

## **Tecnologias na infância: uma análise do jogo de um labirinto nas versões física e digital com crianças de 4 anos**

Ana Carolina de Fraga Dorneles<sup>1</sup>, Aline Silva de Bona<sup>1</sup>, Anelise Lemke Kologeski<sup>1\*</sup>  
\*Orientador(a)

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus*  
Osório. Osório, RS

Atualmente, é comum observar as crianças interagindo com a tecnologia, especialmente em aplicativos. Na área da informática na educação, autores como (SILVA; FAGUNDES; MENEZES, 2018) e (CHAUDRON, 2015) discutem sobre o uso destas tecnologias no período da infância, mas não há consenso entre benefícios e efeitos desse uso, pois existem diversos fatores a serem analisados que justificam essa divergência. A pesquisa objetiva analisar aplicativos em aspectos educativos, mapeando e realizando experimentos práticos, direcionados ao desenvolvimento na aprendizagem da criança, observando neste trabalho possíveis efeitos de um aplicativo específico, que apresenta um jogo de Labirinto, em sua versão física (concreta) e digital, relatando os efeitos apresentados em ambas. Inicialmente, os aplicativos foram tabulados de maneira investigativa seguindo critérios como a divisão entre: concreto, educativo, simulação e entretenimento. Posteriormente, foi realizada a investigação de um aplicativo categorizado como concreto, com propósito de comparar as diferenças entre os jogos em sua forma física e digital. O jogo escolhido foi um Labirinto (PESCAPPS, 2020), que trabalha questões de raciocínio lógico, além de utilizar a ideia introdutória de plano cartesiano. Esse aplicado, de forma física e depois digital, em duas turmas, uma com crianças de 4 anos e 3 meses e outra de 4 anos e 10 meses. Resultados: na primeira turma, com 18 crianças, 6 demonstraram facilidade na versão digital. Já na versão física 10 delas possuíam facilidade. Na segunda turma, com 17 crianças, 6 demonstraram facilidade na versão digital. Já na versão física 8 delas possuíam facilidade. Pode-se perceber que, enquanto os resultados do jogo físico foram parecidos nas duas turmas, o jogo digital possui uma diferença grande entre as crianças que concluíram com facilidade, isso porque algumas crianças de ambas as turmas não possuíam nenhum contato prévio com aparelhos digitais e precisaram ser introduzidas para a realização da atividade. Como conclusão, observa-se que a versão digital é mais atrativa para as crianças, o que direciona a um aprendizado proveitoso, enquanto o jogo físico explora possibilidades de realização dos problemas que a versão digital não permite, pois é programada para que se resolva de determinada forma, exercitando o raciocínio lógico e a coordenação motora. O uso de ferramentas digitais, definidas como jogos e aplicativos, possibilita explorar o aprendizado de forma atrativa e divertida, além da inclusão digital, tornando-se uma ferramenta de aprendizado fundamental em sala de aula.

Palavras-chaves: Tecnologias Digitais. Jogos Manuais. Desenvolvimento Infantil.