

RESUMO

Esta monografia se propõe a discutir a temática dos efeitos dos jogos eletrônicos na aprendizagem infantil, visto que os recursos tecnológicos se encontram disponíveis para a grande maioria da sociedade, até mesmo no contexto educacional, onde docentes utilizam de recursos multimeios no auxílio ao ensino dos educandos. Os jogos eletrônicos, que fazem parte da vida humana, estão cada vez mais incorporados à rotina das crianças. No contexto educacional, os jogos são auxiliares nas aprendizagens destas crianças e necessitam ser mais explorados e conhecidos pelos docentes em suas práticas. A justificativa para o desenvolvimento do presente trabalho está na premissa de que os jogos eletrônicos têm se tornando uma tendência recorrente no ato de brincar infantil. Ao final do trabalho monográfico são indicadas sugestões contextualizadas de jogos educacionais considerando os estágios do desenvolvimento infantil preconizado por Piaget, a fim de desencadear propostas alternativas para os docentes nas práticas educativas com o uso de jogos eletrônicos em diferentes faixas etárias, buscando auxiliá-los no processo de ensino aprendizagem e oportunizando práticas que conduzam a um aprendizado motivacional, prazeroso e interativo aos seus educandos. Sendo que o uso dos jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica auxiliam os docentes, proporcionando aos educandos o engrandecimento do processo de aprendizagem.

Palavras Chave: Recursos Multimeios. Jogos Eletrônicos. Aprendizagem Infantil.