



## O saber-fazer docente: uma análise de possibilidades metodológicas a partir do uso de games e tecnologias móveis

Larissa Salarolli Ruis, Annabell Del Real Tamariz, Silvia Cristina Freitas Batista

As tecnologias móveis apresentam capacidades tecnológicas cada vez mais avançadas, ampliando sua popularidade, principalmente entre os jovens. Nesse contexto, essas tecnologias têm sido utilizadas também no campo educacional. Em particular, os *mobile games* estão sendo experimentados como recursos interativos que podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas. O professor, nesse cenário, precisará fazer uso de metodologias de ensino que incentivem posturas ativas por parte dos alunos. Diante disso, esta pesquisa tem como objetivo discutir possibilidades metodológicas relacionadas ao uso de tecnologias móveis e de *games*, em diferentes áreas do conhecimento e, mais especificamente, na Geografia. Para tanto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, por meio do Portal de Periódicos da Capes. Entre as possibilidades metodológicas identificadas nos artigos analisados, destacaram-se a estratégia *Bring Your Own Device* (Traga o seu Próprio Dispositivo) e a metodologia ativa Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais. Em relação à Geografia, foram evidenciadas poucas pesquisas sobre as possibilidades de adoção de *mobile games* no ensino de temas dessa área. De forma ampla, espera-se, com o estudo promovido, contribuir para a adoção de práticas de ensino mais inovadoras.

Palavras-chave: *Mobile Games*, Tecnologias Móveis, Docência

---