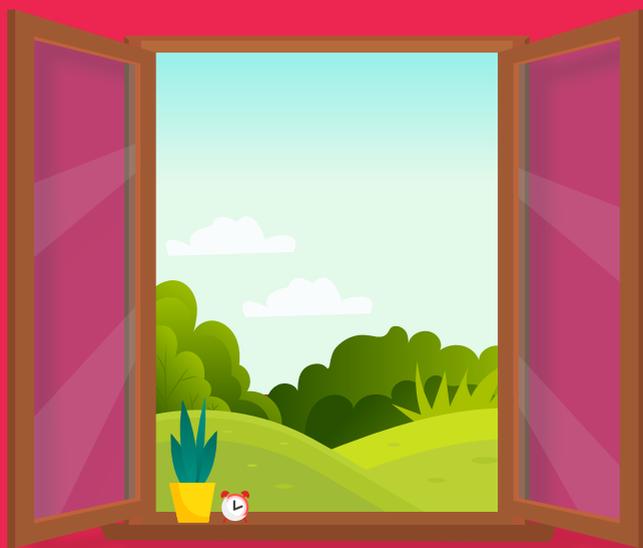


Coleção
JANELA DO SABER

••• EDUCAÇÃO INFANTIL •••

Brincadeiras e jogos



Camila Marçal de Melo
Katia Ethienne Esteves dos Santos

Coleção
JANELA DO SABER

Brincadeiras e jogos

Camila Marçal de Melo
Katia Ethienne Esteves dos Santos



PUCPR
GRUPO MARISTA

PUCPRESS

FTD
educação

**CONTEÚDO
ABERTO**

Esta coleção, na totalidade ou em parte, não pode ser reproduzida por qualquer meio sem autorização expressa por escrito da Editora.

Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR)

Reitor

Ir. Rogério Renato Mateucci

Vice-Reitor

Vidal Martins

Pró-Reitora de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação

Paula Cristina Trevilatto

PUCPRESS

Coordenação

Michele Marcos de Oliveira

Edição

Juliana Almeida Colpani Ferezin

Preparação de texto e revisão

Juliana Almeida Colpani Ferezin

Capa, projeto gráfico e diagramação

Paola de Lara da Costa

PUCPRESS / Editora Universitária Champagnat
Rua Imaculada Conceição, 1155
Prédio da Administração - 6º andar
Campus Curitiba - CEP 80215-901
Curitiba / PR
Tel. +55 (41) 3271-1701
pucpress@pucprbr

FTD

Diretoria Geral

Ricardo Tavares

Diretoria Educacional, Plataformas e Serviços

Cecilyany Alves Feitosa

Gerência Educacional

Sonia Cristina Alves Furquim

Gerência Marketing

Clayton Luiz Ferreira de Oliveira

Pool Educacional

Ana Paula Xavier

FTD Educação

Rua Rui Barbosa, 156 - Bela Vista
São Paulo / SP
CEP 01326-010 - www.ftd.com.br

Conselho curador

Alboni Marisa Dudgeque Planovski
Vieira (PPGE/PUCPR)

Sonia Cristina Alves Furquim (FTD)

Ana Paula Xavier (FTD)

Michele Marcos de Oliveira
(PUCPRESS)

Juliana Almeida Colpani Ferezin
(PUCPRESS)

Susan Cristine Trevisani dos Reis
(PUCPRESS)

Dados da Catalogação na Publicação
Pontifícia Universidade Católica do Paraná
Sistema Integrado de Bibliotecas - SIB/PUCPR
Biblioteca Central
Luci Eduarda Wielganczuk - CRB 9/1118

M528b Melo, Camila Marçal de
2022 Brincadeiras e jogos / Camila Marçal de Melo, Kátia Ethienne Esteves dos Santos. – Curitiba : PUCPRESS, 2022.
40 p. ; 21 cm. – Coleção janela do saber; v. 3. Educação infantil.

ISBN 978-65-5385-025-5 (PDF)
ISBN 978-65-5385-027-9 (E-book)
Bibliografia: p. 32-38

I. Educação infantil. 2. Brincadeiras. 3. Jogos educativos. I. Santos, Katia Ethienne Esteves dos. II. Título.



APRESENTAÇÃO

O seguinte estudo foi elaborado primeiramente em formato de artigo para o projeto de conclusão de curso originado a partir de uma revisão bibliográfica. O interesse por esse tema surgiu de forma pessoal e das observações do brincar tanto na Educação Infantil quanto nos ambientes não escolares que envolviam algum tipo de mídia, animações, filmes, jogos, tanto no desenvolvimento da história, brinquedos, roupas etc., quanto no uso de novas tecnologias, como celulares, tablets e computadores.

Nesse sentido, é interessante para o professor conhecer os contextos em que os estudantes estão inseridos, as novas formas de aprendizagem e como utilizar os recursos que as novas tecnologias oferecem. Assim, esse trabalho adaptado apresenta, em seu Itinerário de Aprendizagem, os conceitos de jogos e brincadeiras da infância e jogos educativos nas novas tecnologias, destacando os jogos digitais como um recurso para o aprendizado.

Ao final, são sugeridas algumas opções de estilos de jogos e como podem ser recursos criativos que auxiliam na aprendizagem e no desenvolvimento da criança.



SOBRE A COLEÇÃO

A Editora PUCPRESS, em parceria com a FTD, apresenta aos docentes que atuam na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental a Coleção Janela do Saber, cujo objetivo é estimular a reflexão sobre temas relacionados à prática pedagógica e colaborar na formação continuada desses profissionais.

Os volumes desta coleção trazem o resultado de pesquisas realizadas por acadêmicos e professores do curso de Pedagogia da Pontifícia Universidade Católica do Paraná.



SOBRE AS AUTORAS

Camila Marçal de Melo

Antes de ingressar nesse universo da educação, sempre se interessou pelas mídias e produções audiovisuais e com 18 anos iniciou o Curso Técnico em Produção de Áudio e Vídeo pelo Colégio Estadual do Paraná. Atualmente é licenciada em Pedagogia pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná.

Katia Ethienne Esteves dos Santos

É pós-doutora em Educação pela PUCPR, doutora em Educação – Tema: Educação Híbrida e mestre em Educação – Tema: Educação a Distância. Possui graduação em Pedagogia e licenciatura em Estudos Sociais e especialização em Tecnologias Educacionais. Educadora há mais de 38 anos. É consultora Educacional da KMK - Consultoria e Treinamento, ministrando palestras, workshops, delineando percursos de aprendizagem, desenvolvendo tecnologias, entre outras atividades.

Pesquisadora júnior no Programa de Mestrado e Doutorado em Educação, membro do CREARE e coordenadora EaD na PUCPR.

SUMÁRIO

CONTEXTO 06

ITINERÁRIO DE APRENDIZAGEM 09

Brincadeiras e jogos 11

Os jogos educativos nas novas tecnologias 19

SÍNTESE DO APRENDIZADO 30

REFERÊNCIAS CONSULTADAS 32

INDICAÇÕES DE LEITURA 38

**CONHEÇA OUTROS TÍTULOS
DESTA COLEÇÃO 39**



CONTEXTO

Olá, educadores!

As mudanças resultantes das duas primeiras décadas do século XXI acarretaram um universo de revoluções, inovações e disrupções, no qual a globalização da economia e da comunicação, unida à evolução das tecnologias e de uma consciência de mundo conectado em rede, impulsionam acentuadas mudanças na sociedade, na cultura e na educação.

Novos paradigmas têm sido impulsionados por novos modelos, processos de comunicação e novos cenários da educação digital.

É perceptível a facilidade das atuais gerações para aprender a utilizar as novas tecnologias, e frases como “nem aprendeu a falar, mas já sabe achar a câmera do celular”, “a criança agora já nasce sabendo mexer em tudo” são muito comuns entre adultos (pais ou responsáveis). Muitos reclamam da monopolização de seus aparelhos celulares pelas crianças que assistem a vídeos, jogam e tiram fotos com filtros, reconhecem padrões de pesquisa, utilizam aplicativos antes mesmo do período de alfabetização, identificando seus ícones.

O autor Marc Prensky conceituou essas gerações que nasceram e cresceram em meio às tecnologias como *nativos digitais*. Esses grupos aprendem e se comunicam de formas diferentes, socializam, e se desenvolvem criando estruturas e experiências cerebrais com outras formas de compreender e efetuar tarefas (MATTAR, 2010). Hoje este conceito já se alterou, pois as pessoas são desafiadas constantemente a desenvolverem competências digitais, independente do seu ano de nascimento.

A facilidade em aprender a utilizar os mecanismos tecnológicos surpreende as gerações de *imigrantes digitais*, ou

seja, aqueles que vieram do analógico e migraram para o digital (MATTAR, 2010). Destaca-se a preocupação com os malefícios que o acesso exagerado às mídias digitais pode causar nas crianças a longo prazo. Alguns problemas apontados são:

A exposição excessiva à TV e/ou ao computador pode ocasionar sérios prejuízos para a saúde infantil, decorrentes da situação de imobilidade prolongada, em um período no qual a criança está em plena fase de desenvolvimento intelectual e motor. Outros problemas de saúde como dores de cabeça, dores na coluna, perturbações no sono, distúrbios alimentares, entre outros, têm sido identificados nas pesquisas sobre o tema como decorrentes da relação do público infantil e adolescente com as mídias. (SAMPAIO, 2009, p. 12)

Ao conhecer os possíveis prejuízos à saúde, deve-se também analisar o contexto no qual a criança está inserida, se há excessos nos usos, falta de regras, e as possibilidades de utilizar as mídias digitais no processo de aprendizagem, mas com a moderação e a significação fundamental para ampliar as oportunidades de aprendizagem dos estudantes.

As crianças chegam na Educação Infantil com conhecimentos e experiências relacionados ao seu patrimônio cultural, misturando o contato com as mídias digitais e as brincadeiras infantis. A interação é fundamental nesta fase e o brincar é um espaço rico, reproduzindo temas vivenciados tanto em espaços físicos como digitais. Os brinquedos, por exemplo, em sua maioria, reproduzem figuras de heróis ou princesas, objetos de filmes em alta no momento; no brincar de faz-de-conta, a criança pode ser seu personagem favorito, representando as cenas e criando novas histórias; ou na construção livre com blocos de montar, construindo robôs com os quais interage, produzindo vivências e culturas (SOUZA, 2019).

A relação infância e mídias digitais está relacionada ao brincar e aos jogos tradicionais, sendo necessário um cuidado especial para que as tecnologias não substituam essa interação.

“ Entende-se que os recursos tecnológicos podem ser de grande ajuda ao professor e os jogos digitais podem oportunizar uma interação lúdica e diversificada, despertando no aluno a curiosidade ao desafio (WRUBLAK, 2018).

O ato de brincar é essencial para o desenvolvimento infantil, e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018, p. 37) apresenta na etapa da Educação Infantil que:

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções.

A partir desses aspectos relevantes a essa etapa de ensino e às novas formas de brincar e jogar, por meio das mídias digitais que as crianças trazem para o ambiente escolar, ao considerar esses aspectos nas relações entre a infância e mídias digitais e a complexidade que envolve os termos “brincar e jogos”, questiona-se:



#QUESTIONE E #REFLITA

**COMO OS JOGOS DIGITAIS PODEM
CONTRIBUIR PARA O PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL?**



ITINERÁRIO DE APRENDIZAGEM

A partir das análises dos estudos relacionados ao tema desta reflexão, verifica-se que este é um debate que envolve diferentes áreas para além da educação, abrangendo a psicologia e a comunicação.

Alguns trabalhos demonstram aspectos negativos, evidenciando mais pontos prejudiciais à saúde, à socialização e ao desenvolvimento da criança. Petri e Rodrigues (2020), em seu estudo, expõem a importância do lúdico e do brincar, problematizando as tecnologias como prejudiciais para o desenvolvimento das relações pessoais, argumentando que:

O apelo à industrialização do brincar, por meio de jogos e mídias eletrônicas, reduziu o lúdico em diversão consumista não criadora, na qual a criança, ao invés de experimentar, explorar, conhecer o mundo, criando-o e modificando-o à sua vontade, fica submissa a controlar brinquedos à distância ou a comandar movimentos de figuras na tela. A criança repete movimentos e ações mecânicas, reproduzindo a lógica do jogo. (PETRI; RODRIGUES, 2020, p. 15)

Os autores Quatrin e Cassel (2020) refletem sobre o ato de brincar; os dispositivos tecnológicos e as possibilidades de repercussão no desenvolvimento emocional infantil. Embora apontem que as novas formas de brincar com dispositivos tecnológicos não anulem a existência do brincar tradicional – mas sim ressignifiquem e modifiquem as formas de socialização –, ressaltam que os excessos e o uso precoce apresentam consequências à subjetividade, gerando implicações que prejudicam um desenvolvimento saudável.

Contrapondo com outros trabalhos que convidam à reflexão baseada em conhecer as novas tecnologias e relacioná-la ao trabalho educacional, as autoras Almeida, Krüge-Fernandes e Borges (2020) apresentam em seu artigo uma perspectiva de ressignificação que a criança faz dos personagens do mundo midiático para suas brincadeiras de faz-de-conta, criando gestos, oportunizando novos movimentos e novas imagens corporais, tornando-se autores de suas atividades lúdicas. Percebe-se a necessidade de novos métodos de ensino que ampliem os espaços para os diálogos das crianças com a mídia.

Esteves (2020) desenvolve o estudo a partir da reflexão sobre a mídia e a infância em relação à influência da mídia televisiva no imaginário infantil, apontando também a necessidade de um currículo que acompanhe essas mudanças da nova infância, socializando com o uso de tecnologias.

Considerando as variáveis desse tema, este volume busca contribuir para a área da Educação, analisando as possíveis contribuições dos usos dos jogos digitais na Educação Infantil, propondo uma reflexão relacionada às novas formas de ensinar para auxiliar os educadores no processo de desenvolvimento da criança em meio às novas tecnologias e mídias.

BRINCADEIRAS E JOGOS

O brincar e o jogo fazem parte do cotidiano das crianças, do seu desenvolvimento e interação com o mundo, interpretação e reprodução das suas aprendizagens ou frustrações. Ao buscar um aprofundamento sobre o tema destacam-se as relações do jogo, infância e educação.

Kishimoto, em seu estudo, apresenta a complexidade de definir o jogo devido à variedade de fenômenos considerados jogos, pois podem ser entendidos de diversas formas como “jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de ‘mamãe e filhinha’, futebol [...]” (2006, p. 13). Tais situações demandam diferentes características e habilidades como estratégias, prazer, experimentações, objetos intermediários, brinquedos etc.

A autora argumenta que em algumas sociedades o que pode ser considerado um jogo é um preparo para a vida, como por exemplo: o arco e flecha que têm atribuição variada de acordo com a cultura em que está inserido. Identifica que “No Brasil, termos como, jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação desse campo” (2006, p. 16).

Em síntese, a autora acrescenta a seguinte relação das características dos jogos:

1. liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário, de motivação interna e episódica da ação lúdica; prazer (ou desprazer), futilidade, o “não-sério” [sic] ou efeito positivo;
2. regras (implícitas ou explícitas);
3. relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), incerteza dos resultados;
4. não-literalidade [sic], reflexão de segundo grau, representação da realidade, imaginação e
5. contextualização no tempo e no espaço. (KISHIMOTO, 2006, p. 27)

Os jogos e brincadeiras são tratados como elementos constantes nas culturas, variando conforme a época e contexto. De acordo com Ariès (1978, p. 88),

Conhecemos bem suas brincadeiras, pois, a partir do século XV, quando os putti surgiram na iconografia, os artistas multiplicaram as representações de criancinhas brincando. Reconhecemos nessas pinturas o cavalo de pau, o catavento, o pássaro preso por um cordão... e, às vezes, embora mais raramente, bonecas. É um tanto ou quanto evidente que esses brinquedos eram reservados aos pequenininhos. No entanto, podemos nos perguntar se tinha sempre sido assim e se esses brinquedos não haviam pertencido antes ao mundo dos adultos. Alguns deles nasceram do espírito de emulação das crianças, que as leva a imitar as atitudes dos adultos, reduzindo-as à sua escala: foi o caso do cavalo de pau, numa época em que o cavalo era o principal meio de transporte e de tração. Da mesma forma, as pás que giravam na ponta de uma vareta só podiam ser a imitação feita pelas crianças de uma técnica que, contrariamente à do cavalo, não era antiga: a técnica dos moinhos de vento, introduzida na Idade Média. O mesmo reflexo anima nossas crianças de hoje quando elas imitam um caminhão ou um carro.

Para além das funções atribuídas como diversão, abstração e imitação, também possuem características próprias, alvo de estudos em diversas áreas, segundo Huizinga (2019, p. 2),

É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando 'instinto' ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe 'espírito' ou 'vontade' seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira

como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.

Essas funções implicam aspectos inerentes à própria ação. Huizinga (2019) expõe os seguintes atributos: o jogo é livre, uma atividade com orientação adequada, tempo determinado e transmissibilidade que leva à tradição, cria ordem e é ordem, além de possuir regras.

Tal como Brougère (2012, p. 22) define: “para que uma atividade seja um jogo é necessário então que seja tomada e interpretada como tal pelos atores sociais em função da imagem que tem dessa atividade”. O autor identifica o conceito de “cultura lúdica”, no qual o jogo possui uma cultura própria, sendo que o brincar constitui-se de estruturas preexistentes desenvolvidas a partir das interações desde bebê, assim, é necessário antes aprender a brincar e na sequência a utilização em outros contextos, define-se então:

A cultura lúdica é, então, composta de um certo número de esquemas que permitem iniciar a brincadeira, já que se trata de produzir uma realidade diferente daquela da vida cotidiana: os verbos no imperfeito, as quadrinhas, os gestos estereotipados do início das brincadeiras compõem assim aquele vocabulário cuja aquisição é indispensável ao jogo. (BROUGÈRE, 2012, p. 24)

Reflete-se, a partir desses autores, a importância de tratar o jogo e o brincar como elementos culturais que produzem cultura e elementos sociais com diferentes atribuições, nos quais as crianças estão naturalmente inseridas, respeitando as variáveis e contextos de acordo com o local em que se encontram. Verifica-se que os jogos e as brincadeiras possuem regras e estruturas próprias ou criadas, como no jogo de faz-de-conta, no qual criam-se narrativas e são construídas representações simbólicas.

Piaget (1975, p. 144) divide em três estruturas “o exercício, o símbolo e a regra, constituindo os jogos de ‘construção’ como a transição entre os três e as condutas adaptadas”. De acordo com o autor,

Mas, com a interiorização dos esquemas, o jogo diferencia-se ainda mais das condutas de adaptação propriamente ditas (inteligência), para orientar-se no sentido da assimilação como o que não exclui, de modo algum, seria desnecessário dizer, o papel do amadurecimento interno. tal: em vez do pensamento objetivo, que procura submeter-se às exigências da realidade exterior, o jogo da imaginação constitui, com efeito, uma transposição simbólica que sujeita as coisas à atividade do indivíduo, sem regras nem limitações. Logo, é assimilação quase pura, quer dizer, pensamento orientado pela preocupação dominante da satisfação individual. Simples expansão de tendências, assimila livremente todas as coisas a todas as coisas e todas as coisas ao eu. (PIAGET, 1964, p. 115)

Com isso, tem-se que a satisfação individual e a expressão livre permeiam a assimilação das coisas com o jogo da imaginação. Essa transposição pode ser observada quando, por meio da imaginação, a criança recria diálogos e reproduz simbolicamente e internaliza as informações. Ainda de acordo com Piaget (1964, p. 115),

Se, portanto, no nível dos primórdios da representação, o aspecto de cópia inerente ao símbolo, como ‘significante’, prolonga a imitação, as próprias significações, como ‘significados’, podem oscilar entre a adaptação adequada que é própria da inteligência (assimilação e acomodação equilibradas) e a livre satisfação (assimilação que subordina a acomodação). Enfim, com a socialização da criança, o jogo adota regras ou adapta cada vez mais a imaginação simbólica aos dados da realidade, sob a forma

de construções ainda espontâneas, mas imitando o real; sob essas duas formas, o símbolo de assimilação individual cede assim o passo, quer à regra coletiva, quer ao símbolo representativo ou objetivo, quer aos dois reunidos.

“ Por meio do jogo, a criança imagina, assimila, cria representações e dá significados, socializando de forma espontânea ao adaptar situações da realidade.

Na educação e em relação à infância, os jogos e o brincar possibilitam transformações significativas relacionadas ao período histórico em que se encontram. De acordo com Ariès (1973, apud NASCIMENTO *et al.*, 2008), “estudos mostram que até o início da década de 60, do século 20, a história da infância e a história da educação pareciam ser dois campos distintos e inconciliáveis de pesquisa”.

O conceito de infância passou por ressignificações no decorrer da história. No período medieval aos 7 anos as crianças eram consideradas miniadultos, dividindo os mesmos espaços que estes. A partir do século XVII tem início a preocupação com a criança e a necessidade de proteção passa a ser percebida. Dessa forma, a primeira concepção da infância está ligada à proteção e à dependência, que carece de rígida disciplina (LEVIN, 1997, apud NASCIMENTO *et al.*, 2008).

Considerado um dos primeiros pedagogos da história, Rousseau (1995, apud NASCIMENTO *et al.*, 2008, p. 53) “[...] propôs uma Educação Infantil sem juízes, sem prisões e sem exércitos”. Após a Revolução Francesa houve a modificação na forma como a criança era vista, e o Estado passou a se

responsabilizar e se interessar por ela, preocupando-se com o seu bem-estar (LEVIN 1997, apud NASCIMENTO *et al.*, 2008).

A brincadeira e os brinquedos nesse período eram tidos como meio de recreação, um comportamento espontâneo que não possuía significado e sua valorização estava no ato natural de brincar (WAJSKOP, 2012).

Conforme Áries (1981, apud WAJSKOP, 2012, p. 26-27) relata, os jogos e a educação se relacionam a partir do século XVII,

[...] a partir dos pedagogos humanistas, dos médicos iluministas, em sua reação antiescolástica e anticlerical e dos primeiros nacionalistas. Tal evolução foi comandada pela preocupação com a moral, a saúde e o bem comum, tendo como alvo principal a infância, cujo investimento educacional aparecia como uma panaceia de todos os males sociais.

Sobre os paradigmas do jogo na educação, Kishimoto (2006, p. 28) discorre sobre as concepções entre o jogo infantil e a educação antes da evolução romântica estabelecida: "(1) recreação; (2) uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos e (3) diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis". O Renascimento, período ao qual a autora refere-se como "compulsão lúdica",

[...] vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo devia dar forma lúdica aos conteúdos. (KISHIMOTO, 2006, p. 28).

Wajskop (2012) destaca a importância dos pedagogos Friedrich Fröbel (1782-1852), Maria Montessori (1870-1952) e Jean-Ovide Decroly (1871-1932) nas pesquisas em relação às

crianças pequenas e seu desenvolvimento para romper com a educação verbal e tradicional para uma educação sensorial, utilizando jogos e materiais didáticos.

Atualmente, os estudos da infância baseiam-se na organização da *sociologia da infância*, na qual a infância é uma construção social, com cultura própria e deve ser considerada em suas particularidades (DEMARTINI, 2001, apud NASCIMENTO *et al.*, 2008).

Nesse sentido, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018, p. 7), “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”, identifica a etapa da Educação Infantil de acordo com os seguintes preceitos:

Como primeira etapa da Educação Básica, a Educação Infantil é o início e o fundamento do processo educacional. A entrada na creche ou na pré-escola significa, na maioria das vezes, a primeira separação das crianças dos seus vínculos afetivos familiares para se incorporarem a uma situação de socialização estruturada. Nas últimas décadas, vem se consolidando, na Educação Infantil, a concepção que vincula educar e cuidar, entendendo o cuidado como algo indissociável do processo educativo.

Entende-se ser uma etapa fundamental que envolve principalmente a socialização, incluindo as vivências que a criança traz de seu lar e aprendizados adquiridos. Portanto, de acordo com a BNCC (2018, p. 36),

Nesse contexto, as creches e pré-escolas, ao acolher as vivências e os conhecimentos construídos pelas crianças no ambiente da família e no contexto de sua comunidade, e articulá-los em suas propostas pedagógicas, têm o objetivo de ampliar o universo de experiências, conhecimentos e habilidades dessas crianças, diversificando e consolidando novas aprendizagens, atuando

de maneira complementar à educação familiar – especialmente quando se trata da educação dos bebês e das crianças bem pequenas, que envolve aprendizagens muito próximas aos dois contextos (familiar e escolar), como a socialização, a autonomia e a comunicação.

Compreende-se a criança como ser social e a infância como uma fase de construção e desenvolvimento, tornando-se relevante analisar os fatores ao entorno e as representações que são criadas, além das modificações que causam no comportamento e desenvolvimento individual e coletivo.

A BNCC (2018, p. 37) traz ainda:

Tendo em vista os eixos estruturantes das práticas pedagógicas e as competências gerais da Educação Básica propostas pela BNCC, seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento asseguram, na Educação Infantil, as condições para que as crianças aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural.

Cabe à instituição de Educação Infantil proporcionar espaços com recursos onde a criança possa se desenvolver, considerando a convivência, a ampliação dos saberes, a promoção da igualdade, o acesso aos bens culturais e à sociabilidade. Enfim, destaca-se que na brincadeira encontra-se uma ferramenta de aprendizado relevante (BRASIL, 2018).

“ O brincar possui um importante papel na experiência educacional, pois por meio dele é possível desenvolver as áreas cognitivas e motoras da criança.

No jogo pode-se encontrar um vasto campo a ser explorado nas atividades, possibilitando propostas para que as crianças se expressem, formem seu pensamento, criem regras, reproduzam e assimilem informações com maior facilidade e aperfeiçoem sua interação com os grupos. O brincar torna-se um espaço de conhecimento e mudanças como resultado da presença ou não das tecnologias causa ao brincar na contemporaneidade.

OS JOGOS EDUCATIVOS NAS NOVAS TECNOLOGIAS

Ao pensar em tecnologias – e estas na educação –, identifica-se como primeiras concepções os aparelhos eletrônicos, as redes de conexão, as inovações tecnológicas e de comunicação, porém seu conceito é mais amplo e engloba inovações que mudam as relações sociais.

A autora Kenski (2015, p. 23) cita que “o conceito de tecnologias engloba a totalidade de coisas que a engenhosidade do cérebro humano conseguiu criar em todas as épocas, suas formas de uso e suas aplicações”. Assim sendo, desde os objetos mais simples como lápis, borracha, dentre outros materiais utilizados no cotidiano, são tecnologias, de acordo com a época em que se encontram. E complementa:

O conceito de novas tecnologias é variável e contextual. Em muitos casos, confunde-se com o conceito de inovação. Com a rapidez do desenvolvimento tecnológico atual, ficou difícil estabelecer o limite de tempo que devemos considerar para designar como ‘novos’ os conhecimentos, instrumentos e procedimentos que vão aparecendo. O critério para a identificação de novas tecnologias pode ser visto pela sua natureza técnica e pelas estratégias de apropriação e de uso. (KENSKI, 2015, p. 25)

Considera-se que o conceito é abrangente e sua limitação temporal complexa. Como definição, a autora complementa:

Ao falarmos de novas tecnologias, na atualidade, estamos nos referindo, principalmente, aos processos e produtos relacionados com os conhecimentos provenientes da eletrônica, da microeletrônica e das telecomunicações. Essas tecnologias caracterizam-se por serem evolutivas, ou seja, estão em permanente transformação. (KENSKI, 2015, p. 25)

Lévy apresenta em seus estudos as questões sociais e culturais que as tecnologias acarretam na sociedade, evidenciando os conceitos de *cibercultura* e o de *virtual*. Destaca-se a seguinte definição: “ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 2018, p. 94).

Esse espaço que nos leva à virtualização é um processo; o autor traz que “A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade [...]” (LÉVY, 2017, p. 17), ou seja, o virtual não torna algo irreal, mas modifica e ressignifica os espaços.

Ainda sobre *cibercultura* e suas implicações, o autor reflete sobre o futuro da educação e de formação da *cibercultura*, analisando a mutação contemporânea de relação com o saber; a primeira diz respeito à velocidade de surgimento e renovações de saberes e *savoir-faire* (saber-fazer). Acrescenta, então:

Pela primeira vez na história da humanidade, a maioria das competências adquiridas por uma pessoa no início de seu percurso profissional estará obsoleta no fim de sua carreira. Trabalhar quer dizer, cada vez mais, aprender; transmitir saberes e produzir conhecimentos. Terceira constatação: o ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam

numerosas funções cognitivas humanas: memória (banco de dados, hiperdocumentos, arquivos digitais de todos os tipos), imaginação (simulações), percepção (sensores digitais, telepresença, realidades virtuais), raciocínios (inteligência artificial, modelização de fenômenos complexos). (LÉVY, 2018, p. 159)

Essas alterações nas funções cognitivas podem ser verificadas no desenvolvimento da criança contemporânea, com acesso às tecnologias. Assim, a educação deve acompanhar esse processo de atualizações e modificações sociais que as novas tecnologias acarretam. Nesse aspecto, Munhoz (2016, p. 12) apresenta os seguintes conceitos:

A tecnologia pode ser vista de modo restrito ao âmbito técnico como o resultado do estudo sistemático que o ser humano desenvolve sobre novos métodos e formas de desenvolvimento de suas atividades de forma mais produtiva. A educação transcende o domínio tecnológico, mas a ela pode ser aplicada uma definição assemelhada quando se considera que também representa o resultado da aplicação de métodos para assegurar a formação das pessoas e a aquisição de conhecimentos, transformados em competências e habilidades.

A educação deve acompanhar as mudanças sociais, e assim ensinar as melhores formas de utilização das novas tecnologias, empregando os conhecimentos que são trazidos da infância, sendo uma das funções do educador considerar o período da Educação Infantil o momento em que a criança aprende por meio dos jogos, sendo esta uma alternativa que se apresenta como estímulo, utilizando os jogos digitais. Prensky (2012, p. 208) argumenta que

[...] a aprendizagem baseada em jogos digitais é qualquer união entre um conteúdo educacional e jogos de computador. A premissa por trás dela é a de que é possível

combinar videogames e jogos de computador com uma grande variedade de conteúdos educacionais, atingindo resultados tão bons quanto ou até melhores que aqueles obtidos por meios tradicionais de aprendizagem.

Significa, então, que a estratégia dos jogos digitais como ferramenta educacional em computadores, tablet, celulares, podem auxiliar no aprendizado e otimizar a apresentação do conteúdo. Tarouco *et al.* (2004, p. 2) acrescentam que

Todavia, é importante ressaltar a ideia de que o uso de recursos tecnológicos, dentre eles o jogo educacional, não pode ser feito sem um conhecimento prévio do mesmo e que esse conhecimento deve sempre estar atrelado a princípios teórico-metodológicos claros e bem fundamentados. Daí a importância dos professores dominarem as tecnologias e fazerem uma análise cuidadosa e criteriosa dos materiais a serem utilizados, tendo em vista os objetivos que se quer alcançar.

Essas estratégias modificam as relações entre o professor e o aluno e do processo de ensino-aprendizagem, podendo ser vantajosas nos usos educacionais. Como Tarouco *et al.* (2004, p. 3) apontam:

A utilização de jogos computadorizados na educação proporciona ao aluno motivação, desenvolvendo também hábitos de persistência no desenvolvimento de desafios e tarefas. Os jogos, sob a ótica de crianças e adolescentes, se constituem a maneira mais divertida de aprender. Além disso, eles proporcionam a melhora da flexibilidade cognitiva, pois funcionam como uma ginástica mental, aumentando a rede de conexões neurais e alterando o fluxo sanguíneo no cérebro quando em estado de concentração.

Embora essas vantagens sejam apresentadas ao uso das tecnologias, os jogos digitais ainda enfrentam as barreiras da acessibilidade e a necessidade de que o sistema educacional brasileiro se adapte e amplie sua infraestrutura, oferecendo espaços diferenciados para sua utilização.

A pesquisa do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), responsável pela monitoria da adoção das tecnologias da educação (TICs) no Brasil, cita que:

Em 2019, a disponibilidade de recursos para uso dos alunos ainda era um ponto de atenção a ser superado pelas políticas educacionais de tecnologia. Em 26% das escolas urbanas não havia nenhum computador disponível para uso dos alunos em atividades educacionais. Em 92% das escolas com acesso à Internet havia rede WiFi, porém, em diversas escolas o acesso dos alunos era limitado. Entre as escolas públicas, 90% tinham WiFi, sendo que um terço (34%) disponibilizava o acesso para os alunos. Entre as escolas particulares, 96% possuíam acesso à rede WiFi e 49% disponibilizavam o acesso para os alunos. (Cetic.br; 2019, p. 24)

Nas escolas rurais a situação se torna mais precária. De acordo com dados,

Em 2019, 40% das escolas localizadas em áreas rurais contavam com ao menos um computador com acesso à Internet (de mesa, portátil ou tablet). O telefone celular era um dos principais meios de acesso à rede e de realização de atividades administrativas e pedagógicas nestas instituições. Em 52% das escolas, os gestores escolares afirmaram que os professores utilizavam telefones celulares com os alunos para desenvolver atividades pedagógicas. (Cetic.br; 2019, p. 26)

Nesse sentido, ao conhecer os potenciais dos jogos digitais na Educação Infantil, deve-se levar em conta que não é todo o público que tem acesso a essas novas tecnologias, mas que os sistemas e interações vêm se atualizando com frequência e rapidez, assim, inteirar-se da importância das funções desse recurso é necessário para manter a consonância com as transformações na sociedade e as novas demandas que as crianças trazem de seu meio.

Existem pontos em comum nas relações das tecnologias na Educação Infantil: a necessidade da participação da criança na produção de conhecimento a partir da sociologia da infância e as produções desenvolvidas para esse público (RIBEIRO, PERES, 2016; ALBUQUERQUE, KERN, 2019). Destacam-se os benefícios desse aprendizado como vantagens, por oferecer oportunidades para a aprendizagem flexível, a experimentação, o protagonismo, a progressão do conhecimento do conteúdo mais simples ao mais complexo e o enriquecimento do processo educativo, tornando-o algo prazeroso e divertido (VASCONCELLOS *et al.*, 2017; FERREIRA, FRANCISCO, 2017).

Na aquisição de conhecimento por meio dos jogos digitais, tem-se como destaque a coordenação motora, lateralidade, habilidades de conceituar, relacionar, classificar, possibilidade de experiências e imersão, relacionando as atividades dos jogos educativos ao cotidiano, desenvolvendo, assim, as áreas motoras e cognitivas, favorecendo o desenvolvimento da criança (SCHIMIDT, 2017; FLESCHE, 2019; ARAÚJO, 2020).

As categorias de aprendizagem relevantes para o período da Educação Infantil são: criatividade, interatividade, coordenação motora fina, lateralidade e raciocínio lógico e estas foram utilizadas no processo de reconhecimento de jogos online educativos que pudessem ser utilizados para oferecer oportunidades de aprendizagem.

Para a seleção de jogos foi realizada uma pesquisa pela ferramenta Google com o descritor "jogos online educativos". Dentre as opções variadas de jogos online, optou-se pelo site

Coquinhos Jogos Educativos (<https://www.coquinhos.com/>), que apresenta recursos para a faixa etária em estudo, propostas interativas e educativas, explicitando os conteúdos específicos para cada uma, assim como uma organização no ambiente virtual de fácil navegação, funcional e acessível.

O site, dentro da faixa etária selecionada, oferta jogos sobre os seguintes temas: Conceitos Sensoriais, Matemática, Natureza, Ciências Sociais, Língua, Arte, Computadores/Teclado e Tabuleiro Online. A partir dessas descrições foram selecionados jogos que se relacionam com estas categorias.

●●● **Categoria Criatividade**

O jogo *Desenho passo a passo* (DESENHO..., c2002) de colorir e pintar possui etapas que colaboram com o desenvolvimento da criatividade, pois é necessário efetuar escolhas. Primeiro se escolhe o animal de preferência para desenhar e, depois disso, o uso da palheta de cores variadas. O objetivo é contornar o traçado por fases até completar o desenho, assim desenvolvendo também a coordenação motora fina e óculo-manual, pois a criança utiliza um mouse ou uma tela sensível ao toque. Ao final, com o desenho pronto, ele ganha movimento, sendo uma ferramenta divertida para aprendizado de desenho digital.

●●● **Categoria Interativa**

No jogo interativo *Escuta de Palavras: alimente o monstro* (ESCUTA..., c2022), disponível para a faixa etária de 5 anos, são desenvolvidas as habilidades auditivas, coordenação motora fina e a aquisição da língua no reconhecimento dos fonemas. No jogo é falado o nome de um objeto que se inicia com uma vogal e, apresentado o desenho ícone, após escutar a criança,

deve-se selecionar a letra correspondente e arrastar para a boca do monstro. Esse jogo não possui um número específico de fases.

● ● ● **Categoria Lateralidade**

O jogo *Direções com os animais* (DIREÇÕES..., c2022) consiste em um labirinto cujo objetivo é coletar as estrelas e encontrar a saída. Ele possui setas para a direita, esquerda e na direção da reta. Ao clicar em uma das direções, a plataforma muda a rotação, então é necessário seguir a orientação correta, estimulando, assim, a lateralidade, noção do corpo no espaço, orientação espacial, referências das direções direita e esquerda. As cores se diferenciam, podendo ser associadas inicialmente às direções e o grau de dificuldade aumenta em cada uma das fases.

● ● ● **Categoria Raciocínio Lógico**

Embora mais simples, o jogo *Classificar por cores* trabalha classificação e conjuntos, com formas geométricas diferentes e cores iguais. É necessário levar a peça à caixa que representa a mesma cor, estimulando a percepção visual, coordenação motora fina e óculo-manual, atenção, concentração e raciocínio lógico-matemático.

● ● ● **Categoria Coordenação Motora Fina**

O jogo *Desenho de formas geométricas* (DESENHO..., c2022) consiste em pontilhados que orientam o contorno das formas, estimulando a coordenação motora fina da criança ao seguir o traçado utilizando o mouse ou uma tela sensível ao

toque. A partir disso, reconhece as formas geométricas básicas com a orientação de conhecer seus respectivos nomes.

Essa pequena amostra apresenta algumas possibilidades do que os jogos digitais educacionais podem contribuir para o aprendizado e desenvolvimento de habilidades. Embora a coordenação motora tenha sido especificada em uma categoria própria, todos os jogos citados possuem características semelhantes de exercício motor – ao clicar e arrastar, ou passar o dedo pela tela, em caso de tablets. Os jogos são criativos, coloridos e um meio atrativo de estimular a aprendizagem das crianças.

Em meio às possibilidades de jogos digitais, há uma grande diversidade de sites e estilos. Nesse aspecto, é fundamental o planejamento. Como aponta Schmidt (2017, p. 11),

[...] o professor na Educação Infantil, ao trabalhar com jogos educativos digitais, atua como mediador que estabelece entre a criança e a ferramenta um aprendizado progressivo com a interação e o entretenimento fazendo com que a criança amplie seus conhecimentos.

Para a efetivação deste propósito, deve-se selecionar os jogos pertinentes aos objetivos e aprendizagens a serem alcançados. Nesse sentido, Araújo (2020, p. 63) destaca que:

É importante que as práticas docentes planejadas e as pesquisas realizadas busquem dialogar com o protagonismo das crianças na diversidade de suas experiências, considerando as situações de narrar, descrever, explicar, relatar, ouvir e argumentar nos momentos em que jogam com outros colegas e com os professores, ofertando assim oportunidades da criança criar, recriar, de ser ouvida e considerada.

“

Os jogos digitais comuns ao cotidiano da criança podem ser utilizados de forma educativa, potencializando o aprendizado por meio do brincar, estimulando áreas motoras e cognitivas com planejamento e mediação do professor.

Os aspectos que envolvem as tecnologias digitais, infância e Educação Infantil são amplos e as discussões variam entre os benefícios e malefícios que essas inserções tecnológicas na infância podem acarretar ao desenvolvimento da criança. Neste sentido entende-se que a partir de um planejamento adequado e de um acompanhamento de qualidade, esses recursos podem ser benéficos ao desenvolvimento individual e para a aprendizagem.

As características e necessidades da infância e das diversas aprendizagens que se constituem, por meio dos jogos e brincadeiras, oferecer experiências nas quais a criança desenvolva as áreas cognitivas e motoras, assimilando regras e as criando, propiciam a base para um desenvolvimento integral do estudante.

Ao identificar pesquisas referentes ao tema jogos digitais voltados a Educação Infantil percebe-se que a inserção destes traz novas forma de interação, proporciona desafios, oportuniza o protagonismo das crianças, além de ampliar a construção de novos conhecimentos.

Como característica potencializadora percebe-se que os jogos digitais educacionais são ferramentas comumente relacionadas ao divertimento que causam, por sua dinâmica, cores e variedades de conteúdo, sendo assim considerados como facilitadores da aprendizagem pelos desafios que proporcionam.

Os estímulos possibilitados pelos jogos, são vantajosos pela flexibilidade, criatividade ao escolher e criar avatares, cenários e construir ambientes; pela oportunidade de interatividade com personagens, pela colaboração entre colegas; desenvolvimento da coordenação motora fina, no manuseio dos equipamentos, mouse ou sensor; aprimoramento da lateralidade por meio de jogos que estimulem a percepção espacial e noção do corpo no espaço; raciocínio lógico com desafios que estimulem a solução de problemas e concentração. Essas características possibilitam as experiências e desenvolvimento das áreas cognitivas e motoras envolvidas.

Os jogos digitais educacionais selecionados corroboram para essa análise, as categorias criadas atendem a importância da inserção de tecnologias ter um objetivo definido, que por sua vez podem variar conforme a necessidade educacional e o planejamento do professor, mas que fundamentalmente precisavam ser significativos.

Os jogos digitais educacionais podem ser um recurso rico para o processo de ensino e aprendizagem, embora outros fatores ainda necessitem serem analisados, como as salas de aula, as tecnologias utilizadas, o acesso à internet, as salas de jogos etc., estão estruturados e se a escola oferta meios para que o professor possa se utilizar destes recursos de forma significativa.

Ressalta-se a necessidade de ampliar projetos e estudos que envolvam os educadores, pais e as próprias crianças visando compreender e adaptar esses novos meios de aprendizagem com as mídias digitais e tecnologias.

Refletir sobre os espaços educacionais e como os professores percebem os usos dos jogos digitais na Educação Infantil é fundamental para a construção de projetos que possam ampliar as oportunidades de aprendizagem dos estudantes, além de oferecer motivação e inclusão digital, fundamental para este século.



SÍNTESE DO APRENDIZADO

OS JOGOS:

- ▶ São fundamentais para o desenvolvimento infantil. Os jogos digitais educacionais podem contribuir para o aprendizado e o desenvolvimento de diversas habilidades;
- ▶ Na infância podem ser utilizados com o objetivo de desenvolver a coordenação motora fina, a lateralidade, o raciocínio lógico, a interatividade e a criatividade;
- ▶ Proporcionam experiências diferenciadas e de imersão, tornando-se cada vez mais realistas;
- ▶ O século XXI nos oferece diferentes recursos tecnológicos para ampliar as aprendizagens;
- ▶ Os professores da Educação Infantil podem criar momentos de jogos – físicos ou virtuais – mas é importante que proporcionem estes espaços, para o desenvolvimento integral das crianças;
- ▶ Na Educação Infantil a presença dos jogos é relevante para criar momentos provocativos, que desenvolvam a criatividade, que motivem, apoiem o respeito mútuo e a criação de regras;
- ▶ A educação deve valorizar os conhecimentos trazidos da infância e acompanhar as mudanças sociais, buscando estratégias diferenciadas para ensinar e oportunizar o aprender.



DICA



Neste link do Conteúdo Aberto da FTD Educação você encontra outra sugestão de game educativo. Convide seus alunos a descobrirem, por meio desta atividade, conceitos básicos de ciências exatas. Tudo de forma lúdica e divertida!

Acesse o jogo virtual “O Espelho” e estimule o pensamento crítico das crianças:

<https://bit.ly/3P2XFkg>



#E AÍ...

**QUAIS TECNOLOGIAS PRESENTES
NO DIA A DIA VOCÊ UTILIZA PARA O
PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM
NA EDUCAÇÃO INFANTIL?**



REFERÊNCIAS CONSULTADAS

ALBUQUERQUE, R. M. de; KERN, C. Reflexões sobre os jogos digitais sob a perspectiva da sociologia da infância. *ETD - Educação Temática Digital*, Campinas, SP, v. 21, n. 3, p. 662–673, 2019. DOI: 10.20396/etd.v21i3.8649928. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8649928>. Acesso em: 7 set. 2021.

ALMEIDA, B. P. de; KRÜGER-FERNADES, L.; BORGES, F.T. De espectadora a criadora: imaginação, faz de conta e mídia televisiva no desenvolvimento infantil. *Psicol. Soc.*, Belo Horizonte, v. 32, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/psoc/a/LTCtkvQqdgfpsP6y88fDjwn/?lang=pt>. Acesso em: 2 out. 2020.

ANJOS, R. A. V. dos; ALONSO, K. M.; ANJOS, A. M. dos. Infância (des)conectada e a psicopedagogia: o uso das tecnologias digitais na Educação Infantil e o impacto na aprendizagem. *Em Rede - Revista de Educação a Distância*. v. 5, n. 1, p. 184- 196, 2018. Disponível em: <https://www.aunired.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/291>. Acesso em: 18 maio 2021.

ARAÚJO, L. C. *Jogos educacionais digitais como ferramentas promissoras no processo de aprendizagem dos campos de experiências da Educação Infantil*. Orientador: Charles Andrye Galvão Madeira. 2020. 218 f. Dissertação (Mestrado em Inovação em Tecnologias Educacionais) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020.

ARIÈS, P. *História Social da Criança e da Família*. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1978.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC/SEB, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 1 jun. 2020.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. O *brincar e suas teorias*. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2012.

CETIC. Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras: *TIC Educação 2019* [livro eletrônico] = Survey on the use of information and communication technologies in Brazilian schools : ICT in Education 2019 / [editor] Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. 1a.ed. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2020.

CLASSIFICAR por cores. *Coquinhos Jogos Educativos*, [s. l.], c2022. Disponível em: <https://www.coquinhos.com/jogo-classificar-por-cores/play/>. Acesso em: 25 set. 2021.

DESENHO de formas geométricas. *Coquinhos Jogos Educativos*, [s. l.], c2022. Disponível em: <https://www.coquinhos.com/desenho-de-formas-geometricas/>. Acesso em: 25 set. 2021.

DESENHO passo a passo. *Coquinhos Jogos Educativos*, [s. l.], c2022. Disponível em: <https://www.coquinhos.com/desenho-passo-a-passo/play/>. Acesso em: 25 set. 2021.

DIEHL, A. A.; TATIM, D. C. *Pesquisa em ciências sociais aplicadas: métodos e técnicas*. São Paulo: Prentice Hall, 2004.

DIREÇÕES com os animais. *Coquinhos Jogos Educativos*, [s. l.], c2022. Disponível em: <https://www.coquinhos.com/direcoes-com-os-animais/play/>. Acesso em: 25 set. 2021.

ESCUITA de palavras: alimente o monstro. *Coquinhos Jogos Educativos*, [s. l.], c2022. Disponível em: <https://www.coquinhos.com/escuta-de-palavras-alimente-o-monstro/>. Acesso em: 25 set. 2021.

ESTEVES, E. C. M. da S. Mídia, educação e imaginário infantil: um estudo com crianças. *Revista Formação e Prática Docente*. n. 3, p. 33- 43, 2020.

Disponível em: <http://www.revista.unifeso.edu.br/index.php/revistaformacaoepraticaunifeso/article/view/1808>. Acesso em: 2 out. 2020.

FERNANDES, A. M. *Cultura digital na Pré-Escola: perspectivas de desenvolvimento integral*. Orientadora: Madalena Pereira da Silva. 2020. 142 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade do Planalto Catarinense, Lages, 2020.

FERREIRA, A. R.; FRANCISCO, D. J. É jogando que se aprende: uma análise bibliográfica sobre a implementação de jogos digitais na educação de crianças. In: III Seminário Luso-Brasileiro de Educação Infantil: Políticas, Direitos e Pedagogias das Infâncias. *Anais Eletrônicos III Seminário Luso-Brasileiro de Educação Infantil* [978-989-8765-59-8] Alagoas, UFAL, 2017, p. 1-9. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/333390290_E_JOGANDO_QUE_SE_APRENDE_UMA_ANALISE_BIBLIOGRAFICA SOBRE_A_IMPLEMENTACAO_DE_JOGOS_DIGITAIS_NA_EDUCACAO_DE_CRIANCAS. Acesso em: 18 maio 2021.

FLESCHE, D. T. *Jogos Digitais na Educação Infantil: um estudo de caso*. Orientadora: Letícia Rocha Machado. 2019. 34 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Informática Instrumental) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

GIL, A. C. *Como elaborar projeto de pesquisa*. São Paulo: Editora Atlas S.A., 2002.

GOMES, R. A análise de dados em pesquisa qualitativa. In: MINAYO, M. C. de S. (Org). *Pesquisa Social*. 23. Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. 9. Ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2019.

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo e brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez Editora, 2006.

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2018.

LÉVY, P. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 2017.

LIMA, G. Â. B. de O. Modelos de categorização: apresentando o modelo clássico e o modelo de protótipos. *Perspectivas em Ciência da Informação*, Belo Horizonte, v. 15, n.2, p. 108-122, mai./ago. 2010.

MUNHOZ, A. S. *Tecnologias educacionais*. São Paulo: Editora Saraiva, 2016.

NASCIMENTO, C. T. do; BRANCHER, V. R.; OLIVEIRA, V. F. de. A construção social do conceito de infância: algumas interlocuções históricas e sociológicas. *Contexto & Educação*. Editora Unijuí, ano 23, nº 79, jan/jun. 2008. p. 47-63. Disponível em: <https://www.revistas.unijui.edu.br/index.php/contextoeducacao/article/view/1051>. Acesso: 27 abr. 2020.

PETRI, I. S.; RODRIGUES, R. F. de L. Um olhar sobre a importância do brincar e a repercussão do uso da tecnologia nas relações e brincadeiras na infância. *Research, Society and Development*, [S. l.], v. 9, n. 9, 2020. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/7368>. Acesso em: 2 out. 2020.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

QUATRIN, A. N.; CASSEL, P. A. Entre o brincar e a tela: as repercussões no desenvolvimento emocional infantil. *Research, Society and Development*, [S. l.], v. 9, n. 8, 2020. Disponível em: <https://www.rsjournal.org/index.php/rsd/article/view/5827>. Acesso em: 2 out. 2020.

RAMOS, D. K.; SEGUNDO, F. R. Jogos Digitais na Escola: aprimorando a atenção e a flexibilidade cognitiva. *Educação & Realidade*, v. 43, n. 2, p. 531- 550, abr/jun., 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edreal/a/MFpkYYq-T4x9cZXQtwLSXpBm/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 14 set. 2021.

RIBEIRO, G. D. F.A; PERES, F.M.A. Do brincar *com* jogos digitais ao brincar *para* jogos digitais em comunidades de prática. *Educativa*, Goiânia, v. 19, n. 1, p. 53-76, jan./abr. 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/312298005_Do_Brincar_Com_Jogos_Digitais_ao_Brincar_Para_Jogos_Digitais_em_Comunidades_de_Pratica. Acesso em: 7 set. 2021.

ROMANOWSKI, J. P.; ENS, R. T. As pesquisas denominadas do tipo "estado da arte" em educação. *Revista Diálogo Educacional*. Curitiba. v. 6, n. 19, 2006. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogo-educacional/article/view/24176>. Acesso em: 19 set. 2021.

SAMPAIO, I.V. Publicidade e infância: uma relação perigosa. In: VIVARTA, V. (Coord.). *Infância e Consumo: estudos no campo da comunicação*. Brasília: Instituto Alana, 2009. Disponível em: <https://andi.org.br/publicacoes/infancia-e-consumo-estudos-no-campo-da-comunicacao/>. Acesso em: 27 ago. 2020.

SANTOS, S. C. S. Games e Educação Infantil: Espaços de aprendizagem. In: Congresso Internacional de Educação e Geotecnologias. *Anais Eletrônicos* ISSN 2674-7227, Salvador; UNEB, 2017. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/cintergeo/article/view/6959>. Acesso em: 7 set. 2021.

SCHMIDT, A. *Os jogos educativos digitais na Educação Infantil*. Orientadora: Eronita Ana Cantarelli Noal. 2017. 21 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Mídias na Educação) – Universidade de Santa Maria, Três Passos, 2017.

SOUZA, J. S. de. *Brincar em tempos de tecnologias digitais móveis*. Orientadora: Maria Helena Silveira Bonilla. 2019. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Bahia, 2019.

TEIXEIRA, N. de C. M. *O uso de jogos digitais na Educação Infantil: uma abordagem na Língua Inglesa*. Orientadora: Aline de Campos. 2019. 48 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Mídias na Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

VASCONCELLOS, M. S. de; CARVALHO, F. G. de; BARRETO, J. O.; ATELLA, G. C. As várias faces dos jogos digitais na educação. *Informática na Educação: teoria & prática*, Porto Alegre, v. 20, n. 4, p. 203-218, ago. 2017. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/77269>. Acesso em: 18 maio 2021.

WAJSKOP, G. *Brincar na educação infantil: uma história que se repete*. São Paulo: Cortez, 2011.

WRUBLAK, P.P.A. *Jogos digitais na educação infantil*. Orientadora: Marta Rejane Proença Filietaz. 2018. 24 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, UTFPR, 2018.



INDICAÇÕES DE LEITURA

- ▶ KENSKI, V. M. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas: Papyrus, 2015.
- ▶ MATTAR, J. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
- ▶ PRENSKY, M. *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. São Paulo: Editora Senac, 2012.
- ▶ TAROUCO, L. M. R.; ROLAND, L. C.; FABRE, MC. J. M.; KONRATH, M. L. P. Jogos educacionais. *CINTED-UFRGS. Novas Tecnologias na Educação*. n. 1, v. 2, mar. 2004. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo3/af/30-jogo-seducacionais.pdf>. Acesso em: 15 ago. 2021.



Conheça outros títulos desta coleção

DESENVOLVIMENTO INFANTIL

.....

DESENVOLVIMENTO SOCIOEMOCIONAL

.....

BRINCADEIRAS E JOGOS

.....

ARTES COMO DESENVOLVIMENTO
DE HABILIDADES

.....

PROCESSO DE LETRAMENTO

.....

ALFABETIZAÇÃO

.....

INCLUSÃO ESCOLAR

.....

EDUCAÇÃO AMBIENTAL



ACESSE O PORTAL CONTEÚDO ABERTO



Encontre os conteúdos que você já acompanha em uma área específica de acesso para professores e outra para estudantes. Confira, através das categorias, os recursos que podem te ajudar no dia a dia escolar.



Tudo disponível de forma aberta e gratuita, com atualizações o ano todo.

Leia o QR CODE ou acesse:
conteudoaberto.ftd.com.br



PUCPR
GRUPO MARISTA



PUCPRESS



FTD
educação



CONTEÚDO
ABERTO

