4] BATISTA, Sueli Soares dos S.; FREIRE, Emerson. **Sociedade e tecnologia na era digital.** São Paulo: Érica, 2014. E-book. Disponível em: <https://mb.ufu.br/9788536522531>. Acesso em: 21 ago. 2026.

[5] FONSECA, M. V. et al. **Relações étnico-raciais e educação no Brasil.** Belo Horizonte: Man, 2011.

[6] FRANCIS, David George; GONÇALVES, Rogério; PESSÔA, Vera Lúcia Salazar. **Comunicação profissional:** o ensino, a extensão e a pesquisa como práticas de construção do conhecimento, Uberlândia: UNIMINAS, 2004.

[7] MACIEL, Alderlandia da Silva. **A universidade e o princípio da indissociabilidade:** entre ensino, pesquisa e extensão: utopia ou realidade? Rio Branco: EDUFAC, 2018.

[8] NOGUEIRA, Maria das Dores Pimentel. **Extensão universitária:** diretrizes conceituais e políticas. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2000.

6. APROVAÇÃO

Prof. Marcelo Gonçalves Oliveira Vieira Presidente da Comissão Projeto Pedagógico e Projeto de Criação do Curso de Jogos Digitais Portaria de Pessoal UFU Nº 4645, de 20/08/2026	Profª. Sabrina Coelho Rodrigues Diretora do Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal Portaria de Pessoal UFU Nº 4404, de 11/08/2026
---	---



Documento assinado eletronicamente por **Marcelo Gonçalves Oliveira Vieira, Professor(a) do Magistério Superior**, em 01/09/2026, às 11:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **Sabrina Coelho Rodrigues, Diretor(a)**, em 01/09/2026, às 15:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **7667809** e o código CRC **0889E5C7**.

Referência: Processo nº 23117.060749/2026-41

SEI nº 7667809