



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ – UECE
CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS - CCT
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO
PÓLO: MAURITI
DISCIPLINA: PROJETO DE PESQUISA
PROF. YURI LACERDA
ALUNO: GABRIEL GOMES

Atividade 1:Projeto e Pesquisa

Mauriti-CE
2020

O uso de jogos digitais voltados para a educação infantil no ensino-aprendizagem

Introdução

De uma forma geral, os jogos fazem parte da nossa vida desde os tempos mais remotos, estando presentes não só na infância, mas como em outros momentos. Os jogos podem ser ferramentas instrucionais eficientes, pois eles divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador.

Além disso, também permitem o reconhecimento e entendimento de regras, identificação dos contextos que elas estão sendo utilizadas e invenção de novos contextos para a modificação das mesmas. Jogar é participar do mundo de faz de conta, dispor-se às incertezas e enfrentar desafios em busca de entretenimento. Através do jogo se revelam a autonomia, criatividade, originalidade e a possibilidade de simular e experimentar situações perigosas e proibidas no nosso cotidiano.

PROBLEMA

É notável a dificuldade de aprendizagem de diversas crianças nos ensinamentos básicos e isso se dá por uma série de fatores, então, como os jogos digitais voltados para a educação podem auxiliar no ensino e na aprendizagem das disciplinas básicas como português e matemática.

Objetivo geral

Observar o uso de ferramentas jogos digitais voltados para a educação como forma de auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, além de ensinar e estimular os alunos sobre o uso das tecnologias.

Específicos

- Trabalhar os jogos educacionais.
- Analisar o desenvolvimento dos alunos.
- Mostrar e auxiliar o professor a como usar essas tecnologias.

Hipótese

É facilmente perceptível que os jogos fazem grande parte das nossas vidas, então como podemos utilizá-los a fim de melhorar o ensino-aprendizagem de algumas matérias, para tanto os jogos tem que ser interessantes e chamativos além de despertar o espírito de competidor dos alunos.