



Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

CHRISTIAN BUSINESS SCHOOL

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO EM CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO

CÉLIA TOLEDO VIEIRA

INFLUÊNCIAS DAS TECNOLOGIAS NO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

PARIS, 2025



Supervision: French Ministry of National Education (UAI célibataire
- License 0756680D - Académie: Paris) Address: 40 rue Alexandre
Dumas 75011 - PARIS ISNI 0000000489421281



State Registration: P19000015578 - Federal
Registry: EIN 38-4107942 5728 Major Blvd, Ste 530
Orlando, FL 32819 US - ISNI 0000000489421281



Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

CÉLIA TOLEDO VIEIRA

EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS E AS POLÍTICAS PÚBLICAS BRASILEIRAS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Educação da CHRISTIAN BUSINESS SCHOOL, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Ciências da Educação. Área de concentração: Educação.

Orientador (a): Prof. Dr. Diogenes José Gusmão Coutinho

PARIS , 2025



Supervision: French Ministry of National Education (UAI célibataire - License 0756680D - Académie: Paris) Address: 40 rue Alexandre Dumas 75011 - PARIS ISNI 0000000489421281



State Registration: P19000015578 - Federal Registry: EIN 38-4107942 5728 Major Blvd, Ste 530 Orlando, FL 32819 US - ISNI 0000000489421281



Christian Business School

40 Rue Alexandre Dumas Acheminement 75011 PARIS

www.cbsead.com

Identifiant : 0756680D - ISNI 0000 0005 1674 7608

CÉLIA TOLEDO VIEIRA

INFLUÊNCIAS DAS TECNOLOGIAS NO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Ciências da Educação da Christian Business School, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. Diógenes José Gusmão Coutinho

Dr. Elton Gomes dos Reis

Dr. Diogenes José Gusmão Coutinho

Dr. Nilton Soares Formiga



DEDICATÓRIA

“Sou grata a Deus,
que em nenhum momento
me deixou fraquejar ou desistir desse trabalho,
aos meus pais, minha família e meus professores”

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus que iluminou o meu caminho durante esta caminhada. A todos os professores do curso que foram tão importantes na minha vida acadêmica e no desenvolvimento desta monografia. Aos meus pais e a toda minha família por todo o apoio recebido, meu muito obrigado. Este trabalho é dedicado a vocês.

“Cada criança em suas brincadeiras comporta-se como um poeta,
enquanto cria seu mundo próprio ou, dizendo melhor,
enquanto transpõe os elementos formadores
de seu mundo para uma nova
ordem, mais agradável e
conveniente
para ela”

Freud, O poeta e a fantasia

VIEIRA, CÉLIA TOLEDO . **Influences of technologies on play in early childhood education**. 2025. p.150 Dissertation (Master in Education) – Faculdade Christian b-Business School. Paris, 2025.

RESUMO

Diante das mudanças ocorridas no mundo, até mesmo pelo seu caráter dinâmico, a tecnologia passou a ocupar um importante espaço dentro da sociedade. Tem um papel fundamental no desenvolvimento das relações sociais estando presente na maioria de nossas atividades do cotidiano. Percebe-se, que cada vez mais, crianças antes de serem alfabetizadas conseguem manusear os aparelhos eletrônicos, computadores, *tablets*, androides, atitudes que são vistas como positivas pelos pais, no entanto, pode se tornar uma ferramenta de aprendizagem duvidosa e perigosa para as crianças. As crianças passaram a ter preferências por brinquedos e jogos eletrônicos e frequentarem espaços destinados a proporcionar lazer com esses objetos específicos. Nessa perspectiva, esta pesquisa buscou entender em que medida a mídia influência nas escolhas de brinquedos das crianças? Quais efeitos os jogos e brinquedos eletrônicos proporcionam no brincar, considerando a saúde física dos menores e sua relação social com outras crianças? O tema em discussão permitiu analisar e refletir sobre as atitudes e decisões tomadas diante as escolhas e comportamento das crianças. O brincar, mais que um ato de lazer é direito assegurado às crianças e quando retirado esse momento do cotidiano pode ocasionar consequências quanto no seu desenvolvimento físico, quanto na questão do desenvolvimento da sociabilidade. Porém, o mundo digital tem levado crianças a perderem o contato com os grupos sociais e se afastarem cada vez mais da interação social, fator este de importância para viver bem em sociedade. Não há como negar que as crianças expostas ao uso das tecnologias, por vezes, tendem a ser mais desenvolvidas diante do acesso as diversas fontes nas redes sociais, sendo assim é preciso orientação quanto à sua utilização para que sirva como mecanismo no processo de desenvolvimento da aprendizagem. Entretanto, além dos impactos no seu desenvolvimento, notam-se influências negativas e tem causado impactos no processo da leitura e da escrita. Esta monografia utilizou-se da pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, classificada como pesquisa exploratória. O resultado da pesquisa proporcionou compreender o quão pode ser importante a utilização da tecnologia na Educação Infantil desde que feito sob planejamento e supervisão de pais e professores e ainda deve-se dar o devido incentivo às práticas lúdicas na escola para que por meio da interação desenvolva-se o processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Brincar. Educação. Jogos. Ludicidade. Tecnologia.

VIEIRA, CÉLIA TOLEDO . **Influences of technologies on play in early childhood education.** 2025. p.150 Dissertation (Master in Education) – Faculdade Christian b-Business School. Paris, 2025.

ABSTRACT

Given the changes that have taken place in the world, even due to its dynamic nature, technology has come to occupy an important space within society. It has a fundamental role in the development of social relationships, being present in most of our daily activities. It is noticed that more and more children before they are literate are able to handle electronic devices, computers, tablets, androids, attitudes that are seen as positive by parents, however, it can become a dubious and dangerous learning tool for children. kids. Children started to have preferences for toys and electronic games and frequent spaces designed to provide leisure with these specific objects. From this perspective, this research sought to understand to what extent the media influences children's toy choices? What effects do electronic games and toys have on playing, considering the physical health of minors and their social relationship with other children? The topic under discussion allowed us to analyze and reflect on some attitudes and decisions taken regarding the children's choices and behavior. Playing, more than an act of leisure, is a right guaranteed to children and when this moment is removed from their daily lives, it can have consequences for their physical development, as well as for the development of sociability. However, the digital world has led children to lose contact with social groups and increasingly move away from social interaction, a factor of extreme importance to live well in society. There is no denying that children exposed to the use of technologies sometimes tend to be more developed due to access to different sources on social networks, so it is necessary to provide guidance on their use to serve as a mechanism in the development process of learning. However, in addition to the impacts on its development, there are negative influences and has caused impacts on the process of reading and writing. This monograph used bibliographical research with a qualitative approach, classified as exploratory research. The result of the research provided an understanding of how important the use of technology in early childhood education can be, provided that it is done under planning and supervision of parents and teachers, and that playful practices at school should be given due encouragement so that, through interaction, it can be developed. if the learning process.

Keywords: Play. Education. Games. Playfulness. Techno

ANEXOS

ANEXO A – EDUCAÇÃO INFANTIL E SUAS FINALIDADES.....	146
ANEXO B – AS POSSIBILIDADES PARA UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS.....	146
ANEXO C – O USO DE ELETRÔNICOS POR CRIANÇAS.....	147
ANEXO D – NECESSIDADE DE CONTROLE PARENTAL.....	147
ANEXO E - O CONCEITO DO USO DAS TECNOLOGIAS.....	148
ANEXO F – DIAGRAMA DO INTRUCIONISMO.....	148
ANEXO G - PIRÂMIDE DA APRENDIZAGEM.....	149
ANEXO H - AS TEORIAS INTRUCIONISMO ECONSTRUCIONISTAS.....	149

SIGLAS

BNCC	-	Base Nacional Comum Curricular
CF	-	Constituição Federal
CNE	-	Conselho Nacional de Educação
DNCr	-	Departamento Nacional da Criança
LBV	-	Legião da Boa Vontade
MEC	-	Ministério da Educação e Cultura
PCN	-	Parâmetros Curriculares Nacionais
PPP	-	Projeto Político Pedagógico

SUMÁRIO

CAPÍTULO I

1	INTRODUÇÃO.....	11
----------	------------------------	-----------

CAPÍTULO II

	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	13
--	-----------------------------------	-----------

2	AS CRIANÇAS NO ORDENAMENTO JURÍDICO E O DIREITO À EDUCAÇÃO.....	13
----------	--	-----------

2.1	A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	23
-----	---	----

2.2	INFLUÊNCIAS NO BRINCAR.....	32
-----	-----------------------------	----

2.3	A RELEVÂNCIA SOCIAL DA LUDICIDADE.....	40
-----	--	----

2.4	O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	49
-----	------------------------------------	----

2.5	A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA INFÂNCIA E AS TICs.....	56
-----	---	----

2.6	A INTENSIFICAÇÃO DO TRABALHO DOCENTE NA PANDEMIA.....	70
-----	---	----

CAPÍTULO III

3	EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL.....	76
----------	---	-----------

3.1	AS TECNOLOGIAS E AS POSSÍVEIS CONTRIBUIÇÕES NA ED. INFANTIL.....	80
-----	--	----

3.2	AS METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO.....	88
-----	---	----

3.3	TECNOLOGIAS DE APOIO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM.....	97
-----	---	----

3.4	AS ABORDAGENS INSTRUCIONISTA E CONSTRUCIONISTAS.....	107
-----	--	-----

3.5	A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	112
-----	---	-----

CAPÍTULO IV

4	METODOLOGIA.....	120
----------	-------------------------	------------

5	ANÁLISE E DISCUSSÕES DOS RESULTADOS.....	122
----------	---	------------

6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	136
----------	-----------------------------------	------------

	REFERÊNCIAS.....	139
--	-------------------------	------------

	ANEXO A - EDUCAÇÃO INFANTIL E SUAS FINALIDADES.....	146
--	---	-----

	ANEXO B- AS POSSIBILIDADES PARA UTILIZAÇÃO DAS TIC'S.....	146
--	---	-----

	ANEXO C- O USO DE ELETRÔNICOS POR CRIANÇAS.....	147
--	---	-----

	ANEXO D- NECESSIDADE DE CONTROLE PARENTAL.....	147
--	--	-----

	ANEXO E- O CONCEITO DO USO DAS TECNOLOGIAS.....	148
--	---	-----

	ANEXO F- DIAFRAGMA DO INTRUCIONISMO.....	148
--	--	-----

	ANEXO G- PIRÂMIDE DA APRENDIZAGEM.....	149
--	--	-----

1 INTRODUÇÃO

Ao abordar sobre a importância do emprego de tecnologias e jogos no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil, deparamo-nos com um leque de indagações e respostas, tentando entender se realmente há ganhos no processo de ensino-aprendizagem quando se emprega o uso de jogos no ensinar. Sabemos que a escola de Educação Infantil permite e incentiva o brincar de seus alunos. Na Educação Infantil é possível trabalhar o brincar de diferentes formas, possibilitando, cada vez mais, um desenvolvimento global, ou seja, um desenvolvimento social, cognitivo e motor (CARVALHO, 2016).

A presente produção científica tem como por objetivo geral avaliar, de forma qualitativa a influência de tecnologias na Educação Infantil, focando explicitamente o brincar. Buscou-se assim, caracterizar o que é brincar e o lúdico na Educação Infantil; Descrever a importância do uso de tecnologias interativas na Educação Infantil; e ainda, investigar de que forma o uso de tecnologias influencia a prática pedagógica do professor da Educação Infantil.

A Educação Infantil constitui-se como um espaço lúdico onde as crianças aprendem da forma mais interessante e envolvente, pois se sabe que entre os 2 aos 5 anos, a criança não tem possibilidade de concentração de uma criança de outra faixa etária. É mais dispersa, muda constantemente de atividade (SOARES, 2015).

O emprego de ferramentas tecnológicas, partindo da intencionalidade educativa, proporciona vivências interativas que podem facilitar a melhor internalização e assimilação do conhecimento. Fora isso, registra o estímulo no que se refere ao desenvolvimento da autonomia, situando a criança de maneira ativa no processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, levantou-se a problemática: qual é a contribuição e/ou influência do uso de tecnologias no brincar na Educação Infantil?

A Educação Infantil pode se destacar por meio do brincar e é justamente por meio desse brincar, diferenciado, que a criança conseguirá aprender e se desenvolver. Na brincadeira, no jogo, no uso de tecnologias interativas a criança trabalha a motricidade fina, quando brinca com massinha, com jogos de encaixe, quebra-cabeças, entre outros brinquedos, ela desenvolve a motricidade ampla quando brinca de cadeira musical, de correr, de subir e descer degraus no pátio. O aluno da Educação Infantil desenvolve sua percepção e sua atenção com jogos de encaixe ou de tipo *dominós* assim que sua memória com jogos de tipo *memory*.

Pode-se afirmar de forma categórica, que a ludicidade¹ educativa na atualidade é

¹Pode-se entender que o lúdico seja qualquer atividade na qual podemos trabalhar de forma espontânea, neste sentido podemos perceber a possibilidade de se aprender quando estamos brincando (IV CEDUCE, 2015).

amplamente discutida por distintos autores, contudo, destaca-se que este não é um fenômeno que sempre esteve presente no universo escolar. Ou seja, o lúdico era visto como o brincar pelo brincar, uma vez que a brincadeira era entendida como um momento puro de distração, e não era observado e destinado em seu sentido amplo, com o foco na aprendizagem. Isto posto, é imperativo afirmarmos que o lúdico no universo escolar é e pode ser uma ferramenta renovadora, libertadora, inclusiva e com capacidade de ajudar o aluno a colher de maneira muito mais produtiva o conhecimento semeado todos os dias dentro de uma sala de aula (ROSA, 2015)

Para Rosa (2015), é importante salientar que a partir desse estudo pode-se afirmar que o lúdico ainda se encontra inserido no universo escolar, contudo, carrega um novo “olhar” dos educadores, pois estes compreendem que a ludicidade emprega em conjunto com a disciplina abordada remete ao processo de ensino aprendizagem de forma ampla. Sendo assim, este estudo foi construído na direção de trazer novos apontamentos acerca desta relação, como forma de contribuir para a discussão que ainda cerca este cenário: o lúdico influencia na aprendizagem ou é apenas uma forma de brincar sem maiores objetivos? Em que medida a mídia influencia nas escolhas de brinquedos das crianças? Na atualidade professores contam com diferentes possibilidades para inserir o lúdico na sala de aula, e nesta direção, observa-se que é possível ensinar a matéria com base em algum jogo ou brincadeira.

Depois de analisar a literatura pertinente ao tema aqui abordado, nota-se a falta de valorização da ludicidade nas escolas, bem como o incentivo desta pelo sistema oficial de ensino no Brasil, embora os PCN’S façam alusão à necessidade de usar o lúdico, nem a escola nem os professores estão totalmente aptos a utilizá-lo. É importante que as atividades escolares sejam desenvolvidas na perspectiva lúdica e, ainda, se é possível desenvolver todas as atividades didático-pedagógicas nesta perspectiva (SOUZA, 2015). Na educação infantil as crianças que dela participam socializam com seus pares e, nessa concepção, potencializam o desenvolvimento da aprendizagem, a partir dessa interação, é que o processo de aprendizagem acontece na primeira infância. A princípio as experiências, vivências com o outro, faz com que as crianças adquiram novas experiências e atitudes, provocando o desenvolvimento humano em todas as áreas da sua vida, principalmente na constituição do desenvolvimento psicossocial, psicoafetivo e psicointelectual.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2 AS CRIANÇAS NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO E O DIREITO À EDUCAÇÃO

No Brasil por muitos anos a educação infantil não se constituía como uma preocupação por parte dos governantes do país. Na colonização, a educação de crianças tinha como centro a catequização dos índios, com objetivos de aculturação da população da colônia nas tradições e costumes dos povos colonizadores. Processo de aculturação que tinha apoio das ordens religiosas, principalmente a ordem dos jesuítas, que tinha como objetivo sujeitar o indígena à situação de novos convertidos à religião católica e a situação de colonizados (SAVIANI, 2010).

Nessa perspectiva de aculturação, as crianças indígenas eram incluídas e eram consideradas elementos chaves na aproximação dos jesuítas com os índios, ou vice-versa. De uma forma indireta, as crianças indígenas eram subjugadas aos costumes, preceitos católicos. Outra vertente de trabalho dos padres jesuítas eram as crianças pobres e órfãs, que eram abandonadas quando chegavam em território brasileiro e eram atendidos em instituições religiosas e de caridades. Um exemplo dessa acolhida era realizado pela chamada “roda dos expostos”² que foi adotada no país em 1738 que tinha como finalidade o atendimento de crianças abandonadas (PEREA; RAMOS, 2020). Por outro lado, crianças filhas de colonos eram educadas em seus próprios lares sob os cuidados das mães e conforme alcançam a idade ideal eram matriculadas nas escolas jesuítas, escolas que se solidificaram através dos métodos pedagógicos de ensino como ferramenta de formação de uma elite na colônia (SAVIANI, 2010).

No Brasil Império, continuou o mesmo modelo colonial e com o realocamento do atendimento de crianças de cunho predominantemente religioso para a assistência social e iniciativa privada, elemento que pouco contribuiu para que existisse uma mudança na realidade da população pobre desse país, pois, as crianças pobres continuaram com a educação no ambiente familiar, a educação básica apesar de garantida na Constituição de 1824 pouco recebeu do governo em prol do desenvolvimento da educação como política pública (PEREA; RAMOS, 2020). Porém, na transição do império para a República a história da educação infantil

² A roda dos expostos sempre esteve ligada às instituições caridosas (abadias, mosteiros e irmandades beneficentes). Nela eram deixadas crianças cujos pais por alguma razão não as podiam criar. Formada por uma caixa dupla de formato cilíndrico, a roda foi adaptada no muro das instituições caridosas. A Roda dos Expostos foi desativada em 1940, após mobilização de médicos como Mário Totta, que acreditavam que não era mais admissível o abandono de crianças no anonimato.

ganhou novos ares e com forte agitação, em virtude das transformações ocorridas na sociedade brasileira, por exemplo, a abolição do trabalho escravo e o crescimento do trabalho assalariado, surgimento das organizações e sindicatos de trabalhadores impactaram nesse percurso, pois: “a) desembocou na abertura e no incentivo à contratação de mão-de-obra feminina das classes menos favorecidas, impossibilitando tais mulheres de cuidarem dos filhos; b) a educação adentrou no debate sobre a mão de obra brasileira, como instrumento de formação de novos trabalhadores” (SAVIANI, 2010).

Na República e agora com um novo olhar lançado às crianças, como futuro do país, apareceu a modalidade de Jardim de Infância como alternativa para as camadas mais abastadas da sociedade e as creches eram as soluções para os pobres e principalmente parentes de ex-escravos, operários e trabalhadores. Conceituação à parte, as pré-escolas (jardim de infância) tinham a finalidade de uma educação complementar e preparatória para o ingresso posterior nas escolas. Por sua vez, de acordo com Perea e Ramos (2020, p. 4) “as creches denotavam uma finalidade educacional mais frágil, com um caráter prioritariamente assistencialista de tutela e de controle jurídico sobre a infância dos mais pobres”. O Estado de São Paulo foi o percussor e a primeira experiência pública municipal de educação para crianças no Brasil para crianças de 02 a 12 anos de idade, numa nova perspectiva constituída de um tríptico objetivo: educar, assistir e recrear (PEREA; RAMOS, 2020).

Porém, a educação infantil foi olhada com mais carinho por parte do governo brasileiro, somente a partir da década de 1940, onde o Estado assumiu uma nova postura em relação a educação de crianças e com foco de órgão diretivo e fiscalizador no atendimento às crianças, o que para Vieira (1988,p.4) significa que: “[...] o Estado não produzia planos ou programas nessa área, ou seja, não dimensionava custos, metas, não planejava a ampliação de atendimento”, mas “[...] respondia unicamente a demandas isoladas, assumindo o lugar da orientação correta, da uniformização do atendimento”. Algumas instituições continuaram a cargo das entidades privadas, mas subordinadas aos procedimentos técnicos-burocráticos do Estado com a criação do Departamento Nacional da Criança (DNCr) em 1940, pois o que estava em jogo a ideia de que a criança representava o Brasil do futuro:

Assinado ontem pelo presidente da República o decreto que organiza a proteção. O Decreto-Lei n.2.024, de 17 de fevereiro de 1940, fixa as bases da organização da proteção à maternidade, à infância e à adolescência em todo país, são relevantes, como tudo que diz respeito à criança, e, portanto, ao Brasil futuro (Jornal Correio da Manhã, 18/02/1940, p.18).

A criação deste Departamento foi resposta à necessidade de coordenar todos os serviços de proteção à maternidade e à infância. [...] O problema é um só:

‘amparo à maternidade A criação deste Departamento foi resposta à necessidade de coordenar todos os serviços de proteção à maternidade e à infância. [...] O problema é um só: ‘amparo à maternidade e à infância’ logo de ser atacado, resolvido de modo uno e total. Todos os órgãos que se interessam pela infância devem se unir e numa ação conjunta e vigorosa trabalhar para defender o nosso mais precioso capital: a criança (Jornal A Ordem, outubro de 1940, p.362

Entre as finalidades do DNCr como órgão pode se enumerar: 1) repassador de recursos públicos às instituições conveniadas; 2) normativo e fiscalizador, determinando a organização e funcionamento das creches; 3) realizador de campanhas educativas e inquéritos médico-sociais sobre a situação da infância e das instituições; 4) participante de congressos sobre assistência materno-infantil; 5) organizador de cursos populares sobre puericultura para mães e instituições de atendimento infantil, entre outras atribuições (PEREA; RAMOS, 2020).

Pode se observar que as atribuições do DNCr tinham um viés nos aspectos médicos e puericultura³, totalmente alinhado ao projeto nacional de higienização da população vulnerável da sociedade. Nesse sentido, escolas de jardim de infância e creches eram obrigados a seguir com extremo rigor de higiene para que não se transformassem em local foco de doenças ao invés de combaterem a mortalidade infantil. Além do Departamento Nacional da Criança foi criado também a Legião da Boa Vontade (LBV) em 1942, como órgão de assistência aos necessitados, tendo como ação indireta repasses financeiros para entidades privadas e públicas e uma postura direta através da implantação de algumas creches ou serviços para crianças, ganhando importância somente a partir da década de 1970 quando criou seus próprios projetos de atendimento infantil (PEREA; RAMOS, 2020).

Enquanto os países desenvolvidos embarcavam numa expansão educacional com qualidade no atendimento infantil –em decorrência dos movimentos feministas, das políticas de igualdade entre homens e mulheres, bem como da compreensão da criança como centro das instituições destinadas à infância, por influência da Declaração Universal dos Direitos da Criança/ONU de 1959, que reconheceu a criança como sujeito de direito–, por outro lado, por meio de instâncias como o Unicef e a Unesco, recomendava-se aos países subdesenvolvidos um modelo de ação e educação compensatórios, com expansão a baixo custo e em massa, num modelo de educação para subalternidade, sem espaço para parâmetros qualitativos (ROSEMBERG, 1999, 2002 apud PEREA; RAMOS, 2020, p. 7).

Nas décadas de 1970 e 1980 houve uma difusão das modalidades alternativas de educação infantil com parcerias entre o poder público e o privado, sem fins lucrativos e para

³ É uma especialidade médica contida na Pediatria que leva em conta a criança, sua família e o entorno, analisando o conjunto bio-psico-sócio-cultural. Nas consultas periódicas, o pediatra observa a criança, indaga aos pais sobre as atividades do filho, reações frente a estímulos e realiza o exame clínico.

toda comunidade, tais como: creches comunitárias, creches domiciliares, Projeto Casulo,⁴ classes de pré-escola, entre tantos outros. Paralelamente, foram instaurados outros modelos assistenciais de educação para crianças no país, mas sempre em acordo com as diretrizes expansionistas do governo para cobertura do atendimento infantil, buscando sempre: atendimento ao público em geral, baixo investimento de recursos públicos e participação comunitária e voluntária, modelos que se ajustavam ao discurso de compensação social com propostas de suprir as necessidades da sociedade (PEREA; RAMOS, 2020).

No entanto, de acordo com Prado (2017) “a educação compensatória com seus resultados adversos não mais convencia e tornavam-se insustentáveis diante da realidade brasileira, e as críticas vinham de diferentes setores da sociedade, pesquisadores em âmbito acadêmico e grandes educadores com prestígio na área política eram os principais opositores. No início de 1985 com o fim da Ditadura Militar, tem início um novo capítulo da história da educação infantil no país, resultado da eclosão de inúmeros movimentos sociais que lutavam pela educação das crianças, nas décadas anteriores. A reivindicação por creches e jardim de infância se deu por conta da ampliação da mão de obra feminina no mercado de trabalho e as mulheres buscavam essas instituições como alternativa para seus filhos diante da necessidade do trabalho das mulheres, com destinação exclusiva para crianças menos favorecidas e aumento da visibilidade social (KUHLMANNJR, 2000). Em síntese, todas as condições eram favoráveis para a garantia e legalização dos direitos das crianças, com adeptos dentro do governo que contribuiu na formalização instrumentos e espaços concretos de discussão acerca dessa temática, associações, universidades, sindicatos, órgãos oficiais e alinhados ao governo passaram a defender a causa dos direitos das crianças nesse período de transição democrática, nesse passo, foi lançada a Campanha Nacional Criança e Constituinte, o que logrou êxito com sua inclusão na Constituição Federal da Republica Federativa do Brasil de 1988 (PEREA; RAMOS, 2020).

A Constituição Federal de 1988 (CF/88), destaca-se que a mesma já se preocupava com o Estado de Direito com as crianças, seguindo e precipitando-se em relação aos acontecimentos internacionais. Visto que o Direito Brasileiro se favoreceu com os reflexos históricos de outras civilizações, na formação de seu ordenamento jurídico quanto à criança. O artigo 227, da Constituição Federal dispõe que:

Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à

⁴ O Projeto Casulo é um centro de referência de lactação que trabalha em várias frentes. Da gestação até o nascimento do bebê. O intuito é diminuir a taxa de mortalidade materno-infantil, por meio do apoio às políticas públicas de incentivo ao aleitamento materno.

alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (BRASIL, 1988, on-line)

Quanto a dignidade da pessoa humana como fundamento nacional, Bianca Goulart dos Santos esclarece que:

A dignidade da pessoa humana é fundamento da República Federativa, expresso no artigo 1, III, da Carta Magna, ensejando o rol do artigo 5º quais sejam os direitos fundamentais, como a liberdade, igualdade e segurança, que, por sua vez, irradiam em todos os demais capítulos da Constituição. É em decorrência disso, que o artigo 227 reconhece a proteção especial (integral e absoluta) das crianças (SANTOS, 2018, on-line).

Observa-se que a Constituição procura uma visão cooperativista, citando os responsáveis à execução das diretrizes de proteção da criança e do adolescente, visto que estes são considerados como seres em condições especiais de desenvolvimento, que precisam ser preservados do risco pessoal e social. Tendo em vista, sua condição especial de ser em formação atribuída à criança, a mesma é vulnerável, motivo pelo qual precisa de cuidados especiais, nos moldes do artigo 227, da Constituição Federal.

Quanto ao artigo 227, da CF/88, José Afonso da Silva (2006), explica que:

O artigo 227, em consideração, é, por si só, uma carta de direitos fundamentais da criança e do adolescente correspondentes aos previstos naquela Convenção. Esses direitos especificados no artigo 227 da CF não significam que as demais previsões constitucionais de direitos fundamentais não se lhes apliquem. Ao contrário, os direitos da pessoa humana referidos na Constituição lhes são também inerentes – assim, os direitos à educação, à cultura, ao esporte e ao lazer, como já foram vistos, a eles se aplicam, na forma discriminada no Estatuto (SILVA, 2006, p. 853-4)

Sendo assim, a norma constitucional define os elementos referentes à proteção da criança e do adolescente, impondo as garantias, os indivíduos que as possuem e os responsáveis em garanti-las. Além disso, a Lei nº 8.069/1990, determina as medidas governamentais dos entes federais, com a descentralização político-administrativa, com o funcionamento, inclusive, do Ministério Público e do Conselho Municipal de Direitos e Conselho Tutelar (SANTOS, 2018). No que se refere ao Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), o mesmo refere-se a diploma legal de proteção integral à criança e ao adolescente, tendo em vista suas particularidades de pessoa humana em formação biopsíquico-funcional. Destaca-se que este instrumento legal se encontra em acordo com as determinações da Convenção sobre os Direitos da Criança, de 1989, sendo essa norma cogente do direito positivo interno (TAVARES, 2005).

Quanto ao ECA, destaca-se que:

Os direitos garantidos a todas as crianças e adolescentes são previstos sem qualquer restrição ou diferenciação. Para manter a igualdade dos mais frágeis, é que tanto o Estado, a família e a sociedade, devem dar atenção especial aos portadores de deficiência. Como corolário, busca se afastar o preconceito e reduzir os óbices à igualdade (SANTOS, 2018, p. 6).

Dessa forma, nota-se o farto conjunto protecionista às crianças e adolescentes, que se na condição de portadores de deficiência, possuem ainda tutela própria de prioridade. Conjunto, nessa representação, não somente quanto à legislação, mas também de doutrinas e manifestações esperadas do poder público frente a estes casos.

Entre as garantias das crianças autistas, a que corresponde a objeto deste artigo, refere-se à educação, que busca o desenvolvimento da criança e do adolescente para sua inclusão na sociedade e pleno exercício de sua cidadania. Destaca-se que, princípio maior de dignidade da pessoa humana e a doutrina de proteção integral abrangem, entre tantos direitos, o direito à educação.

Historicamente, a educação possui o centro de discussões e entraves tanto no âmbito acadêmico como no político. Sendo apresentada como temática de prioridade de nível mundial, elencada como um dos fundamentos principais no processo de formação de uma nação, espelhando principalmente na qualidade vida dos indivíduos que a integram. A nível nacional, percorreu-se grandes caminhos abrangendo a educação, entre eles, pode-se citar a tardia alfabetização dos índios, negros e mulheres, uma vez que tal direito era limitado à classe masculina, possuidora de grande poder aquisitivo. Assim, no passar dos anos e diante dos esforços realizados os grupos definidos como minorias, aos poucos, alcançou esse direito (NEVES, 2018).

O direito a educação é procurado há muitos anos e com ele o reconhecimento da relevância da educação para o desenvolvimento da pessoa e por consequência da sociedade, “remonta as primeiras sociedades politicamente organizadas, pois, ao se criarem pessoas bem educadas, estarão criando pessoas aptas a um futuro digno” (GORCZEVSKI, 2009). No que se refere a institucionalizada da educação, Clóvis Gorczewski (2009), esclarece que:

Somente nas primeiras décadas do século XX, as constituições nacionais e estas passam a fazer referências à educação como direito. É esse um período onde os direitos sociais começam a se sensibilizar e, consequentemente, há uma acentuação nos compromissos do Estado com a finalidade de assegurar a todos os cidadãos o direito a formação geral (GORCZEVSKI, 2009, p. 123)

Com a evolução constitucional brasileira, em 1988, surgiu a conhecida Constituição Cidadã, assim denominada por apresenta ao longo de sua estrutura direitos e garantias de maneira mais clara, validando a cidadania da população.

Ao longo de seu texto, ela garante o direito de educação a todos os seus cidadãos, sendo apresentado em diversos de seus artigos. Este direito inclui-se no âmbito dos direitos sociais, pertencentes a todos os indivíduos, não existindo qualquer distinção, partindo-se do ponto de que é uma garantia fundamental que visa o desenvolvimento e formação de crianças, adolescentes e adultos (PEREIRA,2020, on-line).

A Constituição Federal de 1988, prevê em seu artigo 6º, os direitos sociais e dentre eles está inserida à educação; já no artigo 205, trata-se da educação como direito de todos e dever do Estado e da família (BRASIL, 1988). Frente a isso, é notável a relevância que a legislação atribui à educação, inserindo-a nos direitos sociais, preciso para a realização de políticas públicas efetivas que favoreçam o desenvolvimento de cada indivíduo e por consequência de todo o país. Destaca-se que o artigo 206, da CF/88, estabelece que a educação será realizada seguindo alguns princípios, veja:

Art. 206. O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios: I - igualdade de condições para o acesso e permanência na escola; II - liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber; III - pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas, e coexistência de instituições públicas e privadas de ensino; IV - gratuidade do ensino público em estabelecimentos oficiais; V - valorização dos profissionais da educação escolar, garantidos, na forma da lei, planos de carreira, com ingresso exclusivamente por concurso público de provas e títulos, aos das redes públicas; (Redação dada pela Emenda Constitucional nº 53, de 2006) VI - gestão democrática do ensino público, na forma da lei; VII - garantia de padrão de qualidade. VIII - piso salarial profissional nacional para os profissionais da educação escolar pública, nos termos de lei federal (BRASIL, 1988, on-line).

Dessa forma, nas palavras de Clarice Seixas Duarte, a educação ultrapassa os interesses individuais, objetivando atingir o bem comum:

(...) a educação não é uma propriedade individual, mas pertence por essência à comunidade. O caráter da comunidade imprime-se em cada um de seus membros e é o homem, muito mais do que nos animais, fonte de toda a ação e de todo comportamento. Em nenhuma parte, o influxo da comunidade nos seus membros tem maior força que no esforço constante de educar, em conformidade com seu próprio sentir, cada nova geração. A estrutura de toda a sociedade assenta nas leis e normas escritas e não escritas que a unem e unem seus membros (DUARTE, 2007, p. 701)

Nesse sentido, pode-se compreender que a educação é uma sucessão de atos executados dentro de um processo, que corresponde a forma para se atingir as finalidades, dispostas na Constituição, que é o pleno desenvolvimento da pessoa, sua cidadania e a qualificação para o trabalho. É nítida assim, a relevância do processo educacional para qualquer sujeito, assim como a efetiva isonomia de acesso e permanência na escola, conforme prevê os artigos 3º, incisos I e IV e o artigo 5º caput, da CF/88.

Em consonância com as normas constitucionais, o Estatuto da Criança e do Adolescente⁵, apresenta em seu artigo 3º, que “a criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral”, garantido, dessa forma, todas as oportunidades com o objetivo de “lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e dignidade.” Além disso, o artigo 56, do referido dispositivo protege, ao máximo, o direito à educação de crianças e adolescentes.

Art. 53. A criança e o adolescente têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho, assegurando sê-lhes: I - igualdade de condições para o acesso e permanência na escola; II - direito de ser respeitado por seus educadores; III - direito de contestar critérios avaliativos, podendo recorrer às instâncias escolares superiores; IV - direito de organização e participação em entidades estudantis; V - acesso à escola pública e gratuita próxima de sua residência (BRASIL, 1990).

É evidente que para ocorrer a implementação do Estatuto, é preciso uma ação conjunta do Estado, família e a escola, visto que somente dessa forma é possível ofertar uma convivência familiar digna e concretizar o direito à educação, visto que é dever do Estado possibilitar uma educação de qualidade, assim como também é dever da família estar presente, viabilizando o ensino que a escola proporciona.

Dessa forma, é notória a intenção da Constituição Federal e do ECA, em assegurar aos sujeitos por eles resguardados, instrumentos para o desenvolvimento de uma educação que supra e favoreça o desenvolvimento pleno das crianças e adolescentes, promovendo o exercício da cidadania, assim como sua formação e capacitação para o trabalho. Contudo, é necessário afirmar que, em geral os professores não detêm do conhecimento necessário para suprir as necessidades dos alunos autistas incluídos em rede regular, visto que muitos desses alunos possuem outras deficiências vinculadas. Tal falta de preparo gera impactos ao acesso e permanência dos autistas nas escolas, o que ocasiona o aumento da demanda judicial para que seja determinado o cumprimento das garantias constitucionais.

Levando em consideração o público alvo da Educação Especial, a Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva (2008), que tem entre seus principais objetivos, garantir educação de qualidade a todos os alunos com transtornos globais de desenvolvimento e altas habilidades/superdotação garantindo a eles um sistema de ensino que garanta os seguintes termos:

⁵ No Brasil, o Estatuto da Criança e do Adolescente é o conjunto de normas do ordenamento jurídico que tem como objetivo a proteção dos direitos da criança e do adolescente, aplicando medidas e expedindo encaminhamentos para o juiz. É o marco legal e regulatório dos direitos humanos de crianças e adolescentes.

Acesso ao ensino regular, com participação, aprendizagem e continuidade nos níveis mais elevados do ensino; transversalidade da modalidade de educação especial desde a educação infantil até a educação superior; oferta do atendimento educacional especializado; formação de professores para o atendimento educacional especializado e demais profissionais da educação para a inclusão; participação da família e da comunidade; acessibilidade arquitetônica, nos transportes, nos mobiliários, nas comunicações e informação; e articulação intersetorial na implementação das políticas públicas (BRASIL, 2008, p.14).

No Brasil a educação infantil é introduzida a partir da necessidade de uma educação e cuidados, sendo essa necessidade fruto do processo de urbanização das cidades que incorporaram a mulher ao mercado do trabalho. Surgem então, as intuições que tem a função de fazer o acolhimento das crianças enquanto as mães buscavam melhores condições de vida, à necessidade das instituições para atender as crianças aconteceram inicialmente em consequência da pobreza e da falta de cuidados, esse fator desencadeou um índice alarmante de mortalidade infantil. Atualmente a infância e a criança continuam sendo pautas importantes nas políticas públicas e ainda existe necessidade de muita pesquisa para consolidar um direcionamento referente ao cuidar e educar no processo educacional, as instituições de ensino, cada vez mais estão em busca do quesito educação e desenvolvimento na Educação Infantil. Por muito tempo a Educação Infantil no Brasil já é vista como indispensável, no entanto considera-se sobre as várias designações e objetivo da legislação, sendo que a lei ainda assim funciona de diferentes maneiras de acordo com os propósitos, com isso apresenta avanços e retrocessos (NEVES, 2018).

A educação infantil no Brasil (crianças de 0 a 6 anos) assumiu e assume ainda hoje uma trajetória, no âmbito da atuação do Estado, diferentes funções, muitas vezes concomitantemente. Dessa forma assume uma função com característica assistencialista, por vez um caráter compensatório, por outro um caráter educacional nas ações desenvolvidas. As formas de ver as crianças vêm se modificando e surge uma nova concepção de criança como criadora, capaz de estabelecer múltiplas relações, sujeito de direitos, um ser sócio-histórico, produtor de cultura e nela inserido. Nessa perspectiva, as novas descobertas sobre a criança, trazidas por estudos realizados nas universidades e nos centros de pesquisa do Brasil e de outros países, tiveram um papel fundamental, contribuindo para que fosse definida, também, uma nova função para as ações desenvolvidas com as crianças, envolvendo dois aspectos indissociáveis: educar e cuidar (PNEI, 2006).

De acordo com a Política Nacional de Educação Infantil (2006) foi através da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, 1996) que se possibilitou a ampliação do

acesso à educação para as crianças de 6 anos. “Essa opção colocada aos sistemas de ensino diminui a demanda para esta etapa educacional e amplia a possibilidade de matrícula para as crianças de 4 e 5 anos” (PNEI, 2006, p. 6), entretanto é preciso garantir que as salas continuem disponíveis para a essa faixa etária e não colocada à disposição de outras séries dentro das escolas. É preciso que sejam consideradas e respeitadas as especificidades de cada faixa etária para a inclusão das crianças de 6 anos no Ensino Fundamental, bem como a necessidade primordial de articulação entre essas duas etapas da Educação Básica.

Um aspecto importante na trajetória da educação das crianças de 0 a 6 anos, gerado pela sociedade, é a pressão dos movimentos sociais organizados pela expansão e qualificação do atendimento. Historicamente, essa demanda aumenta à medida que cresce a inserção feminina no mercado de trabalho e há uma maior conscientização da necessidade da educação da criança sustentada por uma base científica cada vez mais ampla e alicerçada em uma diversificada experiência pedagógica (PNEI, 2006, p. 6-7, grifo nosso)

Nos dias atuais, a creche se caracteriza enquanto etapa obrigatória da educação e está inserida na Educação Infantil⁶, constituindo-se como a: “primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade” (BRASIL, 1996, p. 10).

Mais que uma necessidade, pode-se inferir que essa oferta educacional consiste em uma garantia das crianças, devendo ser promovido pela Família, de acordo com o disposto no artigo 227 Constituição Federal de 1988:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (BRASIL, p. 132-133).

De acordo com a literatura, a infância é considerada como a primeira fase da vida humana, momento em que a criança necessita de cuidados e atenção voltados para a promoção de seu desenvolvimento, acerca do conceito de criança, de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) afirmam que está é considerada como um sujeito histórico e de direitos.

2.1 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

⁶ A creche é um universo promotor da construção de uma rede de cuidados que abrange toda a família. Desenvolve um papel significativo no acolhimento e educação das crianças, mostrando um mundo de novas experiências, o que possibilita a ampliação de seus horizontes

A Educação Infantil⁷ vive um processo de estudos e visões sobre a educação de crianças em ambientes coletivos e de avanço nas práticas pedagógicas interventoras de aprendizagens e do desenvolvimento da aprendizagem das crianças (BRASIL, 2010). A criança é inserida na sociedade por meio da sua entrada na escola, podendo ser considerado como o primeiro contato oficial da criança com a sociedade, passando assim, a perceber outros valores e coisas ao seu redor, gerando assim uma ampliação de seus conhecimentos (LIBÂNEO, 1992 *apud* SILVA, 2012).

Ao longo dos anos, a concepção sobre criança e infância foram se modificando de acordo com a sociedade e a época em que a criança estava inserida. Na Educação Infantil as crianças que dela participam socializam com seus pares e, nessa concepção, potencializam o desenvolvimento da aprendizagem, a partir dessa interação⁸, é que o processo de aprendizagem acontece na primeira infância. A princípio as experiências, vivências com o outro, faz com que as crianças adquiram novas experiências e atitudes, provocando o desenvolvimento humano em todas as áreas da sua vida, principalmente na constituição do desenvolvimento psicossocial, psicoafetivo e psicointelectual (BOCK; FURTADO; TEIXEIRA, 2008 *apud* PIOVESAN et al 2018).

Assim, professores e colegas são partes quase inseparáveis do desenvolvimento individual e social da criança, pois é a escola que vai preparar o aluno para uma participação ativa e transformadora nas várias instâncias da sociedade (LIBÂNEO, 1992 *apud* SILVA, 2012)

A Educação Infantil é importante pois cria condições para que as crianças possam conhecer e descobrir novos valores, costumes e sentimentos, por meio das interações sociais, e nos processos de socialização, o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Nesse contexto, vale destacar que:

O desenvolvimento da identidade e da autonomia estão intimamente relacionados com os processos de socialização. Nas interações sociais se dá a ampliação dos laços afetivos que as crianças podem estabelecer com as outras crianças e com os adultos, contribuindo para que o reconhecimento do outro e a constatação das diferenças entre as pessoas. Isso pode ocorrer nas instituições de Educação Infantil que se constituem, por excelência, em espaços de socialização, pois propiciam o contato e o confronto com adultos

⁷ Com a nova normativa, a educação infantil passa a ser dividida etariamente (e não necessariamente por unidade, como no ensino fundamental e médio) por: creche, para bebês de 0 a 1 ano e 6 meses; creche, para crianças de 1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses; pré-escola, destinada a crianças de 4 a 5 anos e 11 meses. (BNCC, 2017)

⁸ As interações sociais podem contribuir para a aprendizagem efetiva de habilidades e conteúdo, assim como fortalecer os valores éticos fundamentais ao desenvolvimento moral do ser humano. Na infância, a interação entre as crianças é indispensável para a construção de aprendizagens significativas no ambiente escolar (VYGOTSK, 2008)

e crianças de várias origens socioculturais, de diferentes religiões, etnias, costumes, hábitos e valores (Brasil, 1988, p.11)

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional -LDB- Lei 9394/96 no seu Artigo 4º (alterada pela Lei 12.796/2013)⁹, nomeia a instituição de Ensino Infantil que atende crianças de 0 a 3 anos de idade de Creche e Pré-Escola a instituição que atende crianças de 4 a 5 anos de idade, conforme pode-se observar no anexo-a.

Conforme designações da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei Nº 9.394/1996, a Educação Infantil, sendo a primeira etapa da Educação Básica¹⁰, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996).

Nesse contexto, a Lei de Diretrizes e Bases 9394/96 (LDB) certifica a Educação Infantil como primeira modalidade da Educação Básica conforme o Artigo 21. “A educação escolar compõe-se de: I — educação básica, formada pela educação infantil, ensino fundamental e ensino médio; II — educação superior”. Deste modo, verifica-se que a Educação Infantil é à base da Educação Básica, fenômeno expresso na Constituição Federal de 1988, “o atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a 6 (anos) torna-se dever do Estado” (BRASIL, 2008, p. 33).

Nessa idade é que os estímulos educativos¹¹ têm maior poder de influência sobre a formação da personalidade e o desenvolvimento da criança. Trata-se de um tempo que a criança não pode estar mal orientada. O lúdico, (brincar, jogar), aquilo que pode e deve ser encarado e aceito como algo útil e benéfico para o aprendizado do aluno sempre fez parte da história da humanidade. Dentro do processo de construção e transformação da educação no Brasil, o lúdico não ocupou um papel de destaque.

Sendo a escola um local com o objetivo de proporcionar o desabrochar do conhecimento, ela pode usar as mais diversas alternativas disponíveis, propiciando ao aluno que este se apodere do conhecimento quer seja por meio de aulas elucidativas, quer seja com

⁹ Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a formação dos profissionais da educação e dar outras providências.

¹⁰ De acordo com a Lei, a educação infantil deve ser oferecida em creches para as crianças de 0 a 3 anos, e em pré-escolas para as crianças de 4 e 5 anos. Porém ela não é obrigatória. Dessa forma, a implantação de Centros de Educação Infantil é facultativa, e de responsabilidade dos municípios.

¹¹ De acordo com o médico neurocientista e diretor do Instituto do Cérebro do Rio Grande de Sul, Jaderson da Costa, o foco na fase inicial da vida é essencial para desenvolver a inteligência das crianças. Cada estímulo tem impacto na formação das conexões entre os neurônios e na formação do cérebro, que, aos 6 anos, conta com o dobro de conexões que o cérebro de um adulto. “Esse é o melhor momento, quando o cérebro responde prontamente (Ministério da Cidadania, 2020).

uso dos mais diversos recursos tecnológicos ou por intermédio do lúdico. De acordo com Silva (2012, p.10):

[...] as brincadeiras e os jogos são imprescindíveis no desenvolvimento da criança, tornando-se atividades adequadas no processo de ensino e na aprendizagem significativa dos conteúdos curriculares. Pois, possibilita o exercício da concentração, da atenção e da produção do conhecimento (SILVA, 2012, p. 10)

O exposto acima pode ser corroborado da seguinte forma atualmente, com os avanços tecnológicos, a atividade lúdica torna-se uma grande aliada no processo de aprendizagem do aluno. Entretanto, dentro da escola, o lúdico muitas vezes não é trabalhado com tanta importância. “A ludicidade não está dentro de um currículo para ser seguida, ela infelizmente só acontece na perspectiva de alguns educadores se sobrar algum tempo em sala de aula”. (RAMOS & SQUIPANO, 2013).

Dessa forma, sabemos que mesmo com os mais diversos avanços tecnológicos, pode o professor recorrer ao lúdico como forma de auxílio e desenvolvimento para suas aulas, quer dizer, o professor usará o lúdico com o objetivo de oferecer ao seu aluno a possibilidade do melhor entendimento do conteúdo abordado. Nesse sentido, Barbosa et al (2020) aponta que “a brincadeira se constitui na condição lúdica que propicia à criança experiências em diferentes contextos socioculturais, exigindo um olhar sensível à sua complexidade”.

O professor da Educação Infantil que almeja potencializar de maneira significativa o processo de ensino-aprendizagem tem ciência da importância de ser um facilitador para o seu aluno. Aqui, facilitar não significa deixar o aluno fazer da forma que ele bem entender, pelo contrário, facilitar significa criar condições para que o aluno capte de forma clara e objetiva o conteúdo e participe de maneira contundente do processo de ensino-aprendizagem.

O entendimento da infância¹² deve perceber a criança como um ser que é e não que poderá vir a ser, como destaca Oliveira (2003, p. 74), “criança como sujeito de relações sociais, inserida em determinado contexto social”, não como um ser genérico, abstrato e subjetivo, que está em preparação para algo.

Atualmente, vivemos num tempo de constantes transformações científicas e tecnológicas, caracterizado, principalmente, pela injustiça econômica, concentração de riqueza e individualismo. É um mundo de contradições que traz novos desafios para a educação brasileira, a qual precisa proporcionar a seus educadores a compreensão, a existência de uma

¹² “A “descoberta” da infância teria de esperar pelos séculos XV, XVI e XVII, quando então se reconheceria que as crianças precisavam de tratamento especial, “uma espécie de quarentena”, antes que pudessem integrar o mundo dos adultos” (HEYWOOD, 2004, p. 23).

aproximação dos distintos campos do conhecimento, dos novos valores, dos novos universos que vêm sendo descobertos¹³.

Neste sentido, as escolas não podem mais ser pensadas como se fossem fábricas, pois colocar o modelo de qualidade da Educação na estreiteza das relações de mercado é como um recuo nos séculos. Portanto, mais do que nunca, a escola não pode ficar alheia aos processos econômicos, sociais, políticos e culturais¹⁴ (FERNANDES, 2012).

No entanto, a utilização das tecnologias deve ser planejada para um melhor aproveitamento em busca da aprendizagem e não somente como uma mera ferramenta para preencher os horários de aula.

Em outra perspectiva, a partir de brincadeiras e jogos pode-se aprimorar as capacidades físicas básicas como saltar, correr, arremessar, pular, subir. O cognitivo como lógica, situações em que os professores colocam os alunos para que eles achem a solução e a parte afetiva, como trabalhar em equipe, saber lidar com uma situação desagradável e estressante (ARAÚJO, 2016).

A Educação Infantil, tem um papel fundamental no processo de formação da criança, pela possibilidade de proporcionar às crianças uma diversidade de experiências por meio de situações nas quais elas possam criar, inventar, descobrir movimentos novos, reelaborar conceitos e ideias sobre o movimento e suas ações (SANTANA, 2012).

Além disso, é um espaço para que, por meio de situações de experiências – com o corpo, com materiais e de interação social – as crianças descubram os próprios limites, enfrentem desafios, conheçam e valorizem o próprio corpo, relacionem-se com outras pessoas, percebam a origem do movimento, expressem sentimentos, utilizando a linguagem corporal, localizem-se no espaço, entre outras situações voltadas ao desenvolvimento de suas capacidades intelectuais e afetivas, numa atuação consciente e crítica (GAVA, 2008 apud SANTANA, 2012). As crianças da Educação Infantil, frequentemente parecem ser briguentas e relutantes em compartilhar objetos e em socializar-se com outras, geralmente têm medo de situações novas, são tímidas, introvertidas e não desejam deixar a segurança do que lhe é familiar. Nesta fase de conhecimento sobre o mundo, as crianças são egocêntricas e supõem que todas as pessoas raciocinam da mesma maneira que elas. É neste período que aprendem a

¹³ Na Educação Infantil, o uso de ferramentas tecnológicas, a partir de intencionalidades educativas, permite vivências interativas que facilitam a internalização do conhecimento. Além disso, há o estímulo quanto ao desenvolvimento da autonomia, colocando a criança de maneira ativa no processo de ensino-aprendizagem

¹⁴ a BNCC prevê que a escola possibilite aos estudantes apropriar-se das linguagens das tecnologias digitais e tornar-se fluentes em sua utilização. Deve acontecer, também, a consolidação da aplicação dos recursos tecnológicos em cada disciplina, conforme explicitada nas orientações para o Ensino Fundamental.

distinguir o certo do errado e começam a desenvolver sua consciência (ARAÚJO, 2016).

Nesse sentido, considerando a idade compreendida na Educação Infantil, que é de zero a seis anos, ressaltam-se as características desse momento do desenvolvimento da criança, como forma de oferecer subsídios para a atuação do educador nesse contexto. Parte-se do princípio da necessidade da escola e de todos aqueles envolvidos com a Educação Infantil tenham consciência de que suas ações têm consequências, não só no momento atual do desenvolvimento da criança, como também nos posteriores. É também nesse momento que a criança está mais propensa à formação de complexos, ou seja, atitudes que podem marcar de forma prolongada seu comportamento em relação ao meio (RIBEIRO, 2015).

Por meio do movimento, da expressão do corpo e na relação com nossos sentidos temos experiência do mundo e nos comunicamos com ele e com outras pessoas, instituindo bases para a construção de nosso conhecimento sobre as coisas. As aulas na Educação Infantil precisam propiciar um ambiente que estimule a criatividade e a investigação, por meio da brincadeira, favorecendo ao surgimento de atividades em que prevaleça a solidariedade, a responsabilidade e o respeito aos direitos humanos. Parte-se, também, do respeito à diversidade cultural e da compreensão dos valores morais presentes em todas as ações humanas, considerando-os como princípios da ação educativa, passíveis, inclusive, de serem transformados em temas educacionais (VOLPINI e TEIXEIRA, 2014)

É nesta fase que a criança vê o mundo como um imenso local a ser explorado, elas se sentem atraídas pelos destroços que surgem da construção, do trabalho no jardim ou em casa, da atividade do alfaiate ou do marceneiro. “Nestes restos que sobram elas reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas, e só para elas. Nestes restos elas estão menos empenhadas em imitar as obras dos adultos”¹⁵ do que em estabelecer entre os mais diferentes materiais, por meio daquilo que criam em suas brincadeiras, uma nova e incoerente relação. Com isso, as crianças formam seu próprio mundo das coisas mundo pequeno inserido em um maior (FLORES, 2011). A Educação Infantil é fundamental e essencial porque desenvolve um papel de destaque no desenvolvimento humano e social da criança. Ela vai evoluir de forma cognitiva, tendo contato com diversos objetos e com a arte, cultura e a ciência, dando vazão à sua criatividade na escola e essa instituição deve ser esse espaço preparado, com professores que levem em conta a criatividade e a capacidade dessa criança que já tem um

¹⁵Autores clássicos como Vygotsky (2001) e Wallon (1975) e contemporâneos como Oliveira-Formosinho (2007), Barbosa e Horn (2008), entre outros, propõem, como princípio na educação infantil, a construção de um campo dialógico e democrático, no qual a criança ganha vez e voz, mas que não fala sozinha, já que o adulto, parceiro e sensível às suas necessidades, está com ela em diferentes momentos. (BARBOSA, 2010)

conhecimento prévio, tem uma história e a sua própria linguagem (DUARTE, 2016). À medida que o professor reflete sobre sua ação, sobre sua prática, sua compreensão se amplia, ocorrendo análises críticas reestruturação e incorporação de novos conhecimentos, que poderão restaurar o significado e a escolha de ações posteriores.

Diante disso, o professor das Séries Iniciais a todo tempo fazer uma análise de sua atuação pedagógica, planejando e propondo metas e estratégias para que a prática do ensino seja dentro do contexto das crianças e carregado de significado para que o objetivo seja alcançado. Também devem ser levados em conta os desafios que esses alunos, como cidadãos, enfrentarão no futuro (BUENO, 2020). A escola não pode ser vista nos dias atuais como uma instituição em que as crianças aprendem a ler, a escrever e a calcular, mas deve ser vista como lugar onde os seus saberes são ampliados, vários conhecimentos são agregados e lhe são oportunizados a interpretação de textos, a habilidade de comunicar-se oralmente e o domínio de diversas áreas que lhe serão úteis durante sua vida, acompanhando as constantes mudanças da sociedade (ARAÚJO, 2016).

A Educação Infantil obedece a uma sequência motora, cognitiva, e afetiva-social que ocorrerá de forma mais lenta ou mais acelerada, de acordo com os estímulos recebidos. A criança entre de um ano e meio e os dois anos de idade age sem refletir, ou seja, o ato precede o pensamento (ALVES, 2017). As atividades lúdicas são de fundamental importância para o desenvolvimento cognitivo das crianças¹⁶, devendo o mesmo ter um ambiente organizado e descontraído para que o educando seja motivado, estimulando assim a sua criatividade e proporcionando uma interação social que proporcione um aprendizado com qualidade (SOUZA, 2015). Dessa forma, pode-se inferir, de acordo com Meneguzzo (2014) que a cultura lúdica pode ser entendida como esquemas de brincadeiras que se apodera de elementos do meio ambiente e da criança para poder criar um clima de jogo, e que a mesma não é única, se diversifica de acordo com a região, com o meio social, com a cidade, idade e o sexo, por exemplo meninos e meninas não compartilham da mesma cultura, podendo em algum momento fazer compartilhamento de alguns elementos culturais. Friedmann (1990, p. 97) destaca que “É interessante observar a existência de certos padrões lúdicos universais, mesmo com diferenças regionais, variações na designação ou na existência ou supressão de certas regras”. Nesse

¹⁶A estimulação cognitiva é um conjunto de exercícios, atividades e tarefas assistivas que trabalham com as funções intelectuais e cognitivas. Além de pessoas idosas, pessoas com deficiência ou que possuem qualquer comprometimento com essas funções também podem contar com a estimulação cognitiva. As habilidades cognitivas ou a inteligência cognitiva é o conjunto de práticas regidas pelo raciocínio lógico. As habilidades numéricas e de memorização são frequentemente associadas a essa natureza. As principais capacidades cognitivas são: atenção/foco, percepção, memória e linguagem, além de capacidades responsáveis pelo planejamento e execução de tarefas (raciocínio, lógica, estratégias, tomada de decisões e resolução de problemas).

sentido, leciona que:

cultura lúdica é o conjunto de procedimentos que permite tornar o jogo possível, visto que ela compreende suas estruturas, não se limitando às estruturas de jogos com regras. O conjunto de regras de jogos disponíveis para os participantes, numa determinada sociedade, compõe a cultura lúdica dela e, as regras que um indivíduo conhece compõe sua própria cultura lúdica, sendo irrelevante se os jogos são tradicionais ou recentes (MENEGUZZO, 2014, p.32).

Em síntese, a criança ao utilizar um laptop para brincar e aprender, a linguagem específica relacionada a esse objeto revela uma intrínseca relação entre a cultura do contexto e a cultura lúdica:

Essa cultura lúdica não está fechada em torno de si mesma, ela integra elementos externos que influenciam a brincadeira: atitudes e capacidades, cultura e meio social. Os brinquedos se inserem nesse contexto. Para se tornar um verdadeiro objeto de brincadeira, tal objeto deve encontrar seu lugar, ‘cavar seu espaço’ na cultura lúdica da criança. Por essa inserção o brinquedo é, então, objeto de uma apropriação (BROUGERE, 2008 p. 51, apud ARRIADA et al, 2013, p.75))

Nos dias atuais, a manipulação de objetos vem direcionando a cultura lúdica, onde os fabricantes incitam à compra e utilização do novo brinquedo, tais como jogos eletrônicos que possibilitam criar novas estruturas, ou valorização de uma em detrimento de outra, nessa perspectiva, o brinquedo contribui para o desenvolvimento da cultura digital (ARRIADA et al, 2013). Historicamente, as crianças compartilham de suas brincadeiras, rituais e jogos que vão sendo transmitidos de geração em geração, fato que pode explicar a existência de brinquedos antigos como o pião mesmo diante de tantos recursos tecnológicos. Assim, a brincadeira vai passando pelas gerações sendo transmitida entre os amigos do grupo ou mesmo por adultos:

[...] o grupo de brinquedo é uma micro sociedade em que se constituem redes de relações, em que papéis são atribuídos dinamicamente no desenrolar das interações, em que conhecimentos, regras e procedimentos são continuamente trocados, reformulados e repassados [...] Brincadeiras são como rituais que se transmite, repetidos ou recriados, em ambientes socioculturais distintos (CARVALHO & PONTES, 2003 apud LORCA, 2010).

Não há como negar que jogos, brincadeiras e brinquedos podem ser considerados atividades lúdicas e acompanham o desenvolvimento da sociedade humana. Na obra intitulada *Homo Ludens*¹⁷ o autor Johan Huizinga (2014) que o princípio vital da civilização é o jogo

¹⁷ A tese central da obra *Homo Ludens* é a de que o jogo é uma realidade originária, que corresponde a uma das noções mais primitivas e profundamente enraizadas em toda a realidade humana, sendo do jogo que nasce a cultura, sob a forma de ritual e de sagrado, de linguagem e de poesia, permanecendo subjacente em todas as artes de expressão e competição, inclusive nas artes do pensamento e do discurso, bem como na do tribunal judicial, na acusação e na defesa polêmica, portanto, também na do combate e na da guerra em geral.

puro e simples, podendo ser considerada uma função de vida. O autor apresenta o jogo no conceito de cultura e deixa claro que os jogos são encontrados em qualquer atividade do homem precedendo toda cultura, segundo o autor a cultura surge em forma de jogo. Segundo o mesmo, o jogo é fundamental para a sociedade pois é através dos jogos que a civilização surgiu e se desenvolveu, ainda, que podem ser divididos em dois aspectos, uma luta por alguma coisa e a outra representa algo, nesse sentido argumenta:

(...) 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 alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (Huizinga, 2014, p.33)

Para Huizinga (2014)¹⁸, jogo e cultura fazem parte de uma interrelação que muitas vezes se confundem “[...] a cultura é um jogo. Não quer isto dizer que ela nasça do jogo, como um recém-nascido, se separa do corpo da mãe. Ela surge no jogo, enquanto jogo, para nunca mais perder esse caráter” (Huizinga, 2014, p.193). Nas concepções de Carvalho (2016) é preciso analisar o contexto para lhe atribuir o conceito:

Considerar que o jogo tem um sentido dentro de um contexto, significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura dessa sociedade. Enquanto fator social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. No Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de uma forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo (CARVALHO, 2016, p. 24).

Em cada sociedade um sistema de regras permite identificar nos jogos uma estrutura definida, mas, que dependendo da cultura permite a diferenciação dos significados pelas regras e pelos objetos que o caracterizam. Os jogos de hoje são frutos de um determinado contexto histórico que foi se modificando ao decorrer do tempo, brincadeiras antes consideradas fúteis hoje em dia lhes são atribuída um valor, uma verdade essencial (CARVALHO, 2016).

Para Luckesi (2014) o termo “ludicidade” vagarosamente está sendo inventado, à medida que vamos tendo uma compreensão mais adequada do seu significado conotativo ou em extensão, pois, quando se fala em ludicidade há uma tendência no senso comum de entender o termo relacionado as chamadas atividades lúdicas, tais como brincadeiras infantis. Por outro

¹⁸ Johan Huizinga escreveu *Homo Ludens* em 1938, e é interessante observar a repercussão e importância de sua obra, que ainda hoje é referência a muitos, seja tratando do jogo, que conceitualmente não diverge de brincadeira, seja tratando do lúdico, que no livro é exposto em várias formas de manifestações cultura

lado, há uma ampliação em relação ao termo para “brincadeiras de adultos” como se fossem pegadinhas ou mesmo tirar um sarro do outro, ou em sentido mais comum como vem sendo chamada recentemente, bullying. Para o autor, as concepções acerca das brincadeiras denominadas lúdicas se transformaram, e as denominadas lúdicas poderão ser não lúdicas dependendo das circunstâncias ou até mesmo de quem está participando.

Dessa forma, não existem atividades que, por si, sejam lúdicas. Existem atividades. Ponto. Elas serão qualificadas como lúdicas (ou não) a depender do sujeito que as vivencia e da circunstância onde isso ocorre. Então, rir de uma boa piada pode ser extremamente lúdico, mas alguém contar-nos uma piada, ao nosso ouvido, enquanto estamos a assistir uma conferência tem um caráter de invasão, desrespeito e chatice; certamente, nada lúdico. E, dessa forma, por diante. Contudo, vale perguntar: livros didáticos que ensinam a praticar atividades lúdicas junto aos educandos, livros que abordam historicamente as atividades denominadas de lúdicas, assim como os livros que abordam sociologicamente essas atividades, não têm qualquer razão de ser? (LUCKESI, 2014, p. 26).

Para Luckesi (2014, p.18), a ludicidade pode ser vivida em todas as etapas da vida, desde o útero materno, passando pela infância, na adolescência, na juventude e na maturidade são inúmeras as possibilidades de momentos lúdicos, “com a idade mais avançada, o estado lúdico pode advir das diversas realizações naquilo que se gosta de fazer – trabalho, pintura, música, poesia, escrever, conversar, recordar, estar com filhos, netos, netas, viajar”. Nesse sentido, a ludicidade¹⁹ é inerente ao ser humano e pode advir das coisas mais simples às mais complexas e não necessariamente a ludicidade tem que vir de uma brincadeira ou entretenimento, pode ser percebida em qualquer atividade que traga sensação de prazer. De acordo com Meneguzzo (2015) o lúdico pode ser visto numa perspectiva de liberdade, de prazer e do brincar, condição essencial e de grande importância para promover o desenvolvimento infantil.

2.2 INFLUÊNCIAS DO BRINCAR

Nessa conjuntura a educação infantil vive um processo de estudo de visões sobre educação de crianças em ambientes coletivos, e de evolução de práticas pedagógicas

¹⁹ Ludicidade como metodologia significa respeitar a interpretação da criança sobre o mundo e o lugar que ela ocupa nele. Através do lúdico, a criatividade, curiosidade e o desejo por saber acontecem de maneira natural, ampla e fluida, fazendo com que a educação aconteça de forma emancipadora, afetiva e plural. O brincar na BNCC é combinado como direito basal e recurso de incremento da criança. Nos díspares campos de conhecimentos, o brincar surge como abordagem vivencial a ser trabalhada de forma intencional e organizada pelo professor, já que a brincadeira é intercessora de aprendizagens significativas na Educação Infantil. A ludicidade proporciona ao educando o seu desenvolvimento pessoal, associados aos fatores sociais e culturais, colaboram para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, construção de conhecimento, desenvolvimento pleno do processo de ensino e aprendizagem.

interventora de aprendizagens e do desenvolvimento da aprendizagem das crianças (BRASIL, 2010). Nesse contexto na Lei de Diretrizes e Bases 9394/96 (LDBE) certifica a educação infantil como primeira modalidade da educação básica conforme o artigo 21. “A educação escolar compõe-se de: I — educação básica, formada pela educação infantil, ensino fundamental e ensino médio; II — educação superior”. Deste modo verificamos que a educação infantil é à base da educação básica. Com a Constituição Federal de 1988, o atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a 6 (anos) torna-se dever do Estado (BRASIL, 2008, p.33). Com olhar nas diretrizes, destacamos a Constituição Federal de 1988 (CF) que destaca a educação como direito de todos e sendo uma obrigatoriedade do Estado no que rege a oferta, nesse princípio, garante-se o Art. 205 “A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (BRASIL, 1988, p.120).

Com a Constituição Federal de 1988, ficou estabelecido como dever do Estado a garantia da educação para crianças de zero a cinco anos, no sistema formal institucional, afirmando a educação infantil como primeira etapa da educação básica. Com base nessa definição, surgiram novos marcos legais com intuito de integrarem creches e pré-escolas ao setor educacional, tais como: Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990), Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.396, de 20 de dezembro de 1996), Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (2010), Plano Nacional de Educação (Lei nº 13.005 de 25 de junho de 2014), entre outros (OLIVEIRA NETO; CALDAS; MARQUES, 2021, p. 1-2)

Ainda no artigo 208 “A educação é dever e necessita ser efetivada mediante a garantia de: [...] IV — educação infantil, em creche e pré-escola, às crianças até 5 (cinco) anos (BRASIL,1998); isso valida no que se refere a criança, dos quais os direitos precisam ser garantidos pela família, pelo Estado e pela sociedade, como dignidade humana. Conforme as diretrizes curriculares da educação infantil — DCNEI (2010) a primeira etapa da educação básica deve ser:

Oferecida em creches e pré-escolas, às quais se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social. (BRASIL, 2010, p.12).

Nessa concepção os ambientes educacionais que fomentam maternais, creches, pré-escolas são espaços formalmente pensados com a finalidade para a prática do brincar, enfatizando a cultura lúdica, intrínseca ao espaço de inclusão da criança. Nesse âmbito, a criança precisa ser estimulada a brincar, interagir, para potencializar suas ações e se desenvolver

de forma plenamente. Porém, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei no 9.394, divulgada em dezembro de 1996, é enfática em relação à criação do vínculo entre o atendimento às crianças de zero a seis anos a educação.

Nessa hipótese a educação contribui no desenvolvimento psicológico, físico e social da criança na primeira infância. Partindo desse princípio o Art. 29 da LDBE (1996), “a educação infantil [...], tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família” [...]. (BRASIL, 1996, p.22).

Nessa condução, para potencializar o desenvolvimento da aprendizagem das crianças, a práxis do diálogo e a partilha de responsabilidades entre a escola de Educação Infantil e a família são basilares nesse processo. Entretanto, é dever do poder público assegurar a oferta de Educação Infantil pública, com a finalidade de proporcionar o desenvolvimento integral da criança pequena. Pensando na criança como sujeito histórico, definido pelas Diretrizes Nacionais da Educação Infantil, (DCNEI, Resolução CNE/CEB n.º 5/2009)²⁷, em seu Artigo 4.º, que definem a criança como:

Sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivência, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009, p.5).

Averiguamos que as interações e experiências vivenciadas de maneira cotidiana contribuem para que as crianças construam sua identidade sendo ela pessoal e coletiva, fundamentadas no brincar, nas imaginações, observações e experiências, pressupostos que contribuem para o processo do desenvolvimento da aprendizagem, potencializando sentidos sobre o meio social o qual as crianças fazem parte. Nesse ângulo as DCNEI, em seu Artigo 9º enfatiza:

Eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização (BRASIL, 2008, p.37).

É nessa concepção sobre a importância das interações e brincadeiras no processo de apropriação do conhecimento, buscamos nos aprofundar nas perspectivas teóricas, sobre o desenvolvimento humano e aprendizagem, a partir das concepções de Vygotsky acerca de suas contribuições para o fundamento teórico na perspectiva do desenvolvimento da aprendizagem.

Consideramos a relevância de discorrer desta relação entre desenvolvimento humano e

aprendizagem que se constituem de forma significativa e primordial no campo da Educação, ajustando, pois, uma grande contribuição para o contexto educacional.

A Base Nacional Comum Curricular é um documento que determina as competências (gerais e específicas), as habilidades e as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver durante cada etapa da educação básica – Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. A BNCC também determina que essas competências, habilidades e conteúdos devem ser os mesmos, independentemente de onde as crianças, os adolescentes e os jovens moram ou estudam (BRASIL, 2017).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação -PNE- (BRASIL, 2017, p. 7).

A Base não deve ser vista como um currículo, mas como um conjunto de orientações que irá nortear as equipes pedagógicas na elaboração dos currículos locais. Esse documento deve ser seguido tanto por escolas públicas quanto particulares. A partir de 2019, a BNCC da Educação Infantil e Ensino Fundamental começou a ser implementada em todo país. Os sistemas de ensino e escolas já estão se atualizando e se preparando para receber a Base. Mas como implementá-la? O primeiro passo é reelaborar o currículo escolar e revisar o Projeto Político Pedagógico da instituição. Além disso, nesse processo é mais do que essencial promover a formação continuada do corpo docente e a comunicação clara com os pais e a comunidade escolar (BRASIL, 2017).

Nesse contexto, a atualização dos materiais didáticos é imprescindível para se adequar às orientações da BNCC. A melhor maneira de atualizá-los pode ser por meio de parceria com um Sistema de Ensino. Ainda dentro das normativas legais, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) faz abordagens acerca dos direitos das crianças, adolescentes e suas famílias diante do sistema educacional. De acordo com o ECA os conselheiros tutelares podem agir em casos de baixo rendimento e evasão escolar, ainda nos casos de suspeitas ou evidências de abuso, exploração ou maus tratos contra crianças e adolescentes (OLIVEIRA NETO; CALDAS; MARQUES, 2021).

Conforme mencionado anteriormente, o ECA foi alterado pela Lei nº 13.306/2016, com previsões que a educação infantil estende-se do zero aos cinco anos de idade, cabendo ajuizamento de ações de responsabilidade quando o Estado não garantir o direito a creche e pré-escola para esta clientela, direito que deve ser garantido pelos municípios de acordo com a Lei

de Diretrizes e Bases da Educação (OLIVEIRA NETO; CALDAS; MARQUES, 2021).

Para os autores, o artigo 29 da LDB traz os objetivos da educação infantil que preza pelo desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, em todos seus aspectos: físico, psicológico, social e intelectual, complementando dessa forma o aprendizado trazido pela família e pela sua interação com a sociedade.

De acordo com a Constituição Federal de 1988 no seu artigo 30, União, Estados e Municípios devem garantir a manutenção da educação infantil, devendo ser ofertada em regime de cooperação técnica e financeira entre os entes federativos (BRASIL, 1988).

Até a década de 1990, essa cooperação era realizada através de convênios numa escala hierárquica entre os entes e seguiam critérios subjetivos e estavam sujeitos a influências políticas, de acordo com Paulo Sena a “União, ao repassar os recursos e eventualmente prestar assistência técnica, estabelece condições, cuja verificação é mais suscetível a injunções político-partidárias” (SENA, 2015, p. 3).

Criado no ano de 1997 em meio as Políticas Neoliberais do Governo Fernando Henrique Cardoso, o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento do Ensino Fundamental e Valorização do Magistério (FUNDEF)²⁰, tinha um fundo de natureza contábil com vistas ao financiamento da educação e tinha como princípio “[...] disponibilizar um valor anual mínimo nacional por matrícula no ensino fundamental de cada rede municipal e estadual, de modo a possibilitar o que o governo federal alegou ser suficiente para um padrão mínimo de qualidade [...]” (DAVIES, 2006, p. 765). O FUNDEF vigorou entre os anos de 1997-2006, sendo substituído pelo Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação (FUNDEB), que foi criado no Governo de Luis Inácio Lula da Silva (2003-2010) e entrou em vigor no ano de 2007, onde surgiram algumas mudanças significativas para a educação básica, promovendo a inclusão do financiamento para a educação infantil através de um fundo contábil, já que esta modalidade não era contemplada pelo antigo FUNDEF (SOUZA, 2015).

[...] o FUNDEB traz outras características fundamentais para a Educação Infantil. Destacam-se em relação a isso, a garantia da integralidade e a integridade da Educação Infantil, desde o nascimento, ao incluir a creche. Por muito tempo se argumentou sobre a importância do financiamento para dar à creche a relevância social, educacional e política como instituição que garanta o direito da criança de até três anos à educação, destituindo-a do status de assistência. Se a creche tivesse sido excluída do fundo, grande seria o risco de retrocesso na finalidade pedagógica (GASPAR, 2010, p. 129).

²⁰ O Fundeb (Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação) é um fundo coletivo, composto pela contribuição dos 26 Estados e do Distrito Federal, tem o objetivo de redistribuir os recursos de forma a diminuir as desigualdades educacionais no país.

Assim, a legislação brasileira buscou corrigir as injustiças que a educação infantil sofrera por falta de investimentos da União e dos Estados, tendo em vista, que era de competência dos municípios garantir a educação nesta modalidade. Com os recursos provenientes do FUNDEB, houve uma ampliação de atendimento da educação infantil, creche e pré-escola com o regime de colaboração entre os entes federativos como previa a Constituição Federal no seu artigo 30 (SENA, 2015).

De acordo com Souza e Coelho (2018, p. 8) “mas, mesmo com esses recursos do fundo, verifica-se que o FUNDEB não conseguiu romper com as desigualdades no atendimento das crianças nos municípios mais pobres e com menor capacidade de arrecadação”. Porém, mesmo consideradas como pequenas conquistas, foram significativas para a manutenção do sistema educacional do país (SOUZA; COELHO, 2018).

A participação e reconhecimento das famílias é essencial na influência do brincar como ferramenta de aprendizagem, atuando assim como parceiras no processo educativo, enquanto que a escola assume o papel de planejamento, organização e coordenação para transformar as brincadeiras em aprendizado, devendo conduzir essa metodologia com propostas específicas para cada faixa-etária (SILVA, 2019). Nesse sentido, explicita que:

Através dos brinquedos e brincadeiras as crianças conseguem explorar a criatividade, desenvolver a criatividade e os aspectos cognitivos, sociais e motores. Além disso, o ato de brincar contribui para a exploração do mundo e estimula a imaginação e fantasia. A partir da interação com o outro e si mesmo nos jogos e brincadeiras a criança pode refletir a sua cultura, analisar a realidade e trabalhar a sua autoconfiança, autonomia e pensamento (SILVA, 2019, s.p.)

As brincadeiras já fazem parte da rotina da maioria das escolas no país, tendo dentro das propostas pedagógicas a ludicidade como identidade, objetivando assim trabalhar diversos aspectos das crianças estimulando as novas experiências, a descoberta e a concentração (SILVA, 2019). O brincar se apresenta como uma das formas mais comuns do comportamento humano, principalmente durante a infância. Historicamente, prevaleceu por muito tempo a ideia de que as brincadeiras deveriam ser reprimidas, pois eram vistas como distrações inúteis. A prática do brincar era desvalorizada e menosprezada, destituída de valor a nível educativo. Com o passar dos anos, a prática do brincar adquiriu maior importância a partir dos estudos realizados por pesquisadores como Vygotsky e Piaget, entre outros (CARVALHO, 2016).

De acordo com a literatura, a brincadeira influencia a formação do comportamento da criança e que os brinquedos e as brincadeiras, trazem benefícios para a criança que a

acompanharão por toda sua vida. Nos estudos de Carvalho (2016) apresentou-se uma maior sensibilidade ao se tratar de crianças, passando a ser respeitadas dentro do seu desenvolvimento entendendo o brincar como algo próprio delas. No brincar são desenvolvidos conceitos morais, sociais, formação de valores, socialização e comunicação. Para a autora, a criança precisa ser vista como sujeito na construção de sua identidade nas relações sociais e o brincar e sua relação com o desenvolvimento e aprendizagem dentro de uma perspectiva sócio histórica, compreendida a partir das reflexões realizadas por Vygotsky (1896-1934).

Teoricamente, o desenvolvimento da pessoa se dá através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a vida, entre fatores biológicos e sociais, e entre indivíduo e meio, cada aspecto influenciando sobre o outro. O conhecimento que o ser humano tem do mundo são construídos nas relações interpessoais em que ele se envolve e que o levam a atribuir sentido as situações, e a apropriar-se de formas de agir, sentir e pensar vigentes na cultura, é na relação com o outro que o homem se constitui e se desenvolve socialmente (CARVALHO, 2016).

Friedmann (2012, p.23) em seus apontamentos sobre crianças e culturas infantis, esclarece que as mesmas já nascem inseridas em uma determinada cultura, na qual desenvolverão competências pessoais e adquirir conhecimentos prévios e historicamente definidores de um ou outro grupo social. “[...] os grupos infantis participam da recriação da humanidade com sua criatividade, com a ressignificação das brincadeiras e atividades, novo vocabulário, novos conteúdos, novas regras, novos espaços e objetos possíveis, contribuindo para a contracorrente desde o berço”.

Na construção dos conhecimentos, é de vital importância as interações sociais das crianças, pois é nelas que distinguem-se de outras interações, bem como das dos adultos. Através de suas experiências sociais, as crianças vão tendo acesso à cultura, aos valores e conhecimentos historicamente criados pelo homem. Para Vygotsky (2007), a capacidade de solucionar problemas, o armazenamento e uso adequado da memória, a formação de novos conceitos, o desenvolvimento da vontade – aparecem assim, inicialmente no plano social, ou seja, na interação pessoa-pessoa, e apenas depois elas surgem no plano psicológico, no próprio indivíduo. As representações sociais das crianças são resultadas das relações intrapessoal e interpessoal, configurando-se, assim como o seu conhecimento de mundo. Estas relações devem ocorrer em um contexto que contribua, efetivamente, para o desenvolvimento desses níveis. Todas as funções no desenvolvimento da criança aparecem duas vezes: primeiro no nível social, e, depois, no nível individual; primeiro, entre pessoas, e, depois, no interior da criança. Isso se aplica igualmente para a atenção voluntária, para memória lógica e para formação de conceitos. Todas as funções superiores originam-se das relações reais entre indivíduos

humanos. (Vygotsky, 2007, p..58)

Para Meneguzzo (2014) foram inúmeras as transformações na sociedade, inclusive na infância que se apresenta de forma diversa da infância do passado em relação aos tipos de brincadeiras, motivações, tempo, espaços, formas de entretenimento, os brinquedos e até mesmo a forma de usar o espaço, porém, mesmo com todas as mudanças não anulam a infância e nessa perspectiva é preciso que se crie novos métodos para aprender e outras formas de ver a infância na qual a atual geração está inserida. Para a autora, os brinquedos industrializados são benéficos ao desenvolvimento das crianças, desde que alinhado com outras atividades evitando se assim que no futuro torne se um consumidor inconsequente. Na atualidade, é preciso que pais, professores e responsáveis busquem recursos que favoreçam a utilização das tecnologias digitais, tendo em vista que a escola como instituição de ensino deve buscar propostas para a inserção de equipamentos ou brinquedos que favoreçam o desenvolvimento do ensino aprendizagem, nesse sentido, esclarece que:

a educação infantil, na contemporaneidade, requer de seus profissionais a percepção das relações que as crianças estabelecem em diversos contextos sociais, mediados pela família, escola e pelas tecnologias digitais. Como já mencionado, parte significativa das crianças, desde os primeiros anos de vida, tem acesso à cultura digital, por isso a necessidade de a escola aderir a ela em seu projeto pedagógico está a cada dia mais evidente. Por conseguinte, compete ao professor, juntamente às crianças, discutir e estabelecer as regras para o uso das TD, devendo considerar a igualdade de oportunidades e o respeito pelo outro. Além disso, é importante que ele determine os momentos em que os alunos podem utiliza-las. Observando essas precauções, terá esses recursos tecnológicos como aliados em seu dia a dia (MENEGUZZO,2014, p.48).

Estudos baseados nas teorias de Le Boulch, Vygotsky, Winnicott, Cabral e Aucouturier fazem uma análise da criança em relação a organização motora, do brincar do analógico ao digital e a importância da ludicidade para o desenvolvimento da criança em todos os aspectos na contemporaneidade. Destaca-se então que o brincar analógico é fundamental no processo de desenvolvimento infantil, segundo os estudos, não podendo ser substituído pelo digital, mas de forma que ambas coexistam de forma saudável, tendo em vista que, ambas trazem benefícios às crianças. Segundo Meneguzzo (2014, p.50)

o analógico contribui para noções de espaço, relações interpessoais, esquema corporal, movimento, dinâmico e ilimitado, ou seja, está no plano concreto. Já o digital, com seus jogos eletrônicos e Internet contribui na coordenação motora, memória, agilidade de pensamento, promovendo a integração com o virtual (MENEGUZZO, 2014, p.50).

Acerca das concepções de Vygostky, sabe se que o psicólogo russo nasceu em 1896 em Orsha (Bielorrússia) desenvolvendo a teoria que o desenvolvimento mental de uma criança se

dá de forma contínua de controle ativo sobre as funções passivas. Buscava compreender o desenvolvimento intelectual demonstrando que o conhecimento é construído socialmente através das relações e interações humanas. De acordo com Vygostky (1991) todos os seres humanos possuem natureza social, nascendo em um ambiente marcado por valores culturais pré estabelecidos, se constituindo homem na ausência do outro. Assim, sua teoria foi desenvolvida acreditando que o conhecimento sempre é intermediado, sendo fundamental a convivência humana e a interação social como elementos fundamentais para transformar o homem de um ser essencialmente biológico para um ser social, segundo Vygostky são essas interações sociais que dão suporte ao desenvolvimento da mente (MENEGUZZO, 2014).

o ser humano nasce apenas com funções psicológicas elementares e, a partir da aprendizagem cultural, elas passam a superiores. Todavia, essa transformação é um processo pelo qual, a partir da intermediação direta ou não, as informações recebidas no meio social pelos sujeitos adquirem valor e significado. Ou seja, a aquisição do conhecimento humano se dá basicamente pela interação do sujeito com o meio, já que esse é interativo e adquire seus conhecimentos a partir de relações intra e interpessoais e de troca com o meio, segundo um processo denominado mediação (VYGOSTKY, 1991 apud MENEGUZZO, 2014, p. 56).

Para Vygostky (1991) a aprendizagem se dá de forma diversa de um sujeito para o outro, tendo em vista que as informações recebidas nem todas são interiorizadas, passando por uma reelaboração interna de acordo com as especificidades de cada pessoa, nesse sentido cada pessoa possui uma forma de absorver as informações e transformá-las em conhecimento. Direciona sua teoria para as interações sociais por acreditar no sujeito como um ser biológico, histórico e social e levando em consideração a sua inserção na sociedade. Diante disso, ao analisar o mundo como resultado de um processo histórico-cultural que alteram o modo de vida e de pensar de uma sociedade, percebe-se que o brincar é resultado de todo processo social (MENEGUZZO, 2014).

2.3 A RELEVÂNCIA SOCIAL DA LUDICIDADE

O processo lúdico no ensino tem entre outros objetivos investigar formas de desenvolvimento das crianças nas habilidades motoras, psíquicas e psicológicas através do brincar. Entende-se que as brincadeiras e jogos desenvolve as habilidades de socialização, intelectual e motora contribuindo de forma significativa para o desenvolvimento infantil (GONÇALVES; MOTA; VIEIRA, 2022). Para Andrade (2016) Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”.

Atualmente a utilização de novas tecnologias tem se tornado mecanismo de vital importância na construção da identidade de crianças, adolescentes e jovens, que se apropriam das inovações tecnológicas móveis, utilizando com intensidade para todos os tipos de propósito. O resultado dessa interação apresenta um grande grupo social que está interligado por meio da internet, demonstrando assim, o grande potencial de uso dessas ferramentas. Esse aumento da utilização de celulares tem seu contraponto dentro do ambiente escolar tendo em vista que:

as crianças e jovens exercem esta devoção de estarem conectados, muitas vezes driblando as eventuais proibições das hierarquias superiores escolares; aliás, costumam recorrer a essas conexões para sobreviver a chatice que implica ter que passar boa parte de seus dias encerrados nas salas de aulas, mais desesperadamente desconectados que disciplinadamente confinados (SIBILIA, 2012, p. 177).

O grande desafio das novas metodologias de ensino e das ações que visam a inovação no processo ensino-aprendizagem é fazer que o aluno seja o centro desse processo. É preciso que o estudante seja ativo e participe conscientemente dos seus avanços e de suas limitações para a construção do conhecimento e não somente como um amontoado de correspondências que não se relacionam entre si (ALMEIDA, 2005; KESKI, 2012; GÓES & GÓES, 2015).

Ainda há professores que consideram o uso das novas tecnologias em sala de aula como negativo, proibindo a sua utilização durante as aulas. Alguns estados brasileiros proíbem o uso dos equipamentos tecnológicos em sala de aula, com exceções para o uso pedagógico. Mesmo assim, ainda existe a exclusão desses equipamentos como tecnologias educacionais por muitos professores que carrega a desconsideração de três fatores:

(1) é inevitável que as tecnologias atuais estejam presentes no ambiente escolar e na vida das pessoas; (2) muitos desses aparelhos, hoje disponíveis no mercado, possuem um poder de processamento superior a muitos computadores que anos atrás eram o sonho de consumo de qualquer professor em suas aulas e (3) a referida lei permite o uso pedagógico, que atualmente tem sido pelas diversas áreas de desenvolvimento educacional, massivamente incentivada e investigada (MACEDO, 2018, p. 17).

Nesse sentido, é fundamental a discussão e reflexão sobre o uso de dispositivos móveis em sala de aula, principalmente dispondo de tecnologias emergentes, como algumas ferramentas disponíveis no mercado vistas a consolidá-las como recursos importantes no processo ensino-aprendizagem. As novas tecnologias englobam diversos aspectos, tais como: aspectos da oralidade, da imagem e da escrita em novos contextos, rompendo com o modelo tradicional de narrativas repetitivas, se apresentando como um fenômeno, dinâmico, aberto e com velocidade. Transformando assim, o modelo tradicional na articulação dos conhecimentos se abrindo para estabelecer novas relações entre conteúdos, espaços, tempos e pessoas (KESKI,

2012). Nos estudos de Macedo e Góes (2019), não foi preciso a montagem de um laboratório de informática equipado, sendo realizado nos próprios dispositivos móveis dos alunos, em alguns casos houve até o compartilhamento de aparelhos em duplas ou trios. De acordo com estudos, o descompromisso dos estudantes na atualidade está relacionado com a distância entre a escola e a realidade dos alunos. Com a velocidade das informações da internet, a escola vem perdendo com o passar do tempo o monopólio da criação e transmissão do conhecimento. Diante disso, é preciso que o sistema de ensino promova uma transição de uma educação estritamente tradicional e institucionalizada para um novo modelo onde ocorra a troca generalizada dos saberes (NAGUMO, 2014, p. 24).

Em meios as generalizações e preconceitos acerca do uso do celular em sala de aula, a utilização dessas tecnologias pode ser útil em sala de aula? É um dos questionamentos realizado nas pesquisas de Lopes e Pimenta (2017, p. 55), quanto a resistência de alguns professores “pelo simples fato de que estes não dominarem totalmente tal tecnologia, o que os faz se sentirem incapazes de gerenciar algo que ainda não conhecem muito bem e essa insegurança parece ser a principal causa de tanta resistência à utilização de tecnologias emergentes como ferramenta de ensino”. Mesmo com a resistência de alguns estados brasileiros que ainda consideram infração a utilização de celular dentro da sala de aula, algumas ações do governo federal são perceptíveis em relação ao ato de propiciar aos educandos o contato com as novas tecnologias, como lecionam Grossi e Fernandes (2014, p. 53):

Ao analisar as políticas de informática na educação no Brasil, fica perceptível a preocupação do governo em formar cidadãos que tenha conhecimento das TICs, que estejam conectados em rede, preparados para o mercado de trabalho e incluídos no mundo digital. O crescimento e propagação destes programas do Governo Federal, podem ser explicados pelo fato de todos terem sido criados e/ou supervisionados por universidades que estão desenvolvendo pesquisas no âmbito pedagógico, cognitivo, e com a formação de profissionais capazes de promover a inclusão e a mudança de comportamentos de seus educandos, favorecendo uma avaliação e reformulação contínua destes projetos (GROSSI; FERNANES, 2014, p. 53).

As novas tecnologias se apresentam como o principal mecanismo de transformação e crescimento numa sociedade tecnológica, sendo fundamental a inserção de inovações no processo de aprendizagem, propiciando ao educando oportunidade de interação com novos conceitos e novas metodologias educativas que os levarão a uma evolução na sociedade e na vida profissional (MAGUNO, 2014, p. 57).

De acordo com algumas pesquisas realizadas com professores para entender tal resistência quanto ao uso das novas tecnologias, “a maioria dos professores não utiliza celular como recurso didático, pois acha que os alunos irão se dispersar” (LIMA, 2012, p. 28). Nessa

perspectiva de dispersão, Nagumo (2014, p. 6) explicita que:

A partir dos dados coletados, nota-se que há leis e regulamentos escolares que proíbem o uso desses aparelhos na escola, contudo é o professor que define as regras de uso na sala de aula. Muitos acabam por liberar o uso após o término de uma atividade para que o aluno se distraia e não atrapalhe os demais. Os estudantes tendem a transgredir as proibições e usar seus celulares por terem tempo livre na escola ou estarem entediados com as aulas. Além disso, querem se comunicar e entrar nas redes sociais ou mesmo sanar dúvidas da aula com consulta rápida à internet. Como consequência gerais desse uso, há distração dos alunos, problemas de privacidade, como a disseminação de conteúdo inadequado e “cola” nas provas. Neste cenário, indica-se que a escola compreenda as questões sociais e culturais relativas a este costume dos jovens e enxergue o fenômeno como uma oportunidade de aproximação. A escola pode negociar com os alunos para que ocorra o uso responsável desses aparelhos nesse ambiente. Assim como aproveitar a comunicação na internet para estabelecer diálogos com estes jovens e trabalhar questões éticas em relação ao uso da tecnologia. O uso inteligente da tecnologia na escola pode propiciar um ambiente de aprendizado mais colaborativo e interessante aos alunos (NAGUMO, 2014, p. 6)

Observa-se que tal justificativa está relacionada a questões envolvendo disciplina, conscientização e negociação entre os atores envolvidos nesse processo educacional. Porém, acredita-se, que pode estar relacionado a falta de capacidade de gerenciamento do mal uso do celular dentro da sala de aula (LOPES; PIMENTA, 2017).

Para Lopes e Pimenta (2017, p. 7) “o uso da internet na escola também passou por toda essa dinâmica de discussões, debates, avaliações porque apresentava algumas dificuldades, como a demanda de recursos, de capacitação dos profissionais, entre outros”. Os problemas envolvendo a utilização do celular estão ligados a questões que envolvem as novidades na educação e que causam algum desconforto na sua aplicação, porém é responsabilidade que nos obriga a questionar, investigar, estudar, analisar e avaliar sempre. É preciso compreender o que atrai os alunos para as redes sociais para que sirva de base para uma devida reestruturação da escola com a utilização da internet no processo de ensino (LETTI, 2013).

Com o advento da revolução tecnológica não é possível a manutenção das metodologias tradicionais de ensino e a escola não deve ignorar as transformações pela qual passa a sociedade, conforme leciona Baldez (2017, p. 6:

A escola possui um comprometimento social e pedagógico com a educação do aluno e o professor fica incumbido da responsabilidade de intermediar o saber dos alunos. Para isso, existe a necessidade de que os docentes sejam capazes de dominar essa realidade que chega à vida social e a própria ação educativa escolar, já que o ambiente escolar, que é o principal lugar que permite o acesso aos conhecimentos historicamente acumulados e necessários à formação humana, não pode estar desvinculado do mundo digital (BALDEZ, 2017, p. 6).

A utilização das novas tecnologias pode aumentar consideravelmente o processo de interação entre professores e alunos, dessa forma, ser uma ferramenta alternativa de melhoria no processo ensino-aprendizagem. Conforme mencionado anteriormente, utilizar essas tecnologias é importante para motivar os alunos e os levarem a interagir através de novas perspectivas de aprendizagem, dando-lhes novas oportunidades na construção do conhecimento.

De acordo com Moran (2010) a utilização das tecnologias nas aulas é de vital importância e gera expectativas, porém, isoladamente não resolve a problemática da educação em relação a criação de novos métodos educacionais. Os alunos da era digital não tem motivação pelos métodos tradicionais de ensino tendo em vista que os mesmos não conseguem atrair a atenção do aluno para o aprendizado, os estudantes necessitam de ferramentas educacionais que os aproxime do seu cotidiano, os quais já possuem um amplo contato com o mundo digital (KLEINUBING, 2016). O sistema educacional brasileiro precisa de escolas que apresentem às novas gerações atividades alternativas, com a utilização dessas novas tecnologias no processo ensino-aprendizagem. Professores motivados que auxiliem na busca do conhecimento, é preciso aproximar o ambiente escolar e o cotidiano dos alunos através da utilização das tecnologias disponíveis e com a inclusão de novas ferramentas que auxiliem no aprendizado (TAJRA, 2012).

Para a Pedagogia, as contribuições dos estudos sociais da infância têm indicado a necessidade de tomar como ponto de partida da ação educativa o conhecimento acerca da criança, para além daqueles definidos como padrões de desenvolvimento. Investigar os contornos do ser criança e os processos de constituição da infância e da sua educação implica considera -lá um agente cultural e informante qualificado, conduzindo à necessidade de observar: o como brincam e sobre o que brincam; o cruzamento que estabelecem entre fantasia e realidade; as expressões do seu imaginário e como interpretam temas da vida cotidiana. (RIVERO, 2017, p.2)

A utilização de novas tecnologias na sala de aula, como por exemplos, jogos educacionais, podem transformar o processo de ensino, visto que, o conteúdo produzido através desses aparelhos possui diversos recursos (sons, movimentos, cores e outros aspectos atraentes), os quais possuem a interação e o dinamismo como palavras-chave (KLEINUBING, 2016, p. 19).

É fundamental entender a importância da informática no ambiente escolar e como suporte nas aulas, sendo necessário a implantação de softwares educacionais nas escolas para que desperte nos alunos o interesse pelo manuseio das novas tecnologias voltadas para o

aprendizado²¹ (FERREIRA, 2018).

Para Ferreira (2018), “é possível tanto proporcionar ao educando um aprendizado de forma divertida e desafiadora, diferente de uma aula monótona e repetitiva, quanto permitir o desenvolvimento da criatividade e do raciocínio para superar os obstáculos e corrigir os erros produzidos durante a construção do conhecimento”.

De acordo com Jean Piaget, o conhecimento é construído na medida em que o aluno age sobre o objeto, coisa ou ideia que se pretende conhecer. Diante disso, o processo de ensino se faz a partir das condições que são dadas aos alunos para a construção desse saber, porém, vai muito além disso²². O aprendizado acontece quando o aluno estar envolvido na construção de um produto que lhes dê significado pessoal e que possa ser visualizado pelas pessoas (MALTEMPI, 2004).

Para Maltempi (2004), as novas tecnologias são de fundamental importância para a educação nesse processo de globalização mundial e sua complexidade, apresentando diversas e melhores formas de se obter o aprendizado, através dessas ferramentas. Nesse sentido, Papert (2001, p. 2) esclarece que: “tecnologia não é a solução, é somente um instrumento. Logo, a tecnologia por si não implica em uma boa educação, mas a falta de tecnologia automaticamente implica em uma má educação”. As atividades lúdicas são de suma importância para o desenvolvimento da criança na educação infantil, pois através da mesma a criança aprende a respeitar regras e favorece a sua autonomia. As brincadeiras vão se tornando importante no desenvolvimento da criança e vão surgindo gradativamente desde os mais funcionais até os de regras. Nesse sentido, as brincadeiras mecanismos de interação tanto no campo lúdico, quanto no afetivo. Para que o ensino alcance o seu objetivo, faz-se que o aluno construa o conhecimento, assimile os conteúdos. E o jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem e são essenciais para o desenvolvimento da criança, tornando-se atividades adequadas no processo de ensino e na aprendizagem significativa dos conteúdos curriculares. Pois, possibilita o exercício da concentração, da atenção e da produção do conhecimento. As atividades lúdicas e atividades tradicionais são meios de despertar na educação infantil a atenção para uma atividade, devendo ser apresentados de forma gradativa: por meio de o

²¹ Os jogos eletrônicos são uma ferramenta importante na construção da escola do futuro. Eles podem desenvolver nas crianças e nos adolescentes habilidades variadas, como atenção, interação, memória, raciocínio lógico, planejamento, tomadas de decisão, seleção visual, entre outras

²² Os jogos eletrônicos devem fazer parte das atividades em sala de aula, condizente com seu contexto escolar de maneira que possa qualificar a prática pedagógica, pois é fundamental para o desenvolvimento da criança o quanto é importante o brincar nesta etapa da educação infantil. É importante que o educador conheça seu aluno e saiba como ocorre o processo de ensino aprendizagem (PEREIRA, 2018). Disponível em: <https://fce.edu.br/blog/a-importancia-dos-games-na-educacao-infantil/> Acesso em: 18 ago 2022.

simples brincar, aprimorar a observação, comparação, imaginação e reflexão (SILVA, 2017).

Tanto os jogos como as brincadeiras ensinam regras, despertam a atenção desenvolvem as características pessoais, sociais e culturais da criança e também colaboram para a saúde mental facilitando a socialização, comunicação e expressão das crianças. Porém para que os jogos e brincadeiras tenham sucesso na sua aplicação é necessária a mediação do professor que precisa planejar suas atividades com objetivos pré-estabelecidos a serem alcançados. Ao utilizar jogos e brincadeiras o professor introduz o lúdico no ensino aprendizagem para o aluno da educação infantil, isto contribui para conhecimento da criança (SILVA, 2017, s.p.)

As atividades lúdicas devem ser planejadas através das metodologias de ensino buscando ampliar o conhecimento, cabendo ao professor fazer uso dessas atividades consideradas na literatura como procedimentos enriquecedores com o objetivo de proporcionar uma diversidade de conhecimentos na educação infantil. O lúdico traz benefícios em relação a conquista de valores nessa faixa etária, buscando ampliar as opiniões e auxiliando as crianças a encontrarem uma resolução para os problemas de forma adequada. O lúdico é flexível e contribui para o desenvolvimento de novos conceitos, precisando o professor de um bom planejamento e análise de matérias adequados através da seleção de materiais e um bom espaço para o desenvolvimento da aula. O professor é o especialista para criar um ambiente onde possibilite às crianças um novo espaço para descobertas de conhecimentos, nesse sentido, a utilização do lúdico é de grande relevância por ser uma tarefa enriquecedora no ambiente escolar (SOUZA, 2021).

O professor que trabalha com as crianças da primeira infância (educação infantil), deve se atentar que nessa idade a criança é muito centrada nela mesma, como também autocentrada com seu brinquedo, o que é plenamente admissível, não se deseja que essa autocentração estenda-se por longo tempo, atravessando a segunda infância, a adolescência e a idade adulta. O papel do professor passa a ser muito importante, como também a utilização de jogos e brincadeiras com o professor mediador e promotor da aprendizagem e do desenvolvimento colocando o aluno diante de situações tais como: montando cantinhos de jogos, de brincadeiras de faz-de-conta, fazendo surgir situações lúdicas primeiramente com estrutura lógica da brincadeira e uma segunda concepção carregado de conteúdo cultural em um tempo e espaço com uma sequência própria, com isso, a criança entra no mundo imaginário para uma construção da representação mental e da realidade, sem esquecer a ludicidade (MOREIRA, 2019, p. 44).

O termo ludicidade pode ainda ser entendido, com uma necessidade do ser humano em qualquer idade em todos os aspectos. A ludicidade facilita a aprendizagem, tornando mais fácil os processos sociais e culturais com prazer e motivação sendo considerada uma boa estratégia no processo ensino-aprendizagem. A educação deve ter como foco a formação de cidadãos capazes de viver em sociedade e coletividade com atitudes de cooperativismo e é na escola que

a criança vai modificando e aprendendo novos conceitos de ser humano, sendo fundamental a promoção do fazer juntamente com o compreender para que todos os atos motores das crianças sejam estruturados (MOREIRA, 2019).

Para Rodrigues (2016) a escola tem se tornado um lugar de monotonia, tédio e sacrifício por conta dos métodos tradicionais de ensino que em alguns casos não conseguem acompanhar a evolução da sociedade, problemática que ocorre por conta da falta de ferramentas disponíveis para o professor para dar suporte e estimular o andamento das aulas. Para a autora, o lúdico é de grande relevância pois vem ganhando notoriedade dentro dos debates acadêmicos, principalmente para os que atuam ou vão atuar com a educação infantil. Em seu artigo, a autora sai parafraseando Carlos Drumond de Andrade “Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”, nesse contexto, percebe-se que as atividades lúdicas por fazer parte do dia a dia das crianças contribui e facilita no processo de aprendizagem, é através dessas atividades que o professor pode motivar a sua turma, nessa perspectiva explicita que:

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se à regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (VYGOTSKY, 1998, p. 130)

As brincadeiras levam as crianças a imaginarem coisas sobre o próprio brinquedo, experimentando o desconhecido e preenchendo suas necessidades através das brincadeiras, a partir daí vai descobrindo novas imagens de acordo com o conhecimento ou aprendizado que vai sendo lançado sobre ele. Assim, o professor oportuniza ao aluno o gosto pelo aprender, por conta da necessidade que a criança tem pelo brincar através das observações do meio no qual está inserida. Rodrigues (2016) considera que quando as crianças brincam imitando o mundo com a utilização dos seus brinquedos, ela se coloca no lugar do professor e os brinquedos como alunos, fato que ajuda a criança a desenvolver habilidades, devendo sempre valorizar o conhecimento prévio aprendido pelo aluno no seio familiar.

Na infância construímos os alicerces do nosso ser, de forma inconsciente, através do convívio e das experiências do dia-a-dia. O contato e a construção de relacionamentos com pessoas estrangeiras na infância eliminam o conceito de estrangeirismo de forma natural. A convivência multicultural na infância

proporciona a construção de uma identidade própria, enriquecida por comportamentos, valores e habilidades diferentes, que eliminam fronteiras. (SCHÜTZ 2003, p. 01 apud RODRIGUES, 2016, s.p.)

É através das atividades lúdicas que a criança vai absorvendo com mais facilidade o aprendizado, pois na educação infantil, é fundamental que as crianças sintam-se à vontade no primeiro contato com a escola, por isso precisam que o ambiente seja familiar, acolhedor e cercado de brincadeiras e fantasias. As atividades lúdicas integram as variadas dimensões da personalidade da criança, nos campos afetivo, cognitivo e motor (RODRIGUES, 2016).

De acordo com Santos (2016), a ludicidade, contribui para a formação de vínculos na educação infantil, diminuindo as resistências com relação à avaliação e ao trabalho de intervenção e superação das barreiras que impedem os avanços da criança em suas aprendizagens. Nesse sentido, entende-se que o aprender se dá de forma natural através do lúdico, um meio que motiva e estimula a criatividade num processo de aprendizagem e aquisição do conhecimento mediante ao prazer. Na pesquisa realizada por Santos (2016) “O lúdico como opção metodológica no contexto escolar” pode-se observar alguns aspectos nas falas das entrevistadas sobre ação educativa, planejamento e organização:

Outro aspecto encontrado na fala das entrevistadas destaca que:

“As atividades lúdicas são bem aceitas pelos alunos, pois auxiliam no seu desenvolvimento social, ajuda no imaginário e liberta as crianças de suas limitações, pois a educando através do ludicidade favorece um crescimento sadio, pois possibilita o exercício da concentração, da atenção e da produção do conhecimento; promovendo ainda, a integração e a inclusão social.” Com estas atividades as crianças trabalham de forma autônoma, melhorando assim sua autoestima e a consciência corporal. Ao jogar, a criança aprende, verbaliza, comunica-se com as pessoas, internaliza novos comportamentos e, conseqüentemente, se desenvolve. Para algumas das entrevistadas “A ludicidade torna a aula mais agradável e rica, pois é um recurso que estimula as crianças, faz com que elas conheçam um novo meio de aprendizado, quando a criança brinca ela aprende, estimula a curiosidade, e transforma suas decisões” (SANTOS, 2016, p. 11)

O brincar dirigido as crianças têm uma variedade e outras dimensões de possibilidades estendendo-se a um relativo domínio dentro daquela área ou atividade. Por meio das brincadeiras a criança desenvolve suas potencialidades, as atividades lúdicas promovem de forma significativa novas experiências afetivas, sociais, e motora, tornando o ambiente educacional agradável. Proporcionar aos alunos atividades lúdicas cria um ambiente mais agradável e motivador, devendo ser planejado e enriquecido, para que possa possibilite o desenvolvimento de várias habilidades e assimilação dos conteúdos de forma agradável. Segundo uma das entrevistadas na pesquisa de Silva (2016) “As atividades lúdicas contribuem

para o desenvolvimento Intelectual da criança, através dos jogos e da brincadeira a criança aprende com mais facilidade e dificilmente irá esquecer o conteúdo que foi passado, por que este foi trabalho de uma forma diferente então ficará na memória aquele momento de descontração e aprendizagem.”.

Para Gomes (2004) apud Santos (2016, p.12) ‘‘a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, resinificar e transformar o mundo”. Respectivamente ainda considera: “a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, resinificando o mundo” (GOMES, 2004, p. 145). Nesse sentido, traz a premissa desta abordagem científica:

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de reorganizar a vivência e reelaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146)

Toda criança tem o direito de brincar e são considerados mecanismos de aprendizagem e desenvolvimento, pois através das brincadeiras as crianças vivenciam situações que estão ligadas ao seu cotidiano e através disso exploram seu mundo interior e suas concepções de mundo vão se formando, nesse contexto, o brincar tem função lúdica e educativa e ambas com valor pedagógico (SANTOS, 2016).

2.4 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Cada instituição de ensino tem sua realidade, sendo preciso testar diferentes métodos e entender os desafios de inserir ferramentas adequadas que possam trazer diferenciais para alunos, pais e para a própria escola. Na era da informação, é preciso buscar alternativas que atraiam a atenção dos alunos dando-lhes a oportunidade para que sejam mais proativos (CONEXIA, 2021).

Na educação infantil, a gamificação é uma das ferramentas que de aprendizagem lúdica onde os alunos podem aprender e absorver conteúdos através dos jogos, que podem ser aplicados seguindo os passos a seguir:

trace objetivos para a gamificação — independentemente de qual seja a estratégia adotada, é essencial que professores tenham objetivos bem alinhados, uma vez que eles garantirão uma análise posterior se houve

resultados efetivos com a prática;
escolha os elementos dos jogos — nessa etapa, a tecnologia pode ser adotada como um dos elementos dos jogos a serem implementados, de modo que ela seja uma ferramenta para que os alunos busquem por conteúdos e materiais;
 defina quais serão as metodologias utilizadas — trata-se da forma como você pretende fazer as coisas e também a definição do período em que aquele processo ocorrerá;
 identifique os comportamentos esperados dos alunos — no seu planejamento, não deixe de trazer as suas percepções em relação ao que é esperado dos alunos, sendo mais um insumo para a análise do que deu certo e do que precisa ser aperfeiçoado (CONEXIA, 2021, s.p. grifo nosso).

As novas tecnologias devem ser utilizadas como aliadas no processo ensino-aprendizagem, estimulando a curiosidade, desenvolvimento motor e a linguagem das crianças. A educação infantil é a fase mais importante no desenvolvimento e no aprendizado, sendo essa nova geração conhecida como nativos digitais (FERREIRA, 2022). Sobre esse aspecto, Barbosa (2009, p.31) afirma que:

Os avanços científicos nos mostram a importância das interações sociais para o desenvolvimento das crianças, desde a mais tenra idade, como também evidenciam a relevância da interlocução com as linguagens simbólicas da família, do professor e das demais crianças. A formação das crianças acontece em processos de interação, negociação com os outros ou por oposição a eles (BARBOSA, 2009, p. 31)

As novas tecnologias e as mídias tem permitido às crianças descobrir os mais diversos tipos de aprendizagem e isso reflete diretamente nos processos educacionais. Nessa perspectiva, nos estudos de Bourscheid e Noal, (2011, p.15), apontam que “a mídia de maior acesso entre as crianças pesquisadas é a televisão. As demais tecnologias e mídias como: telefone celular, computador, rádios e os livros tem sua importância e sua utilização repercute no processo educacional”. Assim, compreende-se que os conteúdos que são transmitidos nas mídias eletrônicas contribuem de forma significativa no processo de desenvolvimento da criança (SILVA; FARIAS, 2013). Para Castro, Fernandes e Lima (2007), é preciso que o professor esteja preparado para essa nova era digital através da assimilação e domínio crítico dessa nova linguagem:

para que a educação cumpra este papel destacado pelas autoras, faz-se mister que o professor esteja imerso na cultura digital, ou melhor, que esta cultura faça parte do seu processo histórico e de desenvolvimento, ampliando as dimensões do cultural. Para tal, o caminhar faz-se de forma lenta e de acordo com as suas necessidades. Alguns obstáculos diante do novo precisam ser vencidos: o “medo”, o domínio técnico e o processo reflexivo sobre a tecnologia (CASTRO; FERNANDES; LIMA, 2007, p. 4).

Alguns autores fazem uma crítica a organização do sistema educacional, colocando em

xeque questões como currículo e o papel do professor, que deveria abandonar o papel tradicional de detentor do conhecimento para se tornar um mediador e incentivador da inteligência coletiva (CLÍMACO; MAGALHÃES, 2017).

Diante dessa nova geração, o professor tem um papel fundamental no processo de ensino, devendo apropriar-se das novas tecnologias e deixando para trás a imagem do professor tradicional para agora estar junto da criança e das ferramentas que lhes são próprias do seu tempo, proporcionando resultados para ambos os atores do processo ensino-aprendizagem em uma construção com efetividade e de saberes coletivos, nesse sentido, Magalhães (2007) explicita que:

Nesse sentido, motivada pela escola e pelo convívio com os colegas, a criança entende que o mundo deve ser buscado e não se pode esperar que ele seja oferecido, tanto pela escola quanto pela orientação familiar, como se praticava antes. Conforme o mesmo autor, associado ao avanço de uma pedagogia menos conservadora, em que a criança deixa de ser um simples depositário de informações, atualmente, o incentivo é pela busca ao conhecimento já nos primeiros anos escolares, nos quais as fontes primárias são os próprios meios de comunicação (em detrimento das tradicionais enciclopédias e livros didáticos). As crianças, naturalmente ávidas curiosas por tudo o que as cerca, são incentivadas cada vez mais a se apropriar do mundo pela mídia (MAGALHÃES, 2007, p. 78-79)

As transformações no sistema educacional não são tão fáceis, é preciso superar as dificuldades buscando dessa forma uma educação que faça sentido com o tempo das crianças, suas tecnologias e suas referências de vida. Para as crianças dessa nova geração, é quase impossível pensar no mundo sem a internet, para eles o on-line e off-line não se separam. Os chamados “nativos digitais”²³ são pessoas que nasceram a partir dos anos 1980 e sempre tiveram contato com as novas tecnologias, nesse sentido Tori (2010) explicita:

O cérebro dos “nativos” se desenvolveu de forma diferente em relação às gerações pré-internet. Eles gostam de jogos, estão acostumados a absorver (e descartar) grande quantidade de informações, a fazer atividades em paralelo, precisam de motivação e recompensas frequentes, gostam de trabalhar em rede e de forma não linear (TORI, 2010, p. 218).

Para alguns autores, a exposição das crianças no uso dessas tecnologias sem o devido controle poderão deixá-los expostos a uma série de problemas tais como, obesidade infantil, mau comportamento, entre outros. Nessa perspectiva, é preciso ter uma preocupação com a utilização dessas ferramentas de forma irresponsável ou sem planejamento, conforme nos expõe

²³ O conceito de nativos digitais foi cunhado pelo educador e pesquisador Marc Prensky (2001) para descrever a geração de jovens nascidos a partir da disponibilidade de informações rápidas e acessíveis na grande rede de computadores

Cordeiro e Coelho (2006, p. 887):

[...] existe uma urgência na preparação das crianças para o contato com o bombardeio de informações de tão fácil acesso, primando pela construção de um filtro capaz de selecionar àquelas de maior qualidade além do trato com a acuidade visual, eficaz no entendimento das imagens que povoam nosso cotidiano (CORDEIRO; COELHO, 2006, p. 887).

O mal uso das novas tecnologias, por exemplo, passa tempo em excesso deve ser preocupação dos pais tendo em vista, que a utilização sem controle e planejamento tem levado crianças ao vício frente as múltiplas possibilidades de informações que desencadeiam fatores negativos no desenvolvimento e na saúde das crianças (DA SILVA; COSTA; SOARES, 2021). Para os autores mencionado anteriormente, “o mau uso da ferramenta tecnológica, outros malefícios podem surgir, tais como: distúrbio psicológico, problemas físicos, tais como também o Sedentarismo, Lesões, Escapismo Social, agressividade, entre outros”. A exposição aos aparelhos eletrônicos tem relação com o déficit de atenção, problemas cognitivos, dificuldade de aprendizagem, problemas em lidar e controlar sentimentos de raiva. Por outro lado, a tecnologia pode ser utilizada em favor da interação social que melhoram as características cognitivas e sensorial, fatores que melhoram com a utilização dos jogos de games ((DA SILVA; COSTA; SOARES, 2021, p. 10).

Em síntese, pode se considerar o lúdico como um recurso didático de grande importância para o aprendizado das crianças, do desenvolvimento de suas habilidades, da socialização, interação, afetividade, entre outras habilidades. Porém, seu desenvolvimento merece cuidados, pois, alunos e mesmo a comunidade escolar as vezes podem não entender como uma brincadeira pode alcançar resultados positivos na educação (SILVA e SOUZA, 2013). Para as autoras, quando há participação ativa das crianças ocorre o aprendizado em meio aos debates das regras dos jogos, contribuindo dessa forma com momentos de expressão troca de informações e cooperação. O brincar é essencial na formação e no desenvolvimento das crianças e tem como finalidade transformar pessoas comuns em seres pensantes, capazes de construir seu próprio conhecimento com autonomia.

A representação corporal do imaginário é o jogo simbólico²⁴ e mesmo predominando a

²⁴ Jogo simbólico, também chamado de faz-de-conta, caracteriza-se por recriar a realidade usando sistemas simbólicos, ele estimula a imaginação e fantasia da criança, favorecendo a interpretação e ressignificação do mundo real. O jogo simbólico é frequentemente uma imitação da realidade, por isso, ele auxilia no desenvolvimento da observação e da imitação. Isso permite trabalhar o pensamento abstrato e fingir experimentar o que o outro experimenta. O jogo simbólico é, segundo Piaget, a forma mais pura do pensamento egocêntrico que consiste num pensamento centrado na perspectiva do sujeito, dominado pela aparência perceptiva do real e centrado sobre um aspecto da informação. É por meio do jogo simbólico que a criança cria um mundo imaginário, e este representa suas preocupações e os sentimentos que a incomodam na vida real. Dessa forma, a criança consegue exprimir, através de brincadeiras, algo que não conseguiria comunicar através de palavras.

fantasia, a brincadeira acaba por prender a criança à realidade. Imaginando, a criança tende a modificar sua vontade, mas expressando corporalmente as atividades, ela precisa respeitar a realidade concreta e as relações do mundo real. Assim, quando for envelhecendo, é possível estimular a diminuição da atividade centrada em si própria, para que ela vá adquirindo uma socialização crescente. Os jogos simbólicos apresentam as seguintes características: liberdade de regras; Desenvolvimento da imaginação e da fantasia; ausência de objetivo explícito ou consciente para a criança; lógica própria com a realidade; assimilação da realidade ao "eu" (CLÍMACO; MAGALHÃES, 2017).

No jogo a criança sofre modificações, conforme vão ocorrendo mudanças em seu desenvolvimento rumo às novas descobertas e por fim busca coerência com a realidade. O pensamento na educação infantil ainda não é suficiente para dar certas explicações a respeito de certas coisas, preponderando poder de fantasiar sobre o poder de explicar. Daí a importância do jogo simbólico, a criança exercita não só sua capacidade de pensar, ou seja, representar simbolicamente suas ações, mas também, suas habilidades motoras (SILVA, 2017). É na infância que os atores se transformam em pai/mãe para seus bonecos ou imagina que uma cadeira é um automóvel. Nessa fase é permitido realizar explorar as imitações sem um modelo ideal, as encenações dramáticas, os desenhos e pinturas infantis, o brincar de faz de conta, a inúmeras linguagens, e permitindo que as crianças realizem os jogos simbólicos, sozinhas e com outras crianças, tão importantes para seu desenvolvimento cognitivo e para o equilíbrio emocional.

De acordo com Piaget (1975) existem quatro estruturas básicas de jogos infantis, que vão se sucedendo e se colocando respectivamente: Jogo de exercício, Jogo simbólico/dramático, Jogo de construção, Jogo de regras. A importância do jogo de regras, é que quando a criança aprende a lidar com a delimitação, no espaço, no tempo, no tipo de atividade válida, o que pode e o que não pode fazer, garante-se certa regularidade que organiza a ação tornando-a orgânica. O valor do conteúdo de um jogo deve ser considerado em relação ao estágio de desenvolvimento em que se encontra a criança. Vygotsky (1988) estabelece uma relação estreita entre o jogo e a aprendizagem, atribuindo-lhe uma grande importância. Para que possamos melhor compreender essa importância é necessário que recordemos algumas ideias de sua teoria do desenvolvimento cognitivo. A principal é que o desenvolvimento cognitivo resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contato regulares.

No desenvolvimento a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põe em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A cooperação é de vital importância para

as crianças, pois os levarão a fazer posteriormente aquilo que se pratica no cotidiano e principalmente em sala de aula. Nesse entendimento, a pedagogia considerada correta é aquela que segue em avanço relativamente ao desenvolvimento da sociedade e consegue guiar o aluno; sua finalidade deve ter foco nas funções em vias de maturação e nas funções maduras (VYGOTSKY, 1979, p.138). Não é a espontaneidade das brincadeiras que o torna uma atividade importante para o desenvolvimento da criança, mas sim, o agir com habitualidade no campo da imaginação, “da capacidade de planejar, imaginar situações diversas, representar papéis e situações do cotidiano, bem como, o caráter social das situações lúdicas, os seus conteúdos e as regras inerentes a cada situação” (SILVA e SOUZA, 2013, p.12).

A criação de uma Zona de Desenvolvimento Proximal²⁵ não é realizada através de qualquer jogo ou brincadeira, porém, através do jogo simbólico estão presentes as condições para que ela se estabeleça, haja vista que nesse jogo estão presentes uma situação imaginária e a sujeição a certas regras de conduta, por exemplo, as regras que são integrantes da brincadeira, embora não se possa comparar com a sistematização e antecipação dos jogos habitualmente regrados pela sociedade. Nessa atividade as crianças ensaiam comportamentos que são projetados nas atividades realizadas por adultos, ensaiam atitudes, valores, hábitos e situações das quais não estão preparados na vida real. A Zona de Desenvolvimento Proximal, é criada através de sua atuação nesse mundo imaginário por meio de conceitos ou processos em desenvolvimento. Para Vygotsky, a regra e a situação imaginária caracterizam o conceito de jogo e outro elemento a que atribui grande importância: o papel da imaginação que coloca em estreita relação com a atividade criadora (SILVA e SOUZA, 2013).

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança”. (VYGOTSKY, 1999, p.12).

A teoria de Vygotsky (1988) é totalmente diferente da de Piaget (1975) ambos falam no processo de transformação do real por exigência das necessidades das crianças, porém, para

²⁵ A zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas estão em processo de maturação, funções que amadurecerão mais cedo ou mais tarde, mas que atualmente estão em estado embrionário" (VYGOTSKY, 1978). A Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), tem um papel importante para a compreensão adequada da relação entre aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos. É papel do professor determinar o que os alunos podem fazer sozinhos ou o que devem trabalhar em grupos, avaliar quais atividades precisam de acompanhamento e decidir quais exercícios ainda são inviáveis mesmo com assistência

Piaget a imaginação da criança é fruto de uma deformação da realidade no qual está inserida, enquanto Vygotsky defende que a criança cria, aproveitando-se das oportunidades que lhes são dadas em função das necessidades e de suas preferências. De acordo com Piaget (1975) a criança assimila no jogo o que percebe da realidade a sua volta, dessa forma o jogo não é determinante em relação as modificações nas estruturas²⁶, enquanto que para Vygotsky (1988) as modificações nas estruturas são proporcionadas através dos jogos, nesse entendimento, a importância de uma prática pedagógica é fundamental para o desenvolvimento das brincadeiras das crianças, ajudando na prática as crianças a brincar e ensinar as crianças a brincar (SILVA e SOUZA, 2013). Para as autoras, “o jogo é a atividade lúdica mais trabalhada pelos professores atualmente, pois ele estimula as várias inteligências, permitindo que o aluno se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa” (2013, p.8). As atividades lúdicas são de grande importância para o desenvolvimento cognitivo das crianças, tendo em vista, contribuir para o seu aprendizado, estimulando o pensamento, incentivando a ser questionador e não um mero repetidor de informações (SILVA; SOUZA, 2013). Vale ressaltar que a Base Nacional Comum Curricular (2017) concebe o brincar como:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2017, p. 36).

De acordo com as instruções da BNCC²⁷ o brincar é fundamental, tanto para o aprendizado, como para o desenvolvimento da criança. Por meio da brincadeira, a criança

²⁶ Para a Educação Infantil, a BNCC estabelece seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento – Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se – a partir dos quais são estabelecidos cinco campos de experiência para o aprendizado e o desenvolvimento das crianças. A organização deste espaço deve ser pensada tendo como princípio oferecer um lugar acolhedor e prazeroso para a criança, isto é, um lugar onde as crianças possam brincar, criar e recriar suas brincadeiras sentindo-se assim estimuladas e independentes. Diferentes ambientes se constituem dentro de um espaço.

²⁷ a BNCC entende que, na Educação Infantil, a escola “precisa promover experiências nas quais as crianças possam fazer observações, manipular objetos, investigar e explorar seu entorno, levantar hipóteses e consultar fontes de informação para buscar respostas às suas curiosidades e indagações. Nesta etapa, sua aprendizagem e seu desenvolvimento são assegurados por seis direitos: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Esses direitos conversam diretamente com os eixos estruturantes da EI – interagir e brincar. Com a nova normativa, a educação infantil passa a ser dividida etariamente (e não necessariamente por unidade, como no ensino fundamental e médio) por: creche, para bebês de 0 a 1 ano e 6 meses; creche, para crianças de 1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses; pré-escola, destinada a crianças de 4 a 5 anos e 11 meses. O principal objetivo é potencializar a capacidade intelectual, cognitiva e social das crianças de zero a três anos. É na educação infantil que os alunos em idade pré-escolar entre quatro a seis anos de idade aprendem a trabalhar a autonomia para interagir, questionar, comunicar-se, resolver problemas e refletir. O professor da Educação Infantil faz mais do que facilitar projetos de arte e artesanato ao longo do dia. É ele quem fornece estrutura e ajuda as crianças a crescerem em suas habilidades de leitura e escrita; ensina Ciências instigando a curiosidade e ajuda as crianças a se entenderem no mundo.

aprende com prazer através interação e da socialização com as crianças e adultos e na participação de diversas experiências lúdicas. O ato de brincar é uma forma de liberação espontânea das expressões e dos sentimentos demonstrados pelas crianças, é também uma forma de adquirir novas experiências, interagindo com o outro, respeitando as regras de convívio colaborando com o grupo. Aprovada em 2017, A BNCC busca a viabilização da demanda feita pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação²⁸, também requerida no Plano Nacional de Ensino como parâmetro de equidade, objetivando diminuir as grandes diferenças de oportunidades no processo educativo das crianças e suas particularidades em cada região do país. Nesse diapasão, concebe a educação infantil como centro do processo educativo, considerando seus modos próprios de pensar, de sentir, de se expressar em um ambiente cultural, acolhedor e instigante, que permite a criança apropriar-se de diferentes práticas sociais e constituir sua identidade e subjetividade, na relação com o meio e com os outros, tendo a brincadeira um papel fundamental na consolidação das aprendizagens (SOUZA, 2021).

2.5 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA INFÂNCIA

Nas últimas décadas a educação infantil passou por diversas transformações e evoluções com a criação de programas destinados a infância, atendendo uma clientela que não tinha direitos garantidos. Novos olhares foram lançados pela sociedade que percebeu que as crianças nessa fase tinham necessidades ligadas em relação aos cuidados, quanto ao educar, brincar, passando dessa forma a ser sujeito da sua própria história com necessidades e direitos (ANDRADE, 2018).

Esse processo de transformações em relação a educação infantil trouxe mudanças significativas em relação as melhorias ao trato das crianças, garantindo-lhes o direito de viver na sociedade com dignidade. Nesse sentido Andrade (2010) leciona:

A difusão das instituições de educação infantil, propagadas pelos modelos europeus e norte-americano, em especial creches e jardins de infância, acompanham outras iniciativas de regulação da vida social moderna, como a industrialização, urbanização, desenvolvimento científico e tecnológico (ANDRADE, 2010, p. 130-131).

²⁸ As atualizações na LDB obrigam os pais a matricularem seus filhos com 4 e 5 anos na pré-escola, proíbe a reprovação das crianças nessa etapa, assegura a elas uma carga horária mínima anual de 800 horas, entre outros benefícios. Com a atualização na LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação, na pré-escola, as crianças devem ter carga horária mínima anual de 800 horas, distribuída por um mínimo de 200 dias de trabalho educacional. No dia 4 de maio de 2022, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/1996 foi alterada pela Lei 14.333/2022, para dispor sobre a garantia de mobiliário, equipamentos e materiais pedagógicos adequados à idade e às necessidades específicas de cada aluno.

A necessidade da criação de um espaço acolhedor que garanta segurança no cuidado e na educação, foi sendo conquistado paulatinamente num percurso de conflitos sociais perante uma sociedade de razão.

A educação infantil não pode ser vista somente por um ângulo, sendo preciso ser pensada de forma ampla englobando as diversas modalidades de ensino que podem ser vivenciadas pela criança. Assim, a educação infantil engloba formas de socialização e de experiência educacional que vão formando a base para o ingresso no ensino fundamental para todas as crianças e todas as classes sociais, segundo Barreto et al (2008, p. 9), “[...] em sua prática pedagógica, a escola procura oferecer diversas possibilidades educacionais, afim de que as crianças descubram suas potencialidades”.

De acordo com Andrade (2018), a educação infantil é um campo fértil de aprendizagem e para a socialização, atendendo assim os direitos fundamentais das crianças, envolvendo todas as possibilidades de educação, familiar, comunitário e social.

Quanto as atividades lúdicas, há registros de sua utilização cerca de 3.000 a.C., como movimentos ligados a diversão e prazer promovendo mudanças em relação a aprendizagem. Historicamente, as brincadeiras eram desenvolvidas por toda a família, até mesmo nos ensinamentos de ofício para os filhos (ANDRADE, 2018). Conceitualmente, o lúdico está relacionado ao ato de brincar e com jogos:

Povos de vários lugares do mundo utilizam o brincar como forma de resiliência, para empoderar crianças e adultos que sofrem os impactos das guerras, de desastre naturais como terremotos e tsunamis, o abandono de crianças e mulheres ou de políticas sociais autoritárias que não focam o bem-estar do ser humano (KISHIMOTO, 2014, p. 85).

Pela importância que a infância representa na formação da personalidade do indivíduo, as atividades lúdicas não devem ser consideradas apenas como um passatempo na Educação Infantil e sim como um mecanismo de aprendizagem para o desenvolvimento da criança. É preciso quebrar as barreiras do preconceito com as instituições que dispõem de brinquedos que convidem a criança a brincar (MENEGUZZO, 2014, p. 45). Nesse sentido Meneguzzo (2014) leciona que:

Atualmente, com a tecnologia digital presente em todos os âmbitos da sociedade, a EI pode se valer desse mecanismo para desencadear o interesse da criança para a aprendizagem, já que a TD possui inúmeros recursos que o professor pode utilizar, estimulando, assim, a criança a aprender pela brincadeira (MENEGUZZO, 2014, p. 45).

As tecnologias acompanham e desempenham um papel fundamental na vida da sociedade desde o início dos tempos, no entanto, com o desenvolvimento das tecnologias digitais, tem gerado grandes transformações no comportamento das pessoas, por exemplo, o domínio das tecnologias nas formas de comunicação em todo o mundo (MENEGUZZO, 2014, p. 46). De acordo com Kishimoto:

Diante de sua importância, a natureza do brincar ou do jogar está sendo vista pelos atributos que a caracterizam: um pensamento de segundo grau, que se aplica às situações do cotidiano, como simular ser motorista, ou o ingresso no imaginário, que tem a ver com o desempenho do jogador, de uma reprodução interpretativa. Essa forma lúdica é configurada pela sequência de decisões do brincante quando se trata de um ser social com capacidade de decisão, com protagonismo, que também é embebida pela cultura na qual vive o brincante, acompanhada por regras, que provém do exterior, mas que orientam as ações lúdicas (KISHIMOTO, 2014, p.83).

Nesse contexto, de evolução das tecnologias digitais e domínio nas formas de comunicação, concorda-se com Vygotsky²⁹(1991) quando demonstra que a constituição do sujeito é constituída por meio da interação com o outro, tendo em vista que: “é ao longo da interação entre crianças e adultos que os jovens aprendizes identificam os métodos eficazes para memorizar - métodos tornados acessíveis aos jovens por aqueles com maiores habilidades de memorização” (VYGOTSKY, 1991, p. 83). Diante disso, a utilização das tecnologias se apresenta como uma facilitadora no processo de comunicação e informação, pressupostos essenciais para o desenvolvimento da aprendizagem.

Por outro lado, a atividade lúdica desperta o interesse e o prazer do aluno, leva-o para o mundo da imaginação onde a criança vive contos imaginando-se dentro da história, por isso devemos incentivá-los, permitindo que ele tenha momentos agradáveis em que ele possa criar, inventar e aprender (FARIA, 2015).

Atividade lúdica traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas para o desenvolvimento integral do aluno, a ausência dessas atividades ocorre devido a sua à industrialização e ao avanço tecnológico trazendo como consequências crianças que passam a maior parte do tempo em computadores e jogos com isso perdendo o convívio social, familiar e o entusiasmo para desenvolver atividades motoras, trazendo prejuízos em seus aspectos motor, cognitivo e social (DUARTE, 2016). O desenvolvimento motor na infância é o período propício para aquisição das habilidades motoras sendo estimulado de forma correta, atividades como pegador e fugitivo,

²⁹ Para Vygotsky, a formação se dá numa relação dialética entre o sujeito e a sociedade a seu redor - ou seja, o homem modifica o ambiente e o ambiente modifica o homem. Essa relação não é passível de muita generalização; o que interessa para a teoria de Vygotsky é a interação que cada pessoa estabelece com determinado ambiente, a chamada experiência pessoalmente significativa (NOVA ESCOLA, 2008).

corrida do lenço, futebol em grupo, queimada e cada macaco no seu galho, com isso trabalham os aspectos motores de agilidade, lateralidade e flexibilidade (BUENO, 2018). Nesse sentido, Vygotski (2010) afirma que:

Durante o desenvolvimento ulterior, todavia, e precisamente na transição para o estágio relacionado com o período pré-escolar da infância, a relação entre a brincadeira e as atividades que satisfazem os motivos não-lúdicos torna-se diferente — eles trocam de lugar, por assim dizer. O brinquedo torna-se agora o tipo principal de atividade (VYGOTSKI, 2010, p. 120).

Porém, observa-se que a cada dia as crianças fazem uso das tecnologias digitais prematuramente, com naturalidade, mesmo antes de utilizarem a linguagem verbal, demonstram interesse ou são induzidas pelos pais a fazer uso dos smartphones e tablets (MENEGUZZO, 2014). Segundo Vygotsky (2010), o processo de interação como mecanismo de aprendizagem das crianças depende da mediação de adultos:

Desde o nascimento, as crianças estão em constante interação com os adultos, que ativamente procuram incorporá-las à sua cultura e à reserva de significados e de modos de fazer as coisas que se acumulam historicamente. No começo, as respostas que as crianças dão ao mundo são dominadas pelos processos naturais, especialmente aqueles proporcionados por sua herança biológica. Mas por meio da constante mediação dos adultos, processos psicológicos instrumentais mais complexos começam a tomar forma. Inicialmente, esses processos só podem funcionar durante a interação das crianças com os adultos. (VYGOTSKI, 2010, p. 27)

Para Farias (2015), a cognição³⁰ é essencial para o estímulo na infância. Esse aspecto é fundamental para o desenvolvimento do aluno de forma global, deve ser trabalhado em atividades como nas músicas, brinquedos de montar, brincadeiras e faz de conta com isso estimulando a criatividade do aluno, estímulos cognitivos são relacionados com o desenvolvimento motor. A ausência desses estímulos é prejudicial ao raciocínio e em seus aspectos motores.

O estímulo cognitivo e do desenvolvimento motor não são suficientes para o desenvolvimento global do aluno, também depende do contexto afetivo, nas aulas de educação física devem ser trabalhados todos eles, envolvendo um clima afetivo que serve para transmitir valores, atitudes e respeito ao próximo (SANTANA, 2012).

³⁰ Cognição significa processar informações com a finalidade de perceber, integrar, compreender e responder adequadamente aos estímulos do ambiente, levando o indivíduo a pensar e avaliar como cumprir uma tarefa ou uma atividade social. Para processar, é necessário o envolvimento de várias regiões cerebrais, as quais são sede de determinadas funções que, em conjunto, expressam uma habilidade específica. Em outras palavras, o desenvolvimento cognitivo é o processo do surgimento da capacidade de pensar e compreender. ... Piaget propôs quatro períodos gerais de desenvolvimento cognitivo: sensório-motor, pré-operacional, operacional-concreto e operacional-formal (INSTITUTO NEURO SABER, 2016)

Brincar, de acordo com o dicionário Aurélio (2009, p. 329), é “divertir-se infantilmente, entreter-se em jogos de crianças, divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se”, percebe-se que o ato de brincar é algo que faz parte da vida de todo ser humano ou deveria fazer parte.

Para Oliveira (2000), brincar significa muito mais que uma recreação, se caracteriza como uma das mais importantes formas de comunicação da criança com o mundo, onde o desenvolvimento ocorre através das interações sociais que são estabelecidas durante a sua vida. Através das brincadeiras se desenvolve a atenção, a memória, a imitação e a imaginação e ainda favorece a formação da personalidade em suas diferentes áreas: inteligência, afetividade, motricidade, criatividade e sociabilidade (FANTACHOLI, 2009). Nesse sentido leciona que:

Além da interação, a brincadeira, o brinquedo e o jogo proporcionam, são fundamentais como mecanismo para desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade para melhor desenvolver a aprendizagem. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de concentrar-se, dentre outras habilidades. Nessa perspectiva, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos vêm contribuir significativamente para o importante desenvolvimento das estruturas psicológicas e cognitivas do aluno (FANTACHOLI, 2009, s.p.)

Para Flores (2001, p. 15) “a não valorização das brincadeiras nos espaços de Educação Infantil como um instrumento de aprendizagem” foi por muito tempo, um empecilho para a introdução das novas concepções que abarcam as mudanças ocorridas, em especial na Educação Infantil. O brincar não era visto como valioso em termos educacionais, quando as escolas de Educação Infantil inicial começaram a ser introduzidas na Europa Ocidental nos séculos XVIII e XIX (KRAMER, 2005).

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de agir numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos. (VYGOTSKY 1989, p. 109)

Mesmo sabendo da importância das brincadeiras para o desenvolvimento da criança, alguns pais e educadores infelizmente encaram o brincar como desnecessário ao processo de aprendizagem infantil, considerando as atividades lúdicas como um mero passatempo. No entanto sabemos que é essencial valorizar as brincadeiras no cotidiano das crianças. Sendo assim é uma tarefa necessária, tanto no convívio familiar quanto nas instituições educacionais (ANGOTTI, 2010).

É nesse contexto que se pode afirmar que uma aprendizagem significativa se constitui como sendo o processo que se dá entre a composição antecipada de conteúdos estudados ou

absorvidos anteriormente e que influenciam na maneira de recebimento dos conteúdos novos.

Estes, por sua vez, passam a influenciar as antigas informações, tornando a aprendizagem cognitiva, ou seja, a integração do conteúdo aprendido numa estrutura mental ordenada (MICARELLO e DRAGO, 2005).

O que aqui se ressalta não é o uso do lúdico baseado no modismo acadêmico, de forma alguma, defendemos que o aluno seja munido de todas as formas possíveis com aulas de qualidade para que o conhecimento seja melhor cristalizado e esse mesmo conhecimento seja de grande utilidade no seu dia a dia. (MOREIRA, 2011). Reforçando o anteriormente exposto, Luckesi afirmou:

Para que a aprendizagem ocorra deve haver a apreensão dos conteúdos expressados relacionando-os às experiências anteriores vivenciadas pelos alunos, permitindo a formulação de problemas que incentivem o aprender mais, o estabelecimento de relações entre fatos, objetos, acontecimentos, noções e conceitos, desencadeando mudanças e contribuindo para a utilização do que é aprendido em diferentes situações. Assim, sendo a aprendizagem significativa, critérios avaliativos decorrerão de objetivos claros acerca de conteúdos que são efetivamente relevantes dentro de cada disciplina, a partir dos mínimos necessários para que cada um possa participar democraticamente da vida social. (LUCKESI, 2005, p. 11).

Porque afirmarmos que o lúdico é importante? O lúdico faz parte da atividade humana e atualmente escolar, caracteriza-se por ser espontâneo, ativo e satisfatório. O lúdico acontece a partir do brinquedo, brincadeiras e jogos, pois é o momento que a criança entra no seu mundo da imaginação brincando. Logo, podemos afirmar que se é prazeroso para a criança, jovem ou adolescente, a escola poderá fazer uso dessa ferramenta, atrelando-a ao conteúdo e trabalhando de forma mais prazerosa os conteúdos necessários ao currículo escolar (OLIVEIRA, 2007).

Porque afirmarmos que a escola deve incentivar o uso do lúdico pelos professores em sala de aula? Pelo simples fato de sabermos que crianças que participam de atividades lúdicas adquirem novos conhecimentos e desenvolvem habilidades de forma natural e agradável, que gera um forte interesse em aprender e garante o prazer. Usar o lúdico é trazer para junto de si uma ferramenta super objetiva que permitirá enriquecer a aula e melhor desenvolver o processo de ensino-aprendizagem. O jogo, a dança, a gincana quando ocorrem em situações sem pressão e sem traumas, numa atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco.

Podemos afirmar, portanto, que “a conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamento que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do

erro ou punição.” (KISHIMOTO, 2003, p. 140).

Nessa esteira de pensamentos é essencial que os professores da Educação Infantil, possam estimular a curiosidade e instigar a vontade de querer brincar com o “conhecimento”, levando em consideração os saberes prévios dos alunos e primando pela contextualização, de modo que o aluno possa fazer uso prático da teoria absorvida durante as aulas (ARRIADA et al, 2013)

Em pleno século XXI e não obstante as adversidades enfrentadas pelo professor para ensinar é importante compreender que não basta entender como se aprende, é preciso descobrir a melhor forma de ensinar. Frente a este paradoxo e partindo da premissa de que é necessário remodelar-se sempre, corroboro a necessidade de recorrer ao lúdico para permitir que alunos tenham acesso às múltiplas possibilidades de aprender.

Tornar as aulas mais atrativas, envolventes e próximas da realidade do aluno é importante para garantir o processo de ensino-aprendizagem, pois na atualidade os recursos tecnológicos são vivenciados em todo o âmbito da vida, e é um processo que é vivenciado desde cedo. Logo, o professor da Educação Infantil tem a tarefa de mostrar que as atividades lúdicas podem ser tão interessantes quanto navegar pelas redes sociais (SILVA, 2017)

Desta forma, em sala de aula é preciso que o professor busque alternativas reais de como obter a maior atenção dos alunos, ou até mesmo, como despertar essa atenção a partir de outros meios, sendo jogos e brincadeiras.

Se a tecnologia é identificada em diversos momentos como vilã para o não interesse das atividades realizadas em sala, pretende-se mostrar que a ludicidade é um instrumento rico em possibilidades que supera dentro do universo escolar a banalização da tecnologia e aponta para um momento de novas descobertas com a leveza da brincadeira.

Partindo dessa realidade é preciso que o “o professor entenda que precisa deixar de ser o mero transmissor de conhecimentos científico e agir como investigador das ideias e experiências de seus alunos” (SOARES et al, 2012, p. 11).

Seguindo este raciocínio, Friedmann (1996) afirma que “A aprendizagem depende grande parte da motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade” (FRIEDMANN, 1996, p. 55).

Neste sentido, o educador que utiliza a ludicidade como aliada em seu trabalho atinge mais facilmente os alunos na ascensão ao conhecimento e compressão do conteúdo abordado em sala de aula. Friedmann afirma ainda que: “para não considerar a atividade lúdica como único e exclusivo recurso de ação”, já que essa seria uma postura ingênua: o jogo é uma alternativa significativa e importante, mas para sua utilização não exclui outros caminhos

metodológicos. (FRIEDMANN 1996, p. 56). Portanto, não se deve ignorar os outros métodos de ensino, o jogo é apenas um deles. Para Calluf:

Já se foi o tempo em que o professor ensinava e o aluno apenas repetia de forma mecânica, sem se preocupar com a aplicabilidade do conteúdo. A Biologia, como você sabe, é recheada de conteúdos fascinantes que dizem respeito a diversos assuntos. Por exemplo, como não encantar um aluno quando lhe é dado o conteúdo de corpo humano, tendo em vista que o objeto principal de estudo é o seu próprio corpo? Como já foi citado, a relação professor-aluno deve ser bilateral, ou seja, ambos são partícipes do processo em igual importância: de um lado, o professor, detentor e mediador do conhecimento; do outro, o aluno, receptor de conteúdo e, esperamos, utilizador e crítico deste, realizando transposições, inter-relações, etc., dando realmente significado ao conteúdo recebido. (CALLUF 2001, p. 22).

Segundo o autor, a utilização de jogos educativos pode constituir uma proposta inovadora e um material didático de imenso potencial educativo. Já para Moura:

O jogo, como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolas como importante aliado para o ensino, já que colocar o estudante diante de situações de jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola, além de poder estar promovendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas (MOURA, 2009, p. 80).

Podemos afirmar, portanto, que o jogo se constitui como importante aliado e pode contribuir para a aprendizagem de conceitos de ciências no ensino fundamental, porém a aplicação de jogos em sala de aula exige que o professor se cerque de alguns cuidados.

Sobre os cuidados que o professor deve tomar, Fialho (2007, p. 45) nos aponta que os principais são:

Experimentação dos jogos: o docente deve testar o jogo antes de levá-lo aos estudantes com o intuito de serem evitadas surpresas indesejáveis durante a aplicação da atividade.

Síntese do conteúdo mencionado em cada jogo: o jogo é apresentado aos estudantes quando estes já têm conhecimento dos conteúdos envolvidos na atividade; portanto, antes de ser iniciado o jogo propriamente dito, é importante que o docente faça um comentário breve sobre os conteúdos que estarão presentes na atividade. Quando o jogo é utilizado como assunto introdutório, não há a necessidade dessa síntese.

Verificação das regras: Quando o estudante não compreende as regras, ele perde o interesse pelo jogo. Dessa forma as normas devem ser claras e sem muita complexidade.

A pontuação nos jogos: Esse requisito é muito importante, pois constitui um fator motivacional muito marcante, uma vez que provoca deságios dentro do jogo.

Proposta de atividades relacionadas ao conteúdo dos jogos: Esse item é opcional, pois cada professor tem uma maneira de desenvolver as suas atividades e de conduzir as suas

aulas.

Tendo como norte as premissas já expostas até aqui, fica claro que não basta propor jogos ou outra atividade diferenciada, é necessário que estas atividades tenham relação com conteúdo abordado durante as aulas e contemple o currículo escolar.

Em abordagem feita no artigo sobre jogos educacionais, Tarouco deixa claro que a utilização de jogos na educação é ferramenta útil na motivação, na complementação e na fixação de conteúdo anteriormente ou concomitantemente trabalhados e, destaca a capacidade criadora do educando quando se trata da exploração lúdica no seu tempo livre, o que culmina num indivíduo mais autônomo e com comportamento social que lhe permite aproveitar o tempo de forma sadia.

Segundo Almeida “... jogos orientados podem ser feitos com propósitos claros de promover o acesso à aprendizagem de conhecimentos específicos como: matemáticos, linguísticos, científicos, históricos, físicos, estéticos, morais e etc. E outro propósito é ajudar no desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, físico motor, linguístico e na construção da moralidade (nos valores) (ALMEIDA, 2004, p.22)”.

De acordo com Fialho, os jogos educativos revelam a sua importância ao promoverem situações de aprendizagem que podem potencializar a construção do conhecimento, proporcionando a realização de atividades lúdicas e prazerosas e desenvolvendo a capacidade de participação ativa e a motivação. Segundo o mesmo autor, jogando o indivíduo se depara com o desejo de vencer, o que lhe provoca uma sensação agradável, pois as competições e os desafios propiciam situações que mexem com os impulsos.

Assim, Kishimoto (2009, p. 37), nos diz que a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influências de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

Seguindo esta linha de raciocínio e corroborando com as ideias de Kishimoto ressaltamos que os jogos educativos são alternativas didáticas, pois o estudante não constrói o seu conhecimento simplesmente por meio de jogos. É importante que os jogos educativos sejam utilizados como instrumentos de apoio, constituindo elemento útil tanto na introdução quanto na fixação e na avaliação de conteúdos apreendidos anteriormente. Segundo Fialho:

A utilização de jogos na Educação Infantil, visa transportar para o ambiente escolar situações que valorizem e potencializem a construção do conhecimento, que facilitem o entendimento de determinados conteúdos e que motivem e despertem o interesse dos estudantes para a aprendizagem. Considerando que o jogo promove a aprendizagem, podemos dizer que ele tem as características de um material didático que pode proporcionar uma

aprendizagem significativa. Além disso, o fato de o estudante lidar com regras permite-lhe a compreensão dos conhecimentos que aparecem vinculados a essa atividade, apresentando-lhe novos elementos para aprender. (FIALHO, 2004, p. 34)

Reforçando o exposto acima Soares (2010) afirma que:

Os jogos carregam em si problemas e desafios de vários níveis e que requerem diferentes alternativas e estratégias, sendo todos estes detalhes delimitados por regras. Isto é, da mesma forma que as regras vão estabelecer detalhes para que o jogo prossiga, será obrigatório o jogador dominá-las para que possa atuar. As operações que compõem as estratégias a serem utilizadas deverão considerar os mecanismos e as dificuldades do jogo. (SOARES, 2010, p. 76).

Face ao acima exposto, podemos afirmar que os principais benefícios que o aluno terá com o emprego de atividades lúdicas são:

- **Participação ativa do estudante no processo de ensino-aprendizagem.** A participação do estudante no jogo condiciona-se às suas habilidades e às estratégias que ele utiliza durante o desafio.
- **Diversidade de objetivos.** A diversidade de objetivos permite o desenvolvimento amplo de características individuais e de habilidades em diversas áreas.
- **Exercício do “aprender fazendo”.** Os erros e os acertos executados pelo educando durante o jogo privilegiam ações como testar, descobrir, analisar, tentar e ousar.
- **Aumento da motivação.** O estudante, assim como qualquer indivíduo, aprende melhor quando o que está sendo ensinado lhe interesse, seja pela curiosidade, seja pelo prazer, seja pelo próprio benefício.

O que queremos reforçar com o exposto até aqui é que a valorização do processo de ensino-aprendizagem é algo que deve ocorrer sempre, de modo que alunos e professores consigam uma boa interação, que o conteúdo seja melhor absorvido e que o professor sinta maior prazer ao saber que o seu aluno conseguiu assimilar de maneira positiva o exposto durante as aulas.

Desta forma não há a pretensão de afirmar que o uso do lúdico seria a solução para todos os problemas pedagógicos vividos por professores e alunos, porém, é possível afirmar que pode vir a ser uma ferramenta com a capacidade de melhor oportunizar o processo de ensino-aprendizagem em sala de aula (SILVA, 2017).

Se partirmos da ideia que para ensinar é preciso primeiro aprender, podemos dizer então que o professor da Educação Infantil pode aprender³¹ a usar estes recursos como uma ferramenta a mais para transformar suas aulas e atingir os seus alunos (RODRIGUES, 2016).

Sabemos o quanto a educação formal tem se tornado difícil de ser alcançada de maneira exitosa, principalmente depois do advento da internet, redes sociais, etc., o professor trava uma verdadeira luta com essas facilidades tecnológicas para afirmar que os conteúdos abordados em sala de aula serão úteis aos alunos para o futuro.

Se isso não pode ser feito de maneira simples com o uso do quadro, pincel, data show, livros, cabe ao professor não dispensar o uso dessas ferramentas, mas usá-las de maneira diferente inserindo aí o lúdico: jogos, brincadeiras, músicas, etc. (SILVA, 2017). O professor não pode agir mais como um mero multiplicador ou leitor de conteúdos em sala de aula. As aulas precisam fazer sentido prático para que o aluno possa usar estes conteúdos no seu dia-a-dia. A utilização de jogos na educação infantil também foi criticada, considerando-se sua natureza espontânea. Religiosos partidários do ensino fradesco, não eram a favor ao uso de jogos e brinquedos infantis e sim, defensores da introdução do aprendizado através das rezas. Dentro da ideologia religiosa, o brincar, associado ao prazer causava a corrupção infantil e não combinava com o espaço de educação (CARVALHO, 2016).

A brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação. A brincadeira é a entrada na cultura, numa cultura particular, tal como ela existe num dado momento, mas com todo o seu peso histórico (BROUGÈRE, 2010, p.82)

Durante as brincadeiras, a criança toma posse daquilo que Brougère (2010) chamou de “cultura lúdica”, regras e significações que tornam os jogos possíveis. De acordo com estudos, desde a antiguidade as brincadeiras eram utilizadas como mecanismo de ensino, mesmo assim, com toda história construída no tempo, ainda hoje o termo ainda não tem uma definição exata, variando de acordo com o contexto (WAJSKOP, 2012).

A brincadeira na infância é essencial pela interação que ocorre dentro e fora do ambiente escolar “os jeitos de expressar-se ludicamente e os repertórios lúdicos de cada criança são os canais de comunicação que elas têm para apreender o mundo à sua volta, relacionar-se com os outros e com seus encontros. (Friedmann, 2012, p.24). Tratar de tecnologias na educação não é um tema unanime entre os pesquisadores que tratam do tema. É um campo de

³¹ De acordo com Silva (2019), o educador tem papel no desenvolvimento de atividades lúdicas na sala de aula. A autora acredita que para trabalhar com jogos de forma educativa no âmbito escolar é indispensável que o docente desenvolva estratégias que despertem o interesse das crianças.

estudo que está no campo da educação e da comunicação. Fato esse que dá aberturas para questionamentos e obstáculos que demonstram a sua estrutura complexa (CAMILO, 2019),

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil -RCNEI – (1998), “brincar é umas das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia”. Para Meneguzzo (2014, p. 26) a tecnologia advinda das transformações da sociedade, faz parte da vida da maioria da população, desta forma, espera-se que sejam utilizadas no dia a dia das salas de aula.

Essas mudanças sofridas pela sociedade exigem uma nova postura por parte do professor, o qual deve iniciá-la com a descentralização da sua figura para a do aluno no ambiente da sala de aula. Além disso, esse deve estar em sincronia com a contemporaneidade e, para isso, saber utilizar as tecnologias em benefício de um ensino mais eficiente e dinâmico, trabalhando a parceria com o aluno e tendo consciência de que não é o detentor do conhecimento. (MENEGUZZO, 2014, p. 26).

Segundo Meneguzzo (2014), as tecnologias podem contribuir significativamente no processo educacional, desde que, utilizadas adequadamente elas podem contribuir ampliando as possibilidades de ensino-aprendizagem.

Para Levy (2000) *apud* Meneguzzo (2014), a utilização das tecnologias sem um devido planejamento, não terá como resultado uma educação de qualidade, apesar da importância que as mesmas sejam utilizadas e proporcionadas às crianças. Porém, é preciso que a utilização das tecnologias digitais seja utilizada com o objetivo de auxiliar na formação de um aluno-cidadão, que participe, questione e acima de tudo, aprenda a trabalhar em grupo.

Por outro lado, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) – Lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990, dispõe no seu Artigo 16, inciso IV, a criança tem o direito de “brincar, praticar esportes e divertir-se”. Nesse sentido, é preciso que os professores tomem ciência da importância do “brincar infantil”, promovendo assim, o desenvolvimento integral das crianças em todos os aspectos, mesmo na era digital.

Segundo Araújo e Reszka (2016), apesar de todo desenvolvimento tecnológico na atualidade, não se deve esquecer que “o uso dos brinquedos e brincadeiras tradicionais pelas crianças não deve ser abandonado, pois o ato de brincar propicia à criança classificar, ordenar, estruturar e resolver pequenos conflitos entre elas”.

Com o aperfeiçoamento e abrangência das mídias e das tecnologias digitais, no mundo inteiro, o cenário educacional não teve e não tem como fugir dessas modificações. Diante disso, faz-se necessário compreender que a Educação Infantil brasileira, abordada pela Lei de Diretrizes e Bases – LDB (BRASIL, 1996) como a primeira etapa da educação básica, deve acompanhar a nova concepção de sociedade. Em vista disso, devem-se considerar as

transformações e inovações ocorridas e vivenciadas pelas pessoas a partir da explosão tecnológica e midiática das últimas décadas. (ARAÚJO & RESZKA, 2016, P. 178-179)

Para as autoras, a utilização das tecnologias desde o princípio da vida escolar é de fundamental importância, tendo em vista, que as crianças na atualidade têm acesso cada vez mais cedo às mídias eletrônicas, mesmo antes do início da vida escolar. A propósito, a Psicóloga Clínica Dr^a Andrea Christiano, aponta que a utilização das tecnologias na infância, provoca questionamentos polêmicos quanto ao desenvolvimento afetivo, cognitivo e social das mesmas, uma vez que substitui amigos e jogos reais pelos virtuais. Nesse sentido, leciona que uso indiscriminado pode desconstruir os vínculos afetivos na família, gerando dificuldades no âmbito escolar por falta de equilíbrio entre a cognição e o afeto, prejudicando dessa forma o desempenho escolar (CHRISTIANO, 2019, s.p.)

Atualmente, a maioria dos pais trabalham o dia todo, como poderão controlar o que a maioria das crianças assistem, jogam ou acessam nas redes sociais? Ainda, é preciso o cuidado para o desenvolvimento de outras atividades com o objetivo de evitar o sedentarismo e desligá-los da ilusão virtual causada pela tecnologia, aponta a psicóloga Andrea Christiano.

A tecnologia por sua vez constitui como grande aliado no processo de desenvolvimento da sociedade, podendo apresentar benefícios e malefícios³² como nos aponta Câmara et al (2018):

São incontáveis os benefícios e as facilidades que a internet proporciona aos usuários, porém essas ferramentas também proporcionam danos aos indivíduos devido ao uso demasiado. O uso prematuro e exorbitante de qualquer tipo de aparelho eletrônico acarreta em grandes malefícios no desenvolvimento infantil, gerando problemas emocionais, físicos e mentais no indivíduo. Por esses motivos os limites de utilização e a maneira que devem ser inseridos, devem ser analisados (FIRES, 2017 *apud* CÂMARA et al, 2018, p. 6)

É necessário que os pais tenham conhecimento quanto aos riscos que o uso sem controle de aparelhos audiovisuais acarreta para o desenvolvimento das crianças. Tapscott (1999, 2010) *apud* Couto (2013), conceitua a infância no século XXI como “GERAÇÃO NET”, sendo uma geração que já nasce cercada pela mídia digital. “Inseridas na cibercultura, as crianças constroem diferentes percursos e ações, pois são cada vez mais autônomas e independentes” (MENEZES; COUTO, 2010). Nesse sentido, é preciso que pais e professores tenham consciência e responsabilidade em orientar e controlar o uso dos recursos tecnológicos, da

³² a prevalência de sedentarismo entre as crianças deve-se principalmente aos avanços tecnológicos, que trouxe como consequência o aumento do tempo de tela (computador, televisão e videogames), a diminuição do nível de atividade física diária recomendada, dando possibilidade de agregar doenças em sua vida futura

mesma forma, intercala-los no dia a dia, com brinquedos e brincadeiras tradicionais. Em relação ao tema, Haetinger (2008) apud Araújo e Reszka (2016) destacam que mesmo com a modernidade, as brincadeiras e jogos do passado tem sua importância para o universo das crianças, brincadeiras que segundo a autora divertiam nossas avós (ARAÚJO; RESZKA, 2016). Para os psicólogos Alexandre Doia e Jordana Balduino, vivemos na era digital, e as facilidades proporcionadas pelo uso das tecnologias em seus diversos aspectos da vida: trabalho, lazer, saúde, escola. No entanto, é preciso ficar atento com o que é exibido em celulares e *tablets* para crianças, muitas delas, antes mesmo de iniciar sua vida escolar, tendo em vista que, apesar de se apresentar como uma ferramenta pedagógica, é preciso questionar seu uso em excesso por crianças, dentro e fora da escola (BALDUINO & DOIA, 2019, s.p.).

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC – (2018) a primeira etapa da Educação Básica, ou seja, a Educação Infantil, as interações e as brincadeiras são apresentadas como eixos estruturantes, onde as crianças “podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização” (BRASIL, 2018, p. 36).

Dessa forma, pode-se visualizar, a grande importância das práticas lúdicas no contexto escolar, como mecanismo de fortalecimento da formação dos alunos, pois, essas atividades possibilitam novas experiências por conta da interação em grupos dentro da escola (FARIAS; PIZZOL; SANTINELLO, 2020).

Todavia, com a revolução tecnológica, surge uma nova relação com o brincar o que abre possibilidades para novas experiências e aquisição do conhecimento na escola, o que vem de encontro com as mudanças que devem ocorrer nas metodologias de ensino na primeira infância.

Nesse sentido, Xabregas e Brasileiro (2019, p. 425) lecionam, “assim, para ser professor(a) atualmente, é preciso conhecer a criança de hoje! Crianças que têm o direito à inclusão digital sem perder a essência, o significado e o tempo da infância”.

A contemporaneidade, vem se apropriando das tecnologias digitais e as crianças já nascem nesse mundo das mídias digitais e tornando-se natural as relações desenvolvidas com as tecnologias. Diante disso, a tecnologia se apresenta como um elemento cultural, sendo importante o contato dos alunos com as novas tecnologias, tendo em vista que os aparelhos eletrônicos já fazem parte do seu cotidiano (FARIAS; DAL PIZZOL; SANTINELLO, 2020).

Leva-se em conta não só a necessidade de inclusão digital no cotidiano. Todavia, o importante é saber que a família instrui a viver em sociedade. É por meio dela que se passa a conhecer os obstáculos do convívio social e os limites de cada indivíduo. Portanto, encarar de forma realista, os recursos tecnológicos e manter sempre que possível o diálogo e a troca de experiências

com pais e famílias que também procuram crescer em relação aos recursos tecnológicos (CAMILO, 2019, p. 19).

De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), a indicação de telas de aparelhos de mídias só é indicada para crianças com mais de dois anos, buscando assim prevenir das ações e reações da utilização de aparelhos tecnológicos que as crianças precisam ter para o seu desenvolvimento com qualidade de vida. Segundo Nathalia Pontes, Mestre em Psicologia da Educação pela PUC-SP e escritora de livros infantis, “com a popularização da tecnologia e o acesso mais frequente de um público cada vez mais jovem às telas, aplicativos e redes sociais, a cidadania ganhou um pacote de expansão: a Cidadania Digital” (PONTES, 2020).

2.6 A INTENSIFICAÇÃO DO TRABALHO DOCENTE NA PANDEMIA

No Brasil as medidas de prevenção e combate ao Coronavírus foram instauradas conforme o parecer de cada governo estadual e municipal, seguindo as leis federais, ficando a cargo dos governadores estaduais a deliberação das ações preventivas e de enfrentamento ao novo Coronavírus. Devido à gravidade da situação, fez-se necessário um rigoroso isolamento social, que atingiu diversos setores, como empresas, indústrias, esporte e educação.

Por conta disso, Saviani e Galvão (2021, p.37), afirmam que “Comércios, indústrias e serviços tiveram suas rotinas alteradas e não diferiu com as escolas, nas quais, logo após o início do ano letivo, as atividades presenciais foram suspensas”. Neste panorama, é pertinente afirmar que vários países foram afetados com a Pandemia, diante desta realidade o campo da educação sofreu muitos impactos. A suspensão das aulas e o fechamento das escolas, creches, faculdades, universidades, foram consequências geradas pela pandemia, que trouxeram grandes desafios para alunos, pais e professores.

Em Rondônia, no dia 16 de março de 2020, o governador, através do Decreto n.º 24.871, em obediência à Lei Federal n.º 13.979, de 6 de fevereiro de 2020, decretou situação de emergência, por conta do aumento de incidência de casos confirmados e suspeitos de COVID-19. Em seguida, no dia 20 de março de 2020, a chefia do Estado, através do decreto n.º 24.887, “Declara Estado de Calamidade Pública em todo o território do Estado de Rondônia, para fins de prevenção e enfrentamento à pandemia causada pelo novo Coronavírus (COVID-19)” e revoga o Decreto n.º 24.871, de 16 de março de 2020. Nesse momento ocorre, então, a suspensão das atividades educacionais presenciais na rede pública e privada, por quinze dias, com iminência de prorrogação. Os transtornos causados pela Pandemia foram imensuráveis, impactando toda a rede de educação com o fechamento das escolas. No ensino infantil, por

exemplo, trouxe novas preocupações como, adaptar o atendimento e as práticas pedagógicas a esse novo cenário. No dia 1.º de abril de 2020, o Presidente da República adotou a medida provisória n.º 934, estabelecendo normas excepcionais acerca do ano letivo da educação básica e do ensino superior, conseguindo às ações de enfrentamento à pandemia. A medida prevê que:

Art. 1.º O estabelecimento de ensino de educação básica fica dispensado, em caráter excepcional, da obrigatoriedade de observância ao mínimo de dias de efetivo trabalho escolar, nos termos do disposto no inciso I do caput e no § 1.º do art. 24 e no inciso II do caput do Art. 31 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, desde que cumprida a carga horária mínima anual estabelecida nos referidos dispositivos, observadas as normas a serem editadas pelos respectivos sistemas de ensino. (MEDIDA PROVISÓRIA Nº 934, DE 1º DE ABRIL DE 2020).

Até então, já se passavam quinze dias de suspensão das aulas presenciais, e ainda não havia um plano de ação voltado efetivamente à educação, faltavam medidas verdadeiramente efetivas para a resolução da problemática em que a rede educacional nacional se encontrava. Consequentemente, em 5 de abril de 2020, por meio do Decreto nº 24.919, foi deferido o uso de recursos tecnológicos, como meio de oferecer as aulas, como cita o cap. II, Art. 9.º, inciso 5.º:

Art. 9º Ficam suspensas pelo prazo de 30 (trinta) dias, a contar de 17 de março de 2020, podendo ser alterado o período conforme necessidade, as atividades educacionais em todas as instituições das redes de ensino pública e privada. § 5º As Instituições de Ensino poderão fazer uso de meios e tecnologias de informação e comunicação para a oferta de aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia, nos termos da Portaria nº 343, de 17 de março de 2020, do Ministério da Educação, devendo o setor administrativo delas observar as restrições do art. 5.º (BRASIL, 2020).

A rede educacional pública de Rondônia começou um leve ensaio de mudança, enquanto que a rede privada já estava utilizando os meios tecnológicos há algum tempo. Era o preâmbulo do ensino remoto sendo anunciado na rede pública de Rondônia. Para Saviani (2021, p.38) “o ensino remoto é posto como um substituto excepcionalmente adotado nesse período de pandemia, em que a educação presencial se encontra interdita”.

Ainda nesse contexto o Decreto nº 25.049, de 14 de maio de 2020, “Institui o Sistema de Distanciamento Social Controlado para fins de prevenção e de enfrentamento à epidemia causada pelo novo Coronavírus/COVID19 [...]”, mantendo o Estado de Calamidade Pública. Quanto à educação, prorrogou a suspensão das aulas presenciais até 30 de junho de 2020, consentindo que:

[...]§ 1.º, as instituições de ensino poderão disponibilizar salas de informática ou laboratórios aos alunos que não têm condições de dar continuidade dos estudos a partir das suas residências, sendo obrigatória a adoção das medidas de segurança[...], autorizando ainda o funcionamento das creches para atendimento presencial, apenas para os filhos de profissionais vinculados às

atividades essenciais e crianças com deficiência, conforme as fases do distanciamento social, obedecendo ao limite máximo de 20% (vinte por cento) da sua capacidade, segundo as medidas sanitárias (BRASIL, 2020).

Em dois de junho de 2020, o Ministério da Educação (MEC) homologa o PARECER CNE/CP n.º: 5/2020, que já havia sido aprovado pelo Conselho Nacional de Educação (CNE) no dia vinte e oito de abril de 2020, que manteve a autorização para que as aulas não presenciais passassem a computar como carga horária. Dando às escolas um artifício para conciliar as aulas remotas ao cumprimento mínimo de horas letivas obrigatórias.

A partir da autorização da utilização dos recursos tecnológicos como meio de ofertar as aulas remotas, a Secretaria de Educação do Estado de Rondônia (SEDUC) e a Secretaria de Educação do Município de Porto Velho (SEMED), e Conselho Municipal de Educação (CME), prepararam os seus planos de retomada ao ano letivo, e os implementaram através de pareceres, portarias e memorandos que visavam organizar, reorganizar e ofertar as aulas no modelo remoto. Nesta perspectiva verificamos a intensificação ao uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's), na esfera educacional e a forma dominante para impulsionar o cenário do ensino emergencial como estratégia. Com isso as aulas da educação infantil, bem como as demais etapas, passaram a ser ministradas através de ferramentas como Ambientes Virtuais (AVA's), WhatsApp, Classroom, Google Meet, entre outros aplicativos e recursos tecnológicos. No mês seguinte, no dia sete de julho, reconhecendo a necessidade de um plano instrumental de volta às aulas, o Conselho Nacional da Educação (CNE) aprovou o Parecer CNE/CP n.º: 11/2020, orientando as ações para o retorno gradativo das aulas e atividades pedagógicas presenciais, contudo enfatizou que o ensino à distância se faria necessário até o ano de 2021, no mínimo (BRASIL,2020).

A cada novo decreto surgiam novos desafios, havendo a necessidade de os profissionais da educação reinventarem suas práticas pedagógicas. A preconização das aulas remotas através de ferramentas tecnológicas, agora sendo uma exigência legal para efetivar os dias letivos na esfera educacional. Nessa conjuntura a comunidade escolar buscou se ajustar à nova realidade, procurando meios de proporcionar e garantir o direito assegurado aos educandos previstos em lei. Diante da demanda emergencial, surgiu a oferta do ensino remoto, que impeliu aos professores uma necessidade em adaptar-se aos moldes de suas aulas e compartilhar dos conteúdos didáticos.

Nesse cenário, Charczuk (2020, p.12), garante “podemos conjecturar que os professores, em um primeiro momento, (pre)ocuparam-se em pensar recursos técnicos (áudio, vídeo, apostilas) que subsidiam o ensino remoto [...]”. A ‘priori’, desta forma, se observa o início de

um vínculo possível com o conhecimento e com os alunos, mas de maneira superficial como se estivessem colocados em segundo plano. Sabe-se que a escola é um ambiente que partilha resquícios de uma educação tradicional, que exige a sustentação dos vínculos, ainda dar-se de outras formas, uma delas é a falta de formação dos professores em sua graduação no que tange os recursos tecnológicos digitais. Entretanto, Charczuk (2020, p.13) pontua: "[...] centrarmos no debate sobre os recursos tecnológicos em si, propomos que o questionamento acerca dos modos de sustentar a interação no ensino remoto inscreve-se como grande desafio".

Nota-se que o ensino remoto tem o papel de estreitar os laços entre professor, aluno e conhecimento que determina reflexos de conceito dos sujeitos e de desenvolvimento nos processos de ensino e aprendizagem, mas a realidade da grande maioria dos alunos impede esse processo. É possível afirmar que a interação entre o professor e o aluno, ou falta desta, se destaca como um aspecto importante nesse processo educacional no viés do ensino remoto.

Conforme destaca Maurano (2006), o termo interação remete-se “ao laço afetivo estabelecido entre o professor e o aluno”. Lacan (1997) dedicou um dos seus seminários ao trabalho com o conceito de interação e transferência, resgatando os apontamentos freudianos sobre o tema e incluindo a dimensão desses pressupostos no processo de aprendizagem. Nesse sentido, a personalidade dos professores mobiliza e constrói laços com os estudantes tanto quanto, ou mais que, os conteúdos, pois entende que o acesso ao conhecimento é realizado através da pessoa do mestre. Freud (2012b).

Nessa concepção foi possível considerar que a interação possibilita ao aluno se valer do professor e retirar um saber próprio dessa relação. Com essa reflexão, convidamos a pensar sobre o efeito que tal laço provoca tanto nos alunos quanto nos professores. Nesse sentido Speller (2004, p.38), afirma:

É de suma importância que o professor se aproxime desse conceito no exercício da docência, pois, ao trabalhar com pessoas, a profissão exige dele que se ocupe das relações estabelecidas com essas pessoas e não somente conhecer o conteúdo a ser ensinado, elegendo uma proposta metodológica para transmitir conhecimento. Nesse sentido, pode-se questionar de que modo inscrever uma presença e estabelecer um laço transferencial, mesmo que estes sejam mediados pelas tecnologias, em espaços outros que não a escola. (SPELLER, 2004, p. 38).

O autor provoca à reflexão, nesse sentido, a repensar sobre a prática pedagógica do professor, considerando o momento atual da pandemia e analisar-se-á nesse sentido o ensino remoto ofertado na esfera educacional. Diante do cotidiano das aulas remotas, os professores repassam materiais (textos, áudios ou vídeos) prontos aos alunos utilizando meios digitais ou impressos, essa é a realidade das escolas públicas. Na educação infantil as aulas são ministradas

pelos grupos de WhatsApp, onde quem recebe as mensagens e orientações das atividades propostas são os pais, que reproduzem a informação aos filhos, assim, identificamos que não há um laço entre professores e alunos, porque não há um contato direto. Como menciona Lajonquière (2011), “a educação não pode estar distanciada da palavra do mestre, pois, se assim se coloca, não pode ser considerada como processo formativo, mas apenas repasse de informações”.

Ainda nesse sentido, se afirmou a relevância da palavra e do encontro entre as tecnologias, sejam digitais ou impressas, e ganham espaço como novo ambiente a ser preenchido de forma inédita, tanto pelo professor quanto pelos alunos, como lugar de vínculo entre professor, aluno e conhecimento.

Alguns breves conceitos restam a serem efetuados quando se leva em consideração o processo de constituição subjetiva do aluno e sua relação com o ensino remoto. As crianças pequenas, vinculadas, sobretudo ao contexto da educação infantil, que vivenciam um tempo constitutivo que as coloca fortemente alienadas no corpo do outro (LACAN, 2008b), e aquelas que se encontram com algum impasse no seu processo de constituição como sujeito, tendem a necessitar da presença física e material do corpo de outro adulto no percurso do ensino remoto.

Assim, puderam analisar o seguinte, o adulto que divide o espaço físico com a criança necessita operar como suporte para a palavra do professor. Por este fato, opera-se um abismo do espaço público suscitado pelo espaço privado-doméstico que dificulta a relação da criança com outras abordagens do social possível, além do familiar.

Nessa perspectiva, Charczuk (2020, p.15) ressalta “que a escola se configura para as crianças como um lugar próprio e de encontro com outras crianças, ao contrário da casa, lugar compartilhado com a família”. Conforme demonstrado nesta pesquisa, “a escola como espaço terceiro entre a criança e a família é de extrema importância na composição da criança pequena ser como sujeito e sua inserção na cultura” (KUPFER, 2009, p.14), a qual assim se integra em ambiente protetivo para situações de violências domésticas de toda ordem problemas estes que alongam a ficar ainda mais invisibilizados no atual cenário, sobretudo quando envolvem crianças bem pequenas.

É possível afirmar que os alunos de educação infantil foram prejudicados, nessa transição do ensino³³, muitos nem sequer chegaram a conhecer o espaço escolar, de fato, pois ainda iriam ingressar pela primeira vez na creche ou no pré escola. Ante a isso, faz-se necessário

³³ Durante a pandemia, a necessidade de ensino remoto evidenciou dificuldades na maior parte das escolas brasileiras, em especial nas unidades públicas, onde foi possível somar o despreparo tecnológico à falta de conhecimento de como ensinar por meios virtuais.

refletir sobre esse “novo normal”, tão citado nas mídias. Ressalta-se que o ensino remoto foi necessário, neste momento, mas não é o ideal, principalmente na educação infantil, que os eixos norteadores para prática é o brincar e a interação, mas não se busca apontar culpados. Esse novo modelo de ensino foi a estratégia encontrada para manter o vínculo escolar com segurança a nossa sociedade.

Em virtude disso, leis, decretos e pareceres, foram aos poucos instituindo as normas do uso de recursos tecnológicos para o atendimento na rede educacional. Todas as exigências e características estipuladas pelas autoridades foram sendo atendidas gradualmente, dando forma ao chamado, Ensino Remoto Emergencial. É importante frisar que esse novo modelo não atende todas as demandas educacionais, mas foi à única estratégia possível para retomar as aulas, que passaram a acontecer por meio de celulares e/ou computadores, através de aplicativos como WhatsApp, Google Meet, Google Classroom, Zoom, AVA's, entre outros. Ou seja, o ensino passou a ser ministrado por meio das novas TIC's. Uma nova prática pedagógica que atendesse às exigências deste momento de transição precisou ser adotada por educadores de todas as etapas da educação, assim como a adesão de novas ferramentas, ou melhor, novas ferramentas tecnológicas para o desenvolvimento de suas práticas. Em virtude dos fatos houve a intensificação do trabalho docente, que ocasionou sobrecargas de atividades exigidas como, por exemplo, gravação de vídeos, elaboração de portfólios, relatórios individuais, atividades impressas, e para evitar a evasão escolar, a busca ativa pelos alunos. É relevante destacar que o ensino remoto também sobrecarregou os alunos, e, em contrapartida, a família.

O papel do gestor foi crucial ao andamento do sistema emergencial de ensino remoto, pois é ele quem media a articulação entre prática docente e viabilização das aulas, agindo de forma planejada, para que o aluno seja priorizado e acolhido de maneira efetiva. O isolamento social repentino afetou negativamente toda a sociedade, em especial os profissionais da educação, educandos da educação infantil e suas famílias. Nesse “novo normal”, professores foram obrigados a mudar suas rotinas e práticas pedagógicas, após meses de suspensão das aulas presenciais, tendo que adaptar-se ao desconhecido, o ensino remoto. Ressalta-se que esta realidade foi posta em todas as modalidades de ensino, não foi exclusiva da educação infantil, o que desafiou gestores, professores, alunos e responsáveis a darem seguimento às atividades educacionais utilizando recursos tecnológicos já existentes, mas desconhecidos por muitos, a reinventarem-se, a partir da proposta dos órgãos mantenedores da educação de alcançar os alunos e continuar mantendo o vínculo educacional com as crianças, para que amenizassem as implicações no processo de ensino/aprendizagem (GONÇALVES et al, 2022). Em síntese, pode-se afirmar, que nos primeiros meses de atividades remotas, os responsáveis pelas crianças

participaram de forma ativa das atividades e a interação por meio do grupo de WhatsApp, porém, devido ao longo período de distanciamento social decorrente da pandemia e os muitos meses sem aula presencial, gerou uma ausência de devolutivas das atividades (GONÇALVES et al, 2022, p.14).

CAPÍTULO III

3 EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL

Para Lévy (2000) apud Meneguzzo (2014), o desenvolvimento tecnológico e as mudanças sociais que ocorreram no mundo nas últimas décadas, não afastou da escola o seu objetivo e desafio de formar cidadãos. Nesse contexto de mudanças e transformações, “percebe-se a necessidade de uma integração das tecnologias digitais no espaço das escolas” (MENEGUZZO, 2014, p. 28). Nesse sentido, aponta:

O avanço das novas linguagens requer que as tecnologias sejam selecionadas, avaliadas, compiladas e processadas para que se transformem em conhecimento válido, relevante e necessário para o crescimento do homem como ser humano em um mundo autossustentável. A educação está sendo confrontada com a necessidade de aprender a utilizar e a conviver com as TD, já que ela é a forma mais eficiente de concretizar o desenvolvimento de uma sociedade mais justa e democrática (GADOTTI, 2000 apud MENEGUZZO, 2014, p. 29)

O Brasil é um país multicultural, cabe à escola trabalhar todas as formas de culturas para garantir assim uma formação correta as e à sociedade. É papel da escola passar para as crianças as diferenças étnicas e culturais, ou ainda, que as pessoas são diferentes fisicamente, mentalmente ou até mesmo de personalidade, mas, acima de tudo, são humanas e merecem ser valorizadas e respeitadas (SILVA, 2019, p. 996).

Para Muller (2015), o que antes era indicado e utilizado por adultos, na atualidade, a tecnologia é objeto de interesse também de crianças, porém, “as crianças continuam brincando, criando, teimando, discutindo, passeando pelos desenhos impressos, divertindo-se nos parques e ruas”. Para o autor, as atividades desenvolvidas pelas crianças se complementam e não se apresentam como substituições de umas por outras. Nesse contexto, aponta o autor:

A criança de hoje é diferente da criança que fomos. Ela pede para fazer uso das tecnologias e manifesta seu poder de autoria diante das diferentes ferramentas de produção e expressão, “nas mais diversas linguagens, construindo entendimentos que podem ser compartilhados. Autoria que deixa marcas, que fala de si e do outro, que registra, dá visibilidade e reescreve a história” (FANTIN, 2012 apud MULLER, 2015)

É fato que a integração da criança as novas tecnologias fazem parte do mundo contemporâneo, proporcionando novas interações, novos espaços de aprendizagem, assumindo

um caráter colaborativo. A sociedade é dinâmica e as transformações são vivenciadas em todos os sentidos, principalmente relacionados às novas culturas da infância, “marcadas pelo fim das brincadeiras puras e inocentes, despidas de maldade e pensamento tendencioso, em um momento histórico que os interesses se tornam protagonizados pelo individualismo” (POSTMAN, 2012 *apud* CANASSA, 2013, p. 35).

Para Shariff (2011) *apud* Canassa (2013), “para os jovens e as crianças, o ciberespaço é uma floresta que aguarda para ser descoberta por um animal outro enjaulado. Há muito a explorar, um mundo infinito de maravilhas, mas também de muitos perigos”.

A propósito, observa-se, que as crianças na atualidade estão se descaracterizando, as brincadeiras de crianças tão comuns nas ruas estão desaparecendo e os jogos infantis são espécies ameaçadas (POSTMAN, 2012)

Analisar o comportamento de uma criança na atualidade é preciso compreender os diferentes espaços educacionais, como nos aponta Muller (2014):

Se quisermos saber como as crianças se relacionam com as “novas coisas do mundo”, precisamos pensá-las interagindo com a cultura a partir das transformações da sociedade contemporânea. Nessas interações, as produções culturais para a criança podem ser entendidas como uma apropriação ativa e uma recriação da cultura pelas crianças, constituindo-se em possibilidade de memória e resgate de identidades para além dos produtos da cultura destinados à substituição de um tempo-espaço que as crianças não possuem mais. (FANTIN, 2008, *apud* MULLER, 2014, p. 64)

Para Muller (2014), as tecnologias proporcionaram outros meios de operação do meio intersubjetivo e cognitivo³⁴, fato esse, que contribuiu para as mudanças do cotidiano das crianças:

No cotidiano infantil, a introdução da tecnologia, por meio de computadores e jogos eletrônicos, alterou as formas de brincar, mudou o uso do tempo livre, dos espaços necessários para brincadeiras, trouxe novas linguagens, desenvolveu novos consumos, além de ter trazido mudanças nas formas de ler e de escrever, já que saímos do papel e caneta para a tela do computador – limitamos o uso dos textos escritos para darmos relevância às figuras e imagens (MARTINS & CASTRO, 2011 *apud* MULLER, 2014, p. 72).

Percebe-se, que a cada dia, os termos mídia, criança e tecnologia vão se fundindo e criando novas perspectivas para que seja discutida sobre a sua presença ou ausência no contexto da educação infantil, tendo em vista, que a todo momento surge a necessidade de se deparar

³⁴ A utilização de jogos e ferramentas que se apropriam desta ação dentro das paredes escolares não se trata de uma repetição de jogos digitais brincados em casa para entretenimento, pois, no âmbito escolar, jogos com foco e objetivos de aprendizagem deverão ser priorizados. A intencionalidade que determinado jogo irá proporcionar para criança deve focar no desenvolvimento de habilidades e na geração de conhecimento (FARIAS; DAL PIZZOL; SANTINELLO, 2020, p. 8).

com ela. Há um ar de contemporaneidade na educação brasileira com a aproximação da escola com a utilização das novas tecnologias, todavia, as desigualdades socioeconômicas tem gerado uma certa exclusão em relação à cultura digital (MARTINS & CASTRO, 2011).

De acordo com Muller (2015) nos estudos realizados com crianças de 5 a 6 anos, foi observado que:

Essas práticas digitais que, segundo Borges (2019, p.1), podem ser definidas como “[...] conjunto de práticas, costumes e formas de interação social as quais são realizadas a partir dos recursos da tecnologia digital, como a internet e as TICs — Tecnologias de Informação e Comunicação” (MULLER, 2015, p. 60)

As novas tecnologias de comunicação e informação trouxeram mudanças consideráveis e positivas para a educação. No entanto, é necessário pensar esses meios tecnológicos a partir da criança, como um sujeito de direitos, que tem potencial criativo, imagético, produtor e reflexivo, e, assim, de fato, promover aprendizagens significativas e, principalmente, acessíveis a todas as crianças.

A cultura digital, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), refere-se ao uso das novas tecnologias dentro e fora do ambiente escolar como mecanismo que oportunize aos alunos e para toda a sociedade conhecimentos úteis, incluindo assim o uso das tecnologias no rol das dez competências gerais apresentadas pela BNCC (PLANETA EDUCAÇÃO, 2019).

A cultura digital como competência da BNCC foca no uso específico de recursos tecnológicos, mas com senso crítico. Ela visa ensinar às crianças e adolescentes a dominar o universo digital, para que consigam utilizar as ferramentas multimídia para aprender a produzir. A inclusão da competência da cultura digital nas normas da BNCC é um reflexo do cenário no qual vivemos, onde tudo é feito por do uso da tecnologia. Então, como as crianças já nascem nesse meio, não há como deixar de levar esse tipo de conhecimento para a sala de aula (PLANETA EDUCAÇÃO, 2019, on-line).

Para Matos (2016, p. 29) “A Cultura Digital permeia nossa sociedade e nossa educação. Incluir tecnologias não é mais novidade, mas quase obrigatoriedade no processo ensino-aprendizagem”, porém, mesmo em meio à cultura digital ainda está deixando muito a desejar, tendo em vista a falta de modernização e investimentos que impulsiona esse novo modelo em contrapartida do ensino tradicional aplicado em grande parte das escolas no país. Nesse sentido, expõe:

A Cultura Digital permeia a realidade escolar até porque vive-se a disseminação diária de aparatos tecnológicos. Com o uso da tecnologia, o homem vive algo inimaginável décadas atrás: o rompimento de barreiras virtuais e o incremento da comunicação em nível mundial. É nesse contexto que o presente trabalho procura vincular a sala de aula ao uso de Tecnologias

Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), como meio indispensável de ampliação de conhecimentos. Num mundo ambientado em um constante processo de incremento comunicativo, a interação interpessoal e os meios de se obter informações evoluem de acordo com a própria evolução tecnológica e social. A busca por conhecimento qualitativo avança de acordo com as necessidades pessoais. Há atualmente diversos dispositivos como smartphones, tablets, rádio, televisão e internet que estreitam não só os relacionamentos, como também a busca constante por informações (MATOS, 2016, p. 10).

A Cultura Digital surge como um mecanismo de transformação, a partir das redes sociais, que é a cultura do compartilhar, de criação coletiva e agrupamentos. São processos de articulação política e social que impactam nosso modo de vida, o modo de construção e formulação de idéias, encontrando no mundo digital um novo modo de elaboração (BARATTO e CRESPO, 2013, p. 19)

De acordo com a professora Rose Cerny, coordenadora de projetos institucionais de educação a distância do Núcleo Multiprojeto de Tecnologia Educacional da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), “Um dos principais benefícios da cultura digital na escola é a possibilidade de o estudante estar em rede, participar de comunidades de aprendizagem e não ficar isolado, restrito à sala de aula”. É preciso que a cultura digital esteja no currículo de cada disciplina e todos ganham com a inclusão das TICs em sala de aula.

Assumir-se habitante de ambientes virtuais é um dos maiores desafios para professores e alunos vivenciarem processos de aprendizagem cooperativa. Aliada a esse desafio está a necessidade de o professor conhecer e dispor-se a aprender ao longo de sua profissão as características específicas do ensino e da aprendizagem na educação a distância (SCHERER; BRITO, 2014, p. 75).

A utilização e apropriação dessa cultura digital traz diversas perspectivas para a educação e para a sociedade, com a proposição de práticas pedagógicas inovadoras³⁵, que objetivam melhorar a qualidade de ensino.

A nova geração já nasce digital e cercada pelas novas tecnologias, diante disso, metodologias antigas de ensino precisam ser atualizadas para alcançar esse novo agrupamento de pessoas, através da implementação da cultura digital, com vistas a atender os anseios comportamentais dos alunos em relação as tecnologias. Ainda, é preciso que o sistema educacional promova a conscientização de toda a comunidade escolar acerca da importância da utilização da tecnologia em sala de aula, mostrando aos alunos o quão é importante as soluções tecnológicas quando são utilizadas de forma correta contribuem significativamente para a

³⁵ Tratando-se de alunos “nativos digitais”, as práticas inovadoras na educação são estratégias pensadas nessa nova realidade tecnológica, buscando soluções para que os estudantes “aprendam a aprender”, por meio de experiências e experimentos

melhoria da educação e da própria sociedade (INSTITUTO REAÇÃO, 2022).

3.1 AS TECNOLOGIAS E POSSÍVEIS CONTRIBUIÇÕES NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para Muller (2015), as novas tecnologias podem ser vistas com um brinquedo ou uma ferramenta para a brincadeira da criança, um espaço que possibilita o uso da sua própria linguagem.

À medida que as crianças ganham familiaridade com o computador e a Internet, é comum que comece a aparecer a brincadeira narrativa, a verbalização de um faz-de-conta diante da tela. A possibilidade que sondamos é a de que essa produção – narrativa, imaginativa, significativa – seja, ao invés de algo novo ou “alienígena”, uma manifestação cultural bastante de acordo com os eixos que Sarmento (2004) aponta como estruturadores da infância³⁶. (GIRARDELLO, 2005, apud MULLER, 2015).

As tecnologias digitais podem ser compreendidas como uma manifestação cultural, desde que, se apresente com o objetivo de contribuir no processo de aprendizagem e não acelerar o desenvolvimento da criança. Para Vygotski (2007, p.108), “é impossível ignorar que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo”, é preciso entender que se os tempos mudaram, os brinquedos acompanharam a evolução da sociedade e com ela as formas de satisfação das crianças. Em outra perspectiva, Meneguzzo (2014) traz à reflexão as possíveis consequências da substituição das brincadeiras tradicionais pelo uso constante da tecnologia digital:

O tempo dedicado pelas crianças ao brincar na rua, no parque, na praça está sendo substituído por videogames, programas televisivos, computador com acesso à Internet e seus inúmeros entretenimentos. Brincadeiras tradicionais como a de pipa, bola de gude, pião, casinha, amarelinha, pular corda, esconde-esconde, pega-pega, passa anel, vivo morto, entre muitas outras, têm como objetivo a interação e a sociabilidade das crianças, promovendo e desenvolvendo experiências fundamentais para a construção da identidade infantil a partir do estímulo à criatividade, à imaginação e à fantasia, à coordenação motora, às noções de espaço e de tempo, de trabalho em grupo, além de evitar o sedentarismo e a obesidade infantil (MENEGUZZO, 2014, p. 34).

Por outro lado, Teixeira (2021) enfatiza que: “a proposta do uso da tecnologia na educação é desenvolver no aluno a autonomia, a responsabilidade pelas escolhas e a leitura e

³⁶ SARMENTO (1997, 2004), que apresentam quatro eixos estruturadores das culturas da infância: a reiteração, a fantasia do real, a ludicidade e a interatividade. Esses eixos da Cultura Infantil estruturam as ações das crianças na relação com os mais diferentes contextos sociais.

compreensão crítica do mundo, o que pode ser estendido às suas famílias”. No planejamento educativo, o professor deve considerar que a criança, ao adentrar a escola, já chega cheia de informações, pois a tecnologia se faz presente na sua cultura. Nesse sentido, Buckingham (2010) apud Teixeira (2021) aponta:

[...] A mídia digital – internet, telefonia móvel, jogos de computador, televisão interativa – hoje é um aspecto indispensável no lazer das crianças e dos jovens. De fato, a primeira relação deles com a tecnologia digital já não ocorre no contexto escolar – como fora nos anos 1980 e mesmo no início dos anos 1990 –, pois ela se tornou do domínio da cultura popular (BUCKINGHAM, 2010 apud TEIXEIRA, 2021, p. 107)

Para Teixeira (2021), tem se observado nas escolas o interesse das crianças pela utilização das tecnologias, no entanto, o desafio dos educadores é fazer uso da tecnologia digital de forma crítica, que tenha significação para os alunos e de forma ética. Diante das transformações sociais, o brincar também tem se modificado, fato que se deve a fatores tais como: o acesso as tecnologias digitais pelas crianças, a diversidade de brinquedos eletrônicos e a redução de brincadeiras tradicionais por conta da falta de segurança nas comunidades. Diante desses fatores, as brincadeiras se tornaram mais virtuais (MENEGUZZO, 2014, p. 40).

Em contrapartida, Canassa (2013, p. 50) esclarece que, apesar das tecnologias influenciarem no dia a dia das crianças, o brincar ainda é considerado como atividade principal na Educação Infantil e ainda no início do Ensino Fundamental. Para a autora, apesar das novidades e lançamentos interativos, nada substituirá o desenvolvimento proporcionado pelas brincadeiras e jogos nas crianças de até 6 anos. Quanto às tecnologias, de acordo com Vygostki (1984) apud Muller (2015) o interesse pelos jogos é uma característica das crianças da Educação Infantil que ajuda a entender o comportamento psíquico dos mesmos, na atualidade, repletos de pedidos para participarem de jogos, compartilhamento de aparelhos digitais e outras variantes em duplas ou trios.

Os recursos que a tecnologia digital proporciona estão transformando o modo de vida, o comportamento e o dia a dia dos seres humanos como nunca fora, registrado na história da humanidade, sendo que as crianças, integrantes dessa sociedade, também estão vivenciando/participando das transformações (MENEGUZZO, 2014, p. 16).

Percebe-se que o avanço da tecnologia tem contribuído significativamente para a construção de novas maneiras de brincar e de ser criança. Geralmente, há um entendimento que as novas tecnologias ajudam nas tarefas cotidianas por reunir diversas ferramentas na construção do conhecimento (SANTOS, 2020). O processo de ensino-aprendizagem trouxe algumas exigências no século XXI, urge de imediato o rompimento com o ensino tradicional

massificado e que prevalece nas escolas brasileiras. É preciso que se abra espaços para processos personalizados que atendam as novas demandas na educação que favoreçam as aprendizagens diferenciadas (SANTOS, 2020).

Essa nova geração, os chamados nativos digitais na grande maioria estudam meio período e no outro ficam em casa em contato com as novas tecnologias à mercê de informações sem o devido controle de algum responsável, nesse entendimento o pesquisador Ramon Cosenza em entrevista à Revista Pátio, explicita que:

As crianças pequenas estão em uma fase de seu desenvolvimento na qual a mais importante são as estimulações sociais, proporcionadas sobre tudo pelos pais e por outros cuidadores. A Academia Americana de Pediatria sugere que, até os dois anos, evite-se que as crianças assistam a televisão, e a partir dessa idade, que a exposição não seja maior do que duas horas diárias. Ela recomenda que os televisores sejam removidos dos quartos de dormir e que os pais promovam outras atividades que estimulem o desenvolvimento cerebral, como conversar, brincar, cantar e ler juntos. Para elaborar suas recomendações, essa instituição baseou-se em pesquisas que sugerem que a exposição excessiva a televisores e videogames pode ocasionar problemas com a atenção e o sono, além de levar um atraso no desenvolvimento da linguagem (PARA ENTENDER, 2011, p- 18).

A exposição demasiada às mídias eletrônicas pode levar as crianças a não usarem a imaginação por conta do produto pronto entregue pela televisão e outras tecnologias. O tempo exposto na frente da televisão ou computadores, por exemplo, tornam as crianças alvos de publicidades apeladoras que levam a adoção de hábitos nada saudáveis em relação a ingestão de alimentos, produtos altamente calóricos, o que tem levado a população infantil ao sobrepeso e a obesidade (CANASSA, 2013). Nos estudos de Borges e Coberllini (2020, p.10) observou-se “o enorme interesse das crianças dessa faixa etária em relação às tecnologias digitais; a potencialidade que o uso dessas ferramentas apresenta para o desenvolvimento infantil proporcionando mais suporte a habilidades e atitudes básicas, bem como suporte a conteúdos e necessidades individuais”. Todavia, assinala sobre a importância da formação continuada³⁷ de professores em relação as novas tecnologias para se trabalhar em sala de aula, levando o profissional em educação o orientador e mediador do conhecimento, propondo novos desafios, estimulando a curiosidade, a criatividade, discussão e o raciocínio das crianças.

Para Canassa (2013) as constantes transformações na sociedade a nível mundial, tem criado controvérsias em relação a árdua tarefa de se educar uma criança nos dias atuais, uma era marcada por incertezas e algumas dúvidas que de forma indireta refletem nas famílias e nas

³⁷ A formação continuada de professores é uma forma de assegurar a atuação de profissionais mais preparados e capacitados dentro das salas de aula. Dessa forma, ela garante uma educação de qualidade para os seus alunos e, consequentemente, a comunidade na qual a escola está inserida.

escolas. Conforme mencionado anteriormente nesse estudo, no passado as crianças brincavam nos grupos nas ruas, muitas descaldas e acima de tudo, felizes. Estudos recentes na literatura identificam as mudanças sofridas na infância por conta das influências, nesse caso de forma negativa que as mídias eletrônicas tem exercido sobre o comportamento infantil e modelando as ações dentro das famílias e nas escolas.

Contudo, devido ao distanciamento social imposto pela pandemia, tornou-se desafiador realizar o trabalho com crianças pequenas e bem pequenas que se faz na relação e envolve o contato físico, o toque e os vínculos criados no cotidiano. As interações tornaram-se limitadas trazendo implicações para o desenvolvimento das crianças e sua constituição como sujeito (VIEGAS; MORGADO; ARAÚJO, 2022).

Atualmente dá pra perceber que as crianças são diferentes da criança que fomos. Elas se utilizam das tecnologias e manifestam seu conhecimento e percepção diante das diferentes ferramentas de produção e expressão, “nas mais diversas linguagens, construindo entendimentos que podem ser compartilhados. Autoria que deixa marcas, que fala de si e do outro, que registra, dá visibilidade e reescreve a história” (FANTIN, 2012, p. 59). Essa autonomia ocorre quando trocam informações, ideias e planos em uma ferramenta que proporciona formas diversas de ensino e aprendizagem que faz parte de funções psicológicas superiores e interferem no seu modo de ser. Isso acontece através de múltiplas linguagens corporais, plásticas, escritas, verbais, musicais, que são construídas em relação à cultura, levando em consideração que a busca incessante por informações, de certa forma contribuem para a produção e transformação da cultura, até porque, dentro do processo de informação tecnológica a criança é entendida como um ser ativo que extrai significados nas experiências do dia a dia por meio de atos mentais que envolvem planejamento e coordenação de ideias (MULLER, 2015).

De acordo com Muller (2015) as discussões acerca do uso de tecnologias por crianças ainda que seja um tema polêmico, é preciso considerar as pesquisas realizadas por especialistas que acreditam que a utilização das mídias eletrônicas por crianças com menos de três anos pode ser positivo diante das possibilidades e liberdade de aprendizagem. Entre os três e quatro anos as crianças já conseguem acessar as diversas opções do painel de controle e conseguem ver o que acontece, precisando dessa forma ter tempo disponível para fazer as experimentações e explorações nos aparelhos tecnológicos. Porém, conforme mencionado anteriormente, essa atividade da criança deve sempre ter como mediador um adulto e acompanhamento dentro de suas possibilidades do que pode ou não pode ser acessado de acordo com sua faixa etária. Nesse sentido, Muller (2015, p. 6) esclarece:

À medida que as crianças ganham familiaridade com o computador e a Internet, é comum que comece a aparecer a brincadeira narrativa, a verbalização de um faz-de-conta diante da tela. A possibilidade que sondamos é a de que essa produção – narrativa, imaginativa, significativa – seja, ao invés de algo novo ou “alienígena”, uma manifestação cultural bastante de acordo com os eixos que Sarmiento (2004) aponta como estruturadores da infância. (GIRARDELLO, 2005, p. 9 apud MULLER, 2015, p.6).

Desde que compreendido como uma forma de manifestação cultural, o computador como ferramenta pedagógica, tem a finalidade contribuir e não acelerar o desenvolvimento da criança, e sua utilização pode ter entre os objetivos desenvolver à criticidade em relação à mídia. De acordo com Vygostki (2007, p. 108), “é impossível ignorar que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo” dentro dessa dinâmica da sociedade, os brinquedos acompanharam a evolução social, as diversas formas de satisfação no brinquedo também, nesse sentido é preciso quebrar alguns paradigmas em relação aos avanços tecnológicos. Dialogando com as temáticas propostas pela abordagem educacional de Reggio Emilia, além das tecnologias, diversos materiais estão a disposição das crianças para o trabalho pedagógico, oferta com viés criativo buscando explorar na criança a sua autonomia, expressões e as diferentes linguagens. Assim, a utilização da tecnologia como proposta pedagógica pode ser realizada de modo que a criança seja compreendida como sujeito de direitos, como ser criativo, participativo, produtor e reflexivo, porém, é preciso que a criança seja inserida no ambiente de aprendizagem com os demais materiais e não fazer uso de aparelhos tecnológicos em horários diferenciados e fixos longe da realidade da sala de aula (TUFTE; CHRISTENSEN, 2009, p. 100 apud MULLER, 2015).

As mídias e os recursos tecnológicos desempenham papéis cada vez mais importantes na vida da sociedade. Nesse sentido, podemos concebê-los como elementos essenciais dos processos de produção, reprodução e transmissão de cultura contemporânea. Ao interagir nesse mundo de diversidade cibernética, a criança tem acesso a um sem número de possibilidades e novos modos de perceber a realidade, de aprender, de produzir e difundir conhecimentos e informações. O mundo midiático tem atuado de forma permanente e cotidiana na vida das crianças que compõem o cenário da Educação Infantil, socializando-as paralelamente às instituições de ensino, podendo, assim, ampliar as suas habilidades e visão de mundo. Nesse sentido, muitos são os questionamentos quanto à práxis pedagógica para atender a essa nova geração (FARIAS; SILVA, 2021, on-line).

Farias e Silva (2021) acreditam que os conteúdos infantis disponibilizados nas mídias eletrônicas são diversos e atuam diretamente no processo de construção e formação da criança, contribuindo para o desenvolvimento de sua autonomia diante das mídias digitais. São diversos os aplicativos educativos online que disponibilizam programas apropriados para a utilização

em smartphones, tablets e smartstvs, e que ensinam as crianças a falar e a escrever em outro idioma e na língua pátria, são inúmeros os jogos e brincadeiras de alfabetização e com um certo grau de complexidade na sua execução; na televisão são oportunizados programas infantis e educativos de televisão com conteúdos culturais e politicamente organizados, e seriados infantis com episódios sequenciais que apresentam polêmicas da atualidade, como por exemplo, a ideologia de gêneros, que tornam as novas gerações de alunos da Educação Infantil sujeitos altamente desafiadores para o corpo pedagógico na escola, quanto à socialização e ao processo de ensino e aprendizagem. Em todas as publicações acerca da utilização das mídias eletrônicas e as possíveis contribuições na aprendizagem das crianças é unânime a opinião dos pesquisadores em relação ao cuidado necessário que se deve ter nesse processo, sendo preciso um acompanhamento de um responsável que dê os caminhos e métodos para que a criança utilize os equipamentos de forma construtiva, nesse sentido, expõe:

Para que os programas televisivos e o uso das diferentes tecnologias contribuam para a construção da aprendizagem é importante que os pais, além de acompanhar estimule o senso crítico dos programas e propagandas para que a criança não assista passivamente, mas que ao assistir aos programas com os filhos, aproveite a ocasião para discutir o conteúdo do que é visto, bem como daquilo que é veiculado em comerciais (BOURSCHEID E NOAL, 2011 apud FARIAS E SILVA, 2021).

As tecnologias e as mídias de informação e comunicação tem contribuído significativamente para uma forte integração da sociedade, de forma que tem impactado, ou causado mudanças diretamente na educação. Pode se entender que as mídias influenciam no cotidiano da vida social e cultural das pessoas, possibilitando melhor e novas aprendizagens, preparando assim a criança para ser um cidadão crítico. O processo midiático também se expressa como cultural, social e educativo, sendo fundamental para as crianças que estão em processo de formação e ao mesmo tempo absorvendo e aprendendo nesse novo modelo de educação que a globalização oferece. Nesse entendimento, Belloni (2009, p.1083) afirma que, tecnologia atrelada à educação, contribui para o processo de socialização das novas e futuras gerações é parte essencial dos processos de socialização das novas gerações devendo incluir também populações adultas, numa concepção de educação ao longo da vida, modelo que permite aos profissionais da educação trabalhar com pedagogias inovadoras, o que lhes permite desenvolver a criatividade, elemento essencial nesse processo de interatividade (BELLONI; GOMES, 2008).

A integração das mídias às práticas pedagógicas na educação infantil tem sido fomentada pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação, fazendo parte de uma nova proposta pedagógica curricular para a Educação Infantil com bases em eixos norteadores como

brincadeiras e interações que garantem experiências que “[...] possibilitem a utilização de gravadores, projetores, computadores, máquinas fotográficas, e outros recursos tecnológicos e midiáticos.” (BRASIL, 2010, p.27).

Essa visibilidade nacional dada a Educação Infantil quanto à necessidade da abordagem das mídias e as tecnologias tornou-se importante, diante do novo cenário que se apresenta na sociedade onde o público infantil consegue manipular os aparelhos digitais já desde muito cedo. Essa iniciativa do Ministério da Educação sugere que seja reconhecida a apropriação e interação existente nessa faixa etária, quanto ao uso dos recursos tecnológicos, como televisão, celular, rádio, entre outros. Como ser social e integrado ao meio que vivem, as crianças se apropriam-se dos mais variados conteúdos através desses recursos e os absorvem. Assim, o uso das mídias em geral pode proporcionar momentos tanto de lazer como de aprendizagem, através de músicas infantis, desenhos animados que remetem as crianças ao seu mundo imaginário e os ensina a reflexões, diante disso, o espaço escolar vai ganhando status tecnológico e as crianças viajam em suas imaginações (FARIAS; SILVA, 2021). Em síntese, as autoras em sintonia com outros estudos, apontam a necessidade de um acompanhamento especializado para utilização das mídias em sala de aula:

Contudo, o público infantil necessita de atenção pedagógica especial quanto ao uso das tecnologias em sala de aula. Todos os sujeitos da escola devem se envolver nessa tarefa de conhecer melhor as novas linguagens oriundas dos recursos midiáticos para atuarem de forma adequada e enriquecedora para o processo de ensino e aprendizagem do aluno. Em geral, os alunos da Educação Infantil, apesar de compreenderem uma faixa-etária bastante tenra e inicial da vida, já manuseiam com muita destreza os aparelhos tecnológicos, demonstrando habilidades digitais diversas, e adentram aos âmbitos escolares já trazendo consigo as suas experiências vividas nos seus ambientes sociais de convívio. Nesse sentido, para melhor atender a esses alunos midiaticizados da Educação Infantil, os sujeitos escolares e mediadores precisam estar atentos em buscar aprender, se atualizar e se preparar para atuarem de forma mais adequada junto ao público infantil (FARIAS; SILVA, 2021, s.p.)

Nos estudos de Farias e Silva (2021) identificaram alguns indicadores em relação a contribuição das tecnologias e sua utilização na educação: a socialização e a interação. As novas tecnologias proporcionam à escola um ambiente de interação, colaboração, democracia e autonomia, promovendo o desenvolvimento integral das crianças por meio da socialização, interação e novas linguagens. A interação e socialização produzidas pela influência do mundo digital torna a escola reconhecida como um lugar de aprendizagem presencial e digital, estimulando os alunos a aprender ativamente, a buscar informações, a serem independentes, proativos, e a tomar as suas próprias iniciativas. O uso das mídias e dos recursos tecnológicos nos âmbitos da educação infantil, também podem ser compreendidos como um desafio para a

escola. Nesse sentido, foram levantados indicadores que apontaram para as desigualdades sociais, as dificuldades dos docentes na utilização das mídias e dos recursos tecnológicos pelos, e o tradicionalismo ainda existente no cenário educacional. Apesar de todas as inovações tecnológicas, alinhadas com as ferramentas tradicionais, ainda é a criatividade do educador a peça fundamental e imprescindível no processo ensino-aprendizagem, tendo em vista ser o mediador nesse processo, oportunizando às crianças uma diversidade de mecanismos de aprendizagem (FARIAS; SILVA, 2021).

Para Santos (2020), a utilização do pensamento computacional³⁸ na educação infantil pode favorecer os alunos na aprendizagem de técnicas para resolução de problemas que sejam acessíveis tanto para uso no ambiente escolar como para além dos muros da escola. Para a autora, é uma temática pouca explorada no país por conta da conscientização da sociedade em relação aos benefícios do estudo da programação de computadores pode proporcionar as crianças. Alguns estudos apontam para a necessidade da inclusão de uma disciplina chamada Ciência da Computação na Educação Básica que ferramenta que trará inúmeros benefícios ao processo educacional. Nessa linha de pensamento, Santos (2020) esclarece:

Esta estratégia tecnológica vem sendo inserida visando tornar o aprendizado uma experiência mais dinâmica, eficiente e engajadora, interligando o lúdico dos jogos com os conteúdos educacionais. É importante salientar que a tecnologia e a ludicidade devem caminhar juntas, principalmente no contexto da Educação Infantil onde as crianças aprendem mais por meio da ludicidade. Portanto o uso de games pode ser visto como papel relevante e um recurso significativo para os professores, os quais podem utiliza-las em suas práticas de ensino (SANTOS, 2020, p. 77).

De acordo com a literatura, a utilização da tecnologia em sala de aula deve ser encarada como uma ferramenta de apoio que der suporte para as aulas, chamado por alguns autores de objetos de aprendizagem ou recursos didáticos que atuam como potencializadores da aprendizagem, ferramentas que irão facilitar o processo de ensino por meio de alternativas não tradicionais ou convencionais (SANTOS, 2020).

3.2 AS METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO

O século XXI trouxe novas exigências em relação ao processo de ensino e aprendizagem, diante da prevalência do ensino tradicional na maioria das escolas do país, como

³⁸ A informática educacional pode ser configurada como uma área de estudo que contribui para o desenvolvimento da educação escolarizada como um todo, e que deve estar de acordo com os objetivos definidos no plano pedagógico escolar e com as propostas da Lei de Diretrizes e Bases da Educação.

método pedagógico principal, sendo preciso que ocorra o rompimento com esse modelo de educação massificada e abrindo espaços para processos educacionais personalizados e favoreçam as suas devidas necessidades de acordo com as peculiaridades individuais (SANTOS,2020).

As metodologias ativas³⁹, pode ser conceituada como um conjunto organizado de atividades que tenham como objetivo direto uma intencionalidade educativa, que contribuam para que os educandos deixem de ser agentes passivos no processo ensino-aprendizagem, com ferramentas pedagógicas que estimulem a análise e resolução de problemas, apropriação e produção de novos conhecimentos (CAMARGO; DAROS, 2018).

Moran (2017, p. 41) traz o conceito de metodologias ativas e leciona que:

Metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida. As metodologias ativas, num mundo conectado e digital, expressam-se por meio de modelos de ensino híbridos, com muitas possíveis combinações. A junção de metodologias ativas com modelos flexíveis e híbridos traz contribuições importantes para o desenho de soluções atuais para os aprendizes de hoje (MORAN, 2017, p. 41)

As metodologias de ensino precisam urgentemente de transformações para que o aluno assuma o papel de agente ativo e participante, principalmente na educação infantil que é o alicerce de todas as modalidades educacionais. Nessa fase, as metodologias aplicadas tem grande impacto no aprender, nesse momento o professor influencia no desenvolvimento dos alunos, ainda, é através das atividades lúdicas que favorecerá para uma melhoria e amadurecimento no ensino-aprendizagem, onde a criança desenvolve habilidades de questionamento, interação, através de comentários e verbalização de suas aptidões (MASETTO, 2011). Timidamente, as metodologias ativas estão sendo incorporadas em todos os níveis da educação, tendo em vista, que para uma grande maioria de professores, ainda parece algo difícil de incorporar dentro do ambiente escolar por desconhecimento do real significado deste método, nesse sentido, leciona Santos (2020, p. 37) “por meio do uso das metodologias ativas a aprendizagem se efetiva, quando há uma interação do aluno com o assunto proposto em sala, isso só é possível de forma que haja estímulo e motivação para que o aluno seja capaz de construir o conhecimento” (SANTOS, 2020).

³⁹ As metodologias ativas são estratégias de ensino que têm por objetivo incentivar os estudantes a aprenderem de forma autônoma e participativa, por meio de problemas e situações reais, realizando tarefas que os estimulem a pensar além, a terem iniciativa, a debaterem, tornando-se responsáveis pela construção de conhecimento. Neste modelo de ensino, o professor torna-se coadjuvante nos processos de ensino e aprendizagem, permitindo aos estudantes o protagonismo de seu aprendizado.

Disponível em: https://professor.escoladigital.pr.gov.br/metodologias_ativas Acesso em: 01 set 2022.

De acordo com Camargo e Daros (2018) apud Santos (2020), as diferenças entre o ensino com a utilização das metodologias ativas podem ser observadas através da fuga do ensino tradicional, por exemplo, o ensino sem a metodologia ativa se caracteriza por ser inflexível, educação massificada, educação enrijecida, passividade do aluno, professor como mero transmissor de conteúdo e ensino conteudista. Por outro lado, a utilização do método apresenta o ensino pautado na autonomia do aluno, foco na aprendizagem, sala de aula como laboratório de ensino e aprendizagem colaborativa, características de um ensino que muda do tradicional. Nessa perspectiva, Santos (2020, p. 39) leciona que: “A conceitualização de metodologia ativa está totalmente interligada à participação do aluno quanto a sua própria aprendizagem, que o lança na construção do conhecimento, gerando autonomia que estimulará sua capacidade reflexiva”.

Há um entendimento, que os alunos precisam ser mais criativos, sendo assim, é preciso criar possibilidades com expressão, que acontece através das metodologias ativas que atuam com autonomia nas tomadas de decisões que precisam decidir e agir com criticidade diante da problemática levantada (MORAN, 2015). A sala de aula deve ser vista como um ambiente que crie a interação entre professor e aluno na troca de ideias, que contribua para que o professor seja o facilitador e mediador na aprendizagem. Facilitador de aprendizagem é quando se dar ao outro possibilidades de adentrar nos conhecimentos adquiridos pelo aluno previamente através de suas próprias vivências (SANTOS, 2020).

Alguns modelos de metodologias ativas de aprendizagem que são utilizadas em práticas pedagógicas são apresentadas pelo professor José Manoel Moran⁴⁰ no canal do Youtube em 2016, tais como:

- Aprendizagem baseada em problema: nesse método, o educando resolve as atividades de forma colaborativa as situações problemas na busca de construir novos conhecimentos;
- Aprendizagem baseada em projetos: nesse modelo, os estudantes enfrentam um desafio para a resolução de um problema, obedecendo algumas etapas metodológicas na busca de resultados pedagógicos satisfatórios;

⁴⁰ É doutor em Comunicação pela Universidade de São Paulo (USP). Diretor de Educação a Distância da Anhanguera Educacional, é professor aposentado de Novas Tecnologias da Escola de Comunicações e Artes da USP. Disponível em: <https://www.gruposummus.com.br/autor/jose-manuel-moran/> Acesso em: 01 set 2022.

- Sala de aula invertida: este é um modelo híbrido, onde os alunos tem acesso aos conteúdos em horários e espaços diferenciados e diferentes da aula onde ocorre a discussão e resolução dos problemas⁴¹;
- Gamificação: essa metodologia utiliza elementos de jogos no processo ensino-aprendizagem, buscando assim, o engajamento e a autonomia dos alunos nas atividades que serão desenvolvidas;
- Estudo de Caso: são métodos de ensinar mais contemporâneos, estão conectados com a realidade dos estudantes na atualidade. Na sala de aula tradicional, os alunos costumam ficar sentados ouvindo o professor explicar o conteúdo. Nesse modelo, o aluno é o sujeito central para a resolução dos problemas.

A pirâmide de aprendizagem (anexo G) demonstra a importância das atividades desenvolvidas pela metodologia ativa através das práticas colaborativas, essa pirâmide chamada de “pirâmide de Glasser” aponta os níveis de capacidade de retenção de um determinado conteúdo com bases nas metodologias de ensinar e aprender.

As metodologias ativas de aprendizagem promovem a superação do modelo tradicional de ensino, onde o professor é o único detentor do conhecimento a ser transmitido para um aluno-passivo em um ensino autoritário. Os métodos tradicionais são baseados em teóricos consagrados como David Ausubel (Aprendizagem Significativa)⁴²; John Dewey (A contínua reconstrução de experiência)⁴³; Paulo Freire (A autonomia e construção de conhecimentos)⁴⁴; Jean Piaget (O papel ativo do sujeito no construtivismo)⁴⁵; e Lev Vygotsky (A aprendizagem pela interação social)⁴⁶. Nesse contexto, as atividades lúdicas se apresentam como uma

⁴¹ A sala de aula invertida é uma das metodologias ativas mais utilizadas, sendo aplicada em diferentes etapas do ensino. Nesse caso, o professor deixa de explanar e explicar os conteúdos e passa a vez para os próprios estudantes. São os famosos “seminários”, em que as crianças se reúnem em grupos e devem pesquisar sobre determinado tema ou fenômeno para explicar ao restante da turma, tirando as dúvidas que surgirem. O intuito é fazer com que os estudantes assumam posturas mais ativas na sala de aula, interagindo com os colegas, respondendo perguntas e participando ativamente. Disponível em: <https://ead.ucs.br/blog/exemplos-de-metodologias-ativas> Acesso em: 01 set 2022.

⁴² Para Ausubel, quando alguém atribui significados a um conhecimento a partir da interação com seus conhecimentos prévios, estabelece a aprendizagem significativa, independentemente de esses significados serem aceitos no contexto do sujeito

⁴³ Pode-se dizer que experiência na filosofia deweyana é um fluxo de exploração e interação em conjunto com a Natureza. Paralelamente acompanharemos as críticas de Dewey às doutrinas transcendentais/metafísicas (em especial as de Descartes) que negligenciam a interação meio/agente.

⁴⁴ Respeitar a autonomia dos educandos consiste em reconhecer que eles podem ter pensamentos, desejos, interesses e gostos diferentes dos do professor, que são livres para assumirem suas existências

⁴⁵ O aluno, portanto, é visto como um sujeito ativo na sua aprendizagem, e Piaget denomina o processo interno em que as estruturas da criança e as situações pedagógicas com as quais eles lidam de “equilibração”, processo ativo e interno que permite o desenvolvimento da aprendizagem

⁴⁶ No que diz respeito à escola, Vygotsky dizia que não se adquire conhecimentos apenas com os educadores, mas defendia que a aprendizagem é uma atividade conjunta e que relações colaborativas entre alunos podem e devem ter espaço nas salas de aula.

ferramenta importante ferramenta de construção de conhecimentos de forma prazerosa através de atividades de interação (SANTOS; LESSA; ARUEIRA, 2021).

O papel do professor é de grande importância nesse processo de construção do conhecimento, nesse sentido Tümmler e Thives (2020, p. 14) lecionam:

Agregando esses meios, percebemos que transformar o ambiente da educação infantil em ativo, não é impossível. A criança pequena tem por naturalidade a curiosidade muito a florada, com isso o educador deverá aproveitar para transformar este ambiente normal, em um ambiente de aprendizado constante. Promovendo o conhecimento não somente dentro da sala de aula, aproveitando situações não planejadas que geram questionamentos nas crianças, que favorecem as trocas de experiências já vivenciadas em outros momentos, inquietações estas que podem fluir apenas trocas momentâneas, como também projetos de estudo que envolvem muitos outros conteúdos (TUMMLER; THIVES, 2020, p. 14).

Conforme mencionado anteriormente, a educação infantil é onde a criança inicia a sua relação com a sociedade, a sua inserção nas diversas interações que compartilham experiências, aprendizagens e emoções, assim, depois da família é considerada o principal grupo social de interação, auxiliando no desenvolvimento de diversos aspectos que regem a vida social (TUMMLER; THIVES, 2020).

Aplicar as metodologias ativas na educação infantil é apostar numa forma eficiente de ensinar os mais diversos assuntos com autonomia e participação, utilizando-se dessa forma para sanar algumas dificuldades que parecem no cotidiano no processo ensino-aprendizagem, propondo assim um maior engajamento por parte das crianças. Apresenta-se assim, como um desafio de transformação de comportamentos de alunos e professores, levando os alunos a serem protagonistas, participando ativamente da construção do próprio conhecimento (CVD, 2021).

Como o próprio nome sugere, na metodologia ativa o aluno está no centro do processo de ensino-aprendizagem. O professor oferece as propostas de atividades, assumindo um papel de tutor na sala de aula, e orienta os alunos sobre como realizá-las. Ou seja, o aluno participa de cada etapa da produção do conhecimento, e seu desempenho pode ser avaliado passo a passo, o que muda significativamente o resultado final (CVD, 2021, on-line)

De acordo com Bacich e Moran (2017, p. 18) “desenvolver metodologias ativas por meio das mídias e das TDIC significa reinterpretar concepções e princípios elaborados em um contexto histórico, sociocultural, político e econômico diferente do momento atual”. Diante disso, entende-se que a aprendizagem é ativa e tem significados para o aluno quando em todos os níveis, do mais simples para os mais complexos de conhecimentos e competências em todas as etapas e dimensões da vida. De acordo com estudos neurocientíficos o processo de aprendizagem se dar de forma única e diferente para cada indivíduo e a pessoa aprende aquilo

que considera relevante e com sentido para sua pessoa, gerando dessa forma conexões cognitivas e emocionais (MORAN, 2017).

Toda aprendizagem é considerada ativa em algum grau, porque exige dos envolvidos nesse processo formas diferenciadas de movimentação interna e externa, de seleção, interpretação, motivação, comparação e avaliação. Segundo Mora (2013, p.66) “A curiosidade, o que é diferente e se destaca no entorno, desperta a emoção. E, com a emoção, se abrem as janelas da atenção, foco necessário para a construção do conhecimento”. Para Moran (2017, p. 39) a aprendizagem se dá de diversas formas, técnicas e procedimentos diferentes:

Aprendemos também de muitas maneiras, com diversas técnicas e procedimentos, mais ou menos eficazes para conseguir os objetivos desejados. A aprendizagem ativa aumenta a nossa flexibilidade cognitiva, que é a capacidade de alternar e realizar diferentes tarefas, operações mentais ou objetivos e de adaptar-nos a situações inesperadas, superando modelos mentais rígidos e automatismos pouco eficientes (MORAN, 2018, p. 39)

Quando a criança é motivada, a aprendizagem é mais significativa, levando-os a encontrarem sentido nas atividades que são propostas na sala de aula. Fazendo que haja engajamento nos projetos que trouxeram contribuições através do diálogo sobre a construção das atividades e da forma que serão realizadas. Assim, é importante que o professor conheça seus alunos e fazer o mapeamento do perfil de cada aluno. É preciso que o educador se aproxime do universo vivido pelos mesmos, a maneira que enxergam o mundo, o que valorizam e assim abre-se um leque de percepções e visões de mundo, aceitando os desafios criativos e empreenderes do ponto de vista do aluno (MORAN, 2018).

Os projetos para a aplicação das metodologias ativas por meio das mídias e das novas tecnologias significa fazer uma reinterpretação de concepções e princípios em um contexto histórico, sociocultural, político e econômico diferente das propostas atuais em sala de aula. As tecnologias contribuem para uma aprendizagem colaborativa através da interação social, da troca de informações e da participação das atividades em grupos resolvendo as atividades propostas, os desafios, realizando projetos e fazendo a avaliação mútua (PEREZ GOMES, 2015). Na metodologia ativa, é fundamental que o aluno deixe de ser passivo e repetidor dos ensinamentos do professor, tornando um agente crítico, com gosto pela pesquisa e atuante, para que gere novos conhecimentos e rompa com a centralidade do professor em sala de aula. Essas metodologias contribuem para que haja o rompimento com o chamado ensino tradicional que está sedimentando na maioria das instituições educacionais brasileiras. Existem diversos tipos de metodologias ativas que podem ser empregadas dentro do sistema educacional tais como: aprendizagem baseada em projetos, aprendizagem baseada em problemas, sala de aula

invertida, entre outras. O professor que busca aprofundamento nessas novas temáticas obtém resultados satisfatórios no contexto educacional com geração de uma aprendizagem significativa (SANTOS, 2020).

A seguir, são elencadas algumas sugestões de metodologias que podem ser utilizadas na solução da situação-problema de acordo com estudos apontados pela Secretaria de Educação do Estado do Paraná (2019):

a) WebQuest: É considerada uma metodologia de ensino, que utiliza diferentes recursos na internet, e é definida como "uma atividade orientada para a pesquisa em que alguma, ou toda, a informação com que os alunos interagem provém de recursos na internet, opcionalmente suplementados por videoconferência". Pode ser o pontapé inicial para educadores utilizarem recursos da internet, pois é um recurso simples, de fácil execução e que estimula e diferencia as aulas. Além disso, pode ajudar o professor a planejar e se estruturar melhor, propiciando, também, a sua criatividade, pois os educadores podem criar suas WebQuest de acordo com suas realidades e necessidades. Outro grande diferencial no uso das WebQuest é a facilidade que esta oferece para os trabalhos de pesquisa. As WebQuest podem ser curtas, na qual seu objetivo é a aquisição completa de um determinado conhecimento ou longas cuja ideia central é ampliar e refinar um dado conhecimento, pois as análises dos conteúdos serão aprofundadas, criando outros novos materiais, de preferência na própria internet, geralmente é composta pelos seguintes componentes: Introdução, tarefa, processo, avaliação, conclusão, referências e créditos (SEDUC/PR, 2019).

b) Aprendizagem baseada em Projetos -ABP é uma metodologia ativa que se utiliza de um processo de investigação intenso, é organizada a partir de uma pergunta complexa organizada e estruturada em sete passos (LORENZONI,2016).

I. Pergunta motivadora: o assunto da aula é introduzido de uma forma instigante e o professor é capaz de averiguar quanto seus estudantes sabem sobre o tema;

II. Desafio Proposto: pode ser uma apresentação, objeto ou pesquisa que demonstre o conteúdo e as habilidades (conhecimentos) adquiridas ao longo do processo.

III. Pesquisa e conteúdo: os alunos devem ir atrás de diversas fontes, textos, outras pesquisas sobre o tema ou mesmo entrevistas, tudo o que os ajude a atingir o objetivo estabelecido;

IV. Cumprindo o desafio: Caso o projeto envolva a criação de um objeto pouco familiar aos estudantes, como um filme, robô ou aplicativo – recomende mentores (especialistas) que possam supervisionar e orientar o trabalho.

V. Reflexão e Feedback: Durante esta fase, tanto o professor quanto os mentores (conselheiros) têm espaço para provocar a turma com perguntas e dar feedbacks quanto ao trabalho

desenvolvido;

VI. Resposta a pergunta inicial: Nesta etapa, volte a pergunta motivadora do início para que o estudante responda de acordo com os seus novos aprendizados;

VII. Avaliação do aprendizado: o professor aplica avaliações, que podem ou não ser uma prova escrita para identificar se cada estudante atingiu os objetivos propostos e se desenvolveu as habilidades (conhecimentos) planejadas.

c) Sequência didática: É um método de ensino e aprendizagem composto por um conjunto de atividades planejadas para ensinar um conteúdo, constituído de passos e etapas ligadas entre si e organizadas de acordo com os objetivos propostos pelo professor para tornar o aprendizado mais significativo e eficiente. A sua estrutura é formada basicamente por: Contextualização (Exploração), Planejamento (Introdução), Realização (Estruturação e Informação) e aplicação.

d) Aula Gamificada: É uma alternativa para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, superando a abordagem tradicional. Os recursos digitais (computadores, tablets e smartphones) são um meio de aproximação do cotidiano do estudante com o ambiente escolar. O termo gamificação é atual, pesquisas apontam para o período de 2008 a 2010 em virtude da massificação dos jogos eletrônicos, porém, os elementos da gamificação estão presentes na rotina escolar há tempos. De acordo com Fadel e Ulbrich (2014, p.6) “o termo gamificação compreende elementos de jogos em atividade de não jogos”. Por exemplo, uma atividade bem comum na escola é a recompensa das resoluções das atividades realizadas pelos alunos com estrelinhas, figurinhas e outros prêmios simbólicos. Nesse sentido, gamificação são ferramentas motivacionais para que na educação infantil os alunos se empenhem na realização das atividades propostas pelos professores, podendo ainda apresentar contextos lúdicos que facilitam a aprendizagem da criança (TUMMLER E THIVES, 2020).

e) Situação Problema: É uma problematização ligada à sua realidade profissional e ao campo de estágio que está realizando. Deste modo, adentrará na realidade da escola selecionada para a realização de seu estágio objetivando aplicar os conhecimentos previamente adquiridos e contribuir com a formação dos estudantes da educação básica.

De acordo com Oliveira (2015) as metodologias ativas o aluno deve ser visto como protagonista no processo de aprendizagem, de acordo com os princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), através dessa metodologia pode se pensar no ensino tradicional de uma forma atual, pois apresenta um contraponto em relação à postura passiva que coube aos estudantes durante longos tempos na educação brasileira, aqui o aluno tende a se tornar mais

ativo na sala de aula. Essas implementações propostas pela BNCC deveriam ser implementadas até o ano de 2020. As finalidades estariam voltadas a interação e as brincadeiras, mas, com propostas de desenvolvimento das competências e das habilidades, comuns à todas as etapas da educação básica. Para que se concretize os direitos a aprendizagem e o desenvolvimento das habilidades e competências é preciso a implementação de práticas pedagógicas que oportunizem as crianças uma convivência saudável, explorar, participar, brincar, expressar e conhecer-se, todavia, é preciso que se traga a reflexão da sociedade sobre as metodologias adequadas a cada faixa etária, ao contexto social e cultural das crianças. De acordo com o autor, “os campos de experiência colocam, no centro do projeto educativo, as interações, as brincadeiras, de onde emergem as observações, os questionamentos, as investigações e outras ações das crianças articuladas com as proposições trazidas pelos/as professores” (OLIVEIRA, 2015, p. 84).

É preciso que o ensino tenha significação para que o aluno aprenda, é preciso ter referências para que se construa um currículo, baseado em direitos de desenvolvimento e aprendizagem bem definidos de acordo com a BNCC, que aponta entre as competências do professor o ato de refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar as práticas e interações dentro do ambiente escolar, garantindo dessa forma, a pluralidade de situações que venham promover o desenvolvimento da criança em todos os aspectos (BNCC, 2019, P. 39). O aprendizado da criança, parte do pressuposto que a mesma absorve os conhecimentos através das experiências vividas dentro da escola e o professor tem a responsabilidade de criar os mecanismos de aprendizagem por meio de práticas criativas e inovadoras.

Para Moran (2018), as pessoas não aprendem do mesmo modo, no mesmo ritmo, tendo cada um o seu tempo para o desenvolvimento da aprendizagem, “inserir as tecnologias digitais, por meio das metodologias ativas, de forma integrada ao currículo escolar requer uma reflexão sobre alguns componentes fundamentais desse processo e, entre eles, o papel do professor (...) de condução da atividade didática que privilegia as metodologias ativas”. Tummler e Thives (2020) defendem que as metodologias ativas colocam o aluno como protagonista pela busca e construção do conhecimento, se tornando responsável pelo seu aprendizado, deixando para trás a figura passiva que permeia o modelo tradicional de ensino em que a figura central no processo está ligada ao professor que transmite as informações. Conforme mencionado anteriormente, Camargo e Daros (2018) “as metodologias ativas formam um conjunto de atividades organizadas, com a presença marcante da intencionalidade educativa, no qual os estudantes deixam de ser aqueles que apenas escutam e passam a ser membros ativos no processo de aprendizagem”. Em matéria publicada em 06 de maio de 2020 pelo Blog Lyceum, assinada

pelo escritor Diego de Oliveira Pinto, é apresentado seis casos de sucesso na aplicação das chamadas metodologias ativas. Porém, em relação a aplicação dessa metodologia na educação infantil ainda é bem tímida as publicações a respeito e poucas experiências encontradas. Nessa faixa etária, o aprendizado será significativo se houver a interação do aluno com o tema explorado, não adianta apresentar temas desconhecidos, sem que ela veja, experimente ou sinta alguma aproximação com a sua vida (TUMMLER E THIVES, 2020). Essa proposta de implementação das Metodologias Ativas depende da mudança de postura dos professores e das transformações estruturais em relação à sua formação. “Com frequência os professores iniciantes e o desenvolvimento profissional oferecido aos professores mais experientes priorizam o ensino e não a aprendizagem, a atenção precisa se deslocar de como ensinar para como aprender” (HATTIE, 2017 apud TUMMLER E THIVES, 2020).

Nos estudos de Tummler e Thives (2020) observou-se que não há um grande acervo de materiais voltados para a aplicação das metodologias ativas na educação infantil, dados apontam que a sua implantação e implementação está relacionado as tentativas de professores na busca de uma modernização dos métodos de ensino. Que as mudanças em relação a educação infantil são recentes e acabaram influenciando a produção de leis voltadas a garantia dos direitos das crianças no país, tais como, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (1996) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Que as metodologias ativas apesar de apresentar um caráter de mudança nas práticas pedagógicas ainda não teve grande repercussão na modalidade de ensino de crianças, e por fim, que há uma diversidade de metodologias ativas, que precisam ser adequadas à realidade das crianças respeitando as peculiaridades locais e regionais, devendo sempre considerar a criança como protagonista e ativa no processo ensino-aprendizagem.

3.3 TECNOLOGIAS DE APOIO AO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Atualmente, o grande desafio das novas metodologias de ensino e das ações que visam a inovação no processo de ensino-aprendizagem é fazer que o aluno seja o centro desse processo. É preciso que o estudante seja ativo e participe conscientemente dos seus avanços e de suas limitações para a construção do conhecimento e não somente como um amontoado de correspondências que não se relacionam entre si (ALMEIDA,2005; KENSKI,2012; GÓES & GOES, 2015). A utilização da tecnologia como mecanismo de apoio no processo de ensino, faz parte das propostas dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), tendo em vista que as mesmas estão presentes no cotidiano escolar ou independentemente do espaço físico, criam necessidades que precisam sempre ser analisadas. A tecnologia está impregnada no seio da sociedade contemporânea, no modo produtivo, na prática social e econômica de todos os

cidadãos criando formas de organização e transformação social (SOUZA,2019).

Ainda há professores que consideram o uso de telefones celulares, tablets e smartphones em sala como negativo, proibindo a sua utilização durante as aulas. Alguns estados brasileiros proíbem o uso dos equipamentos tecnológicos em sala de aula, com exceções para uso pedagógico. Mesmo assim, ainda existe a exclusão desses equipamentos como tecnologias educacionais por muitos professores que carreta a desconsideração de três fatores:

é inevitável que as tecnologias atuais estejam presentes no ambiente escolar e na vida das pessoas; (2) muitos desses aparelhos, hoje disponíveis no mercado, possuem um poder de processamento superior a muitos computadores que anos atrás eram o sonho de consumo de qualquer professor em suas aulas e (3) a referida lei permite o uso pedagógico, que atualmente tem sido pelas diversas áreas de desenvolvimento educacional, massivamente incentivada e investigada (MACEDO, 2018, p. 17).

Nesse sentido, é fundamental a discussão e reflexão sobre o uso de dispositivos móveis em sala de aula, principalmente dispondo de tecnologias emergentes, tais como, a RA, com vistas a consolidá-las como recursos importantes no processo de ensino e aprendizagem. As novas tecnologias englobam diversos aspectos, tais como: aspectos da oralidade, da imagem e da escrita em novos contextos, rompendo com o modelo tradicional de narrativas repetitivas, se apresentando como um fenômeno descontínuo, dinâmico, aberto e com velocidade. Transformando assim, o modelo tradicional na articulação dos conhecimentos se abrindo para estabelecer novas relações entre conteúdos, espaços, tempos e pessoas diferentes (KENSKI, 2012).

Nos estudos de Macedo & Góes (2019), não foi preciso a montagem de um laboratório de informática equipado, sendo realizados nos próprios dispositivos móveis dos alunos, em alguns casos houve até o compartilhamento de aparelhos em duplas e trios.

O que se buscou ao analisar os dados coletados foi verificar as contribuições da Realidade Aumentada na obtenção de um ambiente que promova as interações, o interesse e a motivação necessária à troca de saberes e construção de reflexões (SERAFIM; SOUZA, 2011), destacando os trabalhos individuais em sala e o trabalho coletivo (MACEDO; SILVA; BURIOL, 2016; OLIVEIRA, 2016), bem como, a motivação e a curiosidade ajudam na busca desses saberes (NOVAL, 2013).

De acordo com o site de soluções digitais (SAE DIGITAL, 2021) a realidade aumentada é fundamental para a interação na sala de aula:

A realidade aumentada e virtual, poderá criar cenas imersivas durante a aula, podendo tornar-se um componente muito interessante na hora de pensar formas criativas de aprendizagem. Um dos desafios para a popularização dessa tecnologia é a preparação dos professores para o seu uso. Não é possível

formar educadores para usar realidade virtual enquanto ela não for realmente popular também fora da escola (SAE DIGITAL, 2021, s.p.)

Para o desenvolvedor, ensinar todos educadores desde o básico, como o que é um óculo de realidade virtual até como fazer o uso pedagógico de experiências imersivas, tem um custo muito alto, além de ser ineficiente. “Para aplicar na escola, os professores têm que querer usar RV e ser envolvidos na criação das ferramentas e conteúdos educacionais. Não pode ser de cima para baixo, mas de baixo para cima.” (KLIX, 2017).

Foi possível concluir que a maioria dos estudos apresenta abordagens de aprendizagens construtivista, demonstrando que as propostas pedagógicas de ensino de matemática apoiadas por tecnologias têm sido um suporte essencial para auxiliar nas atividades, e, dessa forma, auxiliando no processo de pensar, refletir e, assim, criarem novos conhecimentos, a partir de sucessivos desequilíbrios, pois são nessas interações (do sujeito com objeto) que os sujeitos terão a tomada de consciência de um esquema de ação e, conseqüentemente, uma conceitualização (PIAGET, 1977, 2002)

Atualmente existe muitas maneiras de se utilizar a tecnologia no processo ensino-aprendizagem. Diversos softwares interagem com o usuário por meio de uma tela com uma realidade bi e tridimensional e pode ser utilizado dentro do ambiente escolar.

As novas tecnologias são sinônimos de sofisticação na interatividade entre o ser humano e a máquina exigindo que as pessoas se ajustassem às interfaces e à tecnologia (RESENDE & MULLER, 2018).

[...] propiciam a reconfiguração da prática pedagógica, a abertura e plasticidade do currículo e o exercício da coautoria de professores e alunos. Por meio da midiática das tecnologias de informação e comunicação, o desenvolvimento do currículo se expande para além das fronteiras espaço-temporais da sala de aula e das instituições educativas; supera a prescrição de conteúdos apresentados em livros, portais e outros materiais; estabelece ligações com os diferentes espaços do saber e acontecimentos do cotidiano; e torna públicas as experiências, os valores e os conhecimentos, antes restritos ao grupo presente nos espaços físicos, onde se realizava o ato pedagógico. (ALMEIDA; VALENTE, 2012, p. 60).

As novas tecnologias são ferramentas essenciais para uma educação plena. Atualmente, um aluno sem domínio digital e sem conectividade na internet perde oportunidades de se informar, de acessar conteúdos de aulas disponíveis e de se comunicar com os outros, de publicar suas idéias e de tornar-se um cidadão preparado para o futuro.

Alguns estudos que tratam da utilização da televisão e computadores nas interações com

as crianças, pontuam que os conteúdos das tecnologias são incorporados pelas crianças às brincadeiras, sendo heróis, heroínas e aventuras usadas como matéria-prima do faz de conta e dos jogos simbólicos. Da mesma maneira, pode-se observar que a escola deve contribuir com esse processo através da mediação cultural potencializada pelas práticas docentes. Para Zosh et al (2017) as tecnologias disponíveis tem grande potencial educacional, todavia, os projetos de inclusão devem ser realizados com cautela, tendo em vista o grande numero de aplicativos que são colocados a disposição no mercado todos os anos.

O sistema de multimídia⁴⁷ tornou-se importante com o aumento da socialização por conta da internet, tendo como objetivo principal a ilustração de um discurso, associar ideias na exposição de um determinado assunto e tornar o tempo mais prazeroso para os alunos.

Atualmente estamos passando por transformações nas relações sociais e nas relações de trabalho, diante disso, são novas as exigências em relação à educação. É necessário formar pessoas capazes de lidar com problemas a respeito dos quais ainda não temos ideia, a lidar com o inesperado e com a incerteza (MORIN, 2000, p.23).

A educação deve ser pensada como um processo evolutivo, dinâmico, sempre em constante evolução e desenvolvimento. Nessa perspectiva de transformações, existe algumas competências fundamentais para sobrevivência frente às mudanças que vão ocorrendo no mundo, precisando que o aprendizado seja envolvido por algumas habilidades, tais como: “Planejar, trabalhar e decidir em grupo; Localizar, acionar e utilizar informações acumuladas, bem como, buscar e saber relacionar novas informações de forma adequada e planejada” (PEREIRA; BETT, 2020, p. 30).

Os avanços científicos nos mostram a importância das interações sociais para o desenvolvimento das crianças, desde a mais tenra idade, como também evidenciam a relevância da interlocução com as linguagens simbólicas da família, do professor e das demais crianças. A formação das crianças acontece em processos de interação, negociação com os outros ou por oposição a eles (FARIAS, 2020, s.p.)

As multimídias utilizadas nas aulas, cada um com suas especificidades possibilitam que a busca pela informação aconteça de forma natural e sem pressões, garantindo dessa forma que o aluno aprenda de forma real. Para Pereira e Bett (2020, p. 30) “nossa atividade cognitiva não funciona de forma linear, onde uma informação leva necessariamente a outra. Nosso aparato cognitivo trabalha com associações entre informações que nem sempre parecem lógicas”.

Moran (2004, p. 03) nos explica que:

⁴⁷ Multimídia significa que uma informação digital pode ser representada através de áudio, vídeo e animação em conjunto com mídias tradicionais (texto, gráficos e imagens) simultaneamente.

Antes o professor só se preocupava com o aluno em sala de aula. Agora, continua com o aluno no laboratório (organizando a pesquisa), na Internet (atividades a distância) e no acompanhamento das práticas, dos projetos, das experiências que ligam o aluno à realidade, à sua profissão (ponto entre a teoria e a prática) (MORAN, 2004, p. 03).

A utilização e o desenvolvimento de novos softwares voltados para a educação fazem com que os alunos aprendam através da interação social tendo o professor como mediador, assim, os conceitos presentes nos programas são compreendidos de uma forma prática através da ludicidade. As novas tecnologias quando trabalhadas de forma interativa dentro da escola, é uma ferramenta de apoio ao professor, sendo um mecanismo de grande importância para o desenvolvimento das metodologias de ensino (PEREIRA; BETT, 2020).

A utilização de novas tecnologias nas salas de aulas no Brasil ainda precisa percorrer um longo caminho para que se concretize, tendo em vista, que é preciso colocar em prática para conseguir observar as transformações dentro do processo educacional. É preciso que o processo ensino-aprendizagem seja repensado no país, sendo preciso que o profissional em educação se coloque numa postura de inovação, criando novas situações de aprendizagem que sejam atrativas e proporcione as crianças diferentes situações problemas (MERCADO, 2002).

Para Moran (2011, p.92) ““a construção do conhecimento pelo aluno mediado por um educador é um processo essencial na construção do conhecimento”, nesse sentido, o professor deve disponibilizar e usufruir os novos recursos na edificação do conhecimento.

As Novas Tecnologias na educação apresentam espaços adequados ao desenvolvimento educativo, por possibilitarem o atendimento dos aspectos necessários para o desenvolvimento de uma aula diferenciada. Um ambiente com ricos estímulos, propiciados pela multimídia faz com que os estudantes participem ativamente da construção do conhecimento. Neste sentido, percebe-se a importância da formação de um professor que busque através da sua formação continuada estar sempre em busca de conhecimentos acerca das novas tecnologias na educação para assim poder complementar as suas aulas e fazer com que o aprendizado dos alunos seja cada vez mais dinâmico e rico com novas possibilidades de aprendizagem

Objetiva-se com a introdução e utilização das novas tecnologias na educação infantil, que o aprendizado seja dinâmico e atual dentro dos fundamentos da educação básica, tornando o dia a dia mais prático ajudando as crianças a perceberem o potencial de suas qualidades e o seu potencial. Algumas maneiras de se utilizar as novas tecnologias estão dispostas no site Educador do Futuro (2021), que assim dispõe:

- Utilização de livros digitais para leituras on-line, nesse formato os professores conseguem atrair a atenção das crianças por conta do formato digital;
- Apresentação de sons e ritmos, O ensino desses conceitos pode vir através de vídeos, recursos de realidade virtual ou realidade aumentada como tours virtuais, documentários, etc.
- Gamificação, associa a criação de aprendizados através de experiências de jogo.
- Criação de conteúdos, forma de tirar os alunos de uma posição passiva e mostrar que os equipamentos são ferramentas de criação;
- Recursos musicais e visuais.

Sobre a utilização das novas tecnologias no processo de ensino, Souza (2015, p.7) esclarece:

No entanto, as tecnologias usadas nas escolas devem ser educacionais comunicativas e informativas e não apenas alfabetizadora na qual o indivíduo aprende a linguagem básica. É preciso despertar a preocupação em relação à maneira pela qual vem sendo inserida nas instituições educacionais, as novas tecnologias, e como esta vem sendo trabalhada. Dessa forma, os alunos devem utilizar suas habilidades para aprender sobre as tecnologias e também como são utilizadas as mesmas. Aos olhares mais críticos e preocupados com a educação torna-se importante a realização de um estudo em relação aos processos de utilização, construção do conhecimento, a forma, e as consequentes transformações que vêm ocorrendo nas escolas com a inserção das novas tecnologias (SOUZA, 2015, p. 7).

Diante disso, as possibilidades de aprendizagem são infinitas, não podendo ser aceita uma simples visão de ensino-aprendizagem para as crianças. A construção do conhecimento se dá por meio da interação social, isto é, do geral para o individual sendo que a aprendizagem e o desenvolvimento da criança são processos que trabalham mutuamente, e quanto mais aprendizagem mais ocorrerá o desenvolvimento (VYGOTSKY 1989). Portanto, de acordo com a literatura, observa-se o quão é importante a utilização das multimídias na educação infantil, pois contribuem no desenvolvimento da criança, tornando o aluno capaz de buscar alternativas para a solução de problemas desde que aplicados de forma correta são de grande valia para o processo educacional. A utilização de equipamentos eletrônicos quanto as atividades lúdicas contribuem para a aquisição de novos conhecimentos, valorizando dessa forma o conhecimento prévio que o aluno traz na sua bagagem ao ingressar em uma sala de aula (FARIAS, 2010).

Para Souza (2019) o computador pode ser um aliado nessa nova perspectiva de criar interesse nos alunos como uma nova atração nos jovens e crianças, aproveitando o interesse

que os alunos tem pelas tecnologias e o poder que a ferramenta tem sobre os mesmos, estimulando e contribuindo para a construção de novos conhecimentos, porém, é preciso ter em mente que a ferramenta deve ser utilizada como instrumento metodológico. A tecnologia deve ser usada como fonte de pesquisa e investigação auxiliando professores na sua prática pedagógica, aproveitando dessa forma a popularização dos novos equipamentos e as linguagens de computação, que foram desenvolvidos como poderosos instrumentos no processo educativo das escolas através dos softwares. Nesse sentido, o aprender torna se significativo por conta de novas informações que são adquiridas mediante um esforço por parte da criança em fazer ligações ente as informações e sua estrutura cognitiva.

Sendo assim, é comum a cada dia as crianças virem para a escola com um mínimo de coordenação motora e alfabetizadas pelas imagens das mídias, a maioria das crianças hoje sabem manusear e compreender os programas e aplicativos usados nos computadores, televisões e vídeos sem precisar de manuais que as conduzam, além de que absorvem rapidamente, desafiam sem medos e preconceitos as novas técnicas e informações. Isto se dá a medida que o desenvolvimento humano passa a se ajustar com o que se espera no âmbito da produção (SOUZA,2019, p.4).

A interação social quando ocorre com a utilização das mídias digitais propicia um ambiente rico e afetivo que contribuem no processo ensino-aprendizagem. Levando as crianças a se interessar pelas mídias e aprender quando lhes é permitido o acesso a estas ferramentas. O uso das novas tecnologias, a utilização da leitura de imagens vem estimulando o interesse de alunos da educação infantil por serem dinâmicas, lúdicas e atrativas, sendo preciso que o professor se aproprie das referidas mídias para lançar novos desafios em sala de aula (SOUZA,2019). De acordo com Almeida (2000) as mídias eletrônicas proporcionam um novo jeito de ensinar e aprender diferente dos tradicionais ambientes conhecidos pela escola brasileira, e as contribuições das mídias para a educação vem surgindo de acordo com que são utilizadas como ferramenta de mediação na construção do conhecimento. Diante disso, é essencial que sejam criadas oportunidades de apresentação das novas tecnologias dentro do ambiente escolar, já que essas ferramentas tem atraído a atenção das crianças pela facilidade de manuseio e operação. De acordo com a literatura, tecnologia e educação andam juntas, é indispensável a utilização das mídias eletrônicas no ambiente escolar pois objetivam a escolarização das atividades da própria sociedade, fazendo adequações aos objetivos e permitindo uma nova compreensão de mundo e com enriquecimento dos conhecimentos. Assim, pode se dizer, que fazer uso da tecnologia em sala de aula é construir conhecimento

sobre conhecimento como se fosse nova construção do aprendizado, devendo estar aliada a construção do processo de aprendizagem que ocorre nesta relação, já que o aluno ensina e constrói conhecimento.

Para Moran (2000) essa nova concepção de ensino revela-se na forma como os envolvidos nesse processo de aprendizagem utilizam os recursos tecnológicos disponíveis. Os recursos tecnológicos presentes na escola não garantem que haja mudanças nos métodos de ensino e aprendizado, as ferramentas tecnológicas devem enriquecer o ambiente escolar, possibilitando a construção de conhecimentos com atuação de todos envolvidos de forma ativa, crítica e criativa. Diante do enunciado, entende-se que esse processo de transformação do conhecimento por meio das tecnologias é levar os estudantes a serem mais ativos, onde professor e a máquina são meros mediadores desse processo de ensino. Com a utilização das tecnologias e a união entre as práticas pedagógicas e o aprendizado, possibilita aos professores mais oportunidades de desenvolvimento desse processo, onde todos os envolvidos passam a serem investigadores para as soluções e para os problemas que surgirão dentro do processo educacional.

Polato (2009) já fazia algumas considerações acerca da união entre tecnologia e conteúdos que levavam a novas oportunidades de ensino, através da análise de significância e oportunidades, por exemplo, a contribuição das tecnologias no enfrentamento de problemas atuais, busca de informações na internet, localização em mapas virtuais e outros casos que se mostra indispensável. Sabedores de sua importância e das contribuições possíveis da utilização das tecnologias é possível fazer a sua inserção dentro da escola de acordo com as necessidades e momentos que irão contribuir de forma significativa para o processo de ensino.

Para Souza (2019) “as tecnologias nas escolas devem ser educacionais comunicativas e informativas e não apenas alfabetizadoras na qual o indivíduo aprende a linguagem básica. É preciso despertar a preocupação em relação à maneira pela qual vem sendo inserida nas instituições educacionais”. Dessa forma, os alunos devem utilizar suas habilidades para aprender sobre as tecnologias e também como são utilizadas as mesmas. Aos olhares mais críticos e preocupados com a educação torna-se importante a realização de um estudo em relação aos processos de utilização, construção do conhecimento, a forma, e as consequentes transformações que vêm ocorrendo nas escolas com a inserção das novas tecnologias. Apesar de atualmente muito se falar nas habilidades dessa nova geração, ainda é razoável o conhecimento do assunto, uma vez que as tecnologias (informação, comunicação) se desenvolvem com uma rapidez vertiginosa que não consigo acompanhar e vai de carona buscando resolver novos desafios gerados pelas inovações tecnológicas.

O acesso às tecnologias pode fazer com que as pessoas se sintam constrangidas diante da incapacidade de realizar algumas atividades, entretanto também possibilita a constante aprendizagem por meio da autonomia na construção e reconstrução do conhecimento, conforme a pessoa processa novas informações. Neste sentido a tecnologia tem evoluído ao longo dos tempos surgindo novas profissões e as tradicionais vão sofrendo um rápido processo de evolução. Os métodos e as técnicas de trabalho têm um prazo de duração cada vez menor, sendo renovadas ou substituídas por novos métodos e novas técnicas de trabalho, e na educação também não é diferente, os educadores devem inovar sua prática pedagógica, de acordo com as tecnologias utilizadas.

Professores devem selecionar pontos críticos de um curso ou de uma unidade do curso no qual o trabalho exigido na utilização da tecnologia é mais bem empregado para ilustrar o progresso da aprendizagem e a aquisição de conhecimento. Sendo assim, a simples presença da tecnologia na sala de aula não garante mudanças na forma de ensinar e aprender. A inserção das mídias eletrônicas só tem sentido se for realizada com o objetivo de melhorar a qualidade de ensino, proporcionando um processo de ensino-aprendizagem de forma positiva. Nesse contexto, a aprendizagem deve estar aliada a construção de novos conhecimentos, assim, no processo ensino-aprendizagem o aluno não é mais um depósito de informações, muitas vezes difíceis de serem alcançadas em tempos passados, e sim um sujeito ativo e independente na constante busca pelas informações e de sua construção do conhecimento exigidos pelas transformações céleres no mundo. Os dispositivos tecnológicos são cada vez mais inteligentes e vêm facilitar a troca de informação e permitir dar um passo em frente no que diz respeito à criatividade e entretenimento, sendo assim o avanço tecnológico, os processos de capacitação estão se tornando cada vez mais eficientes, já que mostram uma linguagem interativa e processos de multimídia, com equipamentos céleres, com maior confiança e capacidade de em relação ao processamento (SOUZA, 2019).

As novas tecnologias proporcionam novas formas de representar o mundo, além da linguagem oral, da linguagem escrita ou das linguagens visuais e audiovisuais utilizadas isoladamente. Nesse sentido, as novas tecnologias são linguagens que proporcionam a união de todas as linguagens, ampliando o funcionamento de cada uma delas, as tecnologias não são simples ferramentas, mas sim novas linguagens novos modos de significar o mundo. Assim sendo, as habilidades e competências é um fator mercadológico que demonstra a necessidade de o indivíduo estar sempre em busca do novo, e as escolas necessitam ir à busca de uma formação continuada no sentido de ter uma didática diferenciada senão está condenada a ser superada por esta tecnologia, pois o professor não indo de encontro com o que está acontecendo

a seu redor, ficará obsoleto.

As novas tecnologias reorganizando os padrões ao longo da história, levando a uma crescente evolução, sendo que o principal agente é o ser humano e não a máquina. A teoria de domínio das tecnologias nos persegue há séculos, mas tende a ser superado a cada nova tecnologia alcançada. Diante do exposto, a tecnologia sempre existiu e continuará existindo como apoio aos professores e nunca em substituição a esses, mas é preciso os profissionais da educação, principalmente, os educadores estarem constantemente fazendo cursos de aperfeiçoamento, na área tecnológica. Sendo assim as novas tecnologias digitais, principalmente computadores, têm incomodado muitos professores, pensando que estas poderão vir a substituí-los.

As tecnologias substituem as ferramentas tradicionais: quadro-negro e giz, até aos professores, sendo que estes continuam inseridos no contexto escolar agora como auxiliares, mediadores do processo de ensino aprendizagem dos alunos. É necessário ao professor mudar, aperfeiçoar, repensar suas práticas pedagógicas e trabalhar de forma que sempre instigue no aluno a posição de questionamento, permitindo que expresse suas ideias, sentimentos e emoções, além de pensar sobre suas escolhas e na concretização dos seus objetivos. Sendo assim, atualmente o aprender não é mais um trabalho mecânico, mas sim um processo de construção e transformação do conhecimento, no qual o papel do professor é de fundamental importância como questionador, investigador e incentivador dessa construção e transformação. Kenski (2010) corrobora que com as rápidas mudanças tecnológicas atribuem novas formas à atividade de ensinar e aprender, estando constantemente em processo de aprendizagem e adaptação, não sendo mais possível considerar uma pessoa completamente formada, independente do seu grau de formação (LIMA E ARAÚJO,2021).

Atualmente a escola faz parte desse momento tecnológico revolucionário e, para atender sua função social, ela deve estar atenta e aberta para incorporar esses novos parâmetros comportamentais, hábitos e demandas, participando ativamente dos processos de transformação e construção da sociedade. Deste modo, é necessário que os alunos desenvolvam habilidades para utilizar os recursos tecnológicos, cabendo à escola integrar a cultura tecnológica ao seu cotidiano (SOUZA,2019).

A utilização da tecnologia na educação propõe uma nova forma de atuação dos professores, não se limitando apenas a uma simples utilização tecnológica, mas sim a uma nova forma de ensinar-aprender, deixando o professor de ser um transmissor do conhecimento e passando a ser um facilitador desse conhecimento, por meio de aulas diferentes, dinâmicas, que atendam a essa nova geração tecnológica, na qual estamos vivendo. O processo de ensino e

aprendizagem exige novos hábitos dos educandos como, novos conhecimentos, nova forma de ensinar, de armazenar e transmitir o saber, dando origem, assim, a novas formas de simbolização e representação do conhecimento, através desses novos recursos tecnológicos, onde ajuda o educador a ser um facilitador nesse novo cenário, onde as tecnologias estão cada vez mais presente na prática docente (GARCIA, 2013).

A tecnologia e educação são conceitos indissociáveis. Educação diz respeito ao processo de desenvolvimento da capacidade física, intelectual e moral da criança e do ser humano em geral, visando à sua melhor integração individual e social. Para que ocorra essa integração, é preciso que conhecimentos, valores, hábitos, atitudes e comportamentos do grupo sejam ensinados e aprendidos, ou seja, que se utilize a educação para ensinar sobre as tecnologias que estão na base da identidade e da ação do grupo e que se faça uso delas para ensinar as bases da educação. Assim, sabemos que a tecnologia digital é uma primordialidade mundial, e que a unidade escolar deve estar elaborada para preencher os requisitos da realidade atual, uma vez que todos nós que fazemos parte da instituição escolar temos o dever de conhecer as novas exigências que o mundo nos oferece. Segundo Almeida (2003, p. 78), “É por meio das tecnologias digitais que aplicaremos mais informações temáticas em sala de aula e a cada dia que as exploramos descobriremos muito mais para que possamos transformar as questões em interatividade”. O ensino deve ser centrado em conteúdos programáticos e o professor não mais visto como figura central na sala de aula e que suas metodologias são baseadas na pedagogia tradicional, pois na sociedade e na nova era digital isso tudo mudou, daí sabemos que o professor não é mais o único foco do conhecimento transmitido (ALMEIDA, 2003).

3.4 AS ABORDAGENS INSTRUCIONISTA E CONSTRUCIONISTA

Ao percorrer o caminho da pesquisa buscando identificar a contribuição das novas tecnologias na educação infantil, pode-se afirmar até então, que a tecnologia é na atualidade a mola propulsora para o desenvolvimento da ciência e da humanidade. Desde os primórdios da sociedade o homem busca desenvolver ferramentas e técnicas capazes de melhorar o seu dia a dia, e a tecnologia é uma das formas encontradas para inovar e facilitar os processos vividos no cotidiano (SILVA, 2015). Na educação, a tecnologia é considerada um mecanismo entre o conhecimento, o professor e o aluno. Nesse sentido, tudo que é produzido e está no ambiente escolar poderá ser considerado como uma tecnologia tradicional e amplamente usada em sala de aula. Kenski (2012, p. 24) faz algumas considerações:

ao conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade, chamamos de “tecnologia”. Para construir qualquer equipamento – uma caneta esferográfica ou um computador -, os homens precisam pesquisar, planejar e criar o produto, o serviço, o processo. Ao conjunto de tudo isso, chamamos de tecnologias (KENSKI, 2012, p. 24).

Dependendo do método educacional adotado no sistema escolar, o termo “informática na educação” pode assumir diferentes significados. Alguns pesquisadores utilizam o termo para consagrar o termo como inserção do computador no processo ensino -aprendizagem (VALENTE, 2000). Santana e Medeiros (2014) apontam que a inserção dos computadores em sala de aula, a tecnologia se transformou em uma versão computadorizada dos chamados métodos tradicionais de ensino, onde as versões planejadas para utilização pedagógica utilizaram os computadores como se fossem máquinas de ensinar, surgindo dessa forma o termo e conceito de instrução programada.

As abordagens instrucionistas⁴⁸, estão baseadas em programações em formas de tutoriais, é um modelo onde o computador ganha a missão de ensinar ou reforçar as atividades realizadas em sala de aula. Ainda é um dos modelos que são mais utilizados nas escolas baseadas nos métodos tradicionais de ensino (VALENTE, 2001).

Por outro lado, o construcionismo acredita que os alunos podem e devem construir o seu próprio conhecimento através das novas tecnologias. A máquina é apenas uma ferramenta que dá suporte ao aluno através da interação, exploração, investigação e descoberta, tendo o professor como mediador nesse processo de aprendizagem, nesse tipo de abordagem o aluno constrói algo que tenha significado para si mesmo no seu dia a dia. De acordo com Maltempi (2000, p.12):

segundo as ideias construcionistas, este processo se dá de forma especialmente efetiva em um contexto onde o aprendiz está conscientemente engajado em construir um artefato público e de interesse pessoal. Portanto, aos conceitos de que se aprende melhor fazendo, o construcionismo acrescenta que é melhor ainda quando se gosta, pensa e conversa sobre o que se faz (MALTEMPI, 2000, p. 12).

Nesse sentido, é preciso que as escolas organizem e criem seus espaços que promovam a aprendizagem, promovendo novas atividades que desafiem e deem iniciativas para que o estudante construa o conhecimento. Assim, é preciso que sejam desenvolvidos projetos

⁴⁸ O Intrucionismo, portanto, é uma corrente pedagógica que se apoia no behaviorismo, atuando no meio digital. Por outro lado, temos o Construtivismo, um outro conjunto de teorias psicológicas que desempenhou um importante papel nos estudos sobre aprendizagem, embora não tenha tido isso como seu objetivo principal

escolares que tornem viáveis e menos complexos a utilização de computadores dentro do ambiente escolar (PAPERT, 1991; MALTEMPI, 2001). A utilização das tecnologias permite individualizar o estudo de comportamento dos sujeitos, tornar os alunos autônomos na gestão de sua aprendizagem e tratar no tempo real uma parte da avaliação (SILVA; KALHIL; NICOT, 2015). Nas teorias construtivistas é levado em consideração o conhecimento não pode ser decorado e transmitido aleatoriamente é preciso ser construído pelo aluno de forma exclusiva a partir das experiências, da observação e exploração, quando a aprendizagem ocorre observando esses elementos, tem um sentido de conquista, de um conhecimento adquirido pelo aluno, onde a construção tem significado para o mesmo (SOUZA, 2019).

Na abordagem instrucionista, as novas tecnologias são meras máquinas de ensinar ou ser ensinada com base nos métodos tradicionais, nesse modelo não há exigências em relação aos investimentos de equipamentos ou mesmo formação de docentes, a não ser o conhecimento básico de informática e seus softwares para alinhamento dos conteúdos curriculares (SANTOS, 2020). Os defensores do método construcionistas⁴⁹, defendem que o computador seja um mediador no processo de ensino e aprendizagem, uma ferramenta para que o aprendiz desenvolva e busque de forma autônoma o conhecimento que, em sua abordagem, deverá ser adquirido por meio da reflexão as ações e experiências realizadas por meio do computador, um dos autores destas pesquisas, José Armando Valente, é um dos entusiastas desta abordagem.

Santana e Medeiros (2014, p. 6) destacam que:

estudos realizados a respeito de como o aluno resolve um problema utilizando o computador, a partir do paradigma construcionista, mostraram que inicialmente o aluno descreve a solução do problema para o computador, depois o computador a executa e a partir da resposta obtida, o aluno reflete e se necessário depura, ou seja, altera aquilo que foi descrito (SANTOS e MEDEIROS, 2014, p. 6)

Por outro lado, verifica-se que a abordagem instrucionista é um método baseado no modelo tradicional de ensino e ainda é um dos mais utilizados dentro das escolas pelo país afora, fato que se explica, pelo planejamento prévio e talvez se visualize onde quer chegar. Entretanto, é preciso trazer a reflexão a utilização das mídias e das novas tecnologias dentro do contexto escolar, para assim, aproximar os alunos da sua realidade e trazer novos mecanismos que despertem nos alunos o prazer de estudar e aprender.

A abordagem instrucionista consiste na programação de um computador com

⁴⁹ O construcionismo é uma teoria proposta por Seymour Papert, e diz respeito à construção do conhecimento baseada na realização de uma ação concreta que resulta em um produto palpável, desenvolvido com o concurso do computador, que seja de interesse de quem o produz.

informações que são passadas com tutorial para os alunos, exercícios e práticas, jogos, simulações. Conforme mencionado anteriormente, é um modelo que transfere para a máquina a tarefa de transmitir o conhecimento ou para reforçar as atividades da escola. É considerado o meio mais utilizado dentro das escolas com raízes nos métodos tradicionais de ensino, com viés na teoria tecnicista e pela teoria comportamentalista (SILVA, 2015).

Santa e Medeiros (2014, p. 7) refletem sobre a importância do papel do professor nesse processo de ensino, devendo buscar intensamente a consolidação e a internalização dos conhecimentos, nesse sentido, o professor funciona como um mediador sendo de vital importância para criar situações que levem os alunos a reflexão. Todavia é preciso que o mesmo esteja sempre se atualizando, sempre revendo e atualizando conhecimentos, ainda deve estar disposto a trabalhar com a imprevisibilidade de questões no cotidiano. Por exemplo, a problemática que envolve as limitações das tecnologias nas escolas como falta de sala de informática e laboratórios nas instituições de ensino (SILVA, 2015).

Teorias a parte, percebe-se que a informática pode contribuir de forma positiva no desenvolvimento da criança, que ao ter o contato com as novas tecnologias, ou por manuseio ou simples apreciação, terá sua aprendizagem cognitiva potencializada, sendo preponderante a sua utilização como ferramenta pedagógica, pois tem contribuído no processo de desenvolvimento:

Nesse sentido, o computador passa a ter uma função maior do que simplesmente passar informação. Ele é uma ferramenta que o aluno usa para realizar uma tarefa. Nessa situação o aluno descreve as suas ideias para a máquina (na forma de um programa), a máquina executa “essa ideia o resultado pode ser analisado”. Se o resultado não é o esperado, certamente o aluno será instigado a refletir sobre o seu trabalho. Do mesmo modo, o professor, através do trabalho do aluno, terá mais recursos para entender o que o aluno sabe e o que não sabe sobre um determinado assunto, conhecer o estilo do trabalho do aluno, bem como seus interesses, frustrações (VALENTE, 2002, p. 17).

Lisboa (2015) esclarece que mesmo existindo um pequeno grupo que ainda não tem acesso aos computadores, todos conseguem ter o domínio da máquina tornando dessa forma a aula mais atrativa, considerando assim que aulas com utilização de tecnologias são mais atrativas, não sendo apenas mais uma opção de aula, mas uma exigência pedagógica dentro desse novo modelo de sociedade. Diante disso, é preciso que o professor lance um novo olhar em relação a sua atuação com as tecnologias, quebrando preconceitos e vencendo resistências e o objetivo seja o conhecimento através de uma educação de qualidade.

Um dos objetivos da inclusão da informática no currículo das crianças está relacionado

com a potencialização do desenvolvimento através da estimulação da mente, de forma prazerosa e aliada ao processo ensino-aprendizagem. Atualmente, a informática na educação é uma das áreas mais importantes da tecnologia educacional, de acordo com Pires (2008, p.10) “a informática na escola deve ser um processo contínuo de construção, envolvendo a percepção, a sensação, a experimentação, criação e reflexão”, porém o professor deve estar incluído nesse processo mergulhando em imagens e informações por todo os lados (LISBOA, 2015).

Trazendo de volta a questão das teorias instrucionistas e construcionistas, Wisnieski (2022) aponta que os métodos tradicionais de ensino são mascarados pelos recursos tecnológicos sendo proposto a teoria construcionista como forma de ter um melhor aproveitamento do computador. Piaget e Vygotsky, são considerados os grandes influenciadores da teoria construcionista, teoria que se transformou numa ramificação da teoria de Piaget (construtivismo)⁵⁰ como da teoria de Vygotsky (socio-interacionismo)⁵¹.

Na visão construcionista, o professor é o facilitador do processo de aprendizagem, atuando de forma criativa, proporcionando um ambiente propício para a produção de conhecimento, individual e coletivamente. As ferramentas tecnológicas para o ensino e a aprendizagem a partir da tecnologia e das teorias do construcionismo e do instrucionismo. Mattar destaca o conectivismo, quando o aprendizado não é mais do controle do indivíduo:

[...] está também fora de nós, em outras pessoas, em uma organização ou em um banco de dados, e essas conexões externas, que potencializam o que podemos aprender, são mais importantes que nosso estado atual de conhecimento. E a cognição e a aprendizagem são distribuídas não apenas entre pessoas, mas também entre artefatos, já que podemos descarregar trabalho cognitivo em dispositivos que são mais eficientes que os próprios seres humanos na realização de tarefas (MATTAR, 2013, p.30).

A partir das linhas construcionistas e instrucionistas, bem como das ferramentas tecnológicas em vigor, percebe-se a ênfase na autonomia do aluno na aprendizagem, com o professor sendo um mediador. A escola é importante nesse processo, mas não na forma de

⁵⁰ Ao analisar as crianças desde o nascimento até à adolescência, Piaget concluiu que o aprendizado é um processo dinâmico. A partir de um papel ativo, por meio da pesquisa e da descoberta, as crianças constroem o próprio conhecimento - daí a palavra construtivismo. O construtivismo é uma visão da aprendizagem baseada no princípio de que o conhecimento não é algo que pode ser simplesmente dado pelo professor na frente da sala aos alunos em suas mesas. Em vez disso, o conhecimento é construído pelos alunos através de um processo ativo e mental de desenvolvimento. Disponível em: <https://www.grupobalaovermelho.com.br/blog/construtivismo-na-sala-de-aula> Acesso em: 22 nov 2022.

⁵¹ A abordagem sociointeracionista de Vygotsky é um tipo de abordagem que compreende a aprendizagem como a plena interação do homem com o outro, e inclusive a mediação como interação entre o homem e o mundo, um sempre agindo sobre o outro e dessa forma, transformando-o (BANDEIRA; CORREIA, 2020).

imposição de conteúdos e de cobrança de aquisição de conhecimento. A escola deve promover a participação ativa do aluno na aprendizagem. Dentre as principais características do construtivismo podemos citar:

- a) Para o construtivismo a aprendizagem seria um processo de construção individual do sujeito e este não copia a realidade, mas a constrói a partir de suas representações. A aprendizagem é situada e deve dar-se em cenários realistas; o cotidiano do sujeito e ele próprio trazem os conteúdos necessários para que ocorra a aprendizagem;
- b) O conhecimento é fruto da interação com o meio e da construção adaptativa que cada pessoa realiza. O sentido é sempre resultado de negociações entre o que vem do externo e o que existe no interior do aluno.
- c) O ensino deve proporcionar o aluno a aprender a aprender. Para o construtivismo o professor é um mediador no processo de aprendizagem do aluno, assim ele tem maior autonomia para aprender mediante sua ação sobre o objeto.

Por fim, entende-se que as abordagens instrucionistas tem como viés uma instrução programada com a valorização da transmissão conteudista por meio de repetições em softwares educacionais, apesar de inúmeras críticas ainda é um dos métodos mais utilizados no sistema educacional. No entanto a sua aplicação em sala de aula através das abordagens técnicas e com o devido planejamento das ações, dos conteúdos e uma boa metodologia pode se chegar ao resultado esperado (SILVA, 2015). Atualmente as Políticas Públicas e as escolas de Educação Infantil veem adotado os fundamentos de alguns teóricos construtivistas no intuito de aproximar o conhecimento da realidade da criança. Entre esses teóricos encontramos Piaget e Vygotski, que apesar de apresentarem algumas diferenças teóricas tem em comum o interacionismo em suas pesquisas sobre o desenvolvimento humano e a aprendizagem, apoiando-se na interação entre o sujeito e o meio.

3.5 A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ainda há pouca produção acadêmica que se discute sobre a temática da formação de professores de Educação Infantil no Brasil, pode se explicar a baixa produção por conta da história recente desses profissionais na sociedade brasileira. Anterior a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei 9.394/1996) essa modalidade não fazia parte da Educação Básica no Sistema Educacional do país, o que levava ao desinteresse político, social e econômico a este nível de ensino durante grande parte da história da educação em nosso país. As lutas dos estudiosos da área educacional em busca de melhorias para a devida formação desses profissionais existiam

nos quatro cantos do país, mas não chegava a alcançar a grande parcela de professores, não se tornando algo solidificado ou substancialmente louvável no cenário educativo contemporâneo. A falta de identidade dos profissionais que trabalhavam com essa faixa etária os desqualificava diante do mercado de trabalho, eram vistos sob uma concepção assistencialista, aliada a ideia de que bastava apenas ser mulher e gostar de crianças para atuar nesse segmento, porém, nos últimos anos vem se redesenhando um novo perfil para o profissional da educação infantil, atribuindo-lhes novas funções que antes eram desconsideradas (CAMPOS, 2012).

Sobre a educação infantil prevalece a ótica que o profissional é formado para cuidar da criança. Vieira (2016) já chamava a atenção para esta comparação prevalentemente à de cuidador, em termos impede que o educador possua uma identidade profissional, impossibilitando assim de colocar em prática os conhecimentos teóricos que adquiriu na formação. Essa questão leva a uma luta incansável de profissionais que buscam a todo custo transformar essa imagem de sua função maternal, mesmo que alguns dados ainda demonstram que existe pessoas atuando nessa área sem a devida formação, assumindo dessa forma essa imagem associada a profissão. De acordo com a Lei nº 9393/1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação) a respeito da formação de professores da educação infantil, assinala em seu artigo 62 que:

A formação de docente para atuar na Educação Básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação, admitida como formação mínima para o exercício do magistério na Educação Infantil e nas quatro primeiras séries do Ensino Fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade Normal (BRASIL, 1996).

De acordo com Azevedo (2007, p. 174) esta capacitação deve contribuir para formar “professores capazes de construir proposta pedagógica com clara intencionalidade educativa, compreendendo a importância de seu papel social no exercício da docência, independentemente da idade da criança”, uma formação com fundamentos sólidos e com autonomia para o desenvolvimento das ações pedagógicas. É com a formação que o profissional em educação passa a ter uma visão crítica da realidade, analisando e pesquisado o que há de melhor para todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem e ampliando os conhecimentos.

[...] a formação docente não pode ser vista apenas como um processo de acumulação de conhecimentos de forma estática, como cursos, teorias, leituras e técnicas, mas sim como a contínua reconstrução da identidade pessoal e profissional do professor. Esse processo deve vincular-se a um conjunto de valores, saberes e atitudes encontradas nas próprias experiências e vivências pessoais, as quais imprimem significados ao fazer educativo (SILVA e GUIMARÃES, 2011 apud

FARIAS, 2020, p. 29).

Por outro lado, mesmo com a formação acadêmica, o professor da educação infantil com todo o seu conhecimento técnico e científico tem que ter em mente que sua prioridade é a criança, ou seja, sua prática deve ser orientada para o brincar e o educar, para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem para a primeira infância no sentido da “[...] ludicidade, entendida na sua perspectiva de liberdade, prazer e do brincar enquanto condição básica para promover o desenvolvimento infantil.” (SILVA; GUIMARÃES, 2011, p. 15).

Cabe ao educador ser o transmissor dos conhecimentos para a criança, saber este que pode ser manifestado através do afeto, devendo contribuir para que na educação infantil a criança venha a conhecer o mundo em que vive, ainda, deve estar sempre buscando informações através da formação continuada. Nessa fase de formação, é essencial a participação no estágio supervisionado, pois é de fundamental importância na formação do professor, é através dele que o discente tem contato direto com as metodologias e a didática utilizadas no contexto escolar. A sala de aula é um dos espaços privilegiados, onde o conhecimento é construído, compartilhado e reconstruído. Os vínculos estabelecidos pelo professor e aluno são muitos fortes para o desenvolvimento pessoal e intelectual do aluno. A sala de aula é uma grande rede de interações sociais. E para que essa organização funcione como instrumento de aprendizagem, é preciso que haja uma boa comunicação entre o professor e os alunos: a sala de aula não é um exercício de pessoas caladas, nem um teatro onde o professor é o único ator e os alunos espectadores passivos, a educação deve ser participativa (VIEIRA, 2016).

[...] acreditamos que para haver a formação da profissionalidade do professor de Educação Infantil no conjunto de comportamentos, habilidades e atitudes específicos da ação docente, o estágio supervisionado bem articulado na formação inicial, baseado na observação participante, cujas práticas educativas são analisadas e discutidas, constitui como um dos eixos essenciais durante a formação docente (VIEIRA, 2016, p. 859).

Durante a realização do Estágio Supervisionado, em conversas com os gestores da escola, o professor pode observar o quão é importante o Projeto Político Pedagógico (PPP) para o ambiente escolar. A construção do PPP é necessária para que as instituições educacionais, realizem suas atividades de forma dinâmica e participativa. O Projeto Político Pedagógico é algo que deve estar inserido no contexto escolar, pois é nele onde serão definidos o currículo, a maneira de avaliar, dentre outras importantes questões ligadas ao processo ensino-aprendizagem (BAHIA, 2014)

É praticamente impossível ter uma escola centralizada nos princípios educacionais se a mesma não possui um PPP bem elaborado, e este, deverá ser construído coletivamente envolvendo a gestão, docentes, discentes e a comunidade local respeitando as suas peculiaridades (BRASIL, 1996). O PPP é um documento obrigatório para as escolas e contém todas as metas, objetivos e os meios que serão usados para concretizá-los. Por isso, se torna essencial para nortear as ações da escola e envolve não apenas os professores e a equipe pedagógica, mas toda comunidade escolar, como já citado anteriormente (LOPES, 2010).

Esse projeto é feito para orientar o trabalho durante o ano letivo e, por isso, deve ser um documento formal, mas, ao mesmo tempo acessível a todas as pessoas envolvidas em torno da escola.

Ainda, em análise do projeto político pedagógico da escola, observa-se que o mesmo define e articula quais conteúdos serão ensinados e como, a partir da realidade social, cultural e econômica em que está inserido. Assim, deve ser construído de acordo com as especificidades de cada escola e ser flexível para atender as demandas específicas dos alunos. A escola deve possuir autonomia para suas deliberações, observando as normas vigentes, as esferas superiores, porém, sempre buscando inovar para que se efetive a qualidade de ensino. O Projeto Político Pedagógico da Escola Daniel Neri está estruturado de acordo com as Diretrizes das Escolas Cívico-militares, porém, trabalham em conjunto com a legislação da Secretaria de Educação e outras normas do Currículo Nacional brasileiro. O Estágio Supervisionado, na maioria das vezes, é o primeiro contato do futuro educador com a realidade escolar, oportunizando compartilhar construções de aprendizagem, bem como a aplicação do aprendizado teórico na prática profissional escolhida.

O primeiro momento na escola para a preparação do estágio deve ser aproveitado para observar o funcionamento da instituição escolhida, tanto na parte administrativa – coordenação – quanto na sala de aula, dos alunos, da comunidade e de todos os envolvidos com o cotidiano escolar.

Essa observação permite a coleta de informações extremamente importantes, para que o acadêmico possa elaborar seu projeto de intervenção pedagógico (docência/Regência) em sala de aula que será a segunda etapa do estágio. Durante o estágio supervisionado é possível a aplicação e concretização dos conhecimentos teóricos obtidos durante o curso, é a oportunidade para os professores em formação exercitarem os princípios de cidadania e de responsabilidade social. Para que todas as atividades pedagógicas sejam desenvolvidas de forma coerente, nesse sentido é fundamental a supervisão do professor orientador.

A prática do ensino/estágio supervisionado favorece a descoberta, sendo um processo

dinâmico de aprendizagens em diferentes áreas de atuação no campo profissional, dentro de situações reais de forma que o acadêmico possa conhecer, compreender e aplicar na realidade escolhida, a união da teoria com a prática. O estágio é um elo entre todas as disciplinas do curso que englobam os núcleos temáticos da formação básica do conhecimento didático-pedagógico e tem por finalidade inserir o estagiário na realidade viva do mercado de trabalho, possibilitando consolidar sua profissionalização como futuro educador.

Nesse sentido, “[...] a aproximação dos professores em formação com as comunidades escolares em que são realizados os estágios contribui para que o futuro professor seja preparado para atuar em diferentes realidades” (VIEIRA, 2016, p. 860). Nessa perspectiva, entende-se que a disciplina de estágio supervisionado é de grande valia para o professor em formação, tendo em vista que apresenta a realidade e permite que o mesmo tenha o contato com o seu futuro ambiente de trabalho. Campos (2012) a formação inicial do professor é a base para que o exercício da profissão docente, as metas propostas nos currículos incluem diferentes dimensões de conhecimentos, habilidades e competências, a partir daí o futuro professor poderá fundamentar e sustentar a sua prática. É preciso que a formação do professor tenha como objetivo desenvolver o indivíduo em todas as suas singularidades e que interfira no processo de humanização do aluno.

Em síntese, a formação do professor e sua capacitação para trabalhar com a educação infantil deve ocorrer desde o início do curso de licenciatura e continua no decorrer da carreira acolhendo e desenvolvendo as capacidades cognitivas e sociais. A formação deve ser contínua, não existindo dessa forma um tempo cronológico para obtenção de conhecimentos, a prática profissional é a melhor escola para os profissionais da educação, nesse sentido Rocha (2012, p. 31) leciona:

[...] se pensarmos mais detidamente sobre a realidade da prática pedagógica desse profissional, iremos perceber que a grande importância do seu papel dentro da sala de aula vai muito além de teorias, pois sua prática requer zelo, carinho e dedicação, fatores que não estão disponíveis em cursos formadores, por isso, o olhar sobre a infância e a criança devem refletir essa nova realidade legal. Nesse sentido, em um trabalho realizado em campo vimos que um dos aspectos subjetivos da Educação Infantil está no cuidado que devemos ter com as crianças. Entendendo a palavra cuidado no sentido mais amplo possível, o que significa que tal compreensão deve orientar as práticas da educação infantil, caracterizadas como ações de cuidar e educar de forma integrada. O pressuposto subjetivo é cuidar do outro em toda sua dimensão humana, como destacou a entrevistada (ROCHA, 2012, p. 31).

O debate sobre a qualidade de ensino na educação infantil se transformou em pauta

nacional considerando as seguintes problemáticas: sua vinculação a órgãos de assistência; concepção dominante de programas de emergência para combater a pobreza; propagação via Unesco, Unicef e BM de modelos de Educação Infantil de baixo custo. Entre as consequências, destacadas como desencadeadoras da baixa qualidade da área, encontram-se as “professoras leigas”, sem formação profissional especializada na área. Outra problemática levantada em relação ao trabalho docente está ligada à insegurança do profissional, que precisa de mais atenção e investigação, em relação aos medos e incertezas. Especialmente os profissionais iniciantes, na condição de recém-formados, no início da vida profissional, portanto, alguns se vêm inseguros e bastante desconfortáveis frente a situações que ainda não foram vivenciadas (ROMANOWSKI; MARTINS, 2013).

Algumas dificuldades que o educador principiante enfrenta ao atuar no início da profissão está diretamente ligado ao domínio de conhecimentos específicos, questões de relação professor e alunos, problemas de relacionamento com a comunidade escolar, dificuldades de organização pedagógica das escolas que realizam mudanças de série a cada ano com os professores, a constante falta de material pedagógico, principalmente na escola pública e um processo de ensino, especificamente a não aprendizagem dos alunos, a adequação do trabalho em sala à proposta da escola. Observa-se na literatura, que há uma série de problemas e desafios que o professor em início de carreira se depara para o exercício da profissão, especialmente para atuar na educação infantil, no decorrer do processo de adaptação à turma, quando as emoções estão voltadas para receber as crianças e acolhe-las adequadamente. A relação afetiva no ambiente escolar é um ponto importante no processo de adaptação na educação infantil, afinal, ambas as partes compõem a essência do processo ensino-aprendizagem (VIERA, 2019).

A afetividade suscitada na literatura refere-se ao afeto, sentimentos de ternura e amor, carinho e simpatia, elementos indispensáveis e com grande relevância em todas as relações sociais:

[...] exerce um papel importantíssimo em todas as relações, além de influenciar decisivamente a percepção, o sentimento, a memória, a autoestima, o pensamento, a vontade e as ações, e ser, assim, um componente essencial da harmonia e do equilíbrio da personalidade humana (MELO E RUBIO, 2013, p.2).

O professor pode se sentir ansioso e inseguro, ao receber uma nova turma, seja pelo medo em lidar com o choro da criança, mas a imprevisibilidade acerca do que irá acontecer mais adiante, ou até mesmo a presença dos pais dentro da sala, pois muitos sentem “raiva” por acharem que alguns responsáveis estão sendo “impulsivos” ou alguns que parecem

despreocupados demais (VIERIA,2019). Durante a acolhida é que o professor cria laços de afetividade com a criança, buscando meios de controlar a insegurança, dos pequenos usando sua experiência de vida. Diante disso, a afetividade se apresenta como uma das mais importantes habilidades que o profissional da educação infantil precisar ter em mãos, tanto para a elaboração de propostas pedagógicas como para o planejamento das atividades em geral, essa afetividade faz parte função primordial das escolas de educação infantil, que é o cuidar e educar. No acolhimento, os professores devem ter domínio teórico sedimentado, e fundamentado no cuidar e educar, assim, têm a responsabilidade de proteger as crianças, não só no seu processo de adaptação, mais ao longo dos seus anos escolares, buscando entender suas emoções e seu comportamento agressivo no âmbito da instituição, fornecendo as orientações necessárias em situações de emergência, quando necessário. No mesmo entendimento, acreditamos que o profissional da educação infantil necessita também dessa atenção voltada para si, principalmente quando se trata de início de carreira: “[...] a professora em início de carreira defronta-se com situações em que se sente “desamparada”. (ZIBETTI, 2004, p. 221).

Zibetti (2004) assinala como a relação professor(a) e criança deve ser e como ambos caminham em uma via de mão dupla, e estão em construção de conhecimento e aprendizagem: Na relação professor-aluno está em jogo a enunciação de dois desejos – o desejo de ensinar e o de saber. A ação destes dois sujeitos na cena pedagógica será sempre mediada por estes desejos. O professor, ao fazer seu planejamento didático, prepara-se para o previsível considerando o seu desejo. Ao ingressar na sala de aula, se depara com o imprevisível ocorrendo aí o desencontro entre o seu desejo e o do aprendiz (ZIBETTI, 2004, p. 221).

O professor de educação infantil, além de estar em constante formação, deve se manter acessível e disponível para a aprendizagem, sendo capaz de refletir sobre sua própria prática, a fim de aprimorá-la continuamente, tornando o processo de ensino-aprendizagem dinâmico e significativo. A formação do profissional em educação é iniciada antes mesmo de ingressar na faculdade, pois suas referências são baseadas na sua vida escolar. Ao se formar e tornar-se educador nunca para de aprender, é um processo contínuo, uma busca de reflexão para suas práticas profissionais (VOLTARELLI; MONTEIRO, 2017). Massullo (2015, p. 81) afirma a importância do professor da primeira infância no processo de ensino e aprendizagem:

[...] é o seu compromisso de Cuidar e Educar diariamente, tendo em vista que é ele que conduz o seu trabalho, tomando decisões em relações as seleções dos objetivos e conteúdos a serem alcançados pelas crianças de acordo com a faixa – etária e suas limitações, assim, como as metodologias, e recursos que se utilizará para que ocorra a aprendizagem o vínculo afetivo entre professor e aluno é essencial e estão intimamente ligadas á cognitivas. Para isso é fundamental que o

profissional da Educação tenha o domínio do conteúdo científico, sólida fundamentação teórica que dê sustentação a sua prática docente diariamente, o que se adquire por meio da informação (MASSULLO, 2015, p. 81).

As habilidades de ensino do professor precisam ser praticadas, desenvolvendo sua criatividade e sua prática, contribuindo dessa forma, para que a criança possa produzir, construir, criar e pensar livremente, ou seja, dando oportunidade para serem protagonista do próprio desenvolvimento. Sendo assim, o processo de aprendizagem do professor e sua atuação deve conter profissionalismo, ética, práticas, teorias e afetividade, pois o educador da primeira infância deve ser o principal mediador e facilitador na hora do desenvolvimento cognitivo e físico dos pequenos, carregando esse desafio ao longo da sua vida. Libâneo em seu livro “Adeus professor, Adeus professora?” (2004 p. 10) cita que:

É preciso resgatar a profissionalidade do professor, reconfigurar as características de sua profissão na busca da identidade profissional. É preciso fortalecer as lutas sindicais por salários dignos e condições de trabalho. É preciso, junto com isso, ampliar o leque de ação dos sindicatos envolvendo também a luta por uma formação de qualidade, de modo que a profissão ganhe mais credibilidade e dignidade profissional. Faz-se necessário, também, o intercâmbio entre formação inicial e formação continuada, de maneira que a formação dos futuros professores se nutra das demandas da prática e que os professores em exercício frequentem a universidade para discussão e análise de problemas concretos da prática (LIBÂNEO, 2004, p. 10).

São inúmeras as afirmações de que a profissão de professor já está ultrapassada e fora da moda, que está perdendo lugar na sociedade por conta dos meios de comunicação e informação. O mundo contemporâneo está marcado pelo desenvolvimento tecnológico e avanços na comunicação, na informática e diversas mudanças que estão intervindo em todas as esferas da vida social, provocando mudanças sociais, culturais, políticas e econômicas o que de forma indireta vem afetado as escolas e o exercício da docência no país. É preciso que o novo profissional construa a sua identidade pela mobilização dos saberes da experiência, constituídos pela prática profissional, elemento essencial e valorizado na prática do educador. Segundo Pimenta (1999, p. 18):

Dada a natureza do trabalho docente, que é ensinar como contribuição ao processo de humanização dos alunos historicamente situados, espera-se da licenciatura que desenvolva nos alunos conhecimentos e habilidades, atitudes e valores que lhes possibilite permanentemente irem construindo seus saberes fazeres docentes a partir das necessidades e desafios que o ensino como prática social lhes coloca no cotidiano. Espera-se, pois, que mobilize os conhecimentos da teoria da educação

e da didática necessários para a compreensão do ensino como realidade social, e que desenvolva neles a capacidade de investigar a própria atividade para, a partir dela, constituírem e transformarem os seus saberes-fazer docentes, num processo contínuo de construção de suas identidades como professores (PIMENTA, 1999, p. 18 apud COIMBRA E PIRES, 2006, p. 9).

Este processo de construção da identidade do professor advém da relativização do saber, que vem gerando constantes reflexões acerca das experiências e práticas cotidianas do professor. De acordo com Pimenta (1999, p. 19), a educação tem crescido de forma quantitativa, o que ocasiona uma formação não qualitativa, que não supre as exigências sociais e do mercado, necessitando urgentemente de uma reformulação da identidade do professor. Uma formação docente como um processo de autoformação, com vistas a fazer reflexões sobre a prática docente, processo este associado à indissociabilidade da identidade profissional e pessoal do professor. A formação continuada de professores, principalmente da educação infantil, deve fazer parte da agenda governamental diante da situação político-social e educacional como o que enfrentamos no Brasil. Questões de fundo questionadores não podem estar ausentes do debate e cotidiano dos professores, junto com a análise crítica das reformas educativas que vêm sendo proposta (SANTOS et al, 2012).

A formação de professores de séries iniciais é totalmente diferenciada das demais áreas da educação, alguns pontos apontados como positivos e outros negativos, por exemplo como a feminilização da prática docente para a educação infantil, conforme mencionado anteriormente neste estudo, baixos salários e a restrição em relação a formação inicial que muitos ao cursarem o curso de Pedagogia não são vistos como pedagogos e sim como professores de séries iniciais, limitando a sua atuação, restringindo o seu currículo, diante disso, urge de imediato o reconhecimento da importância dessa modalidade de ensino diante dos baixos investimentos para a educação e constantes intervenções políticas (RABELO, 2018).

4 METODOLOGIA

Vários critérios são descritos na literatura para classificar os métodos de pesquisa (GIL, 1991). Quanto à sua natureza, esta é uma pesquisa de abordagem qualitativa, de acordo com Dantas e Cavalcante (2011), seus objetivos são a observação, a descrição, a compreensão e o

significado. Segundo Apolinário (2004, p.151), a pesquisa qualitativa “lida com fenômenos: prevê a análise hermenêutica dos dados coletados”. Quanto aos objetivos, a pesquisa é classificada como exploratória e descritiva, Para Gonsalves (2003), a pesquisa exploratória:

é aquela que se caracteriza pelo desenvolvimento e esclarecimento de ideias, com objetivo de fornecer uma visão panorâmica, uma primeira aproximação a um determinado fenômeno que é pouco explorado. Esse tipo de pesquisa também é denominado “pesquisa de base”, pois oferece dados elementares que dão suporte para a realização de estudos mais aprofundados sobre o tema (GONSALVES, 2003, p. 65)

Trata-se de uma revisão bibliográfica, que se apresenta como um método que proporciona a síntese de conhecimento e a incorporação da aplicabilidade de resultados de estudos significativos na prática, determinando o conhecimento atual sobre uma temática específica, já que é conduzida de modo a identificar, analisar e sintetizar resultados de estudos independentes sobre o mesmo assunto. (SOUZA et al, 2010).

De acordo com Lakatos (1992), a revisão bibliográfica é considerada a base das pesquisas científicas, tendo em vista que, para desenvolver uma pesquisa em um campo de conhecimento é preciso entender e discutir o que já foi produzido por outros pesquisadores.

Assim, constitui-se uma pesquisa de abordagem qualitativa e descritiva, fundamentado em pesquisa bibliográfica. Realizou-se sob a forma de revisão bibliográfica, sob consulta em livros e publicações em sites de publicações científicas e publicações afins. Foram elencadas e analisadas as publicações acerca do tema, a fim de compreender as dificuldades enfrentadas pelos professores para compreender, implantar e desenvolver aulas lúdicas com o emprego de tecnologias.

A seleção das literaturas foi restrita a trabalhos realizados no Brasil. Foram utilizados como critérios de inclusão os trabalhos publicados de acordo com o tema abordado, sendo excluídos os materiais publicados que não corroboravam com a temática proposta. Para elaboração do presente estudo foi realizada consulta em artigos científicos e busca direcionada pelos descritores “educação, ensino-aprendizagem, lúdico, tecnologias” que apontaram ocorrências na Scientific Electronic Library Online (SCIELO) e da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD) e Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPED). Foram apreciados 65 estudos, dos quais foram excluídos: duplicatas, textos indisponíveis, artigos não relacionados ao tema, além de textos excluídos pelo título e leitura de resumo. Dentre esses estudos, 41 estudos foram selecionados de acordo com a relevância dos dados para a investigação proposta. Os fundamentos teóricos que permitiram a interlocução com os dados estão pautados, entre outros, em: Teixeira (2021); Piovesan (2018); Carvalho

(2016); Rosa (2015) Souza (2015) Teixeira & Volponi (2014); Fialho (2013); Vygotsky (2008; 2010) entre outros que serão devidamente referendados.

O presente estudo se organiza em tela se organiza em seções e subseções a saber: No primeiro capítulo estão dispostas a introdução na qual apresenta-se o tema, problema, justificativa, metodologia e objetivo geral e específicos e a metodologia utilizada nesta produção científica.

No segundo capítulo, tem-se o início da fundamentação teórica, onde aborda-se a contextualização da Educação Infantil acerca do lúdico como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem e a importância do brincar na infância e principalmente na Educação Infantil e ainda as influências das tecnologias nesse processo.

No terceiro capítulo, trata-se da educação digital na educação, demonstrando as possíveis contribuições das tecnologias na Educação Infantil. No quarto capítulo é realizada as abordagens acerca dos resultados e discussões acerca do resultado da pesquisa, e pôr fim a conclusão onde são apresentados as considerações finais e o referencial teórico utilizado para a produção desse estudo, sendo enfatizado resumidamente a importância, contribuições e influência das tecnologias no brincar na educação infantil.

Por fim, estarão dispostos a análise dos resultados e discussões da pesquisa onde serão confrontadas as contribuições dos autores acerca da temática proposta neste estudo que é apontar as influências das novas tecnologias no brincar na educação infantil. A perspectiva adotada neste estudo identificou e considerou a criança como protagonista social, permitindo assim que através das interações sociais, através das brincadeiras lúdicas ou da inserção das tecnologias, fazer ouvi-la é um elemento essencial para a construção de sua identidade enquanto ser autônomo no mundo ao qual estão inseridas.

5 ANÁLISE DAS DISCUSSÕES E DOS RESULTADOS

Para atingir os objetivos propostos nesta pesquisa foi realizada uma pesquisa bibliográfica em literaturas que tratavam da temática sobre as influências das tecnologias no brincar na educação infantil. A análise qualitativa foi a escolhida por ser uma abordagem que procura compreender e buscar explicações aprofundadas do que se pretende investigar.

Considera-se a subjetividade dos participantes, independente do papel que desempenhem – pesquisador ou estudantes, e dos que estão sendo estudados como parte integrante deste processo. Segundo Minayo (2014), a pesquisa qualitativa usa a subjetividade e esta não pode ser traduzida em números. Observou-se um grande número de publicações circunscrevendo a influência das tecnologias, das atividades lúdicas e desenvolvimento cognitivo das crianças. Nesse sentido foi elaborada uma amostragem de trabalhos que abordaram essa temática de acordo com o quadro abaixo:

Quadro 1 – Produção bibliográfica sobre a influência das tecnologias na educação infantil

Autor/Data	Título	Tipologia
Araújo: Reszka, (2016)	O brincar, as mídias e as tecnologias na Educação Infantil	Artigo de Periódico
Borges; Coberllini (2020)	O uso das tecnologias: contribuições para a aprendizagem na educação infantil	Artigo de Periódico
Camilo, Ana Graziela (2019)	A influência das tecnologias na educação infantil.	Trabalho de Conclusão de Curso
Canassa, Luciana (2013)	Infância, TIC e brincadeiras: um estudo na visão de profissionais da educação: desafios da geração homo zappiens	Dissertação (Mestrado em Educação)
Clímaco, Fernanda; Magalhães, Claudio. (2017)	Educação infantil, mídias digitais e práticas educativas: Caminhos cruzados, possíveis diálogos	Artigo de Periódico
Couto, Edvaldo Souza (2013)	A infância e o brincar na cultura digital.	Artigo de Periódico
Farias, Fernanda et al (2020)	A tecnologia digital e a relação com o brincar infantil: reflexões teóricas	Artigo de Periódico
Farias, Fatima Valderes (2010)	O uso dos recursos de multimídia em sala de aula na educação infantil.	Trabalho de Conclusão de Curso
Kenski, Vani Moreira (2013)	Educação e Tecnologia	Livro
Lisboa, Liziane Zanon (2015)	Contribuições da Informática na Educação Infantil.	Trabalho de Conclusão de Curso
Meneguzzo, Lorivane (2015)	O brincar na educação infantil: a influência das tecnologias digitais móveis no contexto da brincadeira	Dissertação (Mestrado em Educação)
Menezes, José (2010)	Clicar e brincar: o lúdico na cibercultura infantil.	Artigo de Periódico
Muller, Juliana Costa (2015)	Jogos e brincadeiras com o uso das tecnologias móveis na educação infantil: o que as crianças têm a nos dizer?	Artigo de Periódico
Muller, Juliana Costa (2014)	Crianças na contemporaneidade: representações e usos das tecnologias móveis na educação infantil	Artigo de Periódico
Santos, Josefa (2020)	Uma análise dos efeitos das tecnologias digitais na aprendizagem da Educação Infantil.	Dissertação de Mestrado

Teixeira, Carla Brenes (2021)	Aproximação das famílias nas escolas de educação infantil: as contribuições das TDIC.	Dissertação de Mestrado
-------------------------------	---	-------------------------

Fonte: própria autora, 2022

Observou-se uma maior concentração de trabalhos que abordam o tema desta pesquisa foram publicadas em periódicos. Foi possível constatar através da literatura especializada e devidamente referendada ao final, que a tecnologia na educação infantil é um dos temas bastantes recorrentes nas publicações acadêmicas e em periódicos que tratam do processo ensino-aprendizagem nessa faixa etária e as influências que as novas tecnologias exercem sobre o brincar. Araújo e Reszka (2016) acreditam que as mídias digitais quando são inseridas na sala de aula desde o princípio da vida escolar é de vital importância para o desenvolvimento do aprendizado e dos processos de interação social, valorizando o conhecimento que o aluno traz do seu ambiente familiar e as crianças desde cedo já tem acesso a aparelhos tecnológicos. Para as autoras, atualmente as novas tecnologias são partes da vida das crianças e adultos, onde a tecnologia tem entrado de forma progressiva dentro dos lares e com as mais variadas utilidades. Todavia, a inserção das novas tecnologias ainda não é uma realidade na maioria das escolas do país nem nos currículos quanto na falta de estrutura. De acordo com os estudos das autoras pode se concluir que:

os educandos da pré-escola, matriculados e frequentando regularmente as aulas nas duas escolas de Educação Infantil pesquisadas “sofrem a influência da mídia e da tecnologia digital no seu ato de brincar”. Contudo, trata-se de uma influência “moderada”, mesmo que os pais e os professores tenham mencionado em suas falas que as crianças usem pouco recursos tecnológicos nas suas brincadeiras, tanto em casa, como na escola (ARAÚJO; RESZKA 2016, p. 189).

Por outro lado, Araújo e Reszka (2016) não descartam a importância da ludicidade no cotidiano das crianças, é através das brincadeiras tradicionais que a criança amadurece de forma saudável e sem prejuízos no desenvolvimento motor e socioafetivo. Nessa perspectiva, entende-se que mesmo com toda a revolução tecnológica presente na sociedade atual, as brincadeiras lúdicas não devem ser abandonadas nem pela família e principalmente pela escola, pois é na educação infantil é que se busca uma aprendizagem utilizando o meio ao qual as crianças estão inseridas proporcionadas pela observação, exploração e participação como forma de construir o seu próprio conhecimento.

Dada a sua importância a ludicidade será discutida mais a frente com a análise do quadro 2 em relação a sua importância no processo ensino-aprendizagem das crianças na

educação infantil. Borges e Coberllini (2020) na publicação “O uso das tecnologias: contribuições para a aprendizagem na Educação infantil”, fez uma análise da utilização de aparelhos digitais nas atividades da educação infantil e sua possível contribuição com o processo de ensino nessa faixa etária. De acordo com os autores foi constatado um enorme “interesse das crianças dessa faixa etária pelas tecnologias digitais; e a relevância do uso dessas ferramentas para o desenvolvimento infantil ao proporcionarem mais suporte a habilidades e atitudes básicas, bem como suporte a conteúdos e necessidades individuais de aprendizagem” (BORGES e COBERLLINE, 2020, p. 2). Nesse sentido, concluíram que:

Dessa forma, a pesquisa constatou o enorme interesse das crianças dessa faixa etária em relação às tecnologias digitais; a potencialidade que o uso dessas ferramentas apresenta para o desenvolvimento infantil proporcionando mais suporte a habilidades e atitudes básicas, bem como suporte a conteúdos e necessidades individuais de aprendizagem. Salienta-se, a necessidade de critérios para o seu uso, uma vez que grande parte deste acervo não foi nem regulamentado ou testado que possa definir o seu impacto ou potencial educacional. De outro lado, também se assinala a importância da formação continuada dos profissionais de educação frente às tecnologias e às mídias sociais e seus usos, para que possam desenvolver e estimular o uso dessas tecnologias em sala de aula e, conseqüentemente, o aprendizado das crianças, o que corrobora o que os autores dizem sobre este tema. Ou seja, o presente estudo comprova, a partir de seus resultados, que o uso das tecnologias contribui no desenvolvimento dessa faixa etária (BORGES e COBERLLINE, 2020, p. 10).

Nos estudos de Camilo (2019), houve uma preocupação quanto ao papel do professor nesse processo de inclusão digital na educação infantil, tendo em vista que o mesmo precisa adaptar-se as novas linguagens e oportunizar a criação de situações educativas que vá além da sala de aula. Para a autora, as tecnologias disponíveis em sala de aula são atividades lúdicas e são constituídas pelas crianças como forma de conhecimentos e as habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade” (CAMILO, 2019, p. 30).

Luciana Canassa (2013) em sua dissertação de mestrado, analisou o papel de jogos e brincadeiras na educação infantil e como se dá a influência das mídias e multimídias no brincar infantil, analisando as fases do desenvolvimento humano e a importância da ludicidade na formação integral da criança. De acordo com a autora as crianças vivem em uma realidade digital (em outro mundo, segundo a autora), em um mundo sem fronteiras em celulares e na internet, um novo mundo ao apertar um botão, conclui.

As novas tecnologias fazem parte do cotidiano das crianças e na escola pode-se observar que muitas tem trocado as brincadeiras tradicionais para manusear equipamentos eletrônicos tais como: jogos, games, celulares, internet, redes sociais e até mesmo a televisão no ambiente

doméstico. Nesse entendimento, leciona que:

O resgate das brincadeiras precisa constituir parte da rotina das crianças. Para lidar com as crianças em uma esfera pedagógica, é necessário orientar os docentes com qualidade, de maneira a possibilitar a eles o suporte didático-metodológico que os insira nesse novo cenário da infância na cultura digital de forma lúdica, para que sejam resgatados o valor dos jogos e brincadeiras tradicionais e sua importância para o desenvolvimento integral infantil (CANASSA, 2013, p. 86).

Clímaco e Magalhães (2017) buscaram apresentar um panorama conceitual sobre as mídias digitais e suas possíveis associações com as práticas pedagógicas desenvolvidas nas escolas de Educação Infantil. Apontam para a importância das interações com elemento fundamental para o desenvolvimento da mente, estabelecendo processos de aprendizagem e o aprimoramento das estruturas mentais que existem desde o nascimento da criança. Para os autores a participação de todos é fundamental para o sucesso de qualquer projeto que vise da visibilidade as diferentes formas culturais:

Dessa maneira, o trabalho educativo deve ultrapassar os muros e convocar toda a comunidade a participar e compartilhar o que está acontecendo nas escolas. Compartilhar, nesse sentido, não é divulgar nas redes sociais para as pessoas “curtirem”, mas sim, ser parte, integrar, fazer junto ao professor e às crianças. Uma hipótese relevante a ser desenvolvida a partir das contribuições das diversas práticas democráticas, e a que nos lembra, de algum modo, que a escola pública não é do Estado, nem dos professores, nem dos pais, mas de toda a comunidade. E esta, por sua vez, tem o direito de participar e de intervir no controle do serviço público de ensino. Nesse sentido, o empoderamento e a participação da comunidade ganham sentido (CLÍMACO e MAGALHÃES, 2017, p. 259).

Nessa nova onda das tecnologias o professor precisar buscar inovações deixando para trás a postura tradicional, de um ser distante dos alunos e inalcançável para estar junto das crianças com uma nova postura que proporcionará um novo caminho do processo ensino-aprendizagem e com qualidade (CLÍMACO e MAGALHÃES, 2017).

Por sua vez, Couto (2013) no seu artigo “a infância e o brincar na cultura digital”, trouxe argumentos de que as crianças que fazem parte da chamada Geração Net, que nasceram inseridas no contexto das tecnologias de informação e comunicação, participam ativamente do mundo digital. Para o autor, “diferentemente de muitos adultos, para essas crianças a vida online parece sem segredos, muito fácil, sedutora e lúdica”, e as novas tecnologias estão à favor das crianças, possibilitando e potencializando condições de aprendizagem para atuar no meio digital e ter autonomia no meio no qual estão inseridas (COUTO, 2013, p.903-4).

A cibercultura infantil não encurta a infância, não sacrifica as brincadeiras, não torna crianças em adultos chatos e precoces. Inseridas no mundo digital, vivendo criativamente a promoção da cultura em rede, as crianças fundem e

confundem sentidos diversos do brincar. Imaginam e criam possibilidades de experimentar cada vez mais sensações. Tocar telas é brincar. Esse é um jeito especial de viver, uma expressão de liberdade repleta de encantos e felicidades (COUTO, 2013, p.911)

Assim, a utilização das telas das mídias digitais e brincar também são modos de construção de subjetividade e existência, de viver e de construir uma cultura infantil, tendo em vista a utilização das diversas telas que cabem na palma da mão podem traduzir de forma simples o que é o brincar e o lúdico nos dias atuais. Farias (2020), buscou refletir como a utilização da tecnologia no brincar influencia na construção dos papéis sociais e na formação do sujeito. O auxílio das tecnologias na educação infantil pode trazer inúmeros benefícios ao desenvolvimento educacional das crianças indo de encontro com os preceitos da Base Nacional Curricular Comum -BNCC (BRASIL, 2018).

Como na Educação Infantil, os processos formativos se dão por meio da ludicidade e com certa afetividade envolvida em cada ação e, portanto, pode-se dizer que a inserção de jogos previamente selecionados para o público da Educação Infantil deve levar consideração as relações entre o brincar e aprender (FARIAS, 2020, p. 7).

Para Farias (2020) as crianças ganharam autonomia com a inserção das novas tecnologias no seu cotidiano, porém, devem ser acompanhadas pelos professores ou responsáveis, por conta da imaturidade para lidar com determinadas situações que podem surgir na infância. As novas tecnologias contribuem para a interação social com crianças em diferentes faixa-etárias, auxiliando nas conectividades e relações sociais e proporcionando interatividade entre as mesmas. Todavia, para um desenvolvimento integral com o brincar “é preciso que ela tenha momentos coletivos com a atividade e brinquedos reais, além do que é realizado digitalmente, já que para um desenvolvimento pleno do infante, o brincar digital não disponibiliza todas as ferramentas necessárias para atender este objetivo” (FARIAS, 2020, p. 9). Verifica-se que o brincar transformou-se no início do século XXI passando por mudanças que transformaram os espaços tradicionais de brincadeiras influenciados pela tecnologia, sendo preciso trazer a reflexão essas transformações ocasionadas pela evolução tecnológica e pelas mudanças que ocorreram no ambiente infantil e nas brincadeiras lúdicas.

Lisboa (2015) na sua obra “Contribuições da Informática na Educação Infantil”, buscou apontar as contribuições das novas tecnologias para a aprendizagem e desenvolvimento da criança na educação infantil. Para a autora, o desenvolvimento tecnológico propicia um novo conhecimento de mundo, fator essencial para a formação da criança como cidadã, cabendo à escola oportunizar o acesso às novas tecnologias dentro do ambiente escolar. De acordo com a

autora, a informática tem se tornado algo de grande relevância na vida das pessoas, propicia novas descobertas de forma prazerosa e criativa, podendo ser considerado um excelente recurso didático capaz de tornar o aprendizado como algo estimulante.

A contribuição da informática na educação pode ser muito grande, devendo ter o seu lugar de destaque na educação infantil. Oferecer a informática como uma possibilidade de expressão das crianças, explorando este universo é indispensável. Ela exerce grande abrangência na vida da criança, pois através dela é possível que a criança melhore seu comportamento e acentue os seus sentidos, contribuindo para o desenvolvimento de sua criatividade, de sua sensibilidade artística e cognitiva e para a construção da cidadania (LISBOA, 2015, p. 20).

Para Lisboa, o professor deve ser o mediador no processo ensino-aprendizagem, porém, de acordo com os estudos do autor, é notório a falta de conhecimento tecnológico por parte de muitos educadores, o que tem deixado de longe a efetividade da inserção das mesmas dentro do contexto escolar. A informática é fundamental na propagação de novos conhecimentos, na socialização e para o desenvolvimento cognitivo e afetivo das crianças, apesar de todas as influências benéficas que podem ser apontadas, ainda existe uma grande distância entre as possibilidades e potencialidades das novas tecnologias para a educação infantil e a sua real efetivação. Para Lorivane Meneguzzo (2015), os professores devem fazer uma reavaliação acerca de suas concepções do brincar no contexto da inserção das novas tecnologias na escola, tendo em vista que é inerente ao professor fazer as avaliações, mediações, incentivos, estímulos e disponibilização de matérias para as brincadeiras, favorecendo o potencial de aprendizagem de cada aluno. Para a autora, as tecnologias trazem benefícios ao desenvolvimento das crianças na educação infantil, com a ampliação dos espaços para brincadeiras e das diversas possibilidades que podem ser criadas.

Menezes (2010) no seu texto apresentado no VI Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura traz uma reflexão sobre a cultura lúdica infantil na contemporaneidade, com argumentos que as crianças na atualidade fazem parte da chamada “geração net”, de acordo com o autor, não tem como explicar o fascínio das crianças pelas novas tecnologias somente pela interação com o computador e sim o dos relacionamentos sociais desenvolvidos com outras crianças através da internet, nesse sentido explicita que:

Nesse sentido, as possibilidades interativas do novo meio devem estar a favor das crianças para que elas possam participar da mídia digital e reconhecerem-se, cada vez mais, como autoras nesse ambiente. A geração internet é a pioneira da sociedade do imaginário tecnológico digital, pois tem a impressão de estar criando seu próprio terreno de aventuras, de poder inventar alguma coisa e diferenciar-se das gerações anteriores, sem ter que se justificar (MENEZES, 2010, p. 6).

De acordo com o autor, a utilização da internet pelas crianças não encurta a infância, pelo contrário, a inserção no mundo digital cria possibilidades, novas experimentações e novas sensações. A utilização das mídias é um modo lúdico de participar ativamente das alegrias e dos prazeres que podem ser desfrutados na rede mundial de computadores, é um meio de elaborar a própria vida, de desenvolver a comunicação através de novas experiências e com agilidade na emissão e recepção de mensagens (MENEZES, 2010).

Muller (2015) apresentou o artigo “Jogos e brincadeiras com o uso das tecnologias móveis na educação infantil: o que as crianças têm a nos dizer?” como parte de um recorte de mestrado no qual buscou apresentar a contribuição das mídias no modo de ser das crianças na contemporaneidade. Identifica em seus estudos que as tecnologias passaram a ser objeto de desejo e interesse das crianças apesar de ainda continuarem a realizar as brincadeiras tradicionais da infância. Para a autora, as novas tecnologias contribuem de forma significativa no processo de socialização, todavia com uma nova configuração que para muitos pode ser entendida como uma crise social, mas, não há como negar os novos conhecimentos adquiridos através da internet.

O espaço de educação infantil esteve permeado por brincadeiras e jogos com o uso das tecnologias, envolvendo momentos de maior concentração por parte das crianças quando comparado a realização de outras atividades; atenção às explicações; iniciativa para organização e resolução das propostas; colaboração e cooperação que passaram a ser solicitadas pelas crianças aos amigos; curiosidade para experimentar outras possibilidades com as tecnologias; dentre outros. Esses fragmentos revelam que o trabalho com as tecnologias pode favorecer o desenvolvimento das múltiplas linguagens, proporcionar momentos de criação, de conversa e diálogo envolvendo a perspectiva da mídia-educação (MULLER, 2015, p. 12-13).

Mesmo com a inserção das tecnologias no ambiente escolar, é preciso que os projetos pedagógicos e os currículos ofertem outros materiais que possibilitem novas experiências, novas produções, compartilhamentos, para que contribua no desenvolvimento de múltiplas linguagens (MULLER, 2015).

Santos (2020) na sua dissertação de mestrado intitulada “Uma análise dos efeitos das tecnologias digitais na aprendizagem da Educação Infantil”, buscou compreender a necessidade da inserção das novas tecnologias na educação infantil, analisando seus efeitos no processo ensino-aprendizagem. Para a autora (2020, p. 32) “o ensino atual pode contar com o apoio das tecnologias disponíveis, que aliando-se ao processo pedagógico favorecerão uma aprendizagem mais ativa para os educandos, de forma que potencialize a concepção de ensino e aprendizagem”. Os benefícios apresentados nesta pesquisa estão ligados a utilização do

pensamento computacional que favorece a aprendizagem das crianças através de técnicas acessíveis para a resolução de problemas. Algumas atividades podem contribuir para estimular a criatividade, o raciocínio, incentivo a convivência e trabalho em equipe, ainda, pode contribuir para que o mesmo possa descobrir e explorar novos conhecimentos mesmo que não esteja em sala de aula.

Por fim, Carla Brenes Teixeira (2021), na sua dissertação de mestrado com o tema “Aproximação das famílias nas escolas de educação infantil: as contribuições das TDIC”, buscou analisar a contribuição das tecnologias para aproximar as famílias da escola na educação infantil. Apresenta em seus estudos que apesar da evolução da tecnologia muitos alunos ainda não têm acesso aos dispositivos com internet e nem conexão com a mesma, sendo preciso que a escola desenvolva projetos para disponibilizar aplicativos com internet para as crianças.

É fundamental entender qual o perfil do educando na educação infantil e a concepção de criança. Conforme se encontra na BNCC, trata-se de um sujeito histórico e de direitos que, nas interações sociais, relações e práticas cotidianas que vivência, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (SANTOS, 2021, p. 70).

O referencial teórico analisado acima fez uma análise da influência das tecnologias no brincar na educação infantil e os benefícios no processo ensino-aprendizagem, onde foram levadas em considerações as brincadeiras e jogos como parte integrante de atividades lúdicas que contribuem para o desenvolvimento da criança. De acordo com a literatura levantada neste estudo, apontam que as tecnologias digitais são parte da vida das crianças desde os primeiros anos de vida, alguns estudos apontaram que dentro do ambiente escolar algumas crianças tem deixado de lado as brincadeiras e jogos tradicionais para utilizar os equipamentos conectados a internet. Percebe-se que alguns autores apontaram para as mudanças culturais que ocorreram na infância por conta das novas tecnologias, no entanto, professores e especialistas em educação reconhecem a importância do brincar como prática pedagógica de forma que contribua no desenvolvimento psíquico-motor e cognitivo do aluno, sendo evidente a descoberta de novas habilidades socioemocionais que em conjunto com as tecnologias e associadas a ludicidade contribuem para a efetiva autonomia do aluno, tornando-o protagonista no processo ensino-aprendizagem. Das 67 (sessenta e sete) obras referendadas ao final ficaram assim dispostas: 19 pesquisas/citações (livros), 34 artigos de periódicos/revistas eletrônicas, 10 Trabalho de Conclusão de Curso e 4 dissertações de mestrado. Das obras que tratavam e tinham no tema as tecnologias representam 26% (18 publicações), 34% tinham como título principal acerca da

ludicidade (23 publicações) e 40% com temas diversos que comportam o desenvolvimento desta temática.

Andrade (2018), buscou apresentar a importância das atividades lúdicas na educação infantil como ferramenta que auxilia no processo ensino-aprendizagem, ajudando no desenvolvimento e com a presença de um adulto como mediador nesse processo, o lúdico envolve a criança a desenvolver o movimento cognitivo psicomotor, trabalhando as habilidades expressiva, corporativa, dramática entre outras. De acordo com a autora, o lúdico surge a partir de qualquer movimento, é na sua essência o ato de brincar, tem a capacidade de resgatar o gosto pelo aprender permitindo a exploração dos espaços, do corpo para resolver problemas complexos. É nas brincadeiras que é construído o imaginário das crianças, através dos estímulos pois a brincadeira é prazerosa para toda criança, e deve descobrir por si mesma as respostas através da criatividade e da descoberta.

As relações entre o brincar e aprender é um grande motivo para que professores e crianças possam fazer do espaço escolar, um especial e educativo lugar para brincar, sonhar, interagir e agradavelmente aprender, para a construção do conhecimento desenvolvendo regras para um convívio social favorável, que a acompanhará no seu processo de crescimento e na sua formação pessoal e profissional (ANDRADE, 2018, p. 22).

Para a autora as atividades lúdicas devem ser incentivadas na educação infantil, levando as crianças a serem participativas, interativas e comunicativas em um ambiente propício para o aprender, acolhedor e alegre que transmita acolhimento e facilitando o processo de aprendizagem. Barbosa, Camargo e Mello (2020) apontam que a utilização das tecnologias dentro da educação infantil apesar de ser fascinante pode esconder uma problemática, é preciso respeitar as construções simbólicas das crianças que são conquistadas através dos diálogos dentro e fora da escola. Carvalho (2016, p. 114) acredita que “apesar das dificuldades apresentadas na pré-escola pública inerentes a falta de um espaço diferenciado e propiciador para ações lúdicas, estrutura físicas inadequadas à brincadeira e pouco investimento na formação do professor”. Para a autora, embora presente no cotidiano escolar o “brincar” poderia ser efetivado de forma mais consciente e plena, pois todas as experiências e bagagem trazidas pelos alunos para a sala de aula muitas das vezes não são percebidas pelos professores.

É necessário investir significativamente em estudos e discussões sobre a importância do brincar na Educação Infantil, pois se esta prática for retirada teremos uma pré-escola onde a criança perderá grandes oportunidades de desenvolver-se de maneira mais plena, pois através do brincar pode-se criar, imaginar, correr, movimentar-se, ouvir histórias e construir novos conhecimentos. Os gestores e educadores precisam estar preparados para viabilizar situações lúdicas no cotidiano pré-escolar (CARVALHO, 2016, p. 102)

Farias, Dal Pizzo e Santinello (2020) trouxeram reflexões acerca de como a utilização da tecnologia no brincar influencia na construção dos papéis sociais de crianças pequenas, ou seja, na formação do sujeito. Ainda, de acordo com os autores, o uso da tecnologia pode ter pontos positivos e negativos para o desenvolver do brincar, pois, ao mesmo tempo que cria possibilidades e recursos diversos limita o desenvolvimento da ação, do movimento físico e das interações presentes nas atividades lúdicas.

Flores (2011) buscou apresentar a importância das atividades lúdicas nos processos de aprendizagens na educação infantil e as metodologias aplicadas para o desenvolvimento da prática pedagógica. O acesso a uma diversidade de brincadeiras possibilita a criança uma melhor qualidade no seu aprendizado, tendo em vista que com as brincadeiras as crianças aprendem a expressar e controlar suas emoções, porém, é preciso considerar propostas que respeitem o universo infantil, onde todas as ferramentas de ensino devem estar disponíveis, inclusive o lúdico. Nos estudos de Meneguzzo (2015) apontam que as brincadeiras é uma atividade sociocultural, faz parte da essência da criança, as brincadeiras são desenvolvidas com aquilo que elas já sabem ou imaginam sobre as coisas e sobre as formas de relacionamento, de amar ou odiar, trabalhar, viver em grupos ou sozinhas, de interação com a natureza, nessa perspectiva aponta Vygotsky (1989):

Dessa maneira, brincando a criança traz consigo traços do seu imaginário e seus brinquedos são produto da cultura material da sociedade que a gerou. Enquanto ela acredita, sonha, deseja, fantasia e inventa a partir de seu mundo significativo, o brinquedo vai acompanhando as transformações que estão ocorrendo no mundo. A brincadeira surge na vida da criança em decorrência da necessidade de satisfação de desejos irrealizáveis, todavia, o autor ressalta que elas brincam sem ter consciência dos motivos. Na brincadeira, as crianças aprendem a agir segundo suas ações mentais, suas vontades internas, e não mais apoiadas no campo visual, no plano externo relacionado aos objetos. É através da brincadeira que se propiciam momentos que favorecem a zona de desenvolvimento proximal na criança (VYGOTSKY, 2004, p. 34)

Para Meneguzzo (2015, p.120) “Ao utilizar as brincadeiras como recurso pedagógico, o professor faz uso da motivação interna da criança e, assim, pode tornar a aprendizagem mais atraente”. As brincadeiras podem ser o suporte para estimular o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, porém, os profissionais devem estar atentos, pois na aprendizagem todos os aspectos estão interligados e exercem influência sobre o outro. O lúdico é uma metodologia utilizada na pedagogia onde as crianças aprendem brincando, tem significância e qualidade, são jogos e brincadeiras que proporcionam na educação infantil novas descobertas e desenvolvimento físico, mental e intelectual (SILVA, 2017).

O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança, que merece

atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Portanto nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para poder garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem o professor deve utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles as atividades lúdicas. Tais atividades devem estimular o interesse, a criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar e relacionar conteúdos e conceitos. O professor deve-se limitar apenas a sugerir, estimular e explicar, sem impor, a sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação. O espaço para a realização das atividades, deve ser um ambiente agradável, e que as crianças possam se sentirem descontraídas e confiantes (ALMEIDA 2014 p. 3 apud SILVA, 2017, s.p.)

De acordo com Silva (2017) brincadeira pode ser considerada recurso educacional, pois facilitam a aquisição de novos conhecimentos, ajudam no processo de aprendizagem, ainda contribuem nos processos de cooperação, comunicação eficaz e competição habilidades que são conquistadas através das brincadeiras e principalmente dos jogos. O brincar desenvolve a autonomia da criança e ajuda-o no processo de socialização e amplia a capacidade de percepção de mundo:

A brincadeira, seja ela qual for, é algo de suma importância na infância. Pelos pais, ela deve ser vista não apenas como um momento de entretenimento e lazer de seus filhos, mas também como uma oportunidade de desenvolver nas crianças hábitos e atitudes que os façam amadurecer se tornando responsáveis (OLIVEIRA 2010, p 14.)

De acordo com Silva (2017), “o lúdico aliado aos jogos e brincadeiras é de fundamental importância para aprendizagem das crianças da educação infantil, pois ensinam brincando e colocam regras às atividades planejadas pelo professor”. Jogos e brincadeiras contribuem de forma significativa para o aprendizado tendo em vista despertar a criatividade e favorecer a autoaprendizagem das crianças. Observa-se então, que o lúdico quando alinhado com o projeto político pedagógico e com o empenho dos professores auxiliam e são excelentes ferramentas na educação infantil. Observou-se nesta pesquisa, que ao longo dos anos, a concepção sobre criança e infância foram se modificando de acordo com a sociedade e a época em que a criança estava inserida. Na educação infantil as crianças que dela participam socializam com seus pares e, nessa concepção, potencializam o desenvolvimento da aprendizagem, a partir dessa interação, é que o processo de aprendizagem acontece na primeira infância. A princípio as experiências, vivências com o outro, faz com que as crianças adquiram novas experiências e atitudes, provocando o desenvolvimento humano em todas as áreas da sua vida, principalmente na constituição do desenvolvimento psicossocial, psicoafetivo e psicointelectual. Nos últimos anos o mundo passou por um processo turbulento com a Pandemia do Covid-19. Nesse

momento tenebroso, as esferas educacionais privadas e públicas foram impactadas, com as ondas de Lockdowns, necessários para a não propagação do vírus, afinal nesse primeiro momento o isolamento social foi à primeira estratégia utilizada mundialmente.

Com as escolas fechadas durante meses, os órgãos competentes como Ministério da Educação e Cultura (MEC), Conselho Nacional de Educação (CNE), e Secretarias de Educação, buscaram diminuir os impactos na vida escolar das crianças, jovens e adultos. Aderindo o ensino remoto emergencial, onde houve todo planejamento de ações para que as atividades escolares voltassem a fazer parte da vida da sociedade.

É nesse prelúdio que surgem os questionamentos em relação às mudanças ocorridas na educação infantil, levando em consideração o processo de desenvolvimento infantil da criança na modalidade da educação infantil no ensino remoto veio como novidade e trazendo à tona os desafios e as dificuldades nessa nova modalidade de ensino, as chamadas aulas remotas, pois entende-se que a relação professor-aluno tem um cunho importantíssimo na hora do ensinar e aprender.

Desta forma, nota-se, que o ensino remoto na educação infantil contou muito com a participação das famílias, pois esta tem uma relevância significativa nesse novo momento. O processo de desenvolvimento da aprendizagem da criança pequena foi sendo analisado nesta nova modalidade de ensino a partir de grupos de WhatsApp, e as crianças foram participando conforme a disponibilidade dos pais, essa é a realidade de muitas crianças. A propósito, as famílias tentavam contribuir com o processo de aprendizagem, mas é sabido que esse novo ensino possui algumas limitações que impedem o desenvolvimento das crianças em sua plenitude.

Percebe-se, que a criança da educação infantil desenvolve a partir das interações e brincadeiras, no ensino remoto as atividades lúdicas são repassadas aos pais via WhatsApp, a grande maioria trabalha, o que dificulta a rotina das crianças. Observou-se então, o contexto em que os alunos, famílias e os professores estavam inseridos, a partir disso se buscou, trazer reflexões acerca do desenvolvimento da aprendizagem à luz das diretrizes que norteiam a educação infantil e a teoria de Vygotsky, uma vez que a criança é definida como sujeito histórico. É pertinente afirmar que escolha pelas obras de Vygotsky se baseia no fato de suas teorias compreender os dois eixos norteadores as interações e brincadeiras no processo de apropriação do conhecimento e o desenvolvimento humano e aprendizagem.

Nesses estudos percebeu-se que essa relação entre desenvolvimento humano e aprendizagem é significativa na Educação infantil. Com base nos dados da pesquisa, revela-se que o desenvolvimento da aprendizagem das crianças da educação infantil não vem ocorrendo

conforme está pautado nas diretrizes curriculares e teorias que compreendem esse processo na vida da criança na primeira infância.

Portanto, as respostas das educadoras comprovaram, que as brincadeiras como eixo norteador do direito de aprendizagem e desenvolvimento não é visto pelos pais como essencial para o desenvolvimento das crianças pequenas, o ensino remoto não possibilita a interação direta com as outras crianças e com as professoras, acarreta prejuízos no processo de aprendizagem, o desenvolvimento da aprendizagem não ocorre em sua plenitude. Demonstrou também, que as professoras estão angustiadas com as sobrecargas de trabalho exigidas no ensino remoto. Metodologias ativas são processos de aprendizagem em que os alunos participam ativamente da construção do conhecimento. São exemplos de metodologias ativas: PBL, Ensino Híbrido, Gamificação, entre outras.

A metodologia ativa é qualquer abordagem na qual todos os alunos participam ativamente do processo de aprendizagem. O aprendizado ativo pode assumir muitas formas e ser executado em qualquer disciplina. Comumente, os alunos se engajam em atividades pequenas ou grandes centradas em escrever, falar, resolver problemas ou refletir. A metodologia ativa está em contraste com os métodos tradicionais de ensino, pela mudança de papel do aluno. Na tradicional os alunos são receptores passivos de conhecimento de um especialista. Na ativa os alunos participam ativamente da construção do conhecimento, com o apoio de um especialista. A mudança fundamental está no papel que o professor assume, passando de protagonista para coadjuvante do processo de aprendizado de seus alunos.

As principais vantagens da metodologia ativa são:

- ✓ Estimula as diferentes formas dos alunos aprenderem;
- ✓ Estimula as competências do século 21;
- ✓ Deixa as aulas mais dinâmicas;
- ✓ Desafoga um pouco o professor.

As principais desvantagens da metodologia ativa são:

- ✓ Maior dificuldade na garantia de um aprendizado comum a todos
- ✓ Dificil aceitação dos alunos no começo (já que exige mais esforço)

Algumas metodologias ativas ganharam muita notoriedade nos últimos anos, tanto no meio científico, quanto em sala de aula. Vários pesquisadores buscaram comprovar a

efetividade dessas metodologias, enquanto milhões de professores Brasil a fora começaram a aderir em sala de aula. O Ensino Híbrido é um modelo de educação formal que se caracteriza por mesclar dois modos de ensino: Online: o aluno possui controle sobre algum elemento do seu estudo na escola ou fora dela, como o tempo, modo o ritmo ou o local; e o Offline: deve ser realizado na escola, e pode ter vários momentos diferentes. Nesse sentido, a ideia é que a parte on-line e off-line se conecte e se complementam, proporcionando diferentes formas de ensinar e aprender. Existem vários modelos de ensino híbrido: os sustentados e os disruptivos.

Ao chegar na parte final das discussões, é preciso fazer algumas considerações em relação as teorias instrucionistas e construcionistas, ambas têm em comum o ideal da construção da aprendizagem e a busca da qualidade, cada uma de acordo com as suas perspectivas onde a proposta é a utilização do computador como meio para aquisição autônoma do conhecimento.

[...] mais importante do que tecnologia, que os procedimentos pedagógicos mais modernos, no meio de todos esses movimentos e equipamentos, o que vai fazer a diferença qualitativa é a capacidade de adequação do processo educacional aos objetivos que levaram você, pessoa, usuário, leitor, aluno, ao encontro desse desafio de aprender (KENSKY, 2012, p. 46)

A abordagem instrucionista é baseada na técnica, onde a máquina deve ensinar, um dos grandes problemas desta teoria está ligado à criação de condições favoráveis que levam ao aprendizado. Enquanto na teoria construcionistas, “o sujeito é possuidor de iniciativa e autonomia, e como é responsável por seu conhecimento, é criativo e o processo leva-o a desenvolver a prática da pesquisa, promovendo o desenvolvimento crítico e reflexivo” (SILVA, 2015, p. 16).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o intuito de analisar a influência da tecnologia no brincar na Educação Infantil, observou-se por meio da pesquisa bibliográfica, a importância das atividades lúdicas dentro do contexto escolar. Percebe-se a necessidade da promoção de ambientes voltados as brincadeiras tradicionais, tendo em vista que na atualidade, muitas delas foram abandonadas por conta de diversos fatores, entre eles a violência, que faz com que as crianças vivam presas em suas casas. Diante, é mister, que as escolas promovam por meio do planejamento e inclusão nas suas grades

curriculares, atividades que valorizem o brincar na infância.

Compreendemos também que as crianças estão inseridas neste aglomerado mundo virtual de avanços tecnológicos que acabam de alguma forma, sucumbindo a infância e levando muitas crianças a terem contatos com aparelhos tecnológicos antes mesmo da vivência escolar. Em relação as brincadeiras na Educação Infantil, apesar de saberem da importância da mesma no desenvolvimento físico, psíquico e cognitivo das crianças, muitos pais ainda acham desnecessárias a sua prática no ambiente escolar.

Com base nos dados da pesquisa, revela-se que o desenvolvimento da aprendizagem das crianças da educação infantil não vem ocorrendo conforme está pautado nas diretrizes curriculares e teorias que compreendem esse processo na vida da criança na primeira infância. Portanto, as respostas das educadoras comprovaram, que as brincadeiras como eixo norteador do direito de aprendizagem e desenvolvimento não é visto pelos pais como essencial para o desenvolvimento das crianças pequenas, o ensino remoto não possibilita a interação direta com as outras crianças e com as professoras, acarreta prejuízos no processo de aprendizagem, o desenvolvimento da aprendizagem não ocorre em sua plenitude.

O brincar é uma prática necessária na educação infantil, porque é fundamental para o desenvolvimento humano neste período, pois essa atividade, ao contrário da concepção de alguns adultos, é altamente séria e de profunda significação para a criança, uma vez que são seres que pensam e sentem o mundo de um jeito próprio.

Sabendo que a Educação Infantil é considerada o alicerce para os conhecimentos que serão adquiridos pelas crianças durante a vida, considera-se que as atividades desenvolvidas com a utilização das tecnologias nas Séries Iniciais, é incontestável. No entanto, apesar de estar expresso nas “Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica”, a indicação para uso dos recursos tecnológicos, ainda falta muito para a concretização do ideal alcance das tecnologias nas escolas pelo país afora. O espaço de educação infantil deve estar permeado por brincadeiras e jogos com o uso das novas tecnologias, proporcionando momentos de maior concentração por parte das crianças quando comparado a realização de outras atividades; crianças atentas às explicações; iniciativa para organização e resolução das propostas; colaboração e cooperação que passaram a ser solicitadas pelas crianças aos amigos e curiosidade para experimentar outras possibilidades com as tecnologias. Esses elementos demonstram que o trabalho com as tecnologias favorece o desenvolvimento das múltiplas linguagens, proporcionar momentos de criação, de conversa e diálogo envolvendo a perspectiva da mídia-educação.

É possível chegar à conclusão de que as atividades lúdicas estão inseridas no

planejamento pedagógico da Educação Infantil, sendo preciso conciliar e até mesmo agregar as atividades com tecnologias digitais para que alcance a todos os alunos sem distinção, proporcionando diversões e conhecimentos por meio dos jogos e das brincadeiras. Acreditando assim, que o desenvolvimento tecnológico tem influenciado de maneira positiva na construção de novas brincadeiras e novas formas de interação social, cabendo aos pais e professores terem o devido controle sobre sua utilização. O lúdico tem como finalidade produzir prazer e diversão, são atividades acompanhadas de brincadeiras que enriquecem o conhecimento e valorizam o que os alunos aprenderam dentro de casa com suas famílias. Nesse sentido, as atividades lúdicas são vistas dentro da literatura como recurso metodológico de grande importância no processo de ensino e principalmente na educação infantil.

Quanto as novas tecnologias, sempre é bom que pais, professores e responsáveis estejam atentos, pois apesar dos avanços tecnológicos na atualidade, fazer uso do brincar não pode ser abandonado pelas crianças, pois através das brincadeiras tradicionais é oportunizado à criança resolver conflitos no processo de interação, classificar, ordenar, estruturar e principalmente ser protagonista do seu aprendizado com a resolução de pequenos problemas que possam surgir dentro dos grupos no qual estão inseridos.

Com a revolução tecnológica, pode se observar que houve uma redução em relação as brincadeiras tradicionais, sendo lentamente substituídas por aparelhos eletrônicos o que tem resultado numa nova forma de constituição de sujeitos. Conforme mencionado anteriormente no corpo desta pesquisa, o brincar é algo inerente às crianças, todavia, é preciso aprender a brincar e nesse aspecto é de grande importância que os professores ensinem a brincar. Através de estímulos e incentivos, promovam brincadeiras tradicionais e atuais, porém é preciso que o educador faça parte do mundo de brincadeiras e fantasias no qual estará ensinando.

Quanto a formação dos professores das séries iniciais para trabalhar com a educação infantil e garantir que seja um excelente profissional é preciso que o mesmo esteja buscando sempre uma formação continuada, alinhado a isso, é fundamental gostar de criança, ter afeto, ser cuidadosa e paciente, mas, principalmente uma boa formação teórico-prática com especialização para educação infantil. Observou-se neste estudo que os professores iniciantes tem um papel fundamental para criação de novas propostas para esta modalidade de ensino, na construção de novos currículos para o ensino de pedagogia, tendo em vista que, na medida que vão vivenciando as problemáticas levantadas em sala de aula e o seu enfrentamento entre teoria e prática educativa.

O professor da educação infantil muitas vezes é cobrado e sente se descaracterizado para atender as necessidades de sua clientela e realizar o seu trabalho, alguns motivos

contribuem para esse processo de despersonalização da identidade do professor, seja pelas pressões, pelas interferências e modismos frequentes em seu trabalho.

Por fim, espera-se que a problemática desta pesquisa tenha sido devidamente analisada: qual é a contribuição e/ou influência do uso de tecnologias no brincar na Educação Infantil? Nesse sentido, entende-se que são inúmeras as contribuições e influências do uso das tecnologias como ferramenta de ensino na educação infantil, inovando a forma de ensinar e aprender, facilitando e aumentando o interesse das crianças para os temas que serão abordados dentro das aulas. Ainda, não há como desassociar as brincadeiras com a utilização da tecnologia digital na atualidade, nesse sentido é de vital importância a convergência entre a utilização das mídias digitais e o brincar na educação infantil, devendo ser utilizadas como ferramentas mediadoras para a construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2004.
- ANDRADE, Luzia Rodrigues de. **A importância do lúdico na educação infantil**: um estudo de caso em uma creche pública. 2018, 43p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – UFPB, João Pessoa-PB, 2018.
- ANGOTTI, Maristela (org.) **Educação Infantil**: para que, para quem e por quê? 3. Ed., Campinas, São Paulo; Editora Alínea, 2010.
- ARAÚJO, Carmela de. RESZKA, Maria de Fátima. O brincar, as mídias e as tecnologias na Educação Infantil. **Universo Acadêmico**, Taquara v. 9, n. 1, 2016. Disponível em: Acesso em 10 abr 2022.
- ARRIADA, Adriana Bender. et al. **Práticas pedagógicas na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental**: diferentes perspectivas. UFRN, 2013. Disponível em: <http://www.sabercom.furg.br/bitstream/1/1589/1/Praticas-pedagogicas-na-educacao-infantil-e-nos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental-diferentes-perspectivas.pdf> Acesso em 16 mar 2022.
- BALDUINO, Jordana. DOIA, Alexandre. Qual o lugar do brincar frente ao fascínio da tecnologia? **Nova Escola**, 2019. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/7848/qual-o-lugar-do-brincar-frente-ao-fascinio-da-tecnologia>. Acesso em 30 abr 2022.
- BARATTO, S. S.; CRESPO, L. F. Cultura Digital ou Cibercultura: Definições e Elementos Constituintes da Cultura Digital, A Relação com Aspectos Históricos e Educacionais. **Rev. Científica Eletrônica UNISEB**, Ribeirão Preto, v.1, n.2, p. 16-25, ago/dez.2013.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf> Acesso em 26 abr 2022.
- BRASIL. LEI Nº 9.394, DE 20 DE DEZEMBRO DE 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **LDB/96**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm Acesso em 10 de abr 2022.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Pag. 27. Brasília: MEC, SEB, 2010.
- BARBOSA, R.F.M; CAMARGO, M.C.S; MELLO, A.S. **A complexidade do brincar na Educação Infantil**: reflexões sobre as brincadeiras lúdico-agressivas. J. Phys. Educ.v. 31, e3156, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v31i1.3156> Acesso em 26 jun 2022.
- BORGES, Leila; COBERLLINI, Silvana. **O uso das tecnologias: contribuições para a aprendizagem na educação infantil**. Congresso Internacional de Educação e Tecnologias, 2020. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1515>

Acesso em: 23 out 2022.

BUENO, Jacqueline Bagistério. **A Educação Infantil como destaque no desenvolvimento humano e social da criança.** Brasil Escola, 2020. Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/a-educacao-infantil-como-destaque-no-desenvolvimento-humano-social-crianca.htm> Acesso em 25 jun 2022.

CALLUF, Cassiano Cesar Horst. **Didática e Avaliação em Biologia.** Curitiba: IBPEX, 2007.

CAMILO, Ana Graziela Vieira Silva. **A influência das tecnologias na educação infantil.** 2019, 34p. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialista em Mídias na Educação) - Universidade Federal de São João Del Rei, 2019.

CANASSA, Luciana Maria Rinaldini. **Infância, TIC e brincadeiras:** um estudo na visão de profissionais da educação: desafios da geração homo zappiens. 2013, 95p. Dissertação (Mestrado em Educação) - Unoeste. 2013.

CARVALHO, Marianne da Cruz de. **A importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na pré-escola.** Universidade Fernando Pessoa – Porto, 2016. Disponível em: https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/6928/1/DM_Marianne%20de%20Carvalho.pdf Acesso em 24 jun 2022.

CHARCZUK, Simone B. Sustentar a Transferência no Ensino Remoto: docência em tempos de pandemia. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v.45, n.4, e109145, 2020.

CHRISTIANO, Andrea. A influência da tecnologia na infância! Perigo ou incentivo? **Blog Psicologia Viva**, 2019. Disponível em: <https://blog.psicologioviva.com.br> Acesso em 01 jun 2022.

CLÍMACO, Fernanda Câmpora; MAGALHÃES, Claudio Márcio. Educação infantil, mídias digitais e práticas educativas: Caminhos cruzados, possíveis diálogos. **Revista Teias** v. 18, n. 50, 2017 (jul./set.): Conversas sobre formação de professores, práticas e currículos.

COIMBRA, Adriana Angelica; PIRES, Tamara Cristina Metre Teixeira. **Formação da identidade do professor das séries iniciais do ensino fundamental.** 2006, 57p. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Centro Universitário de Brasília.

COUTO, Edvaldo Souza. A infância e o brincar na cultura digital. **Perspectiva**, Florianópolis. 31, n. 3, 897-916 set./dez. 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175795X.2013v31n3p897/27731> Acesso em 30 jun 2022.

ENTENDA COMO A CULTURA DIGITAL ESTÁ PRESENTE NA BNCC. Planeta Educação, nov 2019. Disponível em: <https://www.plannetaeducacao.com.br/portal/a/308/entenda-como-a-cultura-digital-esta-presente-na-bncc> Acesso em: 13 out 2022.

FARIAS, Fernanda Chimene; DAL PIZZOL, Andrieli; SANTINELLO, Jamile. A tecnologia digital e a relação com o brincar infantil: reflexões teóricas. **Rev. Sítio Novo** Palmas v. 4 n. 4

p.271-281 out./dez. 2020 Disponível em:
<https://sitionovo.ifto.edu.br/index.php/sitionovo/article/view/761/268> Acesso em:30 ago 2022.

FARIAS, Fatima Valderes Viana Machado. **O uso dos recursos de multimídia em sala de aula na educação infantil**. Universidade Federal de Santa Maria,2010.

FLORES, Cristiana Domingos. **A importância do brincar para o desenvolvimento da criança de 0 a 3 anos**. 2011, 26p. Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia) – Universidade Estadual da Paraíba.

FRIEDMANN. A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo, Moderna, 2001.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologia: O novo ritmo da informação**. Campinas, SP: Papirus, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2003.

_____. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Disponível em:
<https://www.google.com.br/search?q=2.3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida.pdf&aqs=chrome.69i57.1475j0j9&liente=ms-android-om-lge&sourceid=chrome-mobile&ie.pdf> Acesso em: 16 ago 2022.

_____. **Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil**. Disponível, 2014.
<http://www.scielo.org.ar/pdf/eb/v24n1/v24n1a07.pdf>. Acesso em: 17 ago 2022.

LETTI, M.M. “Facebooqueando” a sala de aula: a lógica de uso das redes sociais online e a reestruturação da escola. **5º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação**, Recife, 2013.

LIBÂNEO, J.C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1992.

LISBOA, Liziane Zanon. **Contribuições da Informática na Educação Infantil**. 2015, 44p. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialista em Mídias na Educação) – UFRS, Porto Alegre, 2015.

LOPES, Priscila Almeida; PIMENTA, Cintia Cerqueira Cunha. O uso do celular em sala de aula como ferramenta pedagógica: a pesquisa aplicada em colégios públicos do litoral paranaense. **RENOTE**, Porto alegre, v. 17, n.1, p. 1-10, 2019.

LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>. Acesso em: 22 de Mar.2022.

MANTOVANI, Susanna. **Uma profissão a ser inventada: o educador da primeira infância**. UNICAMP. Sistema de Bibliotecas. 1999.Disponível em:
<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/issue/view/1053> Acesso em 26 jun 2022.

MASETTO, M.T. O professor na hora da verdade: a prática docente no Ensino Superior. São

Paulo: Avercamp, 2011.

MAURANO, Denise. **A Transferência**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

MENEGUZZO, Lorivane. **O brincar na educação infantil**: a influência das tecnologias digitais móveis no contexto da brincadeira. UCS. Caxias do Sul. 2015,151p. Dissertação (Mestrado em Educação) - Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/xmlui/handle/11338/988> Acesso em 26 jun 2022.

MENEZES, José Américo; COUTO, Edvaldo Souza. Clicar e brincar: o lúdico na cibercultura infantil. In: **Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura**, 6., 2010, Salvador. Anais...Salvador, BA: UFBA, 2010. Disponível em: <http://www.cult.ufba.br/wordpress/24368.pdf> Acesso em 30 jun 2022.

MICARELLO, Hilda; DRAGO, Rogério. Concepções de infância e Educação Infantil: um universo a conhecer. In: KRAMER, S. (org.) **Profissionais de Educação Infantil**: gestão e formação – São Paulo: Ática, 2005.

MORÁN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. IN: Carlos Alberto de Souza e Ofélia Elisa Torres Morales (orgs.). **Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania**: aproximações jovens. Vol. II PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.

_____. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática [recurso eletrônico] /Organizadores, Lilian Bacich, José Moran. – Porto Alegre: Penso, 2018

MOREIRA, Marco Antonio e MASINI, Elcie Salzano. **Aprendizagem Significativa – A Teoria de David Ausubel**. São Paulo, Centauro, 2001.

MOURA, M.O. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 12 ed. São Paulo: Cortez, 2009.

MULLER, Juliana Costa. **Jogos e brincadeiras com o uso das tecnologias móveis na educação infantil**: o que as crianças têm a nos dizer? UFSC, 2015. Disponível em: <http://37reuniao.anped.org.br/wp-content/uploads/2015/02/Trabalho-GT07-4367.pdf> Acesso em 30 jun 2022.

_____. **Crianças na contemporaneidade**: representações e usos das tecnologias móveis na educação infantil. UFSC, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/132433> Acesso em 03 jun 2022.

NETO, Fabio Marques de Oliveira; CALDAS, Vaneska Oliveira; MARQUES, Waleska Barroso dos Santos Kramer. **Marcos legais da educação infantil no Brasil**. VII Congresso Nacional de Educação, 2021. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2021/TRABALHO_EV150_MD1_SA109_ID2663_21072021153600.pdf Acesso em: 28 set 2022.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. (Org.). **O trabalho do professor na Educação Infantil**. São Paulo: Biruta, 2012.

PIOVESAN, Josieli. OTTONELLI, Juliana Cerutti. BORDIN, Jussania Basso. PIOVESAN, Lais. **Psicologia do desenvolvimento e da aprendizagem** [recurso eletrônico] / Josieli Piovesan ... [et al.]. – 1. Ed. – Santa Maria, RS: UFSM, NTE, 2018.

OLIVEIRA, Zilma. Ramos. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 3. Ed. São Paulo: Cortez, 2007.

PEREIRA, Edivaldo Lubavem; BETT, Eduardo Gonzaga. As tecnologias frente ao processo ensino-aprendizagem. **Revista aproximação** — volume 02. Número 02. — Jan/fev/mar 2020.

PARA ATENDER OS NATIVOS DIGITAIS: Entrevista com Ramon M. Cosenza. Revista Pátio, nº 28, jul 2011. Disponível em: <https://www.grupoa.com.br/revista-patio/artigo/5829/para-atender-os-nativos-digitais.aspx> Acesso em: 23 out 2022.

PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. **Caderno de Orientações: Professor PDE e Orientador EaD**. 2019.

RAMOS, Karen Cristina. SQUIPANO, Patrícia Viviane. **A importância da ludicidade dentro da escola**. Faculdades Integradas Promove. 2013. Disponível em: http://nippromove.hospedagemdesites.ws/anais_simposio/arquivos_up/documentos/artigos/162a0493a6bc0a05ee56b36381974492.pdf Acesso em 26 jun 2022.

RODRIGUES, Ana Paula de Lima. **A ludicidade como recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem da língua alemã como ler para crianças em risco social**. Monografias Brasil Escola. 2016.

ROSA, Sabrina Vale Rodrigues. **Ludicidade no ensino de Ciências**. Monografia. UERJ, 2015. Disponível em: <http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/131016/svrr.2015.pdf> Acesso em 26 jun 2022.

SANTOS, Camila Carla Fidelis dos. **O lúdico como opção metodológica no contexto escolar**.

SANTOS, Fabio Valim dos. **A brincadeira e a cultura na educação infantil**. Educar FCE / Faculdade Campos Elíseos Vol. 18, n. 01 (março, 2019), SP

SANTOS, Josefa Edivoneide Andrade dos. **Uma análise dos efeitos das tecnologias digitais na aprendizagem da Educação Infantil**. 2020, 221p. Dissertação de Mestrado (Ciências do Programa de Pós Graduação em Projetos Educacionais de Ciências) – Escola de Engenharia de Lorena da Universidade de São Paulo, 2020.

SCHERER, Suely; BRITO, Glaucia da Silva. Educação a distância: possibilidades e desafios para a aprendizagem cooperativa em ambientes virtuais de aprendizagem. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 4, p. 53-77, 2014. (Edição Especial). Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_issuetoc&pid=0104-406020140008&lng=pt&nrm=iso Acesso em: 13 out 2022.

SENA, Paulo. **A PEC nº 15/2015 e o Novo Fundeb**. Câmara do Deputados: Brasília-DF, 2015. Nota Pública.

SILVA, Jeferson Henrique Rodrigues da. **Estágio supervisionado: uma reflexão da Educação**

Física no ensino infantil. UERN, 2012. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd174/uma-reflexao-da-educacao-fisica-na-ensino-infantil.htm> Acesso em 20 jun 2022.

SILVA, João Da Mata Alves Da. **O lúdico como metodologia para o ensino de crianças com deficiência intelectual.** 2012. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4736/1/MD_EDUMTE_II_2012_33.pdf Acesso em 28 jun 2022.

SILVA, Gabriele. **As influências das brincadeiras no aprendizado infantil.** Educa mais Brasil, 2019. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/a-influencia-das-brincadeiras-no-aprendizado-infantil> Acesso em: 13 out 2022.

SILVA, Benedita da Conceição Mendes. **A importância do Lúdico na Educação Infantil.** Monografias Brasil Escola, 2017. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm> Acesso em 25 jun 2022.

SILVA, Luciella Vieira; SOUZA, Zeli Passos de Oliveira. **A importância do lúdico na aprendizagem.** 2013, 20p. Trabalho de Conclusão de Curso – Faculdade Integrada Promove, 2013.

SOARES, Maria do Carmo de Moura Silva. **Os ambientes lúdicos das instituições de educação infantil:** o lugar da criança como sujeito de culturas. PUC'PR, 2015. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/20310_11604.pdf Acesso em 24 jun 2022.

SOUZA, Eulina Castro de. **A importância do lúdico na aprendizagem.** 2013, 20p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdade Integrada Promove - Disponível em: http://nippromove.hospedagemdesites.ws/anais_simposio/arquivos_up/documentos/artigos/e2f5ef8732136a9b47132fc8add7b5556.pdf Acesso em 28 jun 2022.

TAROUÇO, Liane Margarida R.; ROLAND, Letícia C.; FABRE, Marie-Christine Julie M. F.; KONRATH, Mary Lúcia P. Jogos educacionais. CINTED-UFRGS. **Novas Tecnologias na Educação.** V.2 nº1, março, 2004.

TEIXEIRA, Carla Brenes. **Aproximação das famílias na escola de educação infantil: as contribuições da TDIC.** 2021, 136p. Dissertação (Mestrado em Educação) - PUC. São Paulo. 2021.

TUMMLER, Angelita Kletenberg. THIVES, Adriana. **O uso de metodologias ativas na educação infantil.** UNIEDU, 2020. Disponível em: <https://www.uniedu.sed.sc.gov.br/> Acesso em: 01 set 2022.

TEIXEIRA, Héliana Carla; VOLPINI, Maria Neli. **A importância do brincar no contexto da Educação Infantil:** creche e pré-escola. 2014. Disponível em: <https://www.unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/31/04042014074001.pdf> Acesso em 18 de Abr 2022.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação:** novas ferramentas pedagógicas para o

professor na atualidade. 9ª ed. São Paulo: Ética, 2012.

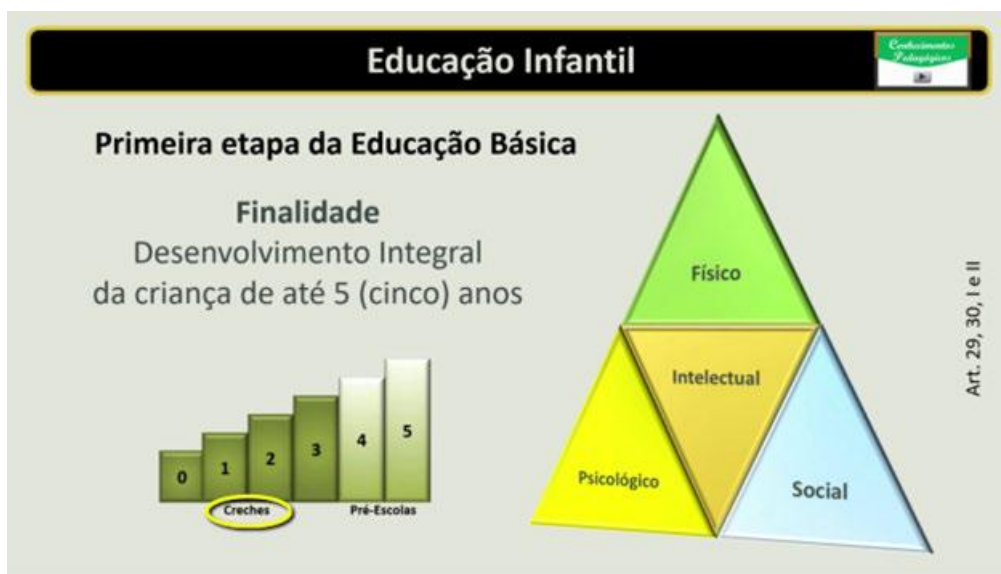
VIEIRA, Izabel Carvalho da Silva; MELONI, Adaliza.; GUIMARÃES, Célia Maria. O currículo na educação infantil e a profissionalidade do professor. Revista Espaço do Currículo, v. 9, n. 1, 13 maio 2016.

VIEIRA, Alexia Júlia Lima. **Os desafios da profissão docente vivenciados por professores/as com diferentes tempos de carreira.** 2019, 80p. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – UFPB.

VYGOTSKY, L. S; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 2010. Disponível em: <https://www.unifal-mg.edu.br/humanizacao/wp-content/uploads/sites/14/2017/04/VIGOTSKI-Lev-Semenovitch-Linguagem-Desenvolvimento-e-Aprendizagem.pdf> Acesso em 20 jun 2022.

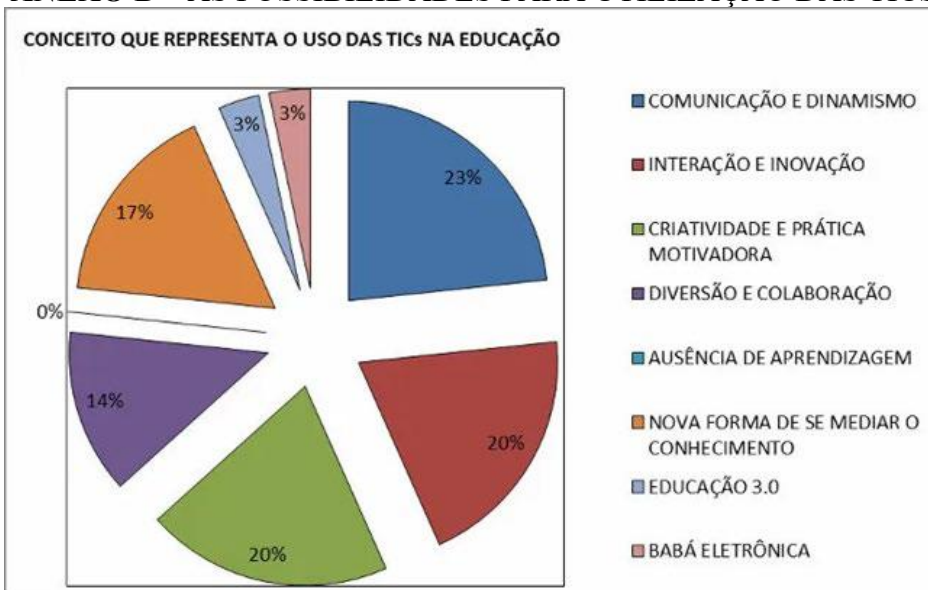
VYGOTSKY, L. **A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança.** 2008. Disponível em: <https://atividart.files.wordpress.com/2016/05/a-brincadeira-e-seu-papel-no-desenvolvimento-psiquico-da-crianc3a7a.pdf> Acesso em 25 jun 2022.

WISNIESKI, R. T. A Teoria Construcionista. RECIMA21 - **Revista Científica Multidisciplinar.** 2022. ISSN 2675-6218, 3(4), e341390. <https://doi.org/10.47820/recima21.v3i4.1390>



Fonte: You Tube, 2019

ANEXO B – AS POSSIBILIDADES PARA UTILIZAÇÃO DAS TICs



Fonte: Monografias Brasil Escola, 2018

ANEXO C- USO DE ELETRÔNICOS POR CRIANÇAS



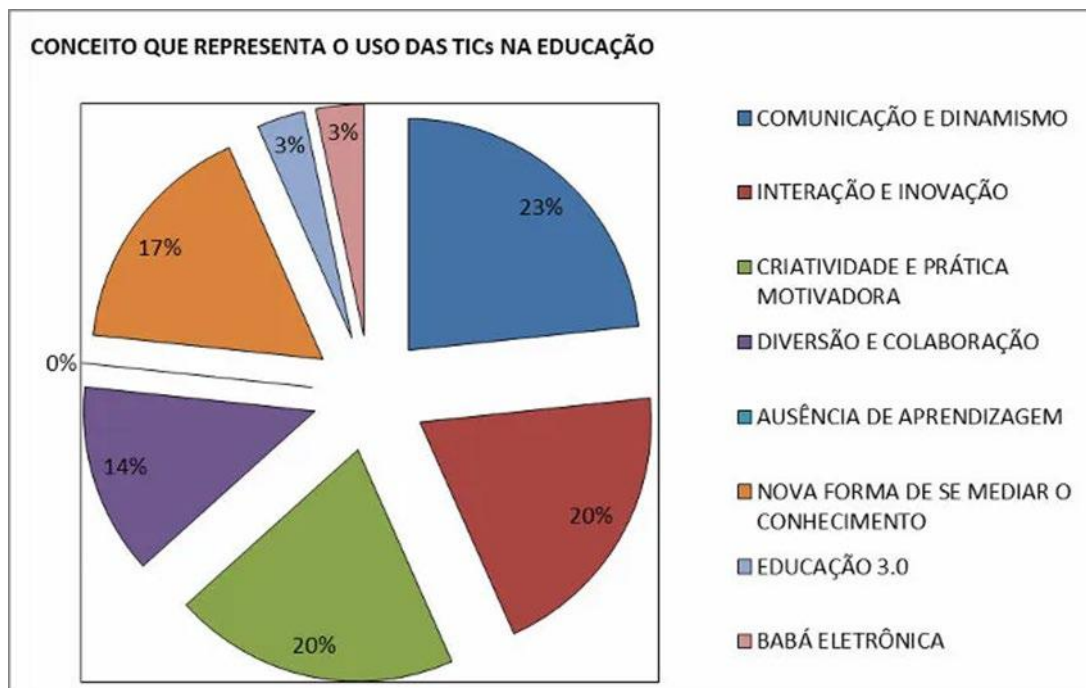
Fonte: Clínica Tonello, 2019

ANEXO D -NECESSIDADE DE CONTROLE PARENTAL



Fonte: Dialogando, 2019

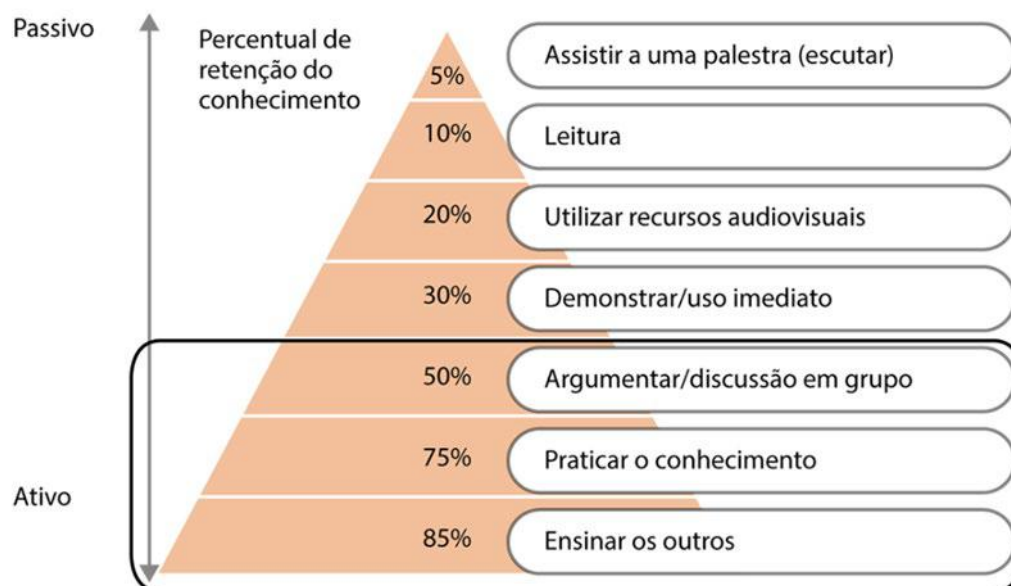
ANEXO E - O CONCEITO DO USO DAS TECNOLOGIAS



ANEXO F – DIAGRAMA DO INTRUCIONISMO



ANEXO G – PIRÂMIDE DA APRENDIZAGEM



ANEXO H – AS DIFERENÇAS ENTRE AS TEORIAS INTRUCIONISMO E CONTRUCIONISMO

