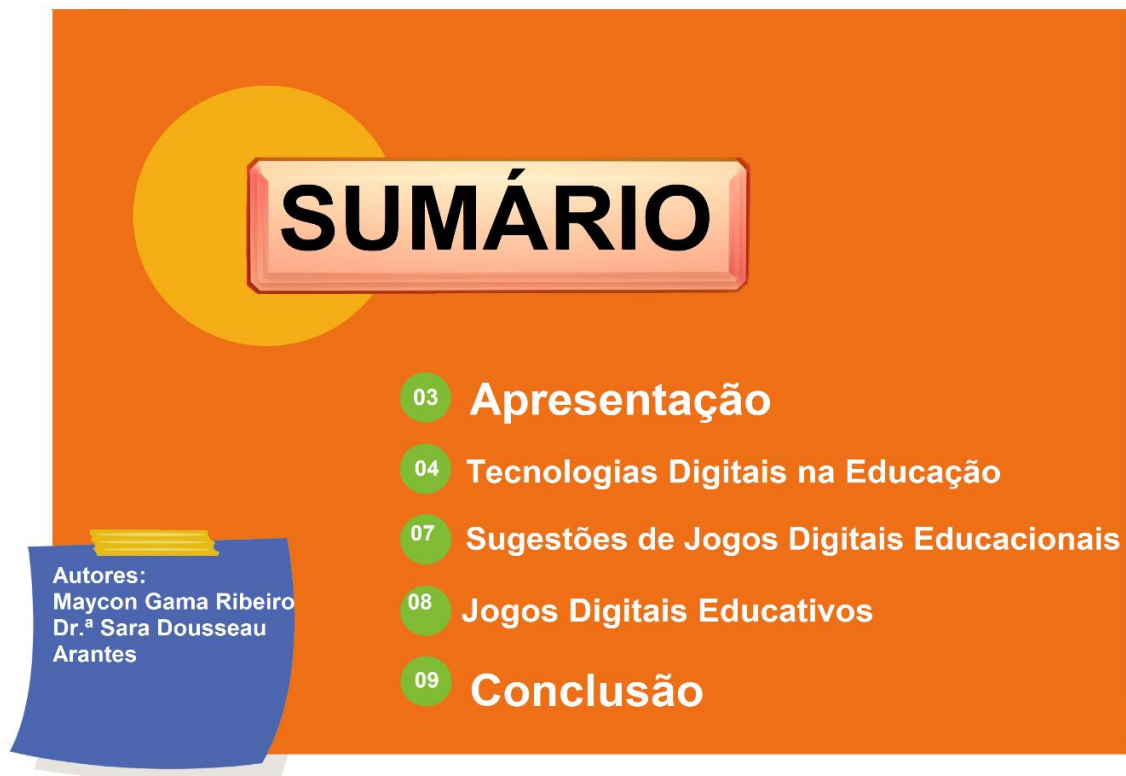


APÊNDICE D – PRODUTO EDUCACIONAL



O uso de jogos digitais no processo educacional

Apresentação

Esta obra é resultado da pesquisa sobre uma proposta de abordagem pragmática para uso de *smartphone* como recurso pedagógico considerando escola pública e privada, como pré-requisito para obtenção do título de Mestre em Ciências, Tecnologia e Educação, do Centro Universitário Vale do Cricaré, uma instituição de ensino localizada em São Mateus/ES, Brasil.

Tendo em vista que os jogos educativos podem proporcionar benefícios de ensino e aprendizagem à luz da aplicação das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) na seara educacional, sugere-se, por meio deste, o uso dos smartphones como uma potencial ferramenta para a construção do conhecimento.

Objetiva-se, por intermédio deste Guia de Orientação Didática, oferecer aos professores em geral, sugestões de aplicativos que podem ser usados em *smartphones* com sistema operacional *android*, para servir de guia nos planejamentos das diferentes disciplinas curriculares.

Boa Leitura!

03

Tecnologias Digitais na Educação

O uso de jogos digitais no processo educacional

As tecnologias digitais na educação transformam as metodologias de aprendizagem, proporcionando importantes benefícios para alunos e professores.

São inovações que impulsionam o desempenho dos discentes, resultando em grandes resultados, uma vez que:

- **Facilitam o aprendizado;**
- **Tornam o processo mais intuitivo;**
- **Promovem maior engajamento dos alunos;**
- **Enriquecem o perfil do corpo docente;**
- **Oferecem acessibilidade;**
- **Promovem o uso mais responsável da tecnologia.**



04

O uso de jogos digitais no processo educacional

Ainda sobre as tecnologias digitais, destaca-se o uso do *smartphone*. Este é o dispositivo mais próximo dos seres humanos e cresce cada vez mais a relação de companheirismo entre os usuários e seus dispositivos (CAROLUS *et al.* 2018).

Sendo assim, aponta-se que seu uso com finalidades educacionais pode ser uma alternativa para tornar o processo de ensino mais eficaz (PIVA JUNIOR, 2013).



05

O uso de jogos digitais no processo educacional

O que acontece quando são inseridos jogos digitais educacionais em sala de aula?

- Há maior **INTERESSE** por parte dos alunos;
- Há **PARTICIPAÇÃO** ativa nas aulas;
- Há **MELHOR DESEMPENHO** nas tarefas;
- Há **CONFIANÇA** e **AUTONOMIA** dos alunos.



- Há **RESOLUÇÃO** de problemas e **CAPACIDADE** de raciocínio;
- Há formação de **PESAMENTO CRÍTICO**;
- Há melhor **INTERAÇÃO** entre professor e aluno.

06

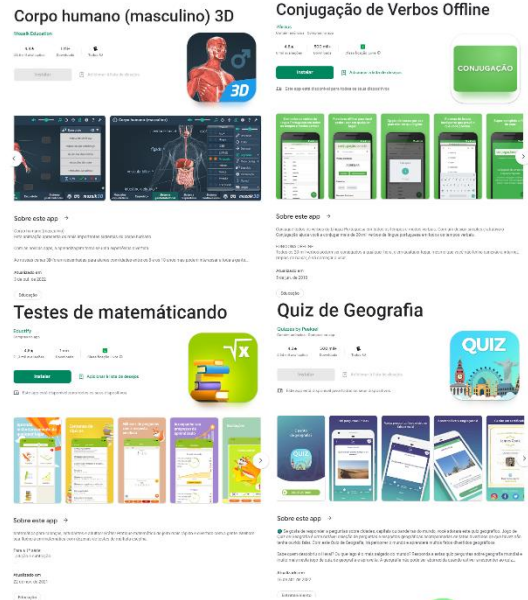
O uso de jogos digitais no processo educacional

Sugestões de jogos digitais educacionais

Os jogos digitais sugeridos a seguir podem ser encontrados de forma gratuita na loja de aplicativos *Playstore* para usuários de *smartphone* com sistema *Android*. Sugerem-se jogos digitais educacionais por categorias de acordo com as disciplinas trabalhadas pelo professor.

Seguem exemplos de pesquisa:

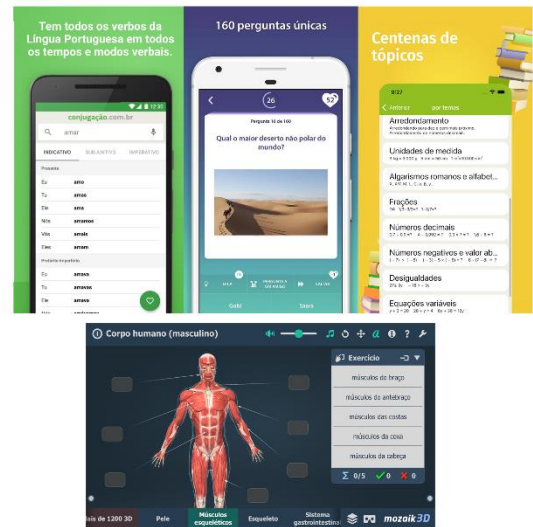
- Jogos educativos Ciências (Química e Física)
- Jogos educativos Língua Portuguesa
- Jogos educativos Matemáticos
- Jogos educativos Geografia



07

Jogos Digitais Educativos

Raciocínio Lógico Matemático Felix Entertainment Apps	Geografia do Brasil Rôzei Forbeck	
Corpo humano (masculino) 3D Mozark Education	ibiy Painel X ibily inc.	
Quiz de Geografia Quizzes by Peaksel	PaperColor Co:effit	
StudyGe - Geografia mundial quiz MiledDev	Mandala Coloring Book Co:effit	
Jogos de matemática QujanApps Studios	Conexão de Redação Nota 1000 Viramundo	
Phictomath Phictomath, Inc.	CIRA - Corretor Automático de TelaZar	Disponíveis em: https://play.google.com/store/games
Reforça: reforço escolar ProUser Aplicativos	NeuroNation Memoria Trainer NeuroNation	
Portugues Conja Heavy Go	Xadrez - Jogar e Aprender Chess.com	
Portugues Panda para Concursos Pedro Sobrinho	Chess Stars Multiplayer Online Hy:na	
Duolingo: Inglês e muito mais! Duolingo	Damas CC Games	
Falou: Aprender Inglês Rápido Meyner		



08

Conclusão

Os Jogos Digitais Educacionais devem ser vistos como práticas motivacionais para um processo de ensino e aprendizagem eficaz com a utilização de metodologias ativas.

Por meio das novas tecnologias, em especial, dos *smartphones*, permite-se a consolidação de mudanças em caminhos alternativos e eficazes na prática docente, como importantes aliados à educação.

09

Referências

CAROLUS, A. et al. **Smartphones as digital companions: Characterizing the relationship between users and their phones.** *New Media & Society*, v. 0, n. 0, 2018.

GOOGLE. **Playstore games.** Disponível em: <<https://play.google.com/stores/games>>. Acesso em: 14 dez. 2022.

PIVA JUNIOR, Dilermano. **Sala de aula digital: uma introdução à cultura digital para educadores.** São Paulo: Saraiva, 2013.

10