CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC

PROJETO INTERATIVO IV:

USO DE JOGOS COMO MÉTODOS DE APRENDIZADO

SÃO PALO

2013

JÉSSICA DO NASCIMENTO PIROUPO FRANCISCO

LUANA FARES

WANDER CAMILO RODRIGUES

USO DE JOGOS COMO MÉTODOS DE APRENDIZADO

Artigo apresentado à disciplina Projeto Interativo VI do curso de Bacharelado de Ciência da Computação, Centro Universitário SENAC.

Orientador: Prof. Marcelo Hashimoto

SÃO PALO

2013

Resumo

Este artigo tem como objetivo mostrar como os jogos digitais podem ser importantes no processo de aprendizagem.

A utilização de jogos como método de ensino, permite que o conteúdo administrado na formação de crianças e adolescentes, possa ser apresentado de uma forma mais atraente e interativa. Além de um maior interesse pelos conteúdos abordados, com os jogos, os alunos também desenvolvem a suas capacidades de raciocínio.

Abstract

This article aims to show how digital games can be important in the learning process.

The use of games as a teaching method, allows the content given in the training of children and adolescents, can be presented in a way more attractive and interactive. In addition to a greater interest in the subjects covered, with games students also develop their thinking skills.

Introdução

Os jogos digitais são alvos de grandes públicos, atigingindo grande parte da massa populacional – de crianças até adultos. Em geral, os jogos são bastante atrativos, o que faz com que o jogo tenha uma maior procura no mercado.

Quanto mais objetivos e tarefas um jogador deve cumprir em um jogo, maior é o seu nível de envolvimento. Muitas pessoas chegam a passar horas em frente a um computador ou a um video-game. Uma das formas mais convidativas dos jogos, são os denominados jogos *multiplayer,* onde os jogadores podem jogar com outras pessoas ao mesmo tempo, causando uma maior interatividade entre o jogo e os jogadores.

Os jogos podem ser importantes no processo de aprendizagem de crianças e adolescentes, pois pode apresentar o conteúdo ministrado nessa fase da educação, de forma simples, clara, objetiva e convidativa.

Os alunos – ou jogadores – têm a chance que aprender e assimilar os assuntos abordados de forma mais atrativa e interativa.

Conclusão

[A ser acrescentada após o desenvolvimento do projeto.]