

BRINCANDO E APRENDENDO COM JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

VII Encontro de Iniciação Acadêmica

Joao Pedro Lira Rodrigues, Alan de Matos Pinto, Ian Costa Fernandes, Maria Auricelia da Silva

As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) têm alterado as formas como trabalhamos, nos comunicamos, nos relacionamos e aprendemos. Na educação, as TDIC têm sido incorporadas às práticas docentes como meio para promover aprendizagens mais significativas. O Projeto Brincando e Aprendendo com Jogos Digitais na Educação Infantil desenvolve ações com crianças de três a cinco anos de idade, matriculadas na Unidade Universitária Federal de Educação Infantil Núcleo de Desenvolvimento da Criança (UUNDC/UFC). O objetivo geral consiste em contribuir com a aprendizagem e o desenvolvimento de crianças da Educação Infantil mediante a utilização de jogos digitais. Os objetivos específicos são: pesquisar Recursos Educacionais Digitais (RED) adequados aos interesses das crianças; registrar o progresso e interesse das crianças a partir do uso de jogos digitais; utilizar hardwares adaptados para um melhor manuseio das crianças; permitir a criação de hipóteses e narrativas utilizando jogos digitais. A expectativa é que os jogos digitais favoreçam o desenvolvimento cognitivo, a coordenação motora fina e o raciocínio lógico-matemático, na perspectiva do pensamento computacional. Semanalmente, as crianças utilizam os computadores da UUNDC para acessarem jogos digitais, compatíveis com a sua faixa etária, que proponham desafios cognitivos. São utilizados jogos como Minecraft, Mekorama, Run Marco, jogos disponíveis no site A Hora do Código, dentre outros. Além disso, enquanto jogam, as crianças atribuem significados, tornando os exercícios mais lúdicos, e isso acontece com a mediação dos bolsistas, que também são impactados positivamente com as interações. Durante as atividades, as crianças ampliaram sua capacidade de fazer perguntas, testar hipóteses, resolver problemas e buscar soluções para desafios cognitivos. Vale ressaltar o domínio do mouse e do teclado por parte das crianças, ferramentas muito utilizadas nas atividades.

Palavras-chave: EDUCAÇÃO INFANTIL. JOGOS DIGITAIS. APRENDIZAGEM.