



**X COLÓQUIO  
INTERNACIONAL**  
"Educação e Contemporaneidade"  
22 a 24 de Setembro de 2016  
São Cristóvão/SE - Brasil



ISSN: 1982-3657

## **POSSIBILIDADES DA PLATAFORMA FAZGAME NA PRÁTICA PEDAGÓGICA**

CL?SIA MARIA HORA SANTANA

EIXO: 14. TECNOLOGIA, MÍDIAS E EDUCAÇÃO

~RESUMO Na sociedade contemporânea, a ubiquidade das tecnologias digitais tem trazido novos desafios aos professores, em particular na formação inicial de professores, cujas demandas se acentuam e revelam a necessidade de reflexão em torno nas funcionalidades pedagógicas das tecnologias para revigorar as metodologias, com ênfase na construção da base de conhecimentos da docência. Nesse contexto formativo, alguns professores têm buscado revigorar suas práticas com novas estratégias didática. Neste estudo, de natureza descritiva, busca-se conhecer as características da plataforma FazGame e quais os primeiros resultados de seu uso na formação inicial de professores, a partir da revisão da literatura. Palavras-chave: FazGame. Prática Pedagógica. Formação inicial. ABSTRACT In contemporary society, the ubiquity of digital technologies has brought new challenges to teachers, particularly in the initial training of teachers, whose demands are accentuated and reveal the need for reflection on the pedagogical features of technologies to invigorate the methodologies, with emphasis on building of teaching knowledge base. In this formative context, some teachers have sought to reinvigorate their practices with new teaching strategies. In this study, descriptive in nature, we seek to know the FazGame platform features and which the first results of its use in initial teacher training from the literature review. Keywords: FazGame. Teaching Practice. Initial formation.

RESUMO Na sociedade contemporânea, a ubiquidade das tecnologias digitais tem trazido novos desafios aos professores, em particular na formação inicial de professores, cujas demandas se acentuam e revelam a necessidade de reflexão em torno nas funcionalidades pedagógicas das tecnologias para revigorar as metodologias, com ênfase na construção da base de conhecimentos da docência. Nesse contexto formativo, alguns professores têm buscado revigorar suas práticas

com novas estratégias didática. Neste estudo, de natureza descritiva, busca-se conhecer as características da plataforma FazGame e quais os primeiros resultados de seu uso na formação inicial de professores, a partir da revisão da literatura. Palavras-chave: FazGame. Prática Pedagógica. Formação inicial. ABSTRACT In contemporary society, the ubiquity of digital technologies has brought new challenges to teachers, particularly in the initial training of teachers, whose demands are accentuated and reveal the need for reflection on the pedagogical features of technologies to invigorate the methodologies, with emphasis on building of teaching knowledge base. In this formative context, some teachers have sought to reinvigorate their practices with new teaching strategies. In this study, descriptive in nature, we seek to know the FazGame platform features and which the first results of its use in initial teacher training from the literature review.

Keywords: FazGame. Teaching Practice. Initial formation.

ALVES, L. R. G. e PRETTO, N. “Escola: um espaço de aprendizagem sem prazer?” Comunicação & Educação, v.6, pág. 29-35, 2008. AUSUBEL, D. P. A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982. CHARLOT, B. Da relação com o saber às práticas educativas. São Paulo: Editora Cortez, 2013. COELHO, P. M. F.; SANTANA, M.G.; SILVA, L. F. FAZGAME na UFAL-Sertão: a plataforma interdisciplinar que ensina os alunos a criarem jogos. Revista EducaOnline, v. 9, n. 3, Set./Dez., 2015. COUTINHO, I. de J.; RODRIGUES, P. R.; ALVES, L. Jogos eletrônicos, redes sociais e dispositivos móveis: reflexões para os espaços educativos. Obra digital, n. 10, 2016. GARDNER, H. Estruturas da mente: a teoria das múltiplas inteligências. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994. GEE, J. P. Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Ediciones Aljibe: Málaga, 2003. GEE, J. P. Bons Vídeos jogos + Boa aprendizagem: coletânea de Ensaio sobre os videojogos e Aprendizagem e a Literacia. Portugal: Edições Pedágio, 2010. MATTAR, J. Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. MOITA, F. Game On: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração. São Paulo: Alínea, 2007. POZO, J.I. Aprendizagem e mestres: a nova cultura da aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2008.

RIBEIRO, J. O. Educação e novas tecnologias: Um olhar para além da técnica In: COSCARELLI, Carla V.; RIBEIRO, A. E. (Orgs). *Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Ceale, Autêntica, 2011. RICHARDSON, J.R. et al. Pesquisa social: métodos e técnicas. São Paulo: Atlas, 2008. TEDESCO, J. C. Educar na sociedade do conhecimento. São Paulo: Junqueira&Marin, 2006. VIGOTSKI, L. S. Pensamento e linguagem. São Paulo: WMF Martins Fontes, 1998.

## Programa de Pós-Graduação em Educação - Universidade Federal de Alagoas - UFAL

Recebido em: 05/08/2016

Aprovado em: 05/08/2016

Editor Responsável: Veleida Anahi / Bernard Charlort

Metodo de Avaliação: Double Blind Review

E-ISSN:1982-3657

Doi: