

CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS E ANIMAÇÕES: PROTAGONISMO INFANTIL NA UUNDC

XXXI Encontro de Extensão

Jose Ricardo Cassimiro Costa, Maria Auricelia da Silva

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) estão fortemente inseridas no nosso dia a dia, e a inclusão dessas tecnologias na Educação Infantil tem-se mostrado uma importante ferramenta para favorecer a aprendizagem das crianças. O objetivo geral deste trabalho é contribuir com a aprendizagem e o desenvolvimento de crianças da Educação Infantil mediante a utilização de tecnologias digitais. A produção de jogos e histórias com suporte digital é uma das ações do Projeto Tecnologias Digitais na Educação Infantil: ludicidade e aprendizagem, trabalho desenvolvido com crianças de cinco anos de idade na Unidade Universitária Federal de Educação Infantil Núcleo de Desenvolvimento da Criança (UUNDC/UFC). A ferramenta digital utilizada é o Scratch, uma linguagem de programação que utiliza blocos pré-definidos, os quais permitem a criação de jogos e animações. Durante a produção, cada criança é atendida individualmente, cria a história, exercita a fantasia e a criatividade com a elaboração de narrativas, construção de cenários e detalhamento de cenas, sempre revisando o resultado. Por fim, os resultados das criações são divulgados. Outro trabalho que acontece paralelamente às criações usando o aplicativo Scratch, são as produções de histórias com auxílio do Recurso Educacional Digital (RED) “Histórias Fantásticas”. Esse RED, disponível no repositório Athena, do grupo PROATIVA/UFC, é utilizado com crianças de cinco anos em uma escola municipal de Fortaleza. Cada criança cria uma história usando esse RED que, posteriormente, será publicada em um livro digital com as produções de toda a turma. As crianças mostram-se muito envolvidas com o uso desses recursos digitais e estão produzindo narrativas consistentes e interessantes. Como bolsista, estudante e futuro profissional, a participação nessas ações de Extensão enriquece minhas experiências e amplia minhas expectativas quanto ao uso de recursos digitais nas diversas áreas do conhecimento.

Palavras-chave: EDUCAÇÃO INFANTIL. CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS. PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS.