



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA  
MODALIDADE À DISTÂNCIA**

**SANDRA ALVES ARAÚJO**

**A LUDICIDADE DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**CAMPINA GRANDE - PB  
2014**

**SANDRA ALVES ARAÚJO**

**A LUDICIDADE DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade à Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Ms. Danielle Menezes de Oliveira Gonçalves

**CAMPINA GRANDE – PB  
2014**

A663l Araújo, Sandra Alves.

A ludicidade digital na educação infantil / Sandra Alves Araújo. –  
João Pessoa: UFPB, 2014.

54f. ; il.

Orientador: Danielle Menezes de Oliveira Gonçalves

Monografia (graduação em Pedagogia – modalidade a distância)  
– UFPB/CE

1. Educação infantil. 2. Ludicidade. 3. Aprendizagem. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.24 (043.2)

**SANDRA ALVES ARAÚJO**

**A LUDICIDADE DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade a Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Aprovada em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/2014

**BANCA EXAMINADORA**

Profª. \_\_\_\_\_  
Danielle Menezes de Oliveira Gonçalves (Profª. Orientadora)  
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

Profª. \_\_\_\_\_  
Kiara Tatianny Santos da Costa (Profª. Convidada)  
Universidade Federal da Paraíba - UFCG

Profª. \_\_\_\_\_  
Margarida Sônia Marinho do Monte Silva (Profª. Convidada)  
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

## **DEDICATÓRIA**

A razão de meu viver, meu filho, *Renan de Luca*, concretização do sonho materno e ao meu amado esposo *Sandro Gláucio*, dedico este título, uma vez que, não existem palavras que expressem o amor, a gratidão e o respeito na busca desta conquista.

## AGRADECIMENTO

Aos meus pais, *Oscar e Severina* pelas orientações sobre a busca do conhecimento;

Ao meu irmão *Oscar* e minha cunhada *Luzimara* pela força;

Aos meus sobrinhos *Priscila, Oscar e Miguel* pelo reconhecimento;

A *Patrício Marques*, primo amado, ícone familiar, exemplo de marido, pai, professor e de homem de índole inabalável, que transborda simplicidade e paz e traz consigo um enorme coração do mesmo tamanho ou maior que sua titularidade acadêmica;

A *Rosa de Lourdes e Janelene Santos* pela amizade sincera;

A orientadora, Prof<sup>a</sup>. *Danielle* pela paciência, respeito, resiliência, e amizade.

Aos professores formadores, *Ed Porto, Osvaldo Maia, Pierre Normando, Plínio Dias, Luciênio de Macêdo, Daniele Dias, Iraquitã de Oliveira, Lebiã Tamar, Margarida Marinho, Thalyta de Paula e Jemima Queiroz*, pelo respeito, consideração, diálogos e mensagens proveitosas e animadoras que resultaram muito além de conhecimentos, já que os alunos virtuais, estão presentes em alma, em reflexões, em pensamentos e vocês não esqueceram disto. (Descritos por ordem dos períodos).

Aos mediadores: *Alba Lúcia, Cijame Júnior, Josineide Sousa, Jivago Correia, Luiz Eduardo, Kiara Tatianny, Conceição Paulino, Luciano Vieira, Joceane Gomes, Cibelle Almeida, Walmira Medeiros, Vânia Cristina, Sandra Cristina, Katiene Rose, Eliana Raquel, Elizenda Sobreira, Josilane Márcia, Walber Barbosa, Ana Malta, Gilmar Caramurú, Karla Carolina, Heldomiro Correia, Eliana Diniz, Keliene Christina e Carlene Santos* pela paciência nas repostas das dúvidas, dedicações nas explicações, disponibilidade sem limites de tempo e pelos ensinamentos. (Descritos por ordem dos períodos).

A equipe do pólo da UFPB de Campina Grande, *Jaci, Joelma, Joseane, Alexandre, Hosana, Da Paz e Cláudia* pelos atendimentos eficientes, quando necessitei.

As instituições escolares, *Escola Santo Afonso, Creche Pré Escolar Maria Tereza Nepomuceno, Instituto Reino da Alegria e Colégio Santa Mônica*, pela disponibilidade e acolhimento nos estágios supervisionados e pesquisas.

## **RESUMO**

O presente trabalho teve algumas reflexões em torno da utilização dos jogos digitais na sala de aula da educação infantil, uma vez que a tecnologia de informação e comunicação (TIC) é proveniente da evolução e adaptação social. Desta forma, foi abordado de que maneira os jogos eletrônicos podem contribuir no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. Elegemos como objetivos específicos, identificar estudos que apresentem a utilização das TIC na educação infantil; descrever as tecnologias utilizadas e discorrer sobre a contribuição que o uso dos jogos eletrônicos acarreta para a educação infantil. Portanto, este trabalho justifica sua relevância ao pensar sobre novas propostas de ensino aprendizagem que englobam o uso de jogos eletrônicos para o desenvolvimento do aluno na educação infantil, e contribui para a realização de mais pesquisas na área educacional. Os procedimentos metodológicos utilizados nesta pesquisa, foram oriundos das informações coletas em livros, artigos científicos, monografias, teses e revistas, relacionados a reflexões sobre como os jogos eletrônicos podem contribuir no processo de ensino aprendizagem na educação infantil, o que caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica. Assim, os jogos virtuais contribuem para a promoção, motivação e aprendizagem das crianças na educação infantil, com suas formas mais diversificadas de interações. Não foi afirmado nesta análise bibliográfica que os métodos tradicionais de ensino e aprendizagem não são eficazes, de forma nenhuma, o que foi pesquisado e verificado é que as TIC podem e devem ser comparadas a ferramentas adicionais da aprendizagem. Alguns dos dados apontaram que o uso das TIC em sala de aula, apenas renderá bons frutos se forem conduzidos por educadores aptos e conscientes do direcionamento educacional que foi previamente planejado.

**PALAVRAS CHAVES:** CRIANÇA. JOGOS. TECNOLOGIA. APRENDIZAGEM.

## **ABSTRACT**

This study had some reflections on the use of digital games in the classroom early childhood education, since the information and communication technology (ICT) comes from the evolution and social adaptation. Thus, it was discussed how video games can contribute to the process of teaching and learning in early childhood education. We selected as specific objectives, identify studies showing the use of ICT in early childhood education; describe the technologies used and discuss the contribution that the use of video games leads to early childhood education. Therefore, this work justifies its relevance to think about new proposals for teaching and learning that include the use of electronic games for the student's development in early childhood education, and contributes to the further research in education. The methodological procedures used in this study were derived from information collected in books, scientific articles, monographs, theses and journals related to reflections on how video games can contribute to the process of teaching and learning in early childhood education, which is characterized as a literature. Thus, virtual games contribute to the promotion, motivation and learning of children in early childhood education, with its more diversified forms of interactions. It was stated in this literature review that traditional methods of teaching and learning are not effective at all, which was researched and verified is that ICT can and should be compared to additional learning tools. Some of the data showed that the use of ICT in the classroom, only yield good results if conducted by appropriate educators and aware of the educational direction that was previously planned.

**PALAVRAS CHAVES** CHILD. GAMES. TECHNOLOGY. LEARNING.



## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>2 A LUDICIDADE, OS JOGOS E O UNIVERSO DA EDUCAÇÃO INFANTIL .....</b>	<b>12</b>
2.1 Conceituando a ludicidade .....	12
2.2 A importância da ludicidade na educação infantil.....	15
<b>3 TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC) NO UNIVERSO DA EDUCAÇÃO INFANTIL .....</b>	<b>20</b>
3.1 Conceituando as TIC.....	20
3.2 A importância das TIC na educação infantil .....	22
<b>4 PERCURSO METODOLÓGICO .....</b>	<b>27</b>
4.1 Caracterização da pesquisa .....	27
4.2 Procedimento e coleta de dados .....	29
<b>5 UM OLHAR DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Discutindo os dados .....</b>	<b>30</b>
5.1 Estudos que utilizaram as TIC em sala de aula na educação infantil.....	31
5.2 As tecnologias utilizadas nas escolas de educação infantil .....	35
5.3 A contribuição dos jogos eletrônicos na educação infantil .....	38
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>43</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>45</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>49</b>

## INTRODUÇÃO

A crescente utilização de ferramentas tecnológicas na sociedade pelo público infantil, ocorreu quando as crianças manipularam intensamente estas tecnologias como: computadores, tablets, vídeo games, celulares, televisões, dentre outros, que a cada dia tornam-se mais leves e potentes. A esta especificidade, os pesquisadores denominaram de letramento digital, que Larcher e Veronese (2014, p. 1) exalta como sendo “uma prática cultural, que leva o aluno a compreender a função de leitura e da escrita em nossa sociedade”.

Logo, se destaca por levar em consideração as necessidades, que as pessoas apresentam no domínio de informações e habilidades que devem ser praticadas pelas instituições de ensino, objetivando a inserção dos estudantes em uma sociedade impregnada de equipamentos eletrônicos e digitais (XAVIER, 2005).

O letramento digital se faz necessário na educação infantil, já que o aluno de hoje, irá se autoletrar em casa, com colegas, na comunidade, pois saber utilizar a tecnologia atualmente é necessidade social. Torna-se viável a compreensão do uso das tecnologias quando nos remetemos a necessidade da utilização do telefone celular, da internet para pesquisas escolares, de e-mails, redes sociais entre outros.

Cabe aos educadores, pais ou adultos orientar e mediar o uso dos meios eletrônicos, visto que, a tecnologia deve estar em prol da educação, uma vez que, tendo as TIC como aliada e não como oposição é possível instruir os pequenos aprendentes na manipulação pertinente destas tecnologias sem afetar o diálogo, a comunicação familiar, educacional e com amigos. Por isso a importância de vincular a tecnologia de jogos eletrônicos à aprendizagem, a educação, por meio da utilização pedagógica e metodológica coerentes, adequadas a cada faixa etária, ao ensino e aprendizagem.

Diante deste contexto, destacamos a importância que tem as TIC na educação, como nos afirma Brito e Purificação (2006, p.25):

A comunidade escolar depara-se com três caminhos: repelir as tecnologias e tentar ficar fora do processo; apropriar-se da técnica e transformar a vida em uma corrida atrás do novo; ou apropriar-se dos processos, desenvolvendo habilidades que permitam o controle das tecnologias e de seus efeitos.

Podemos assegurar diante dos ensinamentos de Brito e Purificação (2006) que as instituições escolares podem trilhar três direções distintas em relação ao uso das TIC, que são: rejeitar as tecnologias, permanecendo de fora do processo; ponderar técnicas e alterar a vida buscando o novo; ou conquistar os métodos inovadores, utilizando a desenvoltura de habilidades que viabilizam o domínio das tecnologias e suas causas.

A primeira opção, ilustra o continuísmo, a dependência exclusiva aos métodos acadêmicos arcaicos e repetitivos, o que não corresponde ao ensino aprendizagem nos dias atuais, ou seja, a comunidade escolar permanece fora da tecnologia e na contra mão do processo tecnológico e educativo.

A segunda opção, diz respeito, a comunidade escolar possuir a tecnologia, mas não integrá-la naquele momento, devido a frenética busca por novas técnicas que surgem ininterruptamente, devido ao processo capitalista e seu consumo desfreado.

A terceira opção, remete a utilização das tecnologias no processo de ensino aprendizagem que a escola tem acesso naquele momento, ou seja, é voltada para a reflexão do educador em relação a sua práxis, já que, ao elaborar e operacionalizar projetos educacionais como a inclusão das tecnologias de informação e comunicação, o mesmo viabiliza a integração das TIC “a ação pedagógica na comunidade intra e extra escolar e explicitá-los claramente na proposta educativa na escola” (BRITO e PURIFICAÇÃO, 2006, p. 26).

Diante das três opções citadas acima pelas autoras Brito e Purificação (2006), concordamos com terceira, pois esta opção leva a trilhar caminhos que direcionam a uma “formação intelectual, emocional e corporal do cidadão que lhe permita criar, planejar e interferir na sociedade” (BRITO e PURIFICAÇÃO, 2006, p. 26).

Desta forma, surge a seguinte questão problema: de que maneira os jogos eletrônicos podem contribuir no processo de ensino - aprendizagem na educação infantil?

Logo, diante os argumentos citados, apresenta-se o seguinte objetivo geral deste trabalho analisar como os jogos eletrônicos podem contribuir no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. Bem como, os objetivos específicos: - Identificar estudos que apresentem a utilização das TIC em sala de aula na Educação Infantil; -

Apresentar as tecnologias utilizadas nas escolas de Educação Infantil; e discorrer sobre a contribuição dos Jogos Eletrônicos na Educação Infantil;

Portanto, este trabalho se justifica e torna-se relevante ao refletir as novas propostas de ensino aprendizagem que englobam as tecnologias com relação ao aluno da educação infantil, e contribui para a realização de mais pesquisas na área educacional sobre este tema, com pesquisas de campo.

Uma vez que, este assunto é plenamente direcionado a comunidade, as famílias, aos pais, mães, responsáveis, profissionais da educação, dentre outros, ou seja, é de interesse da sociedade em geral, da qual convivemos e fazemos parte.

Esta pesquisa é relevante devido à observação de que em pleno século XXI, ainda existem professores que relutam ou não sabem utilizar as tecnologias de informação e comunicação em sala de aula, mesmo que estas tecnologias atinjam um grande e conectado público, o infantil.

O professor que usa as TIC em sala de aula pode transformá-las em táticas, em dicas para educação, para aprendizagem. O educador comprometido com sua prática e que utiliza estas tecnologias, proporciona a seus educandos uma pedagogia do diálogo, de forma democrática, como também a participação, a socialização e interação infantil, em meio a um ambiente de aprendizagem significativa prazerosa e conhecida, onde os alunos utilizam sua própria linguagem.

Assim, este educador proporciona o conhecimento de mundo para as crianças, e quando esse mundo é comparado as tecnologias inovadoras que os alunos têm acesso cotidianamente no ambiente familiar, na sociedade, poderemos perceber o quão é importante o uso das TIC na educação, como nos reforça Brito e Purificação (2006) ao relacionar que a tecnologia está presente em todas as áreas da sociedade, o que comprova a necessidade da utilização da mesma nas instituições escolares.

Da mesma forma, Sancho (2006, p. 18) explica que as TIC exercem importantes influencias na evolução da infância, nas formas de aprendizagem, nas socializações, nas construções de significados e valores no mundo em que vivemos, por estes motivos almejamos a realização desta pesquisa acadêmica.

Este trabalho apresenta seis capítulos. O primeiro abrange noções introdutórias para o entendimento do tema em questão. O segundo capítulo apresenta a visão de

diversos autores sobre o conceito e a importância da ludicidade. O terceiro capítulo aborda os conceitos e importância das TIC (tecnologia de informação e comunicação) na percepção de vários autores. O quarto capítulo traz o percurso metodológico desenvolvidos no trabalho, como a caracterização da pesquisa e o procedimento e coleta de dados. O quinto capítulo foi realizado a discussão dos dados, mostra os estudos que utilizaram as TIC em sala de aula na educação infantil, as tecnologias utilizadas nas escolas de educação infantil e a contribuição dos jogos eletrônicos na educação infantil. E por fim, no sexto capítulo realizamos as considerações finais.

## **2 A LUDICIDADE, OS JOGOS E O UNIVERSO DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A ludicidade é presente no universo infantil, logo o educador infantil precisa conhecer a relevância da prática do trinômio: educar, cuidar e brincar. A ludicidade é uma atividade livre, espontânea e voluntária que também contribui para o desenvolvimento do raciocínio e favorece a interação, a socialização, os preceitos morais e éticos.

Nesta perspectiva, KISHIMOTO (2010, p.41) afirma a importância da utilização do jogo na educação infantil:

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

O educador que utiliza os jogos nas metodologias de ensino, criam oportunidades e despertam a curiosidade do estudante em relação aos conteúdos curriculares, com ferramentas atrativas e prazerosas para a evolução de aptidões cognitivas.

### **2.1 Conceituando a Ludicidade**

Conceituar o jogo não se constitui uma atividade fácil. A própria palavra jogo pode direcionar diferentes situações. “Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros.” (KISHIMOTO, 2010, p.15).

Quando o lúdico é mencionado, automaticamente se relaciona a liberdade ou livre-arbítrio e a espontaneidade de ação. Envolve tarefas modestas, que abrangem o bem estar e a desobrigação de todas as intenções ou desígnios. Não depende de pressões e avaliações. Caillois (1986, p. 7) apresenta sua convicção sobre o jogo na expectativa lúdica:

Acima de tudo, infalivelmente, traz uma atmosfera de conforto e diversão. Relaxe e divirta-se. Evoca uma atividade sem restrições, mas também sem

consequências na vida real. Ele se opõe à gravidade deste e ESSE assim é atravessada frívola. Por outro lado, se opõe ao trabalho como o tempo perdido bem gasto. Na verdade, o jogo não produz nada: nem propriedade nem obras.

Diante destas palavras, Caillois (1986) assegura que a ludicidade ostenta uma postura gratuita, logo, é o atributo que mais existe controvérsia na sociedade contemporânea, a gratuidade. Este mesmo autor, Caillois (1986) coloca a relevância desta característica, a gratuidade, como uma oportunidade de entrega do indivíduo que joga, a uma atividade despreocupante.

Em seguida, foi percebido que a prática do jogo e da brincadeira como atividades livres são modelos do que realmente venha a ser uma atividade lúdica e distantes de serem tão somente atividades infantis.

Desta forma, o jogo é uma atividade que exalta a alegria, a satisfação, a diversão, o entretenimento prazeroso como afirma, Caillois (1986) quando diz que o jogo é uma atividade espontânea, livre, que proporciona momentos de felicidade, de divertimento e prevalece a improdutividade com relação a não produção de bens e riquezas. Além do que, o indivíduo apenas joga quando quer, ou seja, quando é de sua vontade e o tempo que desejar. Este autor vê o jogo como algo que vai além de apenas uma ocasião estruturada e ressalta: "[...] A palavra jogo também designa o estilo, a forma como um artista, músico ou ator, ou seja, as características originais, que os distinguem dos outros, seu tocar um instrumento ou um papel. [...]" (CAILLOIS, 1986, p. 9). Assim, Caillois (1986) percebe que a palavra jogo está relacionado a liberdade e invenção. Ou seja, ao livre-arbítrio e criação.

Já Huizinga (2000) mostra que o conceito de jogo possui diversas características que resultam em pelo menos quatro raízes verbais, dentre elas foi observado semelhanças com o termo geral *kridati*, que retrata os jogos entre os animais, as crianças e os adultos. Já os termos *spiel*, *play* etc., nas línguas germânicas, podem dar sentido ao movimento do vento ou das ondas, como também, podem significar "saltar" ou "dançar", em geral, sem referência pública a noção de jogo. Esta situação foi comparada aos momentos em que as crianças correm, pulam, rodam se movimentam efetivamente para a realização e desenvolvimento de determinados jogos como a amarelinha, o pique esconde, a baleada dentre outros. E o termo *divyati*, além de designar jogos de azar pode também ser relacionado ao âmbito lúdico de brincar e no

sentido padrão lembra “lançar”, “atirar”.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana" (HUIZINGA, 2000, p. 24).

A definição do conceito de jogo descrito por Huizinga (2000, p. 24) nos remete a refletir que o jogo condiz com uma atividade espontânea a ser cumprida por seus participantes, que aceitam e seguem algumas normas antes estabelecidas. Se percebe também, a sensação, exaltação, emoção, satisfação e felicidade ao participar efetivamente de um jogo.

Seguindo os mesmos preceitos, Huizinga (2000, p. 13) ressalta algumas características fundamentais do jogo:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.

Estes atributos referentes ao jogo expostos acima por Huizinga (2000, p. 13) demonstra o jogo como uma atividade livre, consciente e sensata, que perpassa o cotidiano da vida. Entretanto, está mesma atividade envolve o jogador participante de uma forma intensa, frenética, ativa e absoluta. Contudo, esta atividade não está associada a qualquer mérito material, ou seja, o lucro não está relacionado ao jogo, a sua prática é realizada em espaços e tempos próprios e regidos por regras.

A partir do momento que se insere a ludicidade, através de jogos e brincadeiras como auxílio na compreensão das atividades escolares, os aprendentes demonstram criatividade, motivação e determinação no decorrer da aprendizagem, tornando-a prazerosa. Como nos afirma Winnicott (1971, p. 80) “[...] É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self).”

É nesta amplitude que a ludicidade conquista um ambiente privilegiado, que surgiu como rico instrumento para a obtenção de conhecimento, da mesma forma em que sugere estímulos ao empenho do estudante, expande distintas situações em vivência



individual, social e cognitiva, auxiliando a constituir a questão da formação humana, desenvolve e contribui para a formação da personalidade, do mesmo modo que simboliza em um instrumento pedagógico que encaminha aos gestores, aos professores em fim, a todos que fazem parte da comunidade escolar, uma condição de mediação, estimulando e avaliando a aprendizagem da instituição escolar que a utiliza.

Kishimoto (2008, p. 15) exalta: “A brincadeira oferece oportunidade para a criança explorar, aprender a linguagem e solucionar problemas”. Neste contexto, a brincadeira por sua vez é uma necessidade tanto para as crianças como para os educadores, uma vez que, em distintas situações atua como facilitadora no ato de absorver conhecimentos, sobretudo na realização das atividades educativas, podendo ser empregada do mesmo modo, na conquista da atenção, e nas explicações dos assuntos da aula. Antes de ser uma conquista cognitiva, o brincar, cativa emoções, anseios, afetividades, amizades, vínculos e dinâmicas internas na vida de alunos que mais tarde serão futuros cidadãos.

Assim, a ludicidade auxilia de maneira significativa a evolução humana e independe da idade, o ato lúdico colabora não apenas na aprendizagem, mas na evolução social, individual e cultural da pessoa que brinca, o que promove o processo de socialização, eloquência, comunicação e estruturação das ideias, de reflexões que permitem a criticidade.

## **2.2 A Importância da Ludicidade na Educação Infantil**

O brincar é um componente essencial na vida do ser humano, sua linguagem é transmitida facilmente e chegam até às crianças de uma forma peculiar.

Conseqüentemente, a instituição escolar é um dos ambientes que mais convive com transformações que ocorrem na sociedade, por isso, precisam rever seus objetivos e métodos de trabalho defasados em relação à demanda do mercado educacional. A ludicidade é um desafio para os educadores que estão em sala de aula, onde a mesma implica em mudanças paradigmáticas na forma de ensinar, aprender e avaliar de maneira mais construtiva (ALMEIDA, 2009).

A ludicidade é um tema em constante evidência na educação infantil e a

utilização de brinquedos e brincadeiras na infância viabiliza a produção do saber, do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

Neste sentido, Kishimoto (2008, p. 144) exalta que a ludicidade através do encanto e da motivação originam juntos o conhecimento:

O ato lúdico representa um primeiro nível de construção do conhecimento, o nível do pensamento intuitivo, ainda nebuloso, mas que já aponta uma direção. O prazer e a motivação iniciam o processo de construção do conhecimento, que deve prosseguir com sua sistematização, sem a qual não se pode adquirir conceitos significativos.

É notório a relevância das brincadeiras e jogos para aprendizagem e desenvolvimento infantil, imprescindíveis para o bem estar da saúde física, com relação a movimentação em si, da saúde emocional, com relação as parcerias, as amizades conquistadas, e a saúde intelectual, com relação ao mental, ao estímulo do pensar. Por meio da evolução destes três bem-estares, os pequenos estudantes desenvolvem a linguagem, a reflexão, a socialização, a ação e a autoconfiança, para iniciar seu caminhar em busca da cidadania, sendo capaz de confrontar-se com obstáculos e participar ativamente na edificação de uma sociedade melhor.

Destaca Romera *et al* (2008), que o profissional da educação precisa apoiar e difundir a utilização do lúdico nos ensinamento do dia-a-dia nas instituições escolares, favorecendo a probabilidade de um entendimento sólido no desenvolvimento do ser humano, pois sendo entendedor de sua responsabilidade foi verificado a ocorrência da socialização no ato de jogar e brincar, os alunos desenvolvem certas habilidades como a solidariedade, cooperação e interação, promovendo através do convívio e integração pacífica entre alunos e professores.

Segundo Freire (2003), o ambiente pedagógico é primordial para exhibir seus sentimentos e a leitura de mundo que a criança e o jovem apresentam na diária social e acadêmica. O ideal seria que o professor adequasse o assunto aos jogos e brincadeiras sucessivamente, toda vez que sentisse a necessidade de atingir o conhecimento de seus aprendizes, empregar atividades lúdicas.

A conexão da ludicidade com a educação, já é peça fundamental da didática na Educação Infantil e tem sido implantado também no Ensino Fundamental, com a finalidade de harmonizar a aula, deixando mais atrativa, onde os aprendentes

motivados para aprender, já que, o ensino no quadro negro com giz, é algo obsoleto e que funciona muito pouco na aprendizagem dos aprendentes na atualidade, a utilização da criatividade, para superar limites, é essencial para a formação integral de cidadãos críticos. (CHRISTMANN, 2010).

As crianças que jogam os jogos de regras, aprendem a partilhar, a ganhar e a perder, conseguem dominar situações de frustrações que ocorrem no dia-a-dia na vida de todas as pessoas, dentre elas, as crianças. Assim, a criança que joga, desenvolve o raciocínio temático, o uso da linguagem, a área espacial, ou seja, está brincadeira é relevante para todas as áreas do conhecimento, pois, quando a mesma aprende a pensar, ela descobre o mundo que a cerca. Diante de tais observações, Kishimoto (2011) relata que a utilização de diferentes formas de ludicidade é extremamente importante no entendimento, na compreensão e na assimilação dos conteúdos explicados aos seus aprendentes (KISHIMOTO, 2011).

A utilização dos jogos em sala de aula, assessora o processo de ensino-aprendizagem, assessora o desempenho da motricidade fina e ampla, como também, auxilia a capacidade de pensar, de imaginar, de interpretar, de criar, de organizar, de analisar hipóteses e informações, de tomar decisões, que porventura possam ocorrer, no decorrer do jogo. Como a obediência as regras dos jogos podem ocasionar momentos de reflexões nas situações de conflitos.

Lima (2003) destaca que o debate acerca da função da ludicidade na educação escolar tem início em diversos setores acadêmicos, mais precisamente na educação fundamental mundial, atribuindo uma revisão especialmente na educação infantil. Aqueles indivíduos que enxergavam a necessidade de reconhecer ou perceber o lúdico como parte complementar do processo de formação do aluno na instituição escolar, estão lançados o desafio de descobrir modos ou formas de fomentar a frequência dos jogos e das brincadeiras no dia-a-dia da sala de aula e convertê-las na vida dos profissionais da educação, das famílias, da comunidade, incluindo neste processo o educando.

Lucci (2004) nota que o objetivo da ludicidade no meio educacional não é alienante, visto que, dependendo de quais e como serão estabelecidas suas funções pedagógicas, o jogo e a brincadeira se convertem em atividades dirigidas, deixando de

ser jogo e brincadeira, para se tornar uma tática inovadora e importante para o processo acadêmico de ensino e aprendizagem. O autêntico e real auxílio que o lúdico oferece à educação é a doutrinação e o aprendizado com prazer, e esse prazer é praticado em sala de aula, e seus resultados dependerão de que maneira os ensinamentos estão sendo transmitidos e socializados.

Inquestionavelmente, a criança necessita brincar, logo, o educador precisa ter uma finalidade, um propósito, uma vez que o professor planeja trabalhar um determinado tema, e relacionar o conteúdo didático com a brincadeira, encaixando-os em um mesmo projeto, resultando em inúmeras atividades, transformando o lúdico em aprendizagem (FORTURNA, 2000). Deixe claro que este propósito, este planejamento é para o professor.

O Referencial curricular para a educação Infantil, no seu capítulo 2 discorre sobre a importância do brincar:

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (RECNEI, 1998, p.22, V.2).

O ato de brincar está inserido na vida do ser humano, já que este tipo de linguagem pode ser compreendido e abrange todo o universo infantil. As crianças em suas essências têm a necessidade de brincar, explorar, criar, fantasiar visando seu crescimento, desenvolvimento e noção de mundo, deste modo, é perceptível a relevância que têm os jogos e brincadeiras em suas diversas formas de identificação cultural e formação educativa do aluno.

A escola é uma ponte entre o mundo infantil e o mundo adulto, como também, auxilia a socialização e interação entre os componentes que convivem nesses dois mundos. Assim, destacamos a afirmação de César e Duarte (2010, p. 826):

A relação humana com o mundo, mediada pela educação, também é uma relação privilegiada no sentido de que nunca está dada de antemão, mas tem de ser tecida novamente a cada novo nascimento, no qual vem ao mundo um ser inteiramente novo e distinto de todos os demais (Arendt, 1995). Por isso, a educação não pode jamais ser entendida como algo dado e pronto, acabado, mas tem de ser continuamente repensada em função das transformações do mundo no qual vêm à luz novos seres humanos.

Seguindo este pensamento, César e Duarte (2010) abordaram a relevância que possui a instituição escolar na função mediadora através da educação, que visa auxiliar, direcionar a percepção de mundo pelos “novatos”, ou seja, pelos novos integrantes que compõem a sociedade, o público infantil.

Fica evidente que a educação não pode ser interpretada como completa, acabada, mas em constantes transformações para serem adaptadas às novas tendências que perpassa os componentes das mais diferentes faixas etárias que compõem a sociedade contemporânea, como a inclusão das novas tecnologias de informação e comunicação em todas as áreas e o campo educacional não pode e não deve ficar de fora. Logo, ressaltamos as palavras de César e Duarte (2010, p. 834),

Trata-se aí da constatação de que os instrumentos e dispositivos que animavam o funcionamento das disciplinas começaram a dar lugar a novas formas de controle social e subjetivo, marcados fortemente pelas novas tecnologias.

Os autores César e Duarte (2010) deixam claro que as metodologias utilizadas em sala de aula precisam evoluir de acordo com o ingresso e disponibilidade das novas tecnologias em prol da docência, por isto a importância do uso das TIC em sala de aula e não diferente na educação infantil.

Hoje em dia, as crianças já nascem em um meio social que não trabalha e não estuda sem a utilização das tecnologias de informação e comunicação. Assim, torna-se relevante a introdução da tecnologia no universo infantil, em relação a percepção, uso e direcionamento significativo de equipamentos tecnológicos, pois, saber utilizar algumas tecnologias atualmente é necessidade social, pois esta nova geração é constituída de crianças, jovens, adultos e idosos plugados.

### **3 TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC) NO UNIVERSO DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A sociedade da informação e comunicação, cresce, evolui e se adapta aos avanços tecnológicos. Seguindo este pensamento, as crianças, já nascem em meio as famílias contemporâneas, conectadas, uma vez que, estas pessoas utilizam diariamente estas tecnologias para realizar as mais diversas atividades, como trabalhar, estudar, realizar transações bancárias, compras on line, mensagens interativas, dentre um leque de opções ao alcance de um clique.

Estas novas inteirações e participações infantis com relação ao uso das ferramentas tecnológicas, impactaram profundamente a sociedade, pois está redefinindo progressivamente a maneira de pensar e agir de pais e educadores sobre o processo de ensino aprendizagem e a utilização diária destas tecnologias. Os espaços destinados ao lúdico como quintais e parques estão relacionados a insegurança, e foram substituídos gradualmente por apartamentos cada vez menores, brincadeiras na rua se tornaram inviáveis, praças e parques apenas na companhia de adultos que geralmente não dispõem de tempo como afirma Ribeiro, (2002, p.14):

Os nossos espaços urbanos já não nos permite o exercício lúdico do brincar, é que a casa do bairro afastado foi substituída pelos apartamentos das zonas centrais, onde as crianças foram confinadas, nada lhes restando, a não ser a "babá eletrônica".

Com as brincadeiras de rua escassas, devido à falta de segurança, os jogos eletrônicos chegaram para fazer parte da vida das crianças, do seu crescimento e desenvolvimento, por isto, ocorre a necessidade de orientações e mediações com relação ao uso pertinente de aplicativos e jogos eletrônicos educacionais.

#### **3.1 Conceituando as TIC**

As TIC, são como são conhecidas as tecnologias da informação e comunicação, dizem respeito a todas as tecnologias que constituem as informações e comunicações no meio em que vivemos. Podem ser compreendidas como um grupo de recursos tecnológicos interligados entre si, que oferecem, através das funções de hardwares,

softwares, telecomunicações, automações, comunicações das demandas de mercados, pesquisas científicas e não é diferente no campo educacional, já que estão presentes no ensino e aprendizagem. Como destaca, Belloni (2009, p. 21):

Mas o que são finalmente estas TIC de que tanto se fala? Podemos dizer, em primeira aproximação, que as TIC são o resultado da fusão de três grandes vertentes técnicas: a informática, as telecomunicações e as mídias eletrônicas. As possibilidades são infinitas e inexploradas, e vão desde as “casas ou automóveis inteligentes” até os androides reais e virtuais para finalidades diversas, incluindo toda a diversidade dos jogos *on line*.

Neste contexto, à interatividade, é o atributo primordial para que o indivíduo venha a interagir com a tecnologia, possibilitando o usuário a executar, armazenar, processar comandos e conseqüentemente, obter respostas dos programas que estão sendo utilizados.

As Novas Tecnologias da Comunicação e Informação na Educação - NTIC devem ser entendidas como sendo um conjunto de recursos não humanos dedicados ao armazenamento, processamento e comunicação da informação, organizados num sistema capaz de executar um conjunto de tarefas (SANTOS e PEQUENO 2011, p. 78).

Logo, as tecnologias de informação e comunicação, surgiu como um meio para desenvolver e agilizar a informação e a comunicação em diversos campos, que vão desde a instituição escolar, empresas, indústrias, órgãos públicos, hospitais, dentre outros. Os indivíduos, sejam eles, estudantes, funcionários, engenheiros, médicos, odontólogos, contadores, psicólogos, ou seja, cada trabalhador utiliza o auxílio de softwares específicos, desenvolvidos para sua área, visando a qualidade e o benefício que a utilização das TIC possam proporcionar a cada categoria ou a sociedade como um todo.

Se faz necessário a atenção sobre a real importância que possui as tecnologias de informação e comunicação na vida dos alunos, e isto se confirma através da destreza dos estudantes no manuseio do computador, tablet, celular ou mesmo na busca por informações na internet, na comunicação on-line e na utilização de programas ou softwares. Utilizar estas ferramentas na aprendizagem independe da idade do estudante, pois colaboram para a formação de leitores, escritores, críticos, pensadores com desenvolvimentos que envolve a sociedade de sua época.

Silva apud Martíez (2004, p. 96) assegura que:

As TIC, tecnologias da informação e comunicação não compreendem apenas a internet, mas o conjunto de tecnologias microeletrônicas, informática e de telecomunicações que permitem a aquisição, produção, armazenamento, processamento e transmissão de dados e informações na forma de imagem, vídeo, texto ou áudio.

Desta forma, percebemos que Silva (2004) enfatiza que as tecnologias de informação e comunicação são a base da sociedade da informação, já que cada vez mais as pessoas estão “ligadas, conectadas” por meio do ciberespaço e sua diversidade de dispositivos de informações, com conteúdos ilimitados, liberdade de expressão, abertura e descentralização.

### **3.2 A Importância das TIC na Educação Infantil**

Não adianta disfarçar ou ignorar, a tecnologia de informação e comunicação veio para ficar e está presente na vida de toda as pessoas de uma maneira ou de outra. Os lares foram tomados pelos diversos aparelhos eletrônicos que vão desde os supérfluos, como uma escova de dentes elétrica, até os mais úteis como a bomba que fica acoplado ao corpo do paciente com diabetes e libera doses de insulina quando o organismo precisa.

Santos e Moita (2011, p. 111) esclarece que os alunos de “hoje” apresentam mais familiaridade, mais contato com as tecnologias atuais. Portanto, diferenciam-se bastante dos alunos de “ontem” que não experimentaram estas tecnologias inovadoras que mostram aspectos de interação, autonomia e liberdade de expressão:

Não há dúvidas de que os/as estudantes de agora são diferentes daqueles de antes, que não tiveram contato com as novas tecnologias e não experimentaram conhecimentos novos, como a interatividade e a liberdade de escolha. A geração que somente lia os livros estáticos não têm a mesma desenvoltura intelectual da geração que procede à leitura dos games que exigem disposição para desafios difíceis de vencer, além de ensinar conceitos complexos. (SANTOS e MOITA, 2011, p. 111).

Acompanhando este mesmo pensamento, Belloni (2009, p. 27) destaca:

Do livro e do quadro de giz à sala de aula informatizada e on line a escola vem dando saltos qualitativos, sofrendo transformações que levam de roldão um professorado mais ou menos perplexo, que se sente muitas vezes



despreparado e inseguro frente ao enorme desafio que representa a incorporação das TIC ao cotidiano escolar. Talvez sejamos ainda os mesmos educadores, mas certamente nossos alunos já não são os mesmos, “estão em outra” (Babin, 1989), são outros, têm uma relação diferente com a escola.

E desta maneira confirmando o que discorreu Belloni (2009) as crianças de hoje em dia, nascem, crescem e convivem diariamente em um ambiente diferenciado, ou seja, convivemos em espaços que se encontra rodeado de aparatos tecnológicos e a escola atual não pode se manter a mesma como se o tempo não passasse, precisa se fazer diferente, reinventada, moderna, digital, conectada.

Entretanto, conhecer e manusear estes aparatos tecnológicos, requer um tipo de conhecimento específico intitulado pelos estudiosos de letramento digital. Xavier, (2002, p. 1) diz que este novo letramento, o digital:

[...] considera a necessidade dos indivíduos dominarem um conjunto de informações e habilidades mentais que devem ser trabalhadas com urgência pelas instituições de ensino, a fim de capacitar o mais rápido possível os alunos a viverem como verdadeiros cidadãos neste novo milênio cada vez mais cercado por máquinas eletrônicas e digitais.

Com a pós modernidade veio o avanço tecnológico e com ambos, desafios a serem superados. Inovações sociais e cognitivas são incorporadas ao setor educacional e não diferentemente dos demais, a educação infantil também esbarra em desafios que envolve o crescimento e desenvolvimento da aprendizagem e produção do saber das crianças. Nesta perspectiva, mais do que apenas adicionar as TIC na educação infantil, atualmente o desafio está na identificação das expectativas diante a inovação no educar, já que, este aluno literalmente nasceu e cresce em uma época de avanços tecnológicos digitais.

Pense-se, neste sentido, que as coletividades e as instituições são constituídas por acoplamentos com diferentes modalidades e intensidades. As técnicas de comunicação e de processamento de informação desempenham, nelas, um papel constitutivo. Tal condição institucional permite pensar que as instituições possam ser equivalentes a uma organização reticular de tecnologias intelectuais. Assim, além de ser pensada como um sistema cognitivo, uma instituição poderia ser analisada a partir da rede de tecnologias que a constitui (MARASCHIN & AXT, 2005, p. 43).

Antes da criança chegar a frequentar a instituição escolar, a mesma viveu diversas experiências e conseqüentemente, diversas aprendizagens, já que esta criança vê, escuta e convivi diariamente no seio familiar, que pode ser provido ou

desprovido de cultura, sentimentos, diálogo, logo este ambiente facilita ou complica a maneira de comunicação com as demais pessoas da comunidade que ela está inserida.

As tecnologias de informação e comunicação estão presentes em todos os locais, principalmente no reduto familiar, por isto se torna imprescindível a identificação e utilização coerentes das TIC também nas instituições escolares, afim de perceber os desafios relacionados a criticidade dos estudantes e os benefícios promovidos por estas novas tecnologias.

Larcher e Veronese (2014) comentam que não se pode negar estas tecnologias, pois elas estão transformando as tarefas da vida moderna, solicitando a apropriação destas inovações e práticas tecnológicas. Estas autoras relatam que pesquisas mostram a real necessidade das instituições escolares aderirem na utilização destas novas tecnologias, uma vez que estes recursos atuam como mediadores de conteúdos estudados em sala de aula, é necessário que a prática escolar seja adequada ao universo infantil, pois a mesma se faz presente em diversas tarefas do dia-a-dia do aluno.

Sancho (2006) relata que a população que tem acesso a essa tecnologia, também tem acesso sem precedentes a toda e qualquer tipo de informação, o que não corresponde a habilidade e a destreza para transformar a aquisição das informações em conhecimentos.

As TIC estão modificando o mundo e precisam ser levados em conta no campo da educação, como afirma Sancho (2006, p.18): “As tecnologias da informação e comunicação estão aí e ficaram por muito tempo, estão transformando o mundo e deve-se considera-las no terreno da educação.”

Muitas instituições escolares no Brasil, já utilizam as tecnologias de informação e comunicação nas salas de aulas como: quadros interativos digitais, computadores, notebooks, tablets com acesso à internet desde os primeiros anos do ensino escolar. Exemplos de sucesso no uso das TIC nas escolas, mais precisamente nas salas de aula são muitos, por isto, a educação deve empregar estes momentos de descobertas, desde cedo, na educação infantil, utilizando os elementos tecnológicos aliados ao processo de ensino aprendizagem.

[...] a formação pedagógica dos professores em TIC se converte em um dos

fatores-chave para seu uso. Isso implica a construção de uma pedagogia baseada nesses novos recursos, que possibilite ou integre o local com o global; que contemple as diferentes opções multidisciplinares, interdisciplinares e transdisciplinares, mesmo que em diferentes graus de integração, [...]. Este potencial deve ser canalizado com a criação de novos modelos e de formas de gestão pedagógica que permitam a exploração das possibilidades interativas do espaço virtual (PABLOS, 2006, p. 74).

A concepção de usar as tecnologias, como computadores, para doutrinar crianças, visando em uma aprendizagem reflexiva, crítica, aponta para inovações. No entanto, toda e qualquer inovação é circundada de alguns receios, como à falta de conhecimento dos professores, com relação ao manuseio das TIC para proporcionar o processo de ensino aprendizagem que é a função primordial da instituição escolar.

O computador e suas tecnologias associadas, sobretudo a internet, tornaram-se *mecanismos prodigiosos* que transformam o que tocam, ou quem os toca, e são capazes, inclusive, de fazer o que é impossível para seus criadores. Por exemplo, melhorar o ensino, motivar os alunos ou criar redes de colaboração. Daí vem a fascinação exercida por estas tecnologias sobre muitos educadores, que julgam encontrar nelas a nova pedra filosofal que permitirá transformar a escola atual (SANCHO, 2006, p. 17).

Neste sentido, as tecnologias da informação e comunicação e suas ramificações, como o computador, a internet, os jogos interativos, dentre outros, se transformaram em elementos essenciais, uma vez que modificam segundo os autores acima citados “o que tocam, ou quem os toca”, permitindo até a realização do impensável por seus idealizadores, como beneficiar o ensino, motivar os estudantes e fomentar a colaboração entre os pares.

O resultado principal da associação entre a educação e a importância destas tecnologias inovadoras, é que “as TIC criaram tantas expectativas no terreno da educação e porque são vistas como o motor de inovação pedagógica” (SANCHO, 2006, p. 18).

Entretanto, a função do professor é de extrema importância, visto que, é a partir de seus planejamentos, que as aulas ganham novos direcionamentos e significados. O educador precisa identificar, associar e integrar as disciplinas acadêmicas as táticas que o conhecimento tecnológico possa proporcionar, para assim, expandir estes conteúdos ao ensino aprendizagem de cunhos significativos, ou seja, em educação. Como diz Rios (2003, p.10): “É fundamental um saber, o domínio dos conteúdos a serem transmitidos e das técnicas para articular esse conteúdo às características dos

alunos e do contexto [...]”.

As instituições escolares que apresentam em seu projeto político-pedagógico a utilização das TIC, como o uso de computadores em prol da educação se destacam no que diz respeito à inclusão de um componente essencial no processo de ensino aprendizagem.

Entretanto, a maioria dos educadores que atuam na rede pública de ensino dispõem de baixa remuneração salarial, por conseguinte são desprovidos da acessibilidade e do manejo desta tecnologia. Logo, a inclusão digital e o acesso as TIC de professores e alunos das classes populares esbarram em diversos obstáculos como a constituição dos recursos oriundos do Estado, através de políticas públicas em conjunto com as gestões das escolas, que visa à criação de condições necessárias como oferecer espaços físicos, profissionais capacitados, equipamentos e softwares que permitam a utilização pedagógica e pertinente da TIC. Devido a ocorrência destes obstáculos é que os educadores devem se atrever, ousar, aventurar, construir, pesquisar, criar competentes práticas pedagógicas para através da sistematização de atividades permitir a experiência do fenômeno tecnológico na educação.

## 4 PERCURSO METODOLÓGICO

Os procedimentos metodológicos utilizados neste trabalho de conclusão de curso foram oriundos das informações coletas em livros, artigos científicos, monografias, teses e revistas, relacionados a reflexões sobre como os jogos eletrônicos podem contribuir no processo de ensino aprendizagem na educação infantil.

Por meio da pesquisa bibliográfica e análises de estudos foi discutido estudos que abrangem a utilização das TIC na educação infantil, bem como, as tecnologias, os jogos eletrônicos e aplicativos empregados na sala de aula da educação infantil. Destacamos autores especialistas desta área de conhecimento e a inserção deste tema em relação aos avanços no desenvolvimento do ensino aprendizagem da criança, bem como, nas estratégias que facilitam a compreensão das disciplinas abordadas em sala de aula.

Já que, tecnologia de informação e comunicação, se faz presente e está inserida permanentemente na vida de todos os indivíduos, tanto das crianças como dos educadores infantis. Nesse contexto, se fez necessário a ampliação de pesquisas, de fontes que evidenciam a relevância do uso das novas tecnologias educativas pelas instituições educacionais nos dias atuais.

### 4.1 Caracterização da Pesquisa

Este estudo se caracterizou como uma pesquisa bibliográfica, como nos esclarece Brennand et al., (2012, p. 70):

Nesse tipo de pesquisa, partimos de um saber em que questionamos, aprofundamos, criticamos e propomos. Trata-se de um conhecimento aproximado e provisório, é inacessível à totalidade do objeto, condicionado historicamente e deve estar vinculado à vida concreta.

Se fez primordial a utilização de conteúdos em livros, artigos científicos, periódicos, revistas, dentre outros com relação ao temática abordada. Como ressalta Gil (2002, p. 45), “a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto”. Desta forma, foi viabilizado a relação coerente entre a teoria estudada e o objeto de estudo para o desenvolvimento da

pesquisa bibliográfica como ressalta Gil, (2002, p. 44)

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fatos bibliográficos. As pesquisas sobre ideologias, bem como aquelas que se propõem a análise das diversas posições acerca de um problema, também costuma ser desenvolvidas quase exclusivamente mediante fontes bibliográficas.

Do mesmo modo, caracterizou-se como exploratória, já que como também enfatiza, Brennand, et al., (2012, p. 69):

Seu objetivo não consiste em resolver um problema, mas caracterizá-lo em suas diversas nuances. Constitui o estágio inicial de toda pesquisa científica. Esse tipo de pesquisa visa buscar informações detalhadas sobre determinado assunto investigado no intuito de familiarizar-se ou obter nova percepção do fenômeno.

Seguindo os mesmos preceitos, também obtive atributos de pesquisa descritiva como apresenta Gil (2002, p. 42) “aquelas que têm por objetivo estudar as características de um grupo: distribuição por idade, sexo, procedência, nível de escolaridade, estado de saúde física e mental etc.”.

Assim sendo, o objeto de investigação foi sobre a contribuição dos jogos eletrônicos no processo de ensino aprendizagem na educação infantil através das novas tecnologias. Levando em consideração os atributos apontados, a pesquisa está estruturada na abordagem qualitativa, que pode ser utilizada para explorar questões e gerar hipóteses a serem testadas. Como esclarece Medeiros e Oliveira (2011, p. 637-638):

[...] a abordagem qualitativa caracteriza-se pela compreensão profunda ou detalhada da natureza do fenômeno de estudo. Ao invés de tomar como medida as aparências ou a superficialidade das coisas, preocupa-se em entender as camadas que cobram a essência das coisas no mundo.

Desta forma, a seleção pela abordagem qualitativa, ocorreu devido a percepção detalhada das informações com relação ao uso de jogos digitais em prol do processo de ensino aprendizagem na educação infantil.

## 4.2 Procedimentos e Coleta de Dados

Visando a coleta dos dados, inicialmente foi decidido o tema em questão, tomando por base o nosso interesse em investigar como os jogos eletrônicos podem contribuir no processo de ensino aprendizagem na educação infantil.

Posteriormente, foi realizada uma busca na ferramenta de pesquisa google e google acadêmico e livro. Devido sua vasta publicação de materiais que abordaram sobre a temática da utilização das TIC (tecnologias de informação e comunicação) na atualidade foi utilizado uma base de seleções, Assim, a fundamentação teórica foi sendo construída e tornou a estrutura da elaboração deste trabalho de conclusão de curso, como nos demonstra Brennand, et al., (2012, p. 70):

Além disso, contempla um levantamento bibliográfico a partir da consulta de obras confiáveis, respeitáveis e atualizadas. É desenvolvida através do uso de diversas fontes: teses, dissertações, monografias livros, publicações em periódicos e artigos científicos sobre o tema em estudo.

Foi selecionado previamente, alguns artigos, contudo, foram empregadas as análises críticas, inclusivas e exclusivas, optando, tão somente pelos artigos que focalizavam o interesse para o estudo deste trabalho.

Os artigos inclusos foram os que atendiam as requisições: publicados nos períodos entre 2002 a 2014, abranger inteiramente o texto, população-alvo alunos da educação infantil e idioma (português). Da mesma forma, os artigos excluídos foram os que não eram associados a educação e não apresentassem em seu objeto de estudo a ludicidade, os jogos e a aprendizagem.

## 5 UM OLHAR DIGITALNA EDUCAÇÃO INFANTIL: Discutindo os dados

Ministrar uma aula por meio da ludicidade é o mesmo que possibilitar ao aprendente o ato de brincar, de realizar uma tarefa livremente e de forma criativa. Logo, a capacitação de entendimento, absorção do indivíduo que brinca resulta na produção crescente, na assimilação dos conteúdos propostos pelo educador. (FORTUNA, 2000).

Aula produtiva é aquela que desafia, que estimula a reflexão do estudante e professor e os colocam como sujeitos do processo pedagógico. A articulação da aspiração do saber, a pretensão de participar e o contentamento da conquista invadirá o andamento da aula. Acredita-se que o estímulo, a motivação para a realização das tarefas lúdicas está justamente na passagem de correr o risco e na comparação constante com o real que implica (FORTUNA, 2000).

Em busca de novos trilhos que viabilize a aprendizagem significativa através da ludicidade, surge, a ludicidade digital, que é a inclusão de jogos e brincadeiras que abrangem as tecnologias de informação e comunicação na instituição escolar, mais precisamente em sala de aula, para possibilitar o alunado, inovações lúdicas em prol do aprendizado, nas diversas e divertidas maneiras de ler, escrever, dialogar, pensar e agir. Neste sentido, “Os professores precisam encarar esse desafio de se preparar para essa nova realidade, aprendendo a lidar com os recursos básicos e planejando formas de usá-los em suas salas de aula” (COSCARELLI e RIBEIRO 2007, p. 31).

O singelo uso de editores de textos, permite a criança compor e expressar sua imaginação, diferente da maneira tradicional, já que a tecnologia admite várias formas na prática de leituras e de interpretações, sobre o que está sendo construído, desenhado ou escrito. Estas diferentes maneiras de pensar estão relacionadas as tecnologias, as vezes como causas ou como consequências. Como nos relata Coscarelli e Ribeiro (2007, p. 9):

A escola, ao repensar o ensino e a possibilidade de empregar esta nova tecnologia nas salas de aula ou como sala de aula, de forma cuidadosamente tecida, empresta conceitos da sociedade do impresso e repensa os impactos da escrita em meio digital. Os computadores oferecem diversidade de tratamento da imagem e do texto na forma de programas concebidos para escrever ou diagramar. Já a Internet constitui-se como novo ambiente de leitura e escrita, de pesquisa e publicação de textos.



A instituição escolar que pensa o ensino aprendizagem e a possibilidade da utilização das tecnologias de informações e comunicações em sala de aula, confere medidas e reflete os conflitos do escrever no ambiente digital. Estas tecnologias propõem diversos tratamentos com relação a imagens e textos, bem como, programas e ou aplicativos para realizar tal funções. Assim como a internet que constitui um ambiente que pode desenvolver a leitura, escrita, pesquisas e publicações textuais.

### 5.1 Estudos que utilizaram as TIC em sala de aula na Educação Infantil

Neste trabalho foram analisados alguns artigos atuais publicados entre os anos de 2010 a 2014 que falam do uso das TIC na educação infantil. Três dos artigos abordados são revisões de literatura, dois estudos de campo. Os sujeitos são alunos da educação infantil ao ensino fundamental, no entanto, a maioria destes estudos não informa a duração das pesquisas.

Os objetivos destes artigos analisados são diversos e designam desde a importância da informática educacional, o letramento digital, a avaliação e vantagem do uso dos jogos na educação infantil, a utilização de aplicativos que estimulam o raciocínio lógico, a avaliação destes aplicativos por especialistas em tecnologias e a criação de software divertido e interativo com o dispositivo do X-box o kinect.

Quadro Comparativo - Descrição dos estudos encontrados 2010-2014.

AUTORES	JESUS PROPODOSKI e	FAUSTINE	VIEIRA GRAEFF e	BORGES	ALVES, ARAÚJO e MADEIRO
ANO	2012	2010	2014	2013	2012
TIPO	Revisão de literatura	Revisão de literatura	Estudo de campo e revisão de literatura	Revista	Estudo de campo, pesquisa descritiva.
SUJEITO	Alunos da Educação Infantil ao Ensino Fundamental.	Crianças entre 3 e 6 anos.	Crianças de 2 a 4 anos.	Crianças de 3 aos 6 anos.	Crianças no período de alfabetização.
DURAÇÃO	Não Informado.	Não informado	Vinte a trinta minutos semanais,	Não informado.	Não informado.

			durante 5 meses.		
<b>OBJETIVOS</b>	Refletir sobre diversos teóricos, que abordaram vários temas como: informática educacional, letramento digital, possibilidades pedagógicas, pedagogia da autonomia junto com a prática pedagógica da autora, que é professora de informática no período de 2009 a 2011.	Avaliar as possíveis vantagens do uso de jogos na educação infantil e na família, discutindo a inserção do computador e de programas como recurso pedagógico.	Utilização de tablets nas aulas da educação infantil, com aplicativos educacionais que estimulassem o raciocínio lógico, o pensamento criativo e habilidades motoras dos alunos.	Avaliação de especialistas de escolas brasileiras com relação ao uso da tecnologia em sala de aula. E de aplicativos educativos infantis para tablets na escola e no ambiente familiar.	Criação de software que proporciona os alunos a exercitarem de maneira dinâmica e interativa as tarefas relacionadas a alfabetização.
<b>RESULTADO</b>	Os teóricos são unânimes ao enfatizar a importância de trabalhar com o letramento digital desde a educação infantil, já que, de forma interdisciplinar irá desenvolver as habilidades cognitivas, afetivas, coordenação motora, o raciocínio lógico, concentração, leitura e escrita. Além da autonomia do manuseio do computador e na edificação do conhecimento.	A instituição escolar e a família, deveriam considerar o recurso tecnológico lúdico como auxiliar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.	No início, as crianças preferiam as atividades de pinturas, mas com o passar do tempo, elas foram criando confiança e autonomia no manuseio do tablet e a cada aula foram superando desafios como o traçado do pincel mais fino (motricidade fina) que antes eram considerados antes, difícil de praticar.	Mostram que escolas brasileiras começam a utilizar tablets em turmas recém-saída das fraudas e despertam curiosidades que resultam em aprendizagens. Forma um grupo de especialistas que selecionam aplicativos infantis que cumprem o propósito da educação.	A avaliação feita educadores foi animadora e unânime, pois disseram que o aplicativo é de simples utilização e compreensão. Aperfeiçoamentos, serão necessários para melhorar o reconhecimento dos movimentos corporais, as dificuldades nos níveis do jogo, a interface gráfica, para que a aplicação se torne visualmente mais agradável e atrativa.

Fonte Própria (2014).

No estudo: Letramento digital através da ludicidade digital, foi encontrado uma variedade de sites que apresentam jogos educativos infantis, essenciais para serem utilizados nas instituições de educação infantil e creches, como nos exemplifica, Jesus

e Propodoski (2012):

- O *smartkids*<sup>1</sup> e o *smartbabies*, dispõem de um leque de jogos interativos e dinâmicos, para trabalhar as datas comemorativas (folclore, carnaval, independência do Brasil, animais em extinção), sequência lógica, quebra cabeça, dominó, forca, memória, alfabeto com a identificação das vogais, formas geométricas, noções de quantidades, números, cores primárias, dentre outros, que são trabalhadas nestes jogos, como também, recursos audiovisuais o que permite um maior desenvolvimento cognitivo;
- O *dino-letras*<sup>2</sup>, dispõe de quatro níveis de dificuldades e propõem que o jogador forme o nome de cada imagem arrastando com o mouse as letrinhas até o espaço indicado. O mesmo, auxilia no processo de alfabetização e coordenação motora, através de caça-palavras, o que ajuda na leitura, escrita e interpretação lógica;
- O *iguinho*<sup>3</sup>, dispõem de jogos que abrangem músicas, primeiros socorros, meio ambiente, animais em extinção, danças, transito legal, dentre outros, de forma divertida e atrativa.

Jesus e Propodoski (2012) enfatizaram a relevância de trabalhar com o letramento digital desde a educação infantil, com a finalidade de desenvolver nas crianças: habilidades cognitivas, afetivas, coordenação motora, raciocínio lógico, concentração, autonomia, leitura e escrita.

Seguindo este raciocínio, através de jogos virtuais como: quebra cabeça, sequência lógica, dominó, forca, memória dentre outros, encontrados no site do *smartbabies* e *smartkids*, os educadores infantis podem trabalhar em sala de aula, as datas comemorativas (folclore, carnaval, independência do Brasil, animais em extinção), alfabeto, formas geométricas, quantidades, números cores primárias dentre outros, por meio de jogos interativos, atrativos e dinâmicos, o que resulta na facilidade do processo de ensino e aprendizagem através do uso da tecnologia.

O jogo eletrônico *dinoletras*, apresenta quatro níveis de dificuldades, caracterizando, que em cada nível de dificuldade, o aluno precisa aprender algo para

---

<sup>1</sup> Disponível em [www.smartkids.com.br/smartbabies/](http://www.smartkids.com.br/smartbabies/)

<sup>2</sup> Disponível em: <http://www.danoninho.com.br/jogos/dino-letras/>

<sup>3</sup> Disponível em: <http://marianacaltabiano.com.br/jogos.html>

estar apto a seguir rumo ao segundo nível de dificuldade e assim por diante é necessário um conhecimento substancial para seguir jogando. Este jogo propõe que a criança forme o nome de cada imagem, arrastando as letras até o local indicado.

Já o diferencial do jogo *iguinho*, está na diversidade de temas transversais que abordam seus jogos, como o uso da música, dança, os primeiros socorros, o meio ambiente, o trânsito legal, animais em extinção, domésticos e ferozes.

Observamos a importância que tem a mediação diante tantas opções de aplicativos, ou seja, existem uma grande variedade de jogos disponíveis na rede, os jogos sem finalidades educacionais e jogos com fins educacionais, específicos, para cada faixa etária, que se bem selecionados e direcionados o resultado sem dúvida nenhuma é o conhecimento acadêmico e de mundo, logo, condiz a uma aprendizagem significativa.

Seguindo este mesmo pensamento, no estudo: *Tecnologia na educação – Especificidade da prática de alfabetização e letramento*, Faustine (2010) também destaca a existência de sites relevantes para o uso dos educadores infantis, como o site de *atividades educativas*<sup>4</sup> e o da *discovery kids Brasil*<sup>5</sup>, que intervêm nessa motivação, sobretudo quando o educador utiliza estes sites expirando confiança e interdisciplinaridade em suas aulas.

Outra pesquisa encontrada, foi a: *Letramento Digital: o uso de tablets na educação infantil* de Vieira e Graeff (2014) que realizou uma pesquisa em uma instituição particular na cidade gaúcha de Passo Fundo, com o objetivo de potencializar o letramento digital e ampliar as habilidades cognitivas e motoras de suas crianças, inseriu em suas atividades, o uso de tablets na educação infantil, através de aulas de informática. Dentro deste contexto, foram selecionados softwares do sistema operacional *Android*, gratuitos que exercitassem o raciocínio lógico, a criatividade e habilidades motoras dos estudantes.

Os aplicativos utilizados na pesquisa de Vieira e Graeff (2014) foram: o *Kids Finger Painting*<sup>6</sup>, que dispõem de tarefas que envolve a motricidade fina, por meio de

---

<sup>4</sup> Disponível em: [www.atividadeseducativas.com.br](http://www.atividadeseducativas.com.br)

<sup>5</sup> Disponível em: <http://discoverykidsbrasil.uol.com.br/?cc=BR>

<sup>6</sup> Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.teachersparadise.kidsfingerpaintingcoloring>

figuras que os estudantes selecionam para contornar com o pincel de traçado grosso ou com o lápis de traçado fino e pintar. E o *123s ABCs*<sup>7</sup>, que dispõem de tarefas que contém números, letras e formas geométricas para contornos e pinturas, com pincéis e lápis.

O que nos chamou atenção nos resultados da pesquisa de Vieira e Graeff (2014), foi a rápida familiarização e adaptação das crianças do pré-I e do pré-II da educação infantil com relação ao manuseio do tablet. Ou seja, as crianças se familiarizaram mais rápido com o manuseio do equipamento do que estas pesquisadoras pensaram. Através da experimentação e interação da tentativa e do erro as crianças desenvolveram confiança e autonomia que foram conquistadas diariamente.

Os alunos de hoje, são considerados “nativos” tecnológicos, e esta pesquisa, demonstra em suma o que aconteceu no encontro significativo da tecnologia, em forma dos tablets com a aprendizagem em uma sala de aula da educação infantil. Observamos, através das análises de Vieira e Graeff (2014) que este processo tem início com a aceitação, a familiarização através da experiência com o manuseio da ferramenta tecnológica, e segue com a interação, socialização, segurança, autonomia e aprendizagem.

## **5.2 As tecnologias utilizadas nas escolas de Educação Infantil**

Em meio a um universo digital, parece até que as crianças oriundas das novas gerações, já nascem “plugadas”. Elas utilizam computadores, notebooks, tablets, vídeo games, acessam a internet, manejam câmeras fotográficas digitais, celulares enfim, uma infinidade de componentes tecnológicos, são instrumentos de informação, comunicação e entretenimento. Da mesma forma, são também importantes se aliados corretamente com a educação infantil.

Borges (2013), exalta na revista veja, edição 2320, do dia oito de maio de 2013, a seguinte manchete da reportagem sobre educação: *O primeiro clique*. Que trata sobre escolas brasileiras que passaram a utilizar os tablets em prol do ensino aprendizagem

---

<sup>7</sup> Disponível em: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.teachersparadise.fingertracing001&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.teachersparadise.fingertracing001&hl=pt_BR)

nas turmas recém saída das fraldas. Valdenice Minatel, coordenadora de tecnologia do colégio Dante Alighieri em São Paulo afirma: “Os tablets proporcionam algo que a lousa e o giz não oferecem: interação com o objeto de estudo e a busca permanentemente por respostas” (2013, p. 104). Comenta ainda sobre os milhares aplicativos que existem na internet e que nem sempre são realmente *educativos* e completa seu pensamento: “Os realmente bons conseguem apresentar o conteúdo de forma organizada e gradativa. Eles vão aumentando a dificuldade conforme a criança avança como num jogo” (2013, p. 104). Ou seja, os jogos que disponibilizam os níveis para serem conquistados estão relacionados também aos níveis de aprendizagens com relação ao tema jogado.

No decorrer da reportagem, Cilene Cordeiro, especialista de tecnologia na Escola Miraflores, no Rio de Janeiro, diz que “para que deem certo, os aplicativos precisam estar muito bem conectados com a proposta pedagógica”. Foi noticiado também, que existe uma brincadeira em rede, ou seja, a algum tempo as crianças da escola Miraflores, compartilham arquivos de trabalhos, compartilhamentos estes, já muito difundido no ensino superior, que é o conhecimento colaborativo, que no universo infantil é o mesmo que enviar os trabalhos da escola para a avaliação crítica dos próprios colegas de sala.

Logo, diante estes relatos, percebemos o quão é importante a natureza destes aplicativos ou softwares que serão feitos os downloads, ou seja, que serão propostas as crianças, oriundas das instituições escolar e familiar, estes aplicativos devem além de serem ludicamente atraentes e divertidos precisam também apresentar conteúdos que venham acrescentar, adicionar ou simplesmente promover conhecimentos pertinentes a faixa etária infantil correspondente.

Borges (2013, p. 105) relata ainda que as aulas de leitura na escola Miraflores no Rio de Janeiro, foram reforçadas com o auxílio de dois aplicativos, o *LisbonLabs*<sup>8</sup>, que trabalha as narrações de histórias da literatura infantil e seu diferencial está na personalização individual do final de cada história, através da gravação de voz em outro programa. E o *Numberland*<sup>9</sup>, aplicativo anteriormente idealizado para o uso nos lares e

---

<sup>8</sup> Disponível em: [https://play.google.com/store/apps/developer?id=Lisbon+Labs&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/developer?id=Lisbon+Labs&hl=pt_BR)

<sup>9</sup> Disponível em: <http://topbestappsforkids.com/best-kids-apps-montessori-numberland/>

campeão de downloads para crianças entre 3 a 6 anos. Trabalha com números de zero a nove em inglês e premia os desafiantes por meio de novas fases dos jogos. Até em casa, os pais podem acompanhar o desempenho dos filhos, como também regular o tempo das crianças na frente da tela, que não é aconselhado ultrapassar uma hora.

Perante estas abordagens, destacamos a contribuição que teve o ensino e aprendizagem da literatura infantil com a utilização do aplicativo *LisbonLabs*, que viabiliza a narração de histórias e contos infantis, ao mesmo que possibilita a interação, participação e estimulação da imaginação das crianças enquanto narradoras e autoras do desfecho final de suas histórias.

Da mesma forma, notamos nestas pesquisas os jogos digitais que apresentam os níveis ou fases mais difíceis, incentivam os alunos a superar seus erros para consequentemente conseguir avançar sua performance posteriormente nos jogos e nas aprendizagens.

Borges (2013) destacou a eficácia de um tipo de filtro chamado *parental control*<sup>10</sup>, opção presente em quase todos os tablets que tem como função restringir a navegação virtual apropriada a idade destes pequenos internautas exploradores. O que facilita o acompanhamento de pais, educadores e responsáveis na indicação coerente de sites e aplicativos apropriados a faixa etária infantil.

Esta mesma autora citada anteriormente, reuniu uma equipe de especialistas, que juntos selecionaram alguns aplicativos infantis mais populares, destinados a tablets, que cumprem suas indicações no que se diz respeito ao ensino aprendizagem de crianças entre 3 e 6 anos, são eles:

*Flipcards Pro*<sup>11</sup> – Introduz as letras por meio de um jogo de memória que associa a palavra escrita e seu som à imagem. Dá para personalizar a brincadeira escolhendo as figuras que mais atraem a criança;

*Hora de brincar com a Dora, a aventureira*<sup>12</sup> – Desenvolve o raciocínio lógico ao propor desafios como associar a sombra de personagens a sua figura – tudo com pontuação e tempos contados;

*Montessori Numberland*<sup>13</sup> – Para aprender a reconhecer e a escrever os

---

<sup>10</sup> Disponível em: <http://www.baixaki.com.br/download/crawler-parental-control.htm>

<sup>11</sup> Disponível em: <https://itunes.apple.com/br/app/flipcards-pro-flashcard-app/id498851787?mt=8>

<sup>12</sup> Disponível em: <https://itunes.apple.com/br/app/hora-brincar-com-dora-aventureira/id512990046?mt=8>

<sup>13</sup> Disponível em: <http://topbestappsforkids.com/best-kids-apps-montessori-numberland/>

números de zero a 9 em inglês. A cada desafio vencido, a criança pula de fase; *Toca Hair Salon*<sup>14</sup> – Ensina as cores e o efeito de suas misturas em um ambiente de salão de beleza com sprays de tinta; *A turma da Galinha Pintadinha*<sup>15</sup> – Exercita a coordenação motora com uma espécie de pintura a dedo virtual (portanto sem sujeira) e tem um minikaraokê que ajuda a fixar as sílabas.

O *Flipcards Pro*, é um jogo de memória que associa o som da pronuncia da palavra escrita a sua imagem, o que desenvolve a capacidade cognitiva;

O *Hora de Brincar com a Dora Aventureira*, é um jogo que desenvolve o raciocínio lógico, associa a sombra com o personagem, com tempo contado;

O *Montessori Numberland*, é um jogo que favorece o reconhecimento e a aprendizagem dos números de 0 a 9, em inglês e a cada desafio vencido, o jogador passa de fase;

Já o *Toca Hair Salon*, é um jogo que ensina as cores e os efeitos de suas misturas em um ambiente interativo e atrativo de um salão de beleza, que utiliza spray de tintas, cortes de cabelos, alongamentos, penteados e acessórios. Este jogo poderia ser utilizado também nas aulas infantis que abrangessem a diversidade cultural, como perceber e respeitar os diferentes tipos de cabelos existentes na comunidade;

A *Turma da Galinha Pintadinha*, é um jogo que desenvolve a coordenação motora, a pintura a dedo, os números, as cores, as formas geométricas, as letras e ainda possui um mini karaokê para ajudar a fixar as sílabas.

Neste contexto, concordamos com Borges (2013) quando o mesmo apresenta como essenciais a acessibilidade, a mediação e a seleção dos aplicativos tecnológicos educacionais, visando a obtenção de resultados positivos com relação ao uso pertinente dos tablets na educação infantil.

### **5.3 A contribuição dos Jogos Eletrônicos na Educação Infantil**

O acesso e domínio das TIC nas instituições escolares estão associados a capacidade de integrar estas tecnologias na prática do magistério. Isto nos remete a

---

<sup>14</sup> Disponível em: <http://www.baixaki.com.br/iphone/download/toca-hair-salon.htm>

<sup>15</sup> Disponível em: [https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.zeroum.turmadagalinha&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.zeroum.turmadagalinha&hl=pt_BR)



importância que possui a formação inicial e a continuada dos educadores, devido à rápida evolução destes aparatos tecnológicos, como também, se configura um obstáculo atender aos vastos conhecimentos requisitados por uma sociedade que vive constantemente em transformações e adaptações.

Belloni (2009, p. 27) seguindo esta reflexão, afirma que:

As TIC, ao mesmo tempo em que trazem grandes potencialidades de criação de novas formas mais performáticas de mediatização, acrescentam muita complexidade ao processo de mediatização do ensino/aprendizagem, pois há grandes dificuldades na apropriação destas técnicas no campo educacional e em sua “domesticação” para utilização pedagógica.

E assim foi percebido nas palavras de Belloni (2009) tanto a potência, como os obstáculos que percorrem, as TIC, para serem incluídas digitalmente nas escolas, para que professores e alunos se apropriem destas tecnologias.

Um dos obstáculos é a constituição dos recursos requeridos pelas gestões escolares, junto as políticas públicas, que visam à criação de condições necessárias para que estas tecnologias sejam utilizadas efetivamente nas salas de aulas.

No entanto, as instituições escolares que utilizam as tecnologias pro da educação contribui e colabora para a inclusão digital, no processo de ensino aprendizagem dentro e fora da escola, pois leva o conhecimento tecnológico de forma participativa e democrática a todas as pessoas que tem ou não aceso as TIC.

Bem como, os espaços físicos adequados, profissionais capacitados, equipamentos e softwares que permitam a utilização pedagógica e pertinente da TIC. Por isso, os educadores devem se atrever, ousar, aventurar, construir, pesquisar, criar competentes práticas acadêmicas para sistematizar atividades que permitam a assimilação de conteúdos com a experiência do fenômeno tecnológico na educação.

Neste contexto, a utilização das TIC na docência está presente nos atos de identificar, associar e integrar de forma interdisciplinar os conteúdos acadêmicos aos artifícios que o conhecimento tecnológico pode proporcionar, para assim expandir estes conteúdos a aprendizagem significativa e conseqüentemente a educação.

Logo, Pablos (2006, p. 68), evidencia o conhecimento interdisciplinar:

A noção de interdisciplinaridade surgiu para proporcionar o transito entre os diferentes compartimentos do saber contemporâneo, possibilitando um conhecimento mais abrangente, por ser mais interativo. Muito se pensou e

escreveu sobre as possibilidades do trabalho interdisciplinar, falando-se inclusive de muitas perspectivas como: multidisciplinaridade, transdisciplinaridade, interdisciplinaridade linear, cruzada, unificadora estrutural, etc.

Seguindo a interdisciplinaridade tecnológica, mais precisamente sobre os jogos eletrônicos digitais, Pablo (2006) reafirma que os conteúdos didáticos como: português, artes, ciências e matemática podem estar todos acoplados em um só jogo, e a presença da interdisciplinaridade é essencial para a construção do plano de aula do educador infantil.

Ressaltamos as palavras de Lima e Moita (2011, p.129) sobre o uso dos jogos digitais como ferramenta didática e lúdica no processo de ensino aprendizagem:

Nesse contexto, um dos enfoques se refere à utilização dessas tecnologias como uma ferramenta didática, como por exemplo, o jogo digital, um recurso tecnológico lúdico, que agrega fatores como: diversão, prazer, habilidades e conhecimentos (LIMA e MOITA, 2011, p. 129).

Concordamos com Lima e Moita (2011), pois nesta percepção é compreensível notar a influência que os jogos digitais, apresentam sobre seus usuários, como um fascínio ou encantamento. Deslumbram adultos, então imaginemos a prática destes jogos eletrônicos com relação as crianças, que por natureza são curiosas. Por isto, a relevância da utilização como ferramenta didática de jogos digitais na educação infantil, já que os mesmos estão presentes no dia-a-dia das crianças em computadores, tablets, celulares, televisões, dentre outros dispositivos.

Lima e Moita (2011, p. 139) confirmam a contribuição dos jogos digitais em benefício da aprendizagem e desenvolvimento do conhecimento:

Nessa reflexão, os jogos digitais colaboram com o sistema de educacional pela inclusão de aprendizagem colaborativa e inovadora, que abre novos caminhos para a aquisição de conhecimentos. No entanto, essa aprendizagem deve estar fundamentada em uma análise prévia da mutação contemporânea, da relação com o saber e da adoção de um recurso tecnológico que favoreça o contexto educacional, porque a escola deve promover um conhecimento acerca da vida, permitindo que o aluno se posicione a respeito de questões sociais, ambientais, culturais. Logo, os jogos virtuais deverão ser trabalhados numa perspectiva crítica, para gerar conhecimento, mostrando aos educandos que o jogo pode estar presente no processo de ensino e aprendizagem e que se entrelaça com a sua realidade.

Dando continuidade a esta reflexão de Lima e Moita (2011), fica claro que a

utilização do jogo virtual na educação infantil, traz benefícios para a aprendizagem deste estudante, bem como, a produção de oportunidades discursivas que fomentem no aluno o ato de pensar criticamente a respeito de questões sociais, políticas e culturais que impõem a vida em sociedade.

A tecnologia e a ludicidade a serviço da aprendizagem é o que o mapeamento corporal do dispositivo Kinect, que é um acessório do vídeo game x-box 360, pode oferecer a educação. Já que, possibilita a interação do jogador com o mundo virtual, viabilizando o reconhecimento verbal e gestual do indivíduo. Utilizando os movimentos naturais do corpo junto aos subsídios que o jogo oferece, distingue e diversifica as atividades lúdicas, o que torna a tarefa atrativa e motivante para as pessoas que utilizam este dispositivo, como as crianças que estão na faixa etária da alfabetização.

Tendo a finalidade de auxiliar o processo de alfabetização infantil, Alves, Araújo e Madeiro (2012) desenvolveram um aplicativo chamado *AlfabetoKinect*, que proporciona os alunos a exercitarem de maneira dinâmica e interativa as tarefas relacionadas a alfabetização.

Este software, utiliza a aprendizagem por associação simples, entre letras, estímulos visuais e símbolos. Diante de pesquisas realizadas sobre o potencial de aprendizagem deste aplicativo em sala de aula, Alves, Araújo e Madeiro (2012) apresentaram o software a cinco educadores com vários níveis de qualificações e o resultado foi animador e unânime, pois todos os educadores, avaliadores disseram que o aplicativo é de simples utilização e compreensão.

No entanto, aperfeiçoamentos, serão necessários para melhorar o reconhecimento dos movimentos corporais, as dificuldades nos níveis do jogo, a interface gráfica, para que a aplicação se torne visualmente mais agradável e atrativa para assim despertar ainda mais a atenção e interesse dos pequenos aprendentes no momento de utilização deste jogo.

Uma das características sobre os jogos virtuais e a aprendizagem está presente na maioria das pesquisas, quando enfatizam que os jogos que apresentam as diferentes fases ou níveis de dificuldades eles de alguma forma beneficia o jogador com uma aprendizagem. Pois, apenas é permitido ao jogador passar de nível se o mesmo se apropriar de algum conhecimento acadêmico ou de mundo.

Desta forma, os jogos virtuais contribuem para a promoção, motivação e aprendizagem das crianças, devido suas inovações e probabilidades que abrangem formas mais diversificadas de interações.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A instituição escolar infantil precisa deixar de ser meramente analógica, afim de caminhar junto com a sociedade da informação e comunicação, tendo em vista a conquista de sua maioria e transformação digital. Em simples análises, percebemos que a aprendizagem está presente nas situações que ocorrem trocas de experiências que venham a adicionar, acrescentar conhecimentos ao indivíduo.

Os jogos eletrônicos também pode apontar para um lado negativo, como qualquer outro jogo, no caso dos eletrônicos: a dependência psicológica, o sedentarismo, a obesidade. No entanto, o uso das TIC em sala de aula, só renderá bons frutos se forem conduzidos por educadores aptos, que saibam e estejam cientes do direcionamento educacional planejado previamente. Assim, as TIC devem ser comparadas a acessórios, a ferramentas adicionais da aprendizagem. Logo, se o educador, não estiver apto afim de conduzir estes aparatos tecnológicos o ensino aprendizagem não acontecerá.

Visando a facilidade na constituição do conhecimento observamos que o uso das tecnologias de informação e comunicação nas salas de aulas da educação infantil podem sim assessorar a aprendizagem, já que, através dos jogos eletrônicos, devidamente mediados pelos educadores, abrangem o propósito de auxiliar docentes e alunos no processo de ensino aprendizagem, por meio do lúdico, dinamismo, interações e participações dos mesmos.

Uma vez que, empregando a curiosidade infantil, de forma interessante e inovadora, os pequenos educandos que utilizam estes instrumentos tecnológicos possam ser beneficiados, ao serem adaptados de acordo com a época em que vivem. Para enfim, experimentar, descobrir, aprender e evolui em busca de conhecimentos acadêmicos e de mundo, oportunidades que esta tecnologia pode oferecer a todos os atores que compõem o processo educacional infantil.

Percebemos que no campo da educação, o obstáculo para o educador hoje não é tão somente “poder utilizar as TIC”, mas “como usar tais ferramentas” seguido de “para qual propósito pedagógico usá-las”.

Contudo, ressaltamos que esta pesquisa apresentou limitações, acerca da

temática estudada, níveis de ensino, além dos estudos sobre a utilização de tecnologias de informação e comunicação na educação infantil foram escassos, principalmente as pesquisas de campo. Os poucos artigos analisados nesta pesquisa foram oriundos da região sul e sudeste.

Assim, sugerimos a realização de pesquisas em campo sobre os jogos digitais na educação infantil, afim de que sejam ampliados os caminhos estratégicos educacionais que permitam a utilização das tecnologias de informação e comunicação para a promoção do processo de ensino aprendizagem e conseqüentemente o acompanhamento dos recursos atuais disponíveis em sua época de conquistas educacionais e de mundo.

## REFERENCIAS

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. **Cooperativa do Fitness**. Janeiro 2009. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 03/09/2014.

ALVES, Rodrigo de Sales; ARAÚJO, Jefferson Oliveira Alves de; MADEIRO, Francisco. AlfabetoKinect: Um aplicativo para auxiliar na alfabetização de crianças com o uso do Kinect. **Anais do 23º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**. Rio de Janeiro. Novembro. 2012. Disponível em: <<file:///C:/Users/Sandro/Downloads/1681-2588-1-SM.pdf>>. Acesso em: 10/09/2014.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular para a educação Infantil**. Brasília. MEC/SEF, 1998, v. 2. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf>>. Acesso em: 05/09/2014.

BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação**. 3ª ed. rev. – Campinas, SP: Autores Associados, 2009. – (Coleção polêmicas do nosso tempo;).

BORGES, Helena. Os órfãos da impunidade. **Revista Veja**, Editora Abril, Edição 2320 de 8 de maio de 2013. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/acervodigital/home.aspx>>. Acesso em: 20/09/2014.

BRENNAND, Eládio José de Góes. **et.al. Metodologia científica na educação a distância**. – João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2012.

BRITO Glauca da Silva; PURIFICAÇÃO, Ivonélia da. **Educação e novas tecnologias: um-repensar**. Disponível em: < [http://books.google.com.br/books?id=evgdRehYn-YC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.br/books?id=evgdRehYn-YC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)>. Acesso em: 10/09/2014. Curitiba: Ibpex, 2006.

CAILLOIS, Roger. **Los juegos e los hombres: la máscara y el vértigo**. México: Fondo de Cultura Económica, 1986. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/115598005/Roger-Caillois-Los-Juegos-y-Los-Hombres>>. Acesso em: 13/09/2014.

CÉSAR, Maria Rita de Assis & DUARTE, André. Hannah Arendt: pensar a crise da educação no mundo contemporâneo. Educação e pesquisa. **Revista da faculdade de educação da USP**. São Paulo. Dez 2010, vol.36, nº 03, p.823-837. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/pdf/298/29815819012.pdf>>. Acesso em 06/11/2014.

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (orgs). **Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. 2ª edição. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2007.

CHRISTMANN, Mara Regina. **Lúdico e sala de aula: um relacionamento em construção**. Webartigos. Publicado em junho de 2010.

Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/41620/1/Ludico-e-Sala-de-Aula-um-relacionamento-em-construcao/pagina1.html#ixzz10NnFa3fs>>. Acesso em: 01/09/2014.

FAUSTINE, Denise Aparecida. **A inserção da tecnologia na educação infantil: Brinquedos ou computadores?** 2010. Disponível em: <<http://www.planetaeducacao.com.br/portal/artigo.asp?artigo=1724>>. Acesso em: 09/09/2014.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: M. L. M. Xavier; M. I. H. Dalla Zen (Org.). **Planejamento: análises menos convencionais**. Porto Alegre, Mediação, 2000. Disponível em: <[http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/valeria/texto\\_sala\\_de\\_aula.pdf](http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/valeria/texto_sala_de_aula.pdf)>. Acesso em: 03/09/2014.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. 27 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em: <[http://www.academia.edu/4405328/GIL\\_Antonio\\_Carlos\\_COMO\\_ELABORAR\\_PROJETOS\\_DE\\_PESQUISA\\_Copia](http://www.academia.edu/4405328/GIL_Antonio_Carlos_COMO_ELABORAR_PROJETOS_DE_PESQUISA_Copia)>. Acesso em: 22/09/2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. 4ª. Ed. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2000. Disponível em: <<http://ebooksgratis.com.br/livros-ebooks-gratis/tecnicos-e-cientificos/filosofia-homo-ludens-johan-huizinga/>>. Acesso em: 02/09/2014.

JESUS, Elza Santos Moura; PROPODOSKI, Neiva. **Letramento digital através da ludicidade digital**. 2012. Disponível em: <<http://www.ice.edu.br/TNX/storage/webdisco/2012/12/26/outros/caae60d07d8d7055398baf8e5757eb3d.pdf>>. Acesso em: 12/09/2014.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Bruner e a brincadeira. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008. p. 139-153.

\_\_\_\_\_, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**; 13. Ed. – São Paulo: Cortez, 2010. p.15-48

\_\_\_\_\_, Tizuko Morchida. **A importância do brincar**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=HpigpDvJ7-8&feature=related>>. Enviado por Marcos Martins Oliveira em 26/08/2011. Acesso em: 02/09/2014.

LARCHER, Laísa; VERONESE, Isabele. Letramento Digital. **Guia Prático para Professor de Ensino Fundamental I**. Editora Escala. Edição 116, 2014. Disponível



em: <<http://revistaguiafundamental.uol.com.br/professores-atividades/116/artigo308911-1.asp>>. Acesso em: 09/09/2014.

LIMA, Elvira Souza. Uma contribuição à reflexão sobre a formação humana. **Revista Pedagógica**: Pátio, Ano VII, nº 27. Agosto/setembro 2003 – ISSN: 1518-305X. Dilemas práticos dos professores – A complexidade na escola.

LIMA, Érika Rossana P. De O.; MOITA, Filomena Maria G da S. C. A tecnologia e o ensino de química: jogos digitais como interface metodológica. In: SOUSA, Robson Pequeno de; MOITA, Filomena M.G. S.; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes. **Tecnologias Digitais na Educação**. 1ª ed. Eduepb. Campina Grande, 2011. p. 129-152.

LUCCI, Elian Alabi. A Escola Pública e o Lúdico. **Revista Videtur**, 2004. Disponível em: <<http://www.hottopos.com/videtur18/elian.htm>>. Acesso em: 02/09/2014.

MARASCHIN, Cleci e AXT, Margarete. Acoplamento tecnológico e cognição. In: VIGNERON, Jacques; OLIVEIRA, Vera Barros de (ORG). **Sala de aula e tecnologias**. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2005, p. 39-51. Disponível em: <[http://www.ufrgs.br/lelic/files\\_gerenciador\\_de\\_arquivos/artigo/2005/56/1378917977capi\\_tulo\\_livro\\_acoplamento\\_tecnologico\\_e\\_cognicao.pdf](http://www.ufrgs.br/lelic/files_gerenciador_de_arquivos/artigo/2005/56/1378917977capi_tulo_livro_acoplamento_tecnologico_e_cognicao.pdf)>. Acesso em: 15/09/2014.

MEDEIROS, José Washington de Moraes. OLIVEIRA, Zenon Sabino de. O mapa do caminho: o papel do percurso metodológico para a pesquisa. Trabalho de Conclusão de Curso. In: BRENNAND, Edna Gusmão de Góes. ROSSI, Sílvio José. (Orgs.). **Trilhas do Aprendente**. João Pessoa: Editora UFPB, v. 8, nº 2, p. 627-642, 2011.

PABLOS, Juan de. A visão disciplinar no espaço das tecnologias da informação e comunicação. In: SANCHO, Juana M., HERNÁNDEZ, Fernando, (Org.). **Tecnologias para transformar a educação**. Porto Alegre: Artmed, 2006, p. 63-83.

RIOS, Terezinha Azerêdo. **Ética e competência**. 13ª edição. São Paulo: Cortez, 2003. (Coleção Questões da Nossa Época; v.16.)

RIBEIRO, Márcia Campos. **A influência da Mídia na Educação infantil com crianças de quatro a cinco anos**. Rio de Janeiro, dezembro. 2002. Disponível em: <<http://www.avm.edu.br/monopdf/6/MARCIA%20CAMPOS%20RIBEIRO.pdf>>. Acesso em: 18/09/2014.

ROMERA, Liana; et al. O Lúdico no processo pedagógico da Educação Infantil: importante, porém Ausente. **Revista Movimento** (ESEF/UFRGS), Porto Alegre, Vol. 13, Nº 2, maio/agosto de 2007. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/3550/1950>>. Acesso em: 03/09/2014.

SANCHO, J. M.; De Tecnologias da Informação e Comunicação a Recursos Educativos. In: SANCHO, J. M.; HERNÁNDEZ, F. et al. (Org). **Tecnologias para transformar a educação**. Porto Alegre: Artmed, 2006. P. 15-41

SANTOS, Anita Leocádia P. Dos; MOITA, Filomena M. G. Da S. C. Os jogos como contexto curriculares: um estudo das construções de gênero no “The SIMS”. In: SOUSA, Robson Pequeno de; MOITA, Filomena M.G. S.; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes. **Tecnologias Digitais na Educação**. 1ª ed. Eduepb. Campina Grande, 2011. p. 103-127.

SANTOS, Ligia Pereira dos; PEQUENO, Robson. Novas tecnologias e pessoas com deficiências: a informática na construção da sociedade inclusiva? In: SOUSA, Robson Pequeno de; MOITA, Filomena M.G. S.; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes. **Tecnologias Digitais na Educação**. 1ª ed. Eduepb. Campina Grande, 2011. p. 73-101.

SILVA, Maria José Moreira da. **CULTURA DIGITAL: AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**. Disponível em: <<http://www.sbhe.org.br/novo/congressos/cbhe5/pdf/448.pdf>>. Acesso em: 06/11/2014.

VIEIRA, Ethiele; GRAEFF, Patrícia Stein. Letramento Digital: o uso de tablets na educação infantil. 3º Seminário Nacional de Inclusão Digital. **Anais do SENID**, 28 a 30 de abril de 2014. Disponível em: <[http://senid.upf.br/2014/wp-content/uploads/2014/Artigos\\_Resumidos\\_1920/123285.pdf](http://senid.upf.br/2014/wp-content/uploads/2014/Artigos_Resumidos_1920/123285.pdf)>. Acesso em: 09/09/2014.

WEISS, Maria Lúcia Leme. **Psicopedagogia Clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar**. DP & A Editora, Rio de Janeiro: 2004.

WINNICOTT, D.W. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1971.

XAVIER, Antônio Carlos dos Santos. **Letramento digital e ensino**. 2005. Disponível em: <<http://www.ufpe.br/nehete/artigos/Letramento%20digital%20e%20ensino.pdf>>. Acesso em: 23/08/2014.

# ANEXOS



Ilustração 1 – Smartkids



Ilustração 2 – Dinolettras



Ilustração 3 – Iguinho

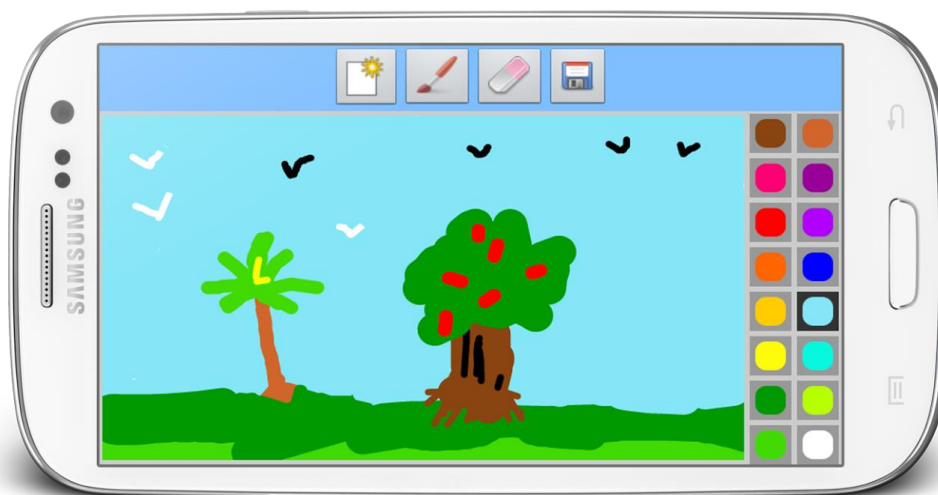


Ilustração 4 – Kids Finger Painting

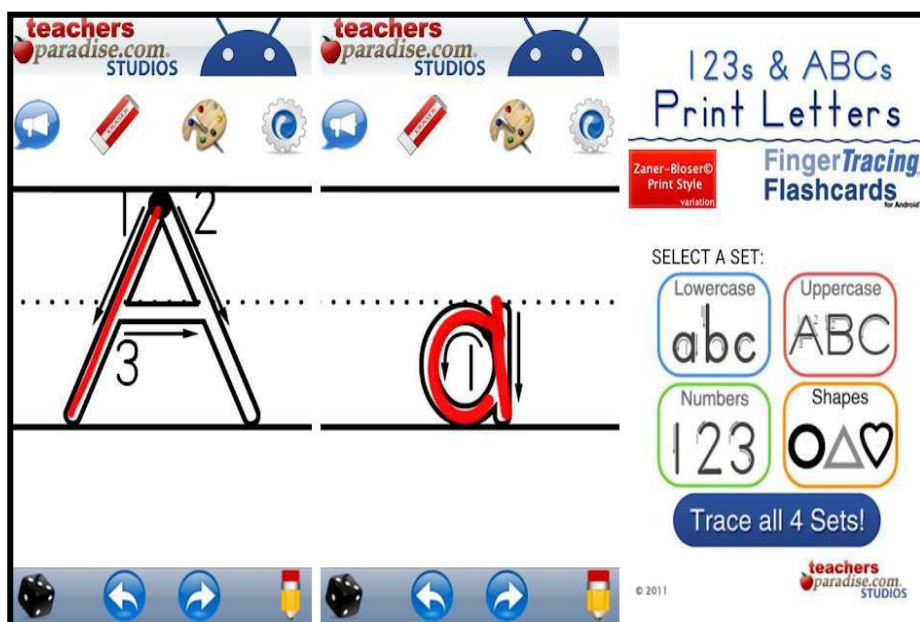


Ilustração 5 – 123s ABCs



Ilustração 6 – LisbonLabs





Ilustração 7 – Numberland

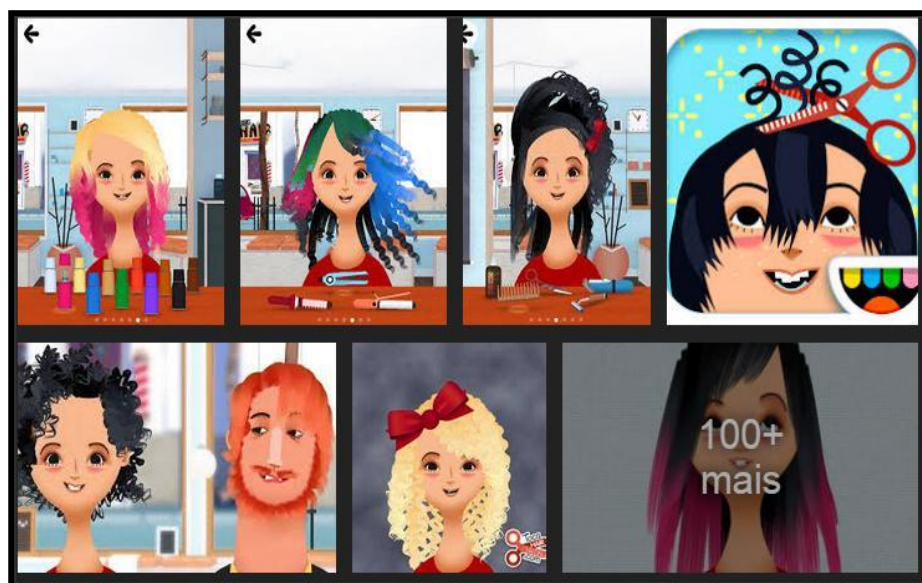


Ilustração 8 – Toca Hair Salon



Ilustração 9 – Dora Aventureira

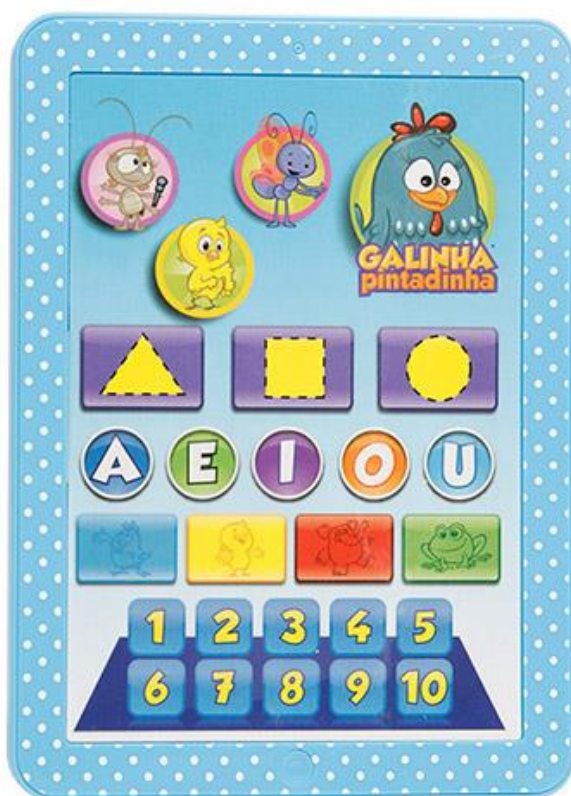


Ilustração 10 – Galinha Pintadinha