



LUDICIDADE DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Autor(res)

Luiz Henrique Alves Dos Santos
Bianca Barros Da Silva

Categoria do Trabalho

3

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE BRASÍLIA

Introdução

No cenário atual, o uso das Tecnologias estão se tornando proeminente em vários aspectos da vida e principalmente nas escolas. Neste trabalho abordáramos a análise da força do uso das tecnologias de informação e comunicativa no ensino das crianças.

A inclusão da Tecnologia da informação e Comunicação TICs e da Ludicidade na educação infantil mostra-se com assunto de grande importância na atualidade. As TICs nos proporcionam recursos e ferramentas, fazendo com que se torna mais interativo e dinâmico.

Esta pesquisa respondera como podemos garantir que os jogos sejam combinados de forma eficaz e responsável com as TICs.

Objetivo

Investigar os objetivos gerais deste trabalho, podem ser feitos da seguinte forma da seguinte forma: Definir o potencial da combinação do jogo com as TICs como estratégia para promover a aprendizagem.

Material e Métodos

O método que irão ser aplicadas nesse trabalho, serão constituído por várias etapas como: pesquisa bibliografia através de pesquisas em livros, revistas pedagógicas, sites da Internet entre outros, segundo Kishimoto (2002a), cuja visão nos mostra a existência de termos que, por serem empregados com significados diferentes, acabam tornando-se imprecisos, como o jogo, o brinquedo e a brincadeira Com esta assertiva, concorda Kishimoto (2002), ao alegar que a brincadeira assume nuances importantes para o desenvolvimento da criança.

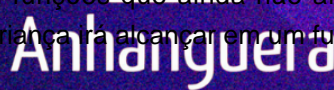
Resultados e Discussão

Na visão de Vygotsky (1998) o jogo simbólico é como uma atividade típica da infância e essencial ao desenvolvimento infantil, ocorrendo a partir da aquisição da representação simbólica, impulsionada pela imitação. Desta maneira, o jogo pode ser considerado uma atividade muito importante, pois através dele a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal, com funções que ainda não amadureceram, mas que se encontram em processo de maturação, ou seja, o que a criança irá alcançar em um futuro próximo.

Conclusão



3ª MOSTRA CIENTÍFICA





Conclui-se que ludicidade digital na educação infantil é uma ferramenta importante para tornar a aprendizagem, mais envolvente e mais expressiva promovendo o desenvolvimento integral das crianças por meio de experiências educativas inovadoras e estimulantes.

Referências

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 2002

Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 2002

Vygotsky, L. S. (1998). A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes.



3^a MOSTRA CIENTÍFICA



Anhanguera