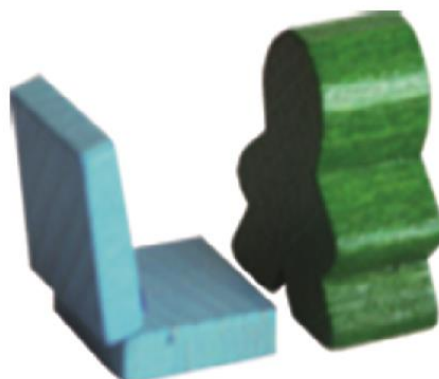


VI ENCONTRO NACIONAL DE FORMADORES

O jogo, curiosidade e prazer na aprendizagem





O Jogo como ferramenta de aprendizagem

Adelina Moura

Professora do Ensino Básico e Secundário

Agrupamento de Escolas Carlos Amarante



GAMES
INTERACTION AND
LEARNING TECHNOLOGIES



grupamento de Escolas

CARLOS AMARANTE

A nossa escola sabe a emoção

- Premissa: Aprender através do jogo

A neurociência do jogo



O cérebro permanece plástico ao longo da vida e é constantemente modelado.

O jogo é um mecanismo natural essencial para aprender.

Jogos com recompensas produzem substâncias químicas no cérebro que melhoram a memória e a aprendizagem. A emoção produz dopamina.

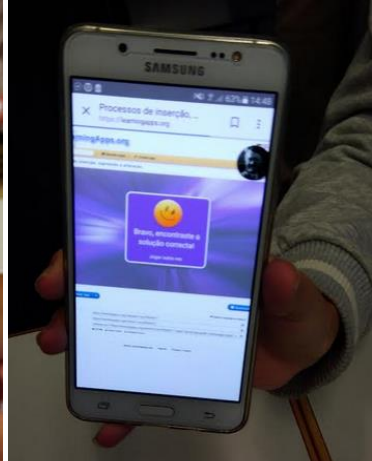
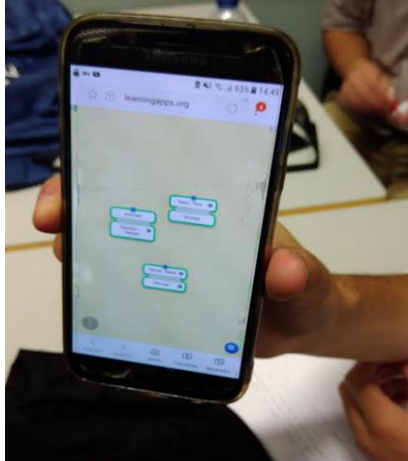
O jogo e a recompensa como estimulação cerebral.

O jogo é um eficaz “gatilho” para desencadear as emoções que ajudam a lembrar, associar e transformar conceitos complexos.

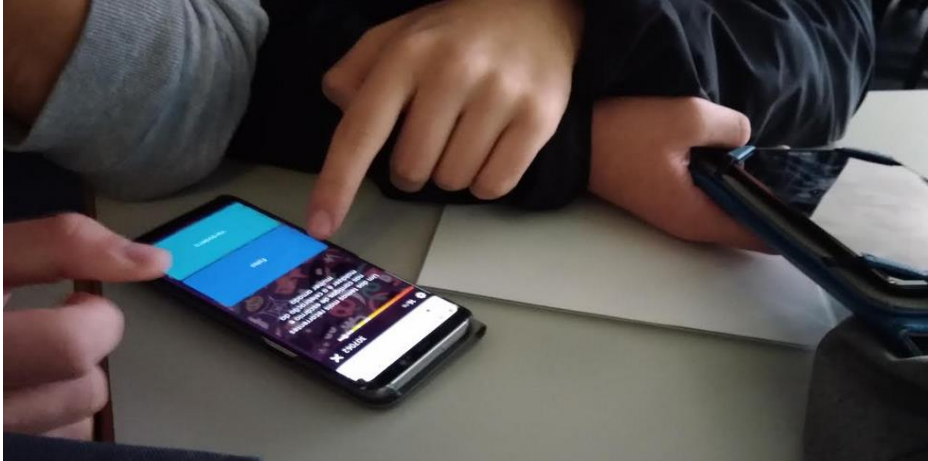
Quando o jogo é usado na aula, a rede cerebral é ativada e produz mais atenção



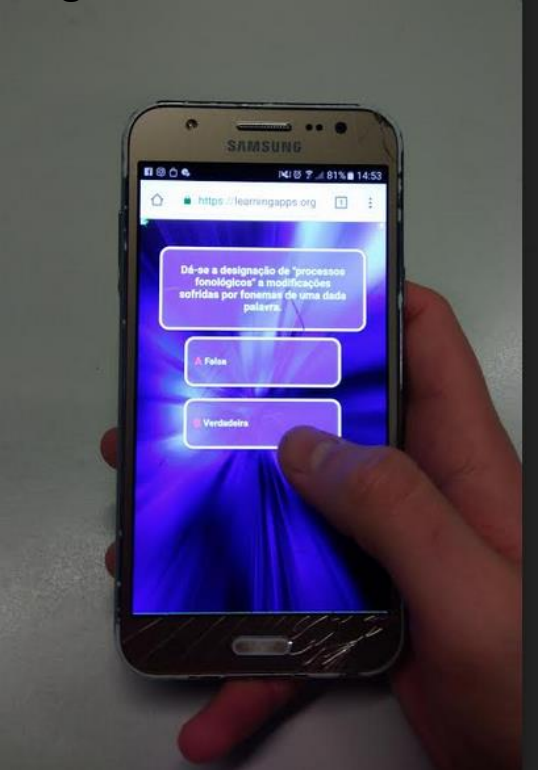
Jogos de tabuleiro sobre “Os Lusíadas”



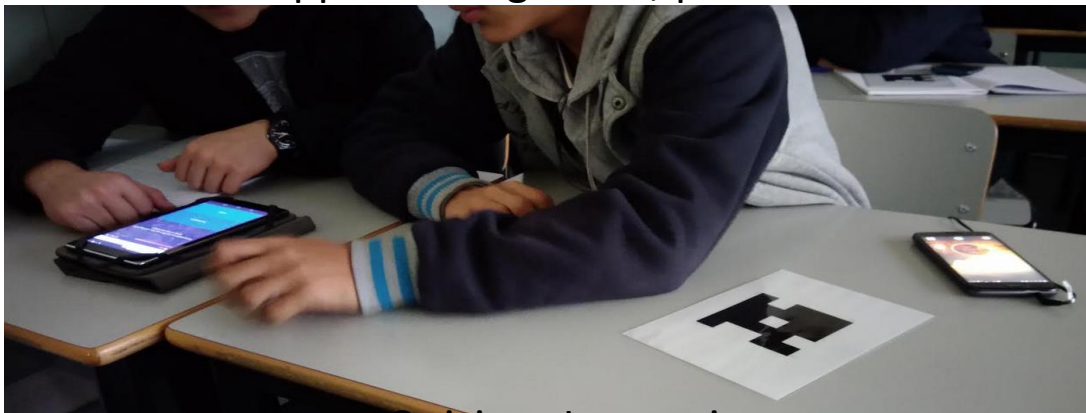
AppsLearning: força, palavras cruzadas ...



Testar conhecimentos: GoSoapBox



Quem quer ser milionário



Quizizz - Jogo quiz



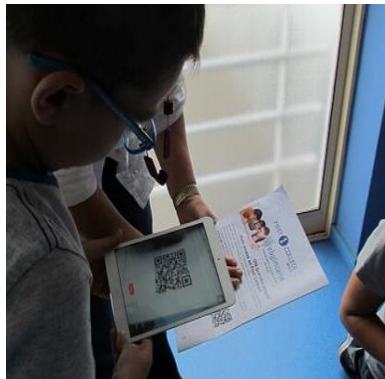
Plickers - Jogo quiz



Jogo “Os Maias”



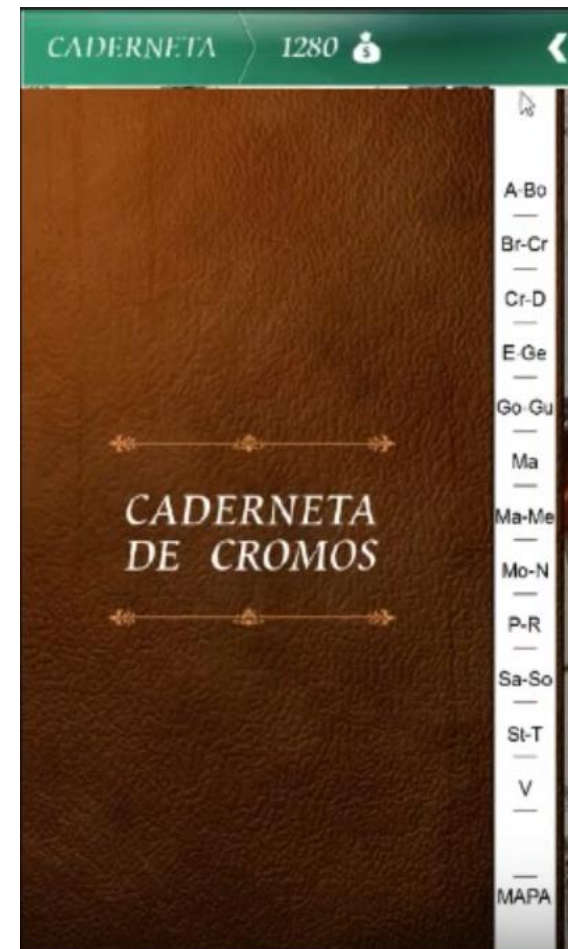
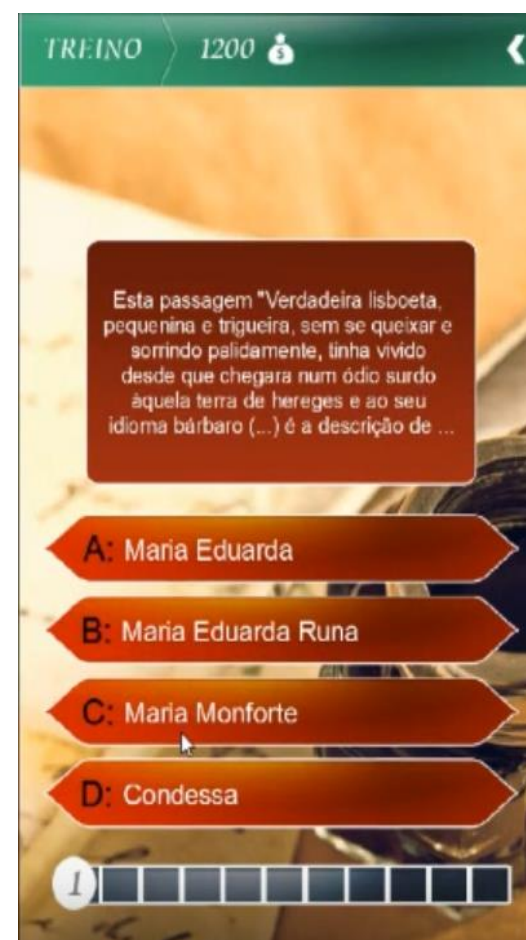
Symboloo – Caminhos de aprendizagem
O jogo, curiosidade e prazer na aprendizagem



Caça ao tesouro
QR Code



Kahoot – Jogo quiz



ESCAPE ROOM EDUCATIVO: Aprender colaborando

Escape Room Fernando Pessoa

Opinião dos alunos

- > Foi divertido pois todos os colegas deram uma ideia o que tornou o trabalho muito mais completo e interessante.
- > Gostei porque mete em prática todos os nossos conhecimentos sobre Fernando Pessoa.
- > A cooperação de todos os membros do grupo, a vontade de conseguir escapar e a criatividade.
- > Foi inovador e uma boa experiência, interagimos uns com os outros.



Navegadores da Sabedoria

Deixem-se apaixonar pela Literatura Portuguesa

Gamificação

EPOPEIA DO PROFISSIONAL

As bibliotecas são lugares mágicos onde se podem viver muitas aventuras, graças aos livros que nelas se guardam. Na Biblioteca Nacional ([BN](#)), escondem-se TESOUROS de quase dez séculos de história e cultura da sociedade portuguesa. Há dois grandes livros da literatura portuguesa e universal que são cobiçados pelos Deuses do Olimpo, chefiados por BACO.

Só os Magos poderão adivinhar o que se passa no mundo das estrelas e dos astros onde vivem os deuses. Querem tornar-se em



Professores e alunos: de consumidores a produtores de recursos

Jogos educativos

Projeto – A jogar também se aprende Jogos do tipo ARCADE



Cria **aqui** o teu ARCADE GAME

Figuras de estilo - Joga **aqui**

Coloca nesta disposição as tuas questões:

Quem foi Fernando Pessoa?*Poeta português

Em que ano morreu Fernando

Pessoa?*1935

NOTA - As respostas não podem ter mais de 3 palavras



<https://11esca.blogspot.com/2017/04/jogos-educativos.html>

Jogos criados pelos alunos:

Os da minha Rua

Obdjaki

Os Maias

Romantismo

Frei Luís de Sousa (escritor seiscentista)

Barroco

Sermão de Santo António aos Peixes - 2

O Livro do Desassossego - Fernando Pessoa

Mensagem, de Fernando Pessoa

Biografia Fernando Pessoa



17. NOV. 2018 Instituto Politécnico de Leiria

O jogo, curiosidade e prazer na aprendizagem



Obrigado

Adelina Moura

A minha pegada digital

adelina8@gmail.com

#geramovel

<http://adelinamariamoura.wixsite.com/amouracv>

Organização



Apoio Institucional



Instituto do Emprego e Formação Profissional

Apoio Principal



UpsideUp

Patrocinadores principais



Patrocinadores

