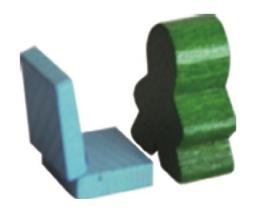
### **TI**

#### M ENCONIFO NACIONAL DE FORMADORES

O jogo, curiosidade e prazer na aprendizagem

Instituto Politécnico de Leiria









PAULA VALENTE (IEFP LEIRIA)

"Estratégias de aprendizagem personalizadas com jogos didático-pedagógicos"













### Estratégias de aprendizagem personalizadas com jogos didático-pedagógicos

Paula Valente

IEFP / Centro de Emprego e Formação

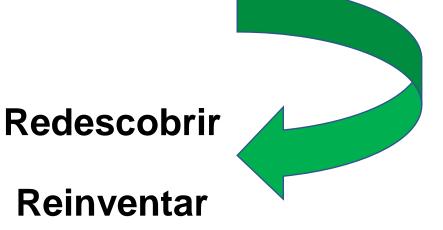
<u>Profissional de</u> Leiria

### Estratégias de aprendizagem personalizadas com jogos didático-pedagógicos

- 1. Introdução
- 2. Estratégias de aprendizagem personalizadas
- 3. As estratégias de aprendizagem personalizadas e o papel dos jogos didático-pedagógicos
- 4. Relatos de experiências jogos
- 5. Conclusão

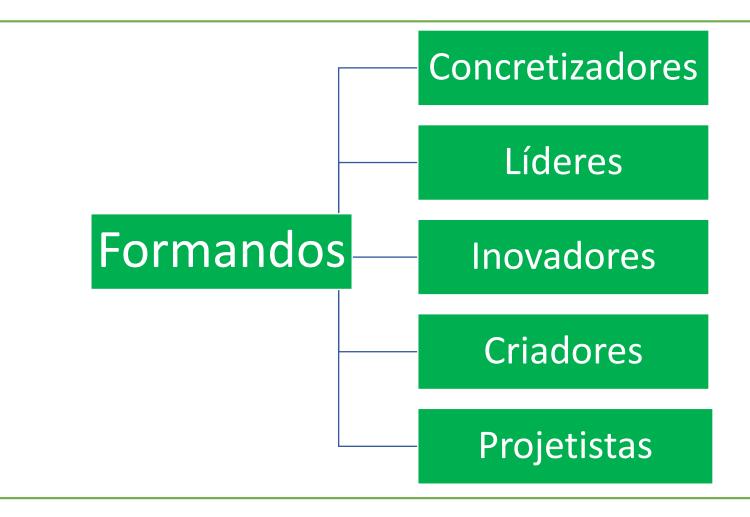
#### 1. Introdução

Formação Profissional no Século XXI



práticas pedagógicas

## 2. Estratégias de aprendizagem personalizadas



## 2. Estratégias de aprendizagem personalizadas

ensinar é criar cidadãos autónomos, capazes de assumirem individual e coletivamente os seus destinos e

<u>aprender</u> é construir essa autonomia no seio de uma cultura cidadã e democrática.



Para que um jogo seja utilizado com um fim educacional é necessário que os objectivos de aprendizagem estejam bem definidos e que contenha o conteúdo que se pretende ensinar ou então que seja possível através do mesmo promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos formandos (adaptado de Gros, 2003).

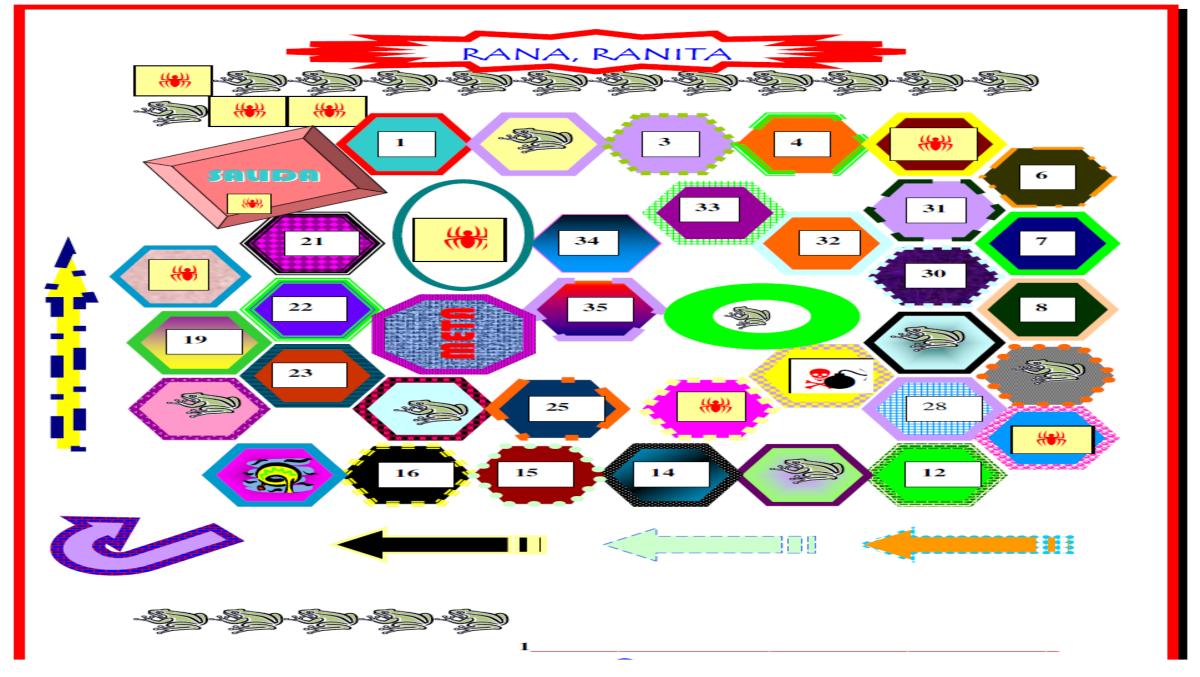
Os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura desenvolvendo a convivência social (Kishimoto, 1993);

"Posto de maneira mais simples, a aprendizagem baseada em jogos digitais é qualquer união entre conteúdo educacional e jogos de computador. A premissa por trás dela é a de que é possível combinar videogames e jogos de computador com uma grande variedade de conteúdos educacionais, atingindo resultados tão bons quanto ou até melhores que aqueles obtidos por meio de métodos tradicionais de aprendizagem no processo" (Prensky, 2012).



## 3. Jogos são importantes no ensino-aprendizagem pois...

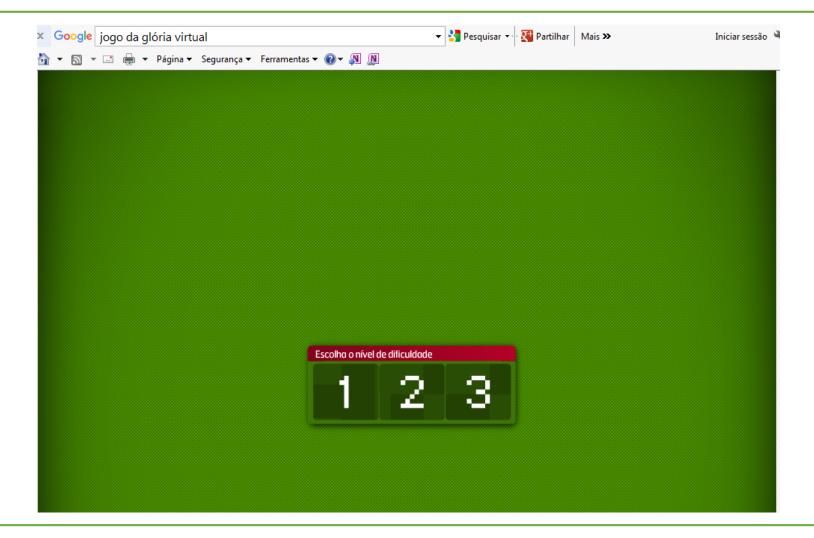
- 1. participação ativa;
- · 2. promovem a afetividade;
- 3. contemplam e respeitam todos os estilos de aprendizagem;
- · 4. identificação do erro através do feedback;
- 5. possibilitam a prática comunicativa;



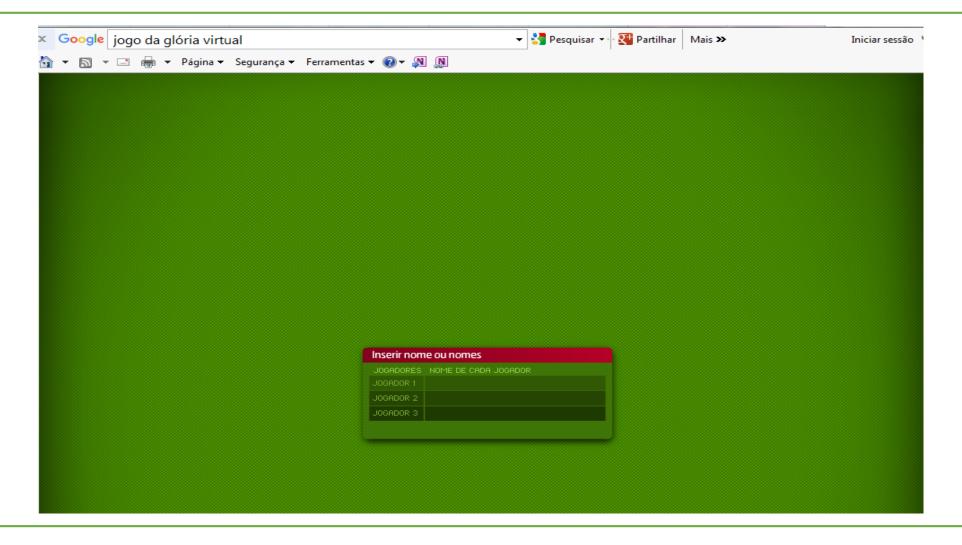
#### jogo de representação de papéis - role play

- Favorece a abordagem comunicativa;
- Os formandos podem dar asas à sua imaginação;
- Promovem o espírito colaborativo, cooperativo e as competências sociais.

Jogo da Glória Virtual



Jogo da Glória Virtual



Jogo da Glória Virtual



#### Jogo da Glória Virtual

RECUA Não víamos o João e a Ana ... cinco dias. 2 RECUA 64 QUAL DAS HIPOTESES ESTÁ CERTA? 48 15 desde há 2 RECUA MONTANHE 37 PÂNTANO 20

Disponível em http://cvc.institutocamoes.pt/aprender-portugues/abrincar/jogo-da-gloria.html

Jogo digital

La competencia léxica I Palabras que suenan igual (la homofonía) **DESECHO DESHECHO** En aqu jardín VASTA **BASTA** HABÍA AVÍA grap HF nario ¡Correcto! APREHENDER APRENDER **HACEROS ACEROS** ICE HICE AYA HAYA HALA ALA

Disponível em http://www.educa.jcyl.es

#### 5. Conclusão

Há que redescobrir e reinventar a pedagogia na formação profissional;

Adotar estratégias cada vez mais personalizadas na aprendizagem, e partilhando-as, como se de um trabalho em rede se tratasse;

Conduzir os formandos a novas descobertas rumo a um conhecimento que se quer colaborativo e cooperativo.



17. NOV. 2018 Instituto Politécnico de Leiria

#### O jogo, curiosidade e prazer na aprendizagem



### Obrigada paulavalente.le@gmail.com

Organização









Apoio Institucional









