

O Uso de RED e outras ferramentas em sala de aula para aplicação de práticas ativas de aprendizagem

Eduardo Nunes

Abstract

O uso de jogos em sala de aula tem sido alvo de várias experiências e investigação. Porém, ainda é difícil de determinar qual a forma e formato da introdução do jogo na sala de aula, em que circunstâncias (objetivos didáticos, momento temporal, duração, etc.) e qual o impacto expectável. Através de um seminário exploratório, são apresentados recursos educativos digitais e outras ferramentas em sala de aula de forma a impactar o processo de ensino-aprendizagem e a fomentar a aplicação de práticas ativas de aprendizagem em detrimento de um ensino mais expositivo e tradicional.

Bionote

Eduardo Nunes, nasceu em Leiria, é licenciado pela Universidade de Coimbra e mestre em Gestão pela Universidade Católica Portuguesa.

É investigador colaborador do Centro de Investigação inED – ESE – IPP, no projeto “Schoolers & Scholars (SNS): Role-Playing Games (RPG) no Processo de Ensino e Aprendizagem dos 1º CEB e 2º CEB”. Como investigador, possui diversas publicações indexadas nos principais tópicos de investigação: Aprendizagem, gamificação, storytelling na educação, aprendizagem baseada em jogos e ambientes digitais de aprendizagem.