JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS NATURAIS: UM ESTUDO SOBRE AS PLATAFORMAS LUDO EDUCATIVO E ESCOLA GAMES

Autor(res)

Nielce Meneguelo Lobo Da Costa
Thais Aparecida Silverio

Categoria do Trabalho

Pós-Graduação

Instituição

UNIVERSIDADE ANHANGUERA DE SÃO PAULO - UNIAN

Resumo

Este artigo tem por foco a utilização de tecnologias educativas por meio de plataformas digitais que oferecem jogos educativos, em especial para o ensino de Ciências como ferramenta pedagógica tecnológica na atuação do docente na educação contemporânea. Os estudos referentes a utilização de jogos digitais na Educação de João Mattar fundamentam a pesquisa desse artigo. A reflexão teórica sobre o docente e a aplicação de tecnologias educativas como recurso e suporte pedagógico na mediação do professor, fundamenta-se na perspectiva de José Moran. A pesquisa foi desenvolvida por meio da exploração de fontes digitais com o objetivo de identificar, descrever e sintetizar plataformas digitais que oferecem gratuitamente jogos educativos para o ensino de Ciências da Natureza que possam contribuir para a aprendizagem nos Anos Iniciais da Educação Básica. A análise dos resultados enfatiza o destaque e as contribuições de jogos digitais encontrados nas plataformas exploradas, cada um deles com sua especificidade para auxiliar a aprendizagem do aluno. Com a experiência da aplicabilidade de jogos digitais como recursos tecnológicos educativos para o Ensino de Ciências na formação de futuros professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, é válido ressaltar a importância da estimulação, provocação e motivação nas oportunidades de aprendizagem envolvendo a interatividade de professores e alunos para uma aprendizagem construtiva e significativa.