

O PROFESSOR DA EDUCAÇÃO INFANTIL E O USO DA TECNOLOGIA DIGITAL LÚDICA COMO FERRAMENTA PARA SUA PRÁTICA PEDAGÓGICA: A REALIDADE EM UM CEMEI EM ANÁPOLIS

Neide Rosa Sobrinho¹

Maria Clemência Pinheiro de Lima Ferreira²

Resumo

O artigo tem como tema central o uso das tecnologias digitais lúdicas na Educação Infantil. Como objetivo geral buscamos investigar a prática pedagógica dos professores da Educação Infantil na perspectiva dessas ferramentas como apoio. Como objetivos específicos buscamos analisar quais os elementos da tecnologia digital lúdica estão presentes na Educação Infantil; descrever quais os cuidados o professor deve ter ao utilizar tais ferramentas e analisar a realidade da utilização da tecnologia digital lúdica em um CEMEI em Anápolis. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica e a observação no CEMEI Maura Helena em Anápolis. As ferramentas tecnológicas presentes na Educação Infantil não são as mais modernas e os professores apresentam certas limitações, mas observamos que grande parte destes procura utilizar com frequência alguma ferramenta tecnológica digital lúdica sem desviar da proposta pedagógica, e as crianças correspondem muito bem a esses estímulos. Pudemos observar que faltam recursos e a organização de espaço deixa a desejar, assim como capacitação de professores para a utilização desses recursos de maneira coerente.

Palavras-chave: Tecnologia Digital; Educação Infantil; Lúdico; Educador

INTRODUÇÃO

Diante do avanço da tecnologia digital lúdica, e considerando que desde pequenas grande parte das crianças já tem contato com estes instrumentos, a exploração do presente tema se torna relevante, uma vez que poderá contribuir com a prática pedagógica na Educação Infantil.

Schlemmer e Frosi (2010) afirmam que:

Atualmente as tecnologias digitais estão constantemente presentes no modo de vida das crianças e jovens, e nas suas ações. Eles vivem e pensam com essas tecnologias, é a maneira com que muitas crianças

¹ Acadêmico graduando do curso de Pedagogia da UniEVANGÉLICA;

² Mestre em Educação. Professora do ISE/UniEVANGÉLICA, Orientadora da Pesquisa

atuais se comunicam, se relacionam com os demais sujeitos e com o mundo (FROSI; SCHLEMMER, 2010).

Sabe-se que o ensino tradicional não mais atrai o desejo das crianças de aprender, pelo motivo de que a Tecnologia de Informação e Comunicação (TICs) está infiltrada no cotidiano da maioria das crianças e jovens atuais, com isso a prática pedagógica tem sofrido grandes transformações e muitos professores por serem de uma cultura tradicional, ainda não se apropriaram desse novo método de ensino que exige um conhecimento acerca das tecnologias digitais e se encontram despreparados para lidar com essa nova realidade, isso acaba fazendo com que muitas crianças percam o desejo de aprender (FROSI; SCHLEMMER, 2010).

Segundo Zogaib e Santos, (2015). Atualmente a prática pedagógica precisa ser refletida para que a educação venha a ser transformada por essa geração que aprende de forma diferente da geração tradicional.

O professor precisa saber lidar com as tecnologias digitais e propor atividades pedagógicas de maneira lúdica, que possibilitem uma aprendizagem significativa, assim contribuindo para o processo de desenvolvimento dos alunos de maneira autônoma e participativa, por meio de situações de trabalhos e troca de saberes.

Segundo Barbosa (2014, p. 2892)

O professor necessita saber lidar com as tecnologias digitais, a fim de promover a interatividade, a ajuda mútua que contribuam no desenvolvimento das crianças. Na Educação Infantil, o uso dessas tecnologias deve ter um caráter educativo, por isso precisam estar inseridas no projeto político pedagógico da escola (BARBOSA, et al 2014, p.2892).

Além do despreparo de muitos profissionais de Educação Infantil quanto ao uso das tecnologias digitais lúdicas, observa-se uma série de problemas por falta de Políticas comprometidas com essa etapa tão importante da educação.

O presente trabalho tem como objetivo geral analisar como o professor da Educação Infantil tem usado a tecnologia digital lúdica em sua prática pedagógica. Como objetivos específicos, buscamos analisar quais os elementos da tecnologia digital lúdica estão presentes na Educação Infantil; descrever quais cuidados o professor deve

ter ao utilizar tais ferramentas e analisar a realidade da utilização da tecnologia digital lúdica em um CEMEI em Anápolis.

Para o desenvolvimento deste trabalho foi utilizada a pesquisa por meio de revisão bibliográfica de livros e artigos científicos. A pesquisa foi feita a partir de levantamento de referências teóricas já analisadas e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros e artigos científicos sobre a prática pedagógica e o uso da tecnologia como ferramenta lúdica na Educação Infantil, buscando se aprofundar e adquirir mais conhecimentos e possíveis soluções sobre o assunto. Também foi realizada uma pesquisa de campo na realidade de um CEMEI do município de Anápolis a partir de entrevista com os professores, com a coordenação pedagógica e observação das práticas pedagógicas na Educação Infantil, com foco no uso das tecnologias.

1- O professor e a utilização da tecnologia como ferramenta lúdica na Educação Infantil.

Com a evolução tecnológica, a sociedade tem passado constantemente por grandes transformações: mudanças na economia, na família, e também nas crianças, que mudaram completamente a maneira de ver o mundo e interagir na sociedade desde muito cedo. Hoje, não se aprende da mesma forma que se aprendia antes. O cérebro humano vem passando por inúmeras transformações devido aos estímulos a que estamos sujeitos. Neste sentido, para Zogaib e Santos (2015) é interessante que a criança esteja envolvida com alguma ferramenta tecnológica de entretenimento para que possa relacionar o prazer de brincar com o dever de aprender.

A tecnologia avançou em muitas áreas e uma das mais evidentes está presente no lúdico. Jogos e brinquedos têm sido permeados pela tecnologia de maneira geral, bem como pela tecnologia digital.

Os professores se encontram com grandes dificuldades para ensinar de maneira que desperte o interesse dos alunos, pois percebe-se que, de forma global, as metodologias de ensino ainda estão voltadas para um modelo tradicional de ensino.

Faz-se necessário que o educador venha se apropriar das TDICs (Tecnologias digitais de informação e comunicação), pois essa têm muito a contribuir com o trabalho

pedagógico, além de proporcionar às crianças bons momentos de interação, também possibilitam o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social (BARBOSA et al, 2014).

O uso dessas tecnologias têm se espalhado por boa parte do mundo, mas por mais que o governo faça investimentos em aparelhos tecnológicos nas escolas, ainda há aquelas mal equipadas e professores despreparados para desenvolver uma proposta pedagógica que atenda essa demanda. Cabe aos professores se especializarem o melhor possível para que os indivíduos se integrem a esse novo modo de aprender (BARBOSA et al, 2014).

Nessa perspectiva, o professor deve estar aberto às transformações da sociedade e deve buscar meios para educar as crianças tornando-as formadoras de opinião e atitude, frente à nova realidade social e cultural, sendo sujeitos de transformação (BARBOSA et al, 2014).

A Educação Infantil deve acompanhar o modo de agir da sociedade quanto às suas transformações e inovações; o educador deve fazer uso das tecnologias digitais de forma lúdica, já que o brincar sempre esteve presente na vida das crianças, e isto pode tornar a aprendizagem mais significativa.

Vale salientar que, segundo Barbosa (2014):

[...] inserir as mídias digitais na sala de aula, desde esta etapa, constitui-se de grande importância, pois a todo instante as crianças têm acesso às tecnologias, não apenas aos jogos e brincadeiras, mas também como meios de comunicação, nos quais lhe proporcionam habilidades e facilidades para resolver situações vividas diariamente. (BARBOSA, 2014, p. 2889).

Sabe-se que a cada dia o uso das TIC's (Tecnologia da Informação e Comunicação) vem crescendo no universo da educação. Então, torna-se fundamental fazer uso das TIC's como ferramenta de auxílio no trabalho do professor, ou seja, utilizando-a de forma lúdica, para que a criança desempenhe suas atividades aprendendo e brincando ao mesmo tempo (LOBO, 2012).

Zogaib e Santos (2015) apontam inúmeras possibilidades de se trabalhar com as crianças utilizando as ferramentas tecnológicas de forma lúdica, no entanto, para isso, o

educador deve estar ciente de que precisa de muitos estudos e pesquisa para que ocorra uma transformação geral no ensino.

Atualmente, muitas empresas têm feito muitos investimentos e buscado desenvolver materiais educativos digitais para que o professor possa desenvolver o ensino aprendizagem de forma lúdica, então as TIC's vem crescendo no universo da educação e tem sido fundamental como ferramenta de apoio na administração e aos poucos auxiliando na educação, porém ainda tem muito a se desenvolver.

De acordo com Aragão; Nez (2010),

Existem inúmeros jogos educativos digitais, que auxiliam no processo de aprendizagem das crianças e acabam desenvolvendo algum tipo de habilidade. Por exemplo, pode-se ensinar a língua inglesa por meio de jogos educativos digitais, na Educação Infantil envolvendo números, alfabeto e objetos (ARAGÃO; NEZ, 2010).

Segundo Barbosa et al, (2014) tem ocorrido um fenômeno jamais visto na história, uma geração que têm ensinado pais e até professores a utilizarem diversas tecnologias. Cabe aos pais e educadores se conscientizarem que a criança contemporânea tem uma habilidade especial para lidar com as tecnologias digitais.

Percebe-se que, muitas vezes a maneira com que o professor utiliza as TIC's em seu trabalho pedagógico, necessariamente não está de acordo com o que os alunos já conhecem. O papel das TIC's no ambiente escolar é favorecer a construção de conhecimentos e auxiliar o educador em sua prática, em um novo modelo de ensino (BARBOSA, 2014). Diante dessas indicações:

O uso da informática lúdica na aprendizagem, dentro e fora da escola, é inegável e parece demonstrar resultados positivos. As pesquisas neste sentido ainda estão avançando, mas já concluem sobre os benefícios no desenvolvimento do raciocínio, da percepção e da capacidade de decisão e escolha. (FERREIRA, 2011, p. 49)

Por meio dos recursos tecnológicos o conhecimento poderá ser construído conforme o ritmo da criança, de forma agradável, associando informação, entretenimento e ludicidade, levando em conta que as multimídias quando bem empregadas, poderão estimular a curiosidade, assim como poderão levar as crianças a

se desenvolverem de forma lúdica enquanto brincam com sons, imagens, animações e textos (FERREIRA, 2011).

2. Cuidados do professor ao utilizar e incentivar o uso da tecnologia digital lúdica na fase da Educação Infantil

Diante dessa transformação da humanidade, a tecnologia vem contribuindo de maneira significativa, inclusive em relação às atividades lúdicas, porém, cabe aos educadores ficarem atentos para não desviar a proposta pedagógica que se pretende alcançar (BARBOSA et al, 2014).

Vale salientar que para Mattei (2010 apud ARAGÃO; NEZ, 2010)

O computador pode ser um grande aliado no processo educativo da Educação Infantil e se tornar um incentivador de mudanças, contribuindo com uma nova forma de aprender. Através desses meios cria-se a possibilidade do aluno aprender brincando. Cabe ao educador saber utilizar as ferramentas tecnológicas de modo que as crianças possam manuseá-las com o objetivo de aprender aquilo que agregue à sua aprendizagem (MATTEI, 2010 apud ARAGÃO; NEZ, 2010, p. 04).

Ao ensinar com o auxílio de computadores ou qualquer outro aporte tecnológico o professor deve ter critérios necessários para fazer a escolha dos conteúdos, pois esses precisam beneficiar as crianças nos aspectos lúdicos, no desenvolvimento de habilidades mentais, técnicas e intelectuais, a coordenação motora e psicomotora, a atenção, a concentração, além de ter que considerar as experiências que as crianças já têm sobre as tecnologias digitais. (ARAGÃO; NEZ, 2010).

O educador também deve levar em consideração o poder que a mídia tem diante das crianças, já que elas não têm discernimento necessário para escolher os conteúdos apropriados, então é preciso redobrar os cuidados ao fazer uso do computador, saber escolher os jogos educacionais, visando a ludicidade e ao mesmo tempo a aprendizagem (ARAGÃO; NEZ, 2010).

Para Barbosa et al (2014), o aluno é influenciado pelo contexto social em que está inserido, e como ele traz uma bagagem de conhecimentos de casa, o educador precisa criar mecanismos que possam estimular a aprendizagem por meio das mídias. Nesse sentido, enfatiza-se a importância do professor e seu papel relevante no

processo de orientação da criança, tendo o dever de selecionar, nesse caso os jogos adequados que estejam de acordo com o objetivo que se pretende alcançar, observando as qualidades e funcionalidades destes, para que haja interação da criança com o jogo escolhido. (ARAGÃO; NEZ, 2010, p.11).

Conforme Folque (2011, apud BARBOSA et al, 2014) há uma preocupação com relação às crianças e o uso das tecnologias, pois muitos pais não tem conhecimentos acerca delas, além de não conseguir impor limites aos filhos. Então cabe aos professores formular uma proposta pedagógica com o uso das tecnologias digital lúdica que possibilitem uma aprendizagem interativa, da forma mais saudável e coerente possível. O professor deve valorizar as potencialidades do aluno e estar aberto a aprender com ele, afinal há crianças já na Educação Infantil que dominam as tecnologias digitais como, ou melhor, que os professores, embora isto varie conforme a realidade.

O professor também deve ter a preocupação com relação à faixa etária em que a criança se encontra na hora da escolha de softwares e jogos multimídia, pois estes devem ser adequados para que possa despertar o interesse e favorecer a criatividade em cada fase; os jogos educativos de computadores devem estimular, motivar, e promover a autoestima, além de prender a atenção da criança (ARAGÃO; NEZ, 2010).

3. A realidade quanto à utilização da tecnologia digital lúdica em um CEMEI em Anápolis

Para a efetivação do presente trabalho foi realizada uma pesquisa de campo, no CEMEI Maura Helena, localizado em Anápolis-GO, com o objetivo de compreender como o professor da Educação Infantil tem utilizado a Tecnologia Digital Lúdica em sala de aula. Foram feitas observações durante quatro dias, com visitas em todas as salas da Educação Infantil no período matutino.

Observamos que o CEMEI conta com várias ferramentas tecnológicas, como, data show, TV com entrada USB, DVD, CD, caixa de som e WI-FI disponível para todos os professores. Alguns professores levam seus notebooks para a sala de aula, percebemos que com isso alguns deles são mais motivados que outros ao registrarem

o uso das tecnologias digitais em seus planos de aula, e o mais comum é aparecer o uso de um aparelho de som.

Durante a observação na sala do maternal I do CEMEI em questão, observamos que antes de organizar as atividades, a professora organizou antecipadamente o ambiente com um tapete para as crianças se sentarem e também preparou o aparelho de DVD deixando-o ao ponto de iniciar o vídeo para as crianças assistirem.

É fundamental que o professor organize o espaço para desenvolver atividades com o auxílio das ferramentas tecnológicas digitais, fazendo jus às orientações dos Parâmetros básicos de infraestrutura para instituições de Educação Infantil Encarte 1 2006 (BRASIL, 2006):

É de extrema importância a organização de um espaço para colocação de livros, brinquedos, fantasias infantis, além de, quando possível, computador, televisão, vídeo ou DVD, aparelho de som ou outros equipamentos necessários à implementação da proposta pedagógica (BRASIL, 2006, p. 18).

Nesta perspectiva, cada sala deveria ter seu espaço apropriado e já organizado para uso das tecnologias digitais. Constatamos a frequência de utilização dos equipamentos tecnológicos digitais durante o desenvolvimento das aulas, principalmente o aparelho de DVD e CD. Nota-se uma boa interação das crianças com o conteúdo, pois a maioria delas ao realizar as atividades com o auxílio dos recursos digitais demonstrou ter habilidades para executar o que estava sendo proposto por meio da imagem com a mediação do professor.

As tecnologias promovem um diálogo permanente entre a criança e o mundo. As linguagens midiáticas no universo infantil são recursos que possibilitam a todos os envolvidos na ação pedagógica a exploração de outros modos de ler por meio de imagens, ícones, textos e hipertextos, vídeos e animações (SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCACAO DE SÃO PAULO, 2015, p. 20).

Foi possível perceber que na realidade analisada, o data show é utilizado frequentemente de maneira coletiva no pátio do CEMEI para todas as turmas em momentos distintos e uma vez por semana, cada professor utiliza o data show em sua

sala, embora as crianças não possam manuseá-lo, pois é um aparelho de aporte tecnológico nada lúdico.

Acreditamos que o educador deve se empenhar para ajudar as crianças a se desenvolverem com o uso das tecnologias, tanto as crianças que já têm contato direto com esses aparelhos, assim como os que não receberam nenhum estímulo quanto ao uso destes.

Barbosa et al (2014) afirmam que:

Sabendo que nem toda criança tem o contato direto com as tecnologias digitais, torna-se fundamental o papel da escola para mediar esse acesso, através de propostas educativas para uma aprendizagem significativa, valorizando o lúdico, a autonomia, a convivência em grupo, o reconhecimento de sons, histórias, desenhos, pinturas, dentre outros aspectos que contribuem para a formação integral das crianças. (BARBOSA et al, 2014)

No primeiro dia de observação estivemos no berçário; a aula iniciou-se às 07h30min, e a professora antecipadamente organizou um vídeo do “Smilingüido” no data show; o objetivo da aula foi um ensino bíblico com a história de “Jonas e a baleia”. Em seguida a professora explicou sobre a importância da obediência, e foram anotadas em um cartaz as boas atitudes, anexando-o à parede. Foi observado que as crianças do berçário interagem com os conteúdos dos vídeos, pois fazem gestos imitando os personagens.

Neste mesmo dia, foi observada a aula do maternal I. A professora projetou no aparelho de DVD o vídeo “Os dez indiozinhos” e trabalhou com eles o conteúdo de matemática, ensinando quantidades. Em seguida eles fizeram a pintura com tinta guache, cobrindo o contorno dos números desenhados no papel, para desenvolver a coordenação motora.

No 2º dia de observação estivemos no maternal II e na ocasião a professora passou no aparelho de DVD o vídeo “Se eu fosse um peixinho”, com o objetivo de ensinar as crianças a reconhecerem o próprio nome, o nome dos colegas e também da professora. Depois foram confeccionados os cartões com os nomes das crianças.

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013), as propostas pedagógicas de Educação Infantil devem garantir que as crianças

tenham a “oportunidade para manusear gravadores, projetores, computadores e outros recursos tecnológicos e midiáticos,” sendo protagonistas nesse processo.

No entanto, na realidade do CMEI observado, as crianças não manuseiam ou sequer tocam nos materiais eletrônicos.

Ainda no segundo dia, às 10h, todas as turmas foram para o pátio para a devocional, assistiram a um vídeo do “Cristãozinho” no data show. Em seguida a professora do jardim II fez a explicação sobre o respeito por si mesmo, pelo próprio corpo e pelo próximo. Nesta semana eles estavam trabalhando o projeto “O respeito começa na infância”, além do projeto “O corpo humano”.

No 3º dia de observação, estivemos no berçário A professora projetou no aparelho de DVD um vídeo da “Mônica” sobre o corpo e trabalhou “Gênero Pessoal”, identificação do próprio corpo e do corpo do outro, diferenças e semelhanças e confeccionaram cartaz do corpo humano.

No 4º dia, estivemos no Jardim II e a professora, colocou slides explicando sobre as partes do corpo humano, a seguir as crianças fizeram dobraduras de papel do corpo humano.

Foi possível observar no CEMEI que apesar da utilização de alguns equipamentos, a prática pedagógica ainda continua tradicional; As crianças não manuseiam os aparelhos e as ações são centradas no professor. Faltam investimentos de materiais tecnológicos lúdicos e de preparo do professor para lidar com as TIC's. Na realidade do CEMEI nem sempre é possível desenvolver atividades em um ambiente totalmente estimulante, já que a falta de alguns objetos comprometem a aprendizagem das crianças. Sabe-se que os professores precisam estar preparados para manter o ambiente estimulador para que as crianças despertem o desejo de aprender brincando.

Conforme a Secretaria Municipal de Educação de São Paulo (SMESP, 2015, p. 34):

O ambiente deve ser organizado e preparado para a imaginação, investigação, pesquisa, observação, experimentação e criação, aberto e acessível aos bebês e às crianças para um aprendizado autônomo. Um ambiente rico em estímulos, em valores sensoriais diversos, para que cada bebê e criança adquiram consciência sobre suas próprias características de percepção, possibilitando experiências não

fragmentadas como: táteis, auditivas, aromáticas, visuais, midiáticas, tecnológicas, criando relações com os materiais, com seus pares, com os adultos e com o mundo (SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCACAO DE SÃO PAULO, 2015, p. 34).

Diante disso, é perceptível a importância de um ambiente estimulador, porém isto por si só não garante a qualidade do ensino, é necessário o envolvimento de todos os segmentos da escola, como alunos, professores, administradores e comunidades de pais. Além disso, o educador precisa criar um ambiente estimulador para que as crianças possam desenvolver o pensamento e a criatividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término do estudo pudemos evidenciar a prática pedagógica com o uso das tecnologias digitais na Educação Infantil, já que nesta etapa torna-se fundamental fazer uma mediação por meio de sons, imagens, animações e outros estímulos, os quais podem proporcionar à criança um desenvolvimento integral.

Segundo Pereira e Lopes (2005, p.02) apud Barbosa et al (2014, p. 2890) o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação contribuem para que a escola forme: “indivíduos mais criativos que estarão adquirindo novos conhecimentos e integrando-se com um novo modo de aprender e de interagir com a sociedade”.

Percebemos que os professores têm consciência da necessidade de uma prática pedagógica com uso das tecnologias digitais para melhor aprendizagem dos alunos, já que essas se mostram como possibilidades de aprendizagem e estão “à mão” das crianças na sociedade atual.

Inferimos que estamos em um contexto permeado de recursos tecnológicos digitais e que os professores têm buscado desenvolver planos de aula utilizando, com frequência, aparelhos digitais como: o Data show, o aparelho de DVD e CD.

Apesar de não termos encontrado crianças manuseando tablets ou computadores, outras formas de uso se fizeram presentes, sobretudo utilizadas pelas professoras. Percebemos uma certa resistência por parte delas com relação ao manuseio destes aparelhos pelas crianças. Tal fato pode ter diferentes causas, mas supomos que seja por conta do receio de as crianças desconfigurarem os aparelhos e

elas, que são de uma geração que não conviveu com botões na infância, não conseguem dominar o uso desses. Esta poderia ser uma vertente para próximas pesquisas envolvendo o tema tecnologia digital na Educação Infantil.

Percebe-se que ainda há um caminho a se percorrer; Nota-se a necessidade de se criar políticas para melhor orientar professores e gestores quanto ao uso destes equipamentos, falta também ampliar e organizar o uso da tecnologia digital lúdica de maneira mais eficiente, trazendo para a escola os recursos que as crianças utilizam fora dela. Na Educação Infantil isso ainda parece distante na realidade da escola pública, o que requer reflexão.

REFERÊNCIAS

ARAGÃO, Deise da Silva; NEZ, Egeslaine de. Jogos educativos com o uso do computador na Educação Infantil. In: II Simpósio Nacional de Educacao, 10, 2010, Anais eletrônicos. Colider: UNEMAT, 2010. Pag. 2 -13.

BARBOSA, Giovana Costa et al. Tecnologia digitais: possibilidades e desafios na Educação Infantil em ESUD orientado a objetos. In: XI Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância, 2014. Florianópolis. Anais... Florianópolis: ESUD, 2014. 28892898. Disponível em: <<http://esud2014.nute.ufsc.br/anaisesud2014/files/pdf/128152.pdf>> Acesso em: 06 set. 2016.

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. Parâmetros Básicos de Infra-estrutura para Instituições de Educação Infantil. : Encarte 1. Brasília: MEC, SEB, 2006. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Educinf/eduinfparinfestencarte.pdf>> Acesso em: 15 de abril de 2017.

FERREIRA, Maria Clemência Pinheiro de Lima. O lúdico e suas implicações tecnológicas na educação contemporânea. Revista Educação e Mudança, n.24, p. 3652, 2011. Disponível em: <http://revistas2.unievangelica.edu.br/index.php/revistaeducacao_e_mudanca/article/view/731/714> acesso em: 22 de fev de 2017.

FROSI, Felipe O.; SCHLEMMER, Eliane. Jogos digitais no contexto escolar: desafios e possibilidades para a prática docente. 7f. Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo, 2010. Disponível em:<<http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full13.pdf>> Acesso em: 17 de set. 2016.

LOBO, Clever Eduardo Zuin et al. Tecnologia da informação e comunicação enquanto ferramenta mediadora no auxílio a educação. Revista Conteúdo, Capivari, v.3, n. 01, pag. 67-77, ago./dez. 2012. Disponível em:<<http://conteudo.org.br/index.php/conteudo/article/view/80/72>>. Acesso em: 07 out. 2016.

PAIVA, Morais Noletto de; COSTA, Johnatan da Silva. A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça? Teresina: FACID, 2015. Disponível em: <<HTTP://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>> Acesso em: 21/fev de 2017.

SÃO PAULO (ESTADO). SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. O uso da tecnologia e da linguagem midiática na Educação Infantil. Divisão de orientação técnica-Educação Infantil. SÃO PAULO, 2015. 39 p. SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
14

ZOGAIB, Simone Damm; SANTOS, Solange dos. Jogos digitais e aprendizagem: uma discussão sobre as possibilidades do trabalho pedagógico com crianças na Educação Infantil. Revista EDaPECI, São Cristóvão, n. 3, v. 15, p. 563-574, set. / dez.2015. Disponível em:<<http://seer.ufs.br/index.php/edapeci/article/view/3783/pdf>> Acesso em: 20 de ago de 2016.