

INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais transformou significativamente a forma como as crianças interagem com o mundo ao seu redor. Entre essas tecnologias, a realidade virtual tem ganhado destaque por proporcionar experiências imersivas e interativas que podem ir além do entretenimento. Este trabalho tem como objetivo analisar como jogos em realidade virtual podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo de crianças de 6 a 10 anos, estimulando habilidades como memória, raciocínio lógico, atenção e resolução de problemas.

Na sociedade atual, as telas estão presentes no cotidiano infantil, seja em celulares, computadores, tablets ou videogames. No entanto, o uso excessivo e sem propósito educativo pode trazer consequências negativas. Por isso, é importante estudar formas de aplicar essas ferramentas de modo pedagógico, tornando-as aliadas no processo de aprendizagem e no desenvolvimento de competências essenciais para essa faixa etária.

METODOLOGIA

O projeto foi dividido em etapas. A primeira consistiu na construção de um óculos de realidade virtual acessível, feito à mão com papelão e lentes, inspirado no Google Cardboard, permitindo reduzir custos e possibilitando que mais pessoas tenham acesso à experiência.

A etapa seguinte, ainda em andamento, envolve o desenvolvimento de um jogo educativo na plataforma Unity, utilizando Python como linguagem de programação para implementar funcionalidades e o GitHub para organizar e gerenciar as tarefas da equipe.

O jogo será inspirado no formato escape room, no qual o jogador precisará encontrar pedaços de uma chave para sair do cenário. Para conquistar essas peças, ele deverá completar minijogos, como quebra-cabeças, jogos da memória e desafios matemáticos. Esses minijogos foram escolhidos por trabalharem diferentes aspectos do desenvolvimento cognitivo, como concentração, raciocínio lógico e capacidade de resolução de problemas.

CONCLUSÃO

Espera-se que, com a finalização do jogo, seja possível comprovar que a realidade virtual pode ser utilizada como ferramenta educativa, unindo diversão e aprendizagem. Além disso, o projeto pretende mostrar que, quando a tecnologia é aplicada de forma orientada e com objetivos claros, ela pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo das crianças, tornando o aprendizado mais dinâmico e motivador.

Outro ponto relevante é a proposta de acessibilidade, já que o óculos artesanal oferece uma alternativa de baixo custo, permitindo que escolas e famílias com menos recursos possam usufruir de experiências imersivas. Assim, este trabalho busca não apenas criar um recurso educativo, mas também incentivar o uso consciente e criativo da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem.