

A Ciência e os caminhos do desenvolvimento

A NEUROEDUCAÇÃO: A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Andreza de Souza Almeida, Crisóstomo Lima Nascimento

A neuroeducação é um ramo recente e interdisciplinar da neurociência que busca levar os educadores à conhecimentos que relacionam o cérebro à aprendizagem, considerando a união entre a educação, a psicologia e a neurociência. Este campo surgiu da fusão dessas três áreas e auxilia na modificação das estruturas funcionais que limitam a aprendizagem e aperfeiçoa o desempenho da inteligência. Dessa forma, uma das estratégias utilizadas pela neuroeducação é o lúdico, visto que toda atividade que incorpora a ludicidade pode se tornar um recurso facilitador do processo de aprendizagem. Na educação infantil, os jogos digitais se constituem em ferramentas que se bem utilizadas podem ampliar a capacidade simbólica da criança a fim de facilitar sua aprendizagem. Sendo assim, o objetivo da pesquisa é analisar como a neuroeducação, aliada aos jogos digitais, pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. Este estudo será desenvolvido por meio de pesquisa bibliográfica, com o intuito de buscar respostas através do levantamento de material já publicado sobre o tema. A utilização dos jogos na educação pode ser uma das formas de auxiliar no desenvolvimento das competências e habilidades cognitivas dos alunos, visto que há evidências na literatura que afirmam que o jogo é o espaço onde se encontram todos os elementos que propõe a neuroeducação, pois os efeitos dos jogos digitais influenciam na aprendizagem por meio da estimulação do sistema nervoso e dos sistemas sensoriais. Esta ferramenta também exige graus diferentes de atenção, concentração e resolução de problemas, uma vez que trabalham vários sistemas ao mesmo tempo, provocando uma reação no cérebro que ativa as sinapses, o sistema visual, auditivo e tátil em atividades lúdicas. Entretanto, o processo de aprendizagem não depende apenas do cérebro, existem outros fatores intrínsecos relacionados ao ato de aprender que devem ser considerados, como a falta de atividades físicas, os níveis de interesse, os graus de motivação, uma nutrição deficitária e a privação do sono. Portanto, esta pesquisa se propõe a debreçar-se sobre o assunto, de modo a contribuir com o aprofundamento das pesquisas já existentes, bem como torna-se mais um instrumento de consulta do processo de desenvolvimento do tema.

Ex.: Neuroeducação, Jogos digitais, Ensino-aprendizagem.

Instituição de fomento: FAPERJ, UENF