

JOGOS DE TABULEIRO DIGITAIS E PENSAMENTO ESTRATÉGICO

IANKEVICZ, R. R. W. [1]; SCHEFFER, N. F. [2]

O estudo tem como tema central os jogos de tabuleiro digitais e o pensamento estratégico. A questão norteadora é “Quais estratégias cognitivas os estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental desenvolverão por meio do uso de jogos de tabuleiro digitais e de que forma essas estratégias contribuirão para a desenvolvimento de seu aprendizado?”. A pesquisa justifica-se, pois os jogos são recursos que favorecem o desenvolvimento de competências e habilidades na caminhada estudantil, dinamizando o processo. Mostrar alguns caminhos e experiências bem-sucedidas incentivarão o uso mais frequente destes recursos em sala de aula. Atividades em grupo como as que os jogos de tabuleiro digitais são capazes de oferecer são essenciais para fortalecer a cooperação, tomada de decisão, pensamento estratégico, resolução de problemas. Objetiva-se através do estudo aprofundar conhecimentos teóricos acerca do tema; identificar, selecionar, aplicar jogos de tabuleiro digitais, bem como avaliar o potencial que estes jogos podem apresentar no desenvolvimento do pensamento estratégico investigando como podem ser utilizados para promoção do aprendizado. A pesquisa é qualitativa, englobando aprendizagem lúdica, jogos digitais (ênfase nos jogos de tabuleiro), desenvolvimento cognitivo e social e estratégias pedagógicas mediadas por tecnologia. A amostra deste estudo será composta por estudantes dos 2ºs anos de duas escolas de um município do Norte do Rio Grande do Sul. Será realizado um levantamento dos principais jogos de tabuleiro disponíveis em versões digitais considerando critérios como adequação pedagógica e faixa etária, interatividade, usabilidade, possibilidade de desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. A coleta de dados ocorrerá por meio de uma Oficina a ser realizada no contra turno escolar e a participação dos estudantes será voluntária e os dados serão coletados a partir da prática, observações, rodas de conversa, depoimentos, registros escritos e aplicação de questionários. A análise dos jogos compreenderá aspectos como o engajamento e participação do grupo, estratégias desenvolvidas, indicadores de aprendizagem, acessibilidade, adequação a faixa etária, interatividade, facilidade de compreensão. A partir da análise dos resultados, serão propostas atividades e estratégias pedagógicas que integrem os jogos de tabuleiro digitais ao planejamento didático das séries iniciais. Essas propostas considerarão as competências da BNCC, as práticas pedagógicas observadas e as potencialidades dos jogos analisados. Conforme resumo, espera-se como resultado final um 'caderno pedagógico para os professores trabalharem com os jogos de tabuleiro digitais em sala de aula'. A exploração do tema de pesquisa está em estágio inicial.

Palavras-chave: Recursos tecnológicos; habilidades; competências; jogos digitais.

Área do Conhecimento: Ciências Exatas e da Terra

Origem: Pesquisa.

[1]Raquel Regina Woyniak Iankevicz. Mestranda em Educação. UFFS.

raquel.iankevicz@estudante.uffs.edu.br

[2]Nilce Fátima Scheffer. Docente PPGPE. UFFS. nilce.scheffer@uffs.edu.br