



<http://www.fpce.uc.pt/encontro.jml/>

Data: Sexta-feira, 26 de outubro de 2012

Local: Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação - Universidade de Coimbra

Submissão de comunicações ou posters: 31 de maio

Inscrição de participantes: A partir de 02 de julho

Inscrição de autores: Até 20 de julho

A integração de jogos e de dispositivos móveis em contexto educativo podem proporcionar oportunidades de aprendizagem únicas.

Os jogos eletrónicos fazem parte do quotidiano das atuais gerações de alunos e a sua utilização no ensino pode melhorar significativamente o processo de aprendizagem através da motivação intrínseca ao ato de jogar. Os mundos virtuais vieram propiciar ambientes de aprendizagem extremamente ricos e interativos e a Web 2.0, mais concretamente as redes sociais, veio multiplicar os jogos colaborativos, de que são exemplo, o farmVille, o CityVille, o Empires & Allies, etc.

O mobile learning constitui uma forma aliciante e inovadora de tentar melhorar a aprendizagem dos alunos através de tecnologias móveis como telemóveis, consolas de jogos, leitores de mp3/mp4, ipads, netbooks, entre outros. O m-learning responde aos desafios da sociedade, às necessidades das atuais gerações de alunos e representa novas oportunidades no ensino a distância.

Neste Encontro estará presente Lynn Alves e Mar Camacho, entre outros especialistas, com o objetivo de debater as implicações dos jogos na aprendizagem e as exigências do m-learning para o ensino. São proporcionados workshops para os que queiram iniciar ou aprofundar a utilização de algumas ferramentas para criação de jogos e de conteúdos para m-learning.