

# **APRENDER BRINCANDO: MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL (AÇÃO DE EXTENSÃO: TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: LUDICIDADE E APRENDIZAGEM; Nº CP.2016 PJ.0267)**

**XXV Encontro de Extensão**

Anna Karolina Falcão, José Aloisio Macedo Filho, Maria Auricelia da Silva

O acesso a recursos digitais e à Internet é uma prática comum entre as crianças da sociedade contemporânea. Antes mesmo de entrarem para a escola, elas acessam mídias digitais, especialmente as tecnologias móveis e realizam muitas atividades, de modo a serem inseridas na cultura digital desde a mais tenra idade. Essa realidade interfere na maneira como os professores pensam e desenvolvem práticas pedagógicas com suporte digital desde a Educação Infantil. Assim, o objetivo deste trabalho consistiu em investigar os interesses das crianças pelo uso de recursos digitais, como os utilizam em seu cotidiano e o tempo que consomem em atividades dessa natureza. Este objetivo constitui a primeira etapa do desenvolvimento do Projeto de Extensão intitulado Tecnologias Digitais na Educação Infantil: ludicidade e aprendizagem, que investigou os interesses e atividades desenvolvidas pelas crianças em relação ao uso de recursos digitais. O paradigma interpretativo e a abordagem quali-quantitativa constituíram o esteio à pesquisa. Os dados foram coletados por meio de um questionário aplicado aos familiares de crianças de três a cinco anos de idade, a fim de sondar os interesses e usos que elas fazem dos recursos digitais aos quais têm acesso. O locus da pesquisa foi a Unidade Universitária Federal de Educação Infantil Núcleo de Desenvolvimento da Criança (UUNDC). Os dados quantitativos foram tratados e organizados em gráficos, tendo como suporte a planilha Excel, etapa que favoreceu a análise qualitativa. Dentre as tecnologias mais usadas pelas crianças encontram-se as móveis, notadamente o smartphone e o tablet, porque são mais comuns, acessíveis, fáceis de conduzir e manusear. Os resultados indicaram que as crianças demonstram grande familiaridade com as tecnologias digitais, o que possibilita ao professor utilizá-las como recurso pedagógico.

Palavras-chave: EDUCAÇÃO INFANTIL. MÍDIAS DIGITAIS. LUDICIDADE.