

## JOGOS *ONLINE* NA EDUCAÇÃO: UM PANORAMA DAS PREFERÊNCIAS DOS NATIVOS DIGITAIS

Daniela Certo da Silva<sup>1</sup>. Ketilin Mayra Pedro<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade do Sagrado Coração – [dani\\_certo@outlook.com](mailto:dani_certo@outlook.com)

<sup>2</sup>Centro de ciências humanas – Universidade do Sagrado Coração –  
[ketilinp@yahoo.com.br](mailto:ketilinp@yahoo.com.br)

Tipo de pesquisa: Iniciação Científica sem bolsa – PIVIC

Agência de Fomento: Não há

Área do conhecimento: Humanas – Educação Especial

As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) permeiam toda nossa sociedade e influenciam a vida de todas uma geração. Os jovens utilizam as TDIC principalmente para a comunicação e o entretenimento, sendo que os jogos online fazem parte do cotidiano dos estudantes. A presente pesquisa teve como objetivo geral analisar as preferências dos estudantes nativos digitais em relação aos jogos online e a utilização destes no contexto escolar. Enquanto objetivos específicos pretendeu-se: identificar os jogos online preferidos dos estudantes; classificar os jogos indicados pelos estudantes; identificar o conhecimento dos professores sobre jogos online e gamification e apresentou possibilidades para utilização de jogos online no contexto educacional. Para esse fim, utilizou-se como instrumento para coleta de dados um checklist e um questionário. A pesquisa realizou-se em uma escola de Ensino Fundamental I do município de Bauru/SP. Ao analisarmos os dados coletados, verificamos que os estudantes participantes da pesquisa preferem utilizar o *smartphone* em relação a outros recursos. Sobre os jogos preferidos dos estudantes, a maioria dos estudantes preferem jogos que permitem a elaboração de estratégias e continuidade no jogo. Em relação aos professores, esses reconhecem o potencial das TDIC no contexto educacional, no entanto a barreira relacionada a formação necessária para atuar na área ainda existe. Acreditamos que o catálogo elaborado poderá auxiliar professores e futuros professores na elaboração de propostas pedagógicas por meio dos jogos.

**Palavras-Chave:** Jogos online. Nativos digitais. Gamification.