

Jogos Digitais



Por que usar jogos digitais como ferramentas mediadoras da aprendizagem?

O aluno é interativo...

- e essa mediação que o leva ao conhecimento e à construção das funções psicológicas superiores são importantes para o seu desenvolvimento psíquico, intelectual, afetivo e social

Na perspectiva Vigotskiana

"podemos considerar os jogos digitais como objetos culturais, pois, além de serem instrumentos de criação humana, expressam aspectos sociais e culturais, com olhar atento e crítico para uma apropriação qualitativa destes objetos, a fim de não prejudicar a formação desses sujeitos" (Oliveira, 2021, p. 193)

O uso dos jogos digitais no contexto escolar

- Possibilita às crianças experienciar situações que promovem a aprendizagem pela prática, o trabalho colaborativo, imaginação, pensamento e raciocínio.

Para Oliveira (2021), a construção desse conhecimento

- advém de uma ação compartilhada que implica um processo de mediação, sendo o professor o elemento mediador das interações das crianças com os objetos culturais (no caso, os jogos digitais).



O jogo não é conteúdo

- É uma estratégia de ensino, e deve cumprir o papel de potencializar o ensino dos conteúdos, inclusive, utilizá-los em diversos contextos que possam ser explorados pelos alunos, em conceitos científicos

Para potencializar a dinâmica com os jogos digitais na sala de aula

existem inúmeras plataformas e sites que possibilitam ao professor criar experiências a partir do uso de jogos.

DidaTic

DIDÁTICA
APRENDIZAGEM E
TECNOLOGIA

