

Jogos Educacionais: nossos alunos podem escolher

Rosivar Marra Leite Sanches
Instituto Federal Fluminense campus Campos Centro
rosemarraleite@hotmail.com

Silvia Cristina Freitas Batista
Instituto Federal Fluminense campus Campos Centro
silviac@iff.edu.br

Resumo

Na sociedade atual, os dispositivos móveis estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas. A popularidade, os avanços tecnológicos que permitem o desenvolvimento de diversas ações por meio desses dispositivos e a possibilidade de uso de aplicativos educacionais são aspectos que têm despertado o interesse de uso desses equipamentos também no campo educacional. Esse minicurso tem por foco um tipo especial de aplicativos: os jogos educacionais. Tais jogos possuem objetivos pedagógicos embutidos em sua proposta e, dependendo das características apresentadas ou das estratégias adotadas, podem, ou não, atrair o interesse dos jovens. Nessa perspectiva, o minicurso proposto tem por objetivo discutir questões relacionadas ao uso de jogos educacionais para dispositivos móveis, no contexto da educação formal, e a importância da avaliação desses aplicativos pelos próprios alunos. O minicurso será desenvolvido em duas partes. Na primeira, serão abordadas questões sobre o uso de jogos educacionais para dispositivos móveis e será descrita uma atividade pedagógica que requereu seleção e análise de aplicativos desse tipo, por alunos do 7º. e 8º. anos do Ensino Fundamental, na disciplina de Matemática, e por alunos do 2º. ano do Ensino Médio, na disciplina de Física. Além disso, serão apresentados resultados obtidos nessa atividade, com a exposição de alguns jogos selecionados e suas respectivas avaliações pelos alunos. Na segunda parte do minicurso, os participantes, utilizando *tablets* Android institucionais, selecionarão jogos educacionais e promoverão a avaliações destes, com o auxílio da mesma ficha de avaliação que foi utilizada na atividade com os alunos. De forma ampla, espera-se, com o minicurso, contribuir para a realização de práticas educacionais mais adequadas aos jovens da sociedade atual.

Palavras-chave: Jogos. Aplicativos. Práticas educacionais.