

**UNIVERSIDADE FEDERAL FRONTEIRA SUL
CAMPUS DE ERECHIM
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

CAMILA ZIN

**TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: AUXILIANDO A
APRENDIZAGEM ATRAVÉS DA LUDICIDADE**

**ERECHIM-RS
2014**



CAMILA ZIN

**TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: AUXILIANDO A
APRENDIZAGEM ATRAVÉS DA LUDICIDADE**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação
apresentado como requisito para obtenção do grau de
Licenciada em Pedagogia da Universidade Federal da
Fronteira Sul- Campus de Erechim.

Orientadora: Prof^a. Dr^a Adriana Richit

ERECHIM - RS

2014

DGI/DGCI - Divisão de Gestão de Conhecimento e Inovação

Zin, Camila
TECOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: AUXILIANDO
A APRENDIZAGEM ATRAVÉS DA LUDICIDADE/ Camila Zin. --
2014.
33 f.

Orientadora: Adriana Richit.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal da Fronteira Sul, Curso de
Licenciatura em pedagogia , Erechim, RS , 2014.

1. Tecnologias da Educação Infantil. 2. Ludicidade e
Tecnologias. I. Richit, Adriana, orient. II.
Universidade Federal da Fronteira Sul. III. Título.

CAMILA ZIN

**TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: AUXILIANDO A
APRENDIZAGEM ATRAVÉS DA LUDICIDADE**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação apresentado como requisito para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira Sul.

Orientadora: Prof^a. Dr^a Adriana Richit

Este trabalho de conclusão de curso foi defendido e aprovado pela banca em:
08/12/2014.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a Adriana Richit

Prof^a Bárbara Paza.

Prof. Vanessa Frizon

Dedicatória

Dedico este trabalho aos meus pais que sempre me incentivaram para a realização dos meus ideais, encorajando-me a enfrentar todos os momentos difíceis da vida.

A meu namorado, pela compreensão e apoio em toda a caminhada de minha formação.

AGRADECIMENTOS

Agradecimento especial à minha Professora Orientadora Adriana Richit pelo incentivo, auxílio e apoio para a concretização deste trabalho, e a todos os professores que passaram por minha vida acadêmica e influenciaram para o meu crescimento profissional e realização de um sonho.

Agradeço a Deus pelo privilégio que me foi dado em construir tantas experiências ao frequentar o curso de Pedagogia na Universidade Federal da Fronteira Sul.

EPÍGRAFE

*“Brincar com criança 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.”*

(Drummond)

RESUMO

O presente trabalho faz uma reflexão sobre as possibilidades das práticas educativas na Educação Infantil utilizarem as tecnologias digitais, entendendo esses recursos como uma forma de contribuir com o desenvolvimento das crianças a partir de atividades lúdicas. Recentemente, devido a grande expansão das tecnologias nas atividades diversas das pessoas no mundo atual e, conseqüentemente na área da educação, consideramos que esses recursos, associados às atividades lúdicas, podem contribuir conjuntamente no desenvolvimento de ações pedagógicas diferenciadas na educação infantil e, sobretudo, no desenvolvimento das crianças. Por esse entendimento, o presente trabalho foi desenvolvido com o objetivo de analisar as tendências relacionadas ao uso das tecnologias nos processos educacionais da Educação Infantil, enfatizando aspectos lúdicos como facilitadores de aprendizagem significativa para as crianças que se encontram na idade até seis anos para terem seu pensamento criativo estimulado e potencializado. A partir da análise realizada constatamos que a tecnologia pode e deve ser uma aliada como forma lúdica de ensinar na Educação Infantil.

Palavras-chave: Tecnologias. Ludicidade. Educação Infantil. Facilitadores.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
SEÇÃO I - RELEVÂNCIA E CONTEXTUALIZAÇÃO DO TRABALHO.....	11
SEÇÃO II - BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL.....	13
Subseção I – Educação Infantil Escolar.....	15
Subseção II - Tecnologia e Ludicidade na Educação Infantil.....	19
SEÇÃO III - SÍNTESE DOS TEXTOS ANALISADOS.....	21
SEÇÃO IV - ANÁLISE DOS TRABALHOS SELECIONADOS.....	28
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
REFERÊNCIAS.....	33

INTRODUÇÃO

O tema que direciona o presente trabalho são as tecnologias digitais na Educação Infantil. Aliado a isso, o trabalho explana também sobre a importância da Educação Infantil na sociedade atual, integrada à forma de ensinar ludicamente, considerando nesse contexto o uso e o papel desses recursos.

As tecnologias digitais vêm se espalhando na área da educação ao longo dos tempos com objetivos e utilidades diferentes, sendo muitas delas favoráveis à integração da educação como um todo. Em cada etapa da vida, mudanças significativas vão ocorrendo de forma sistemática. Hoje, as tecnologias digitais envolvem o segmento nas escolas, desde a Educação Infantil.

As crianças da Educação Infantil estão na fase da imaginação transbordante, fantasiosa. É uma idade ideal para estimular e potencializar o pensamento criativo. Há muitas coisas na escola para serem desenvolvidas com as crianças menores de seis anos, muitas coisas imprescindíveis na constituição da sua trajetória escolar e no seu desenvolvimento.

O desenvolvimento deste tema mostra-se importante para a área da Pedagogia, pois estabelece um diálogo entre os autores que discutiram e analisaram o tema no conjunto ou separadamente, colaborando para um maior entendimento na área da Educação Infantil, etapa essa norteadora de assimilações preciosas para um aprendizado significativo da criança na educação futura.

O que objetiva o presente trabalho é analisar as tendências do uso das tecnologias nos processos educacionais da Educação Infantil, baseando-se em autores que analisaram o tema, enfatizando aspectos lúdicos como promovedores do desenvolvimento das crianças.

O presente trabalho estrutura-se em quatro seções, sendo que a primeira seção trata da relevância do assunto pesquisado, situando a pesquisa metodologicamente, discorrendo brevemente sobre a pauta do assunto. A segunda seção apresenta a base teórica, iniciando com um breve histórico da Educação Infantil no Brasil, a Educação Infantil escolar, discorrendo também sobre tecnologia e ludicidade na Educação Infantil. Na seção três foi realizada uma síntese de três artigos da Revista Digital Pandora Brasil, que enfocam o tema do presente trabalho. Na seção quatro destacamos e

analisamos as tendências associadas ao uso das tecnologias nas práticas na educação infantil.

SEÇÃO I

RELEVÂNCIA E CONTEXTUALIZAÇÃO DO TRABALHO

A realização do presente trabalho leva em conta a importância para a educação num contexto geral, da Educação Infantil hoje, pois a mesma contribui para a aprendizagem futura da criança, que até pouco tempo atrás era considerado uma fase de desenvolvimento menos importante.

A educação Infantil foi definida pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) como parte da educação básica. No campo da educação sua importância é ressaltada pelo fato de ela se revelar primordial para uma aprendizagem efetiva, pois a mesma propicia, principalmente, por meio da ludicidade, o desenvolvimento de habilidades da criança, melhorando seu desempenho escolar futuro.

[...] a possibilidade de trazer essa atividade para o ambiente escolar é uma forma de pensar a educação sob uma perspectiva criativa, autônoma, consciente. Por meio das atividades lúdicas, não somente se abre uma porta para o mundo social e para as culturas infantis, como se encontra uma rica possibilidade de incentivar seu desenvolvimento (FRIEDMANN, 2012, p.45).

O objetivo que permeia o desenvolvimento do trabalho é o de analisar as principais tendências de uso das tecnologias nos processos educacionais da Educação Infantil, evidenciadas em artigos da área. Isso tudo sem esquecer a importância de trabalhar o aspecto significativo do desenvolvimento da criança por meio da ludicidade, pois com o encanto propiciado pelo lúdico, a criança absorverá de forma mais prazerosa o registro de conhecimentos que farão parte de sua vida presente e futura.

Considerar as possibilidades do uso das tecnologias para o desenvolvimento da criança menor de seis anos parte do pressuposto que a tecnologia

[...] envolve o sistema da comunicação e se torna necessário identificar e utilizar suas influências nos espaços escolares e enfrentar o desafio de desenvolver a consciência crítica dos alunos com relação aos benefícios apresentados pelas novas tecnologias. Já existe em várias escolas o uso dos meios de multimídia nas próprias salas de aula, como lousas digitais, computadores com acesso a internet e a distribuição de notebooks para

professores e crianças nos primeiros anos do ensino escolar (LOPES, et al, 2011, p.180).

Pensar no desenvolvimento da criança remete à ludicidade e, conforme aponta Faustine (2008), brincando se aprende sendo que se essas ações não forem proporcionadas com foco na aprendizagem, conseqüentemente não ocorrerá a promoção satisfatória do desenvolvimento da criança, pois a mesma se apropria de conhecimentos que possibilitarão sua ação sobre o meio em que se encontra, por meio da brincadeira.

Se o uso das tecnologias na educação infantil estiver atrelado à ludicidade, a consequência será uma motivação ainda maior.

Para Pimentel (2008), o exercício da ludicidade vai além do desenvolvimento real porque nela se instaura um campo de aprendizagem propício à formação de imagens, à conduta auto-regulada, à criação de soluções e avanços nos processos de significação, onde são empreendidas ações coordenadas e organizadas, dirigidas a um fim, por isso antecipatórias que favorecem o funcionamento intelectual, levando à consolidação do pensamento abstrato.

Nesse sentido, consideramos que os jogos virtuais podem estimular a motivação da criança pela novidade e pelas possibilidades de interação que oferecem. A utilização dos mesmos na Educação Infantil como tecnologia digital, podem despertar na criança diversas situações imaginárias, pois, de acordo com Vigotsky (1991), as situações imaginárias em qualquer forma de brincadeira das crianças, já contém regras de comportamento, mesmo elas não sendo regras formais estabelecidas. Essa situação imaginária é a primeira manifestação de emancipação da criança em relação às restrições situacionais.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento deste trabalho é a pesquisa bibliográfica, desenvolvida com base em material já elaborado, pois segundo Lakatos e Marconi (1991), nenhuma pesquisa parte do patamar zero, pois, em algum momento, já foram efetuados estudos ou pesquisas semelhantes sobre o assunto. Contudo, no caso específico desse trabalho destaca-se que houve dificuldade em encontrar os trabalhos abordando esses dois assuntos interligados: tecnologia e ludicidade. Ou seja, embora essa temática seja atual e pertinente, há poucos trabalhos publicados sobre a mesma.

Após a escolha do tema, procurou-se fontes de pesquisa como artigos e livros, guiada pela professora orientadora do trabalho, visando aqueles que tinham essa

temática por foco, ou seja, as tecnologias digitais na educação infantil, auxiliando a aprendizagem por meio da ludicidade.

As fontes pesquisadas serviram de referencial para informar e posicionar acerca dos avanços obtidos no assunto fornecendo conhecimentos para contextualizar a significância do problema, com apontamentos e possíveis soluções, oferecendo alternativas de métodos e técnicas para aprofundamento do assunto. Realizada a seleção dos artigos, seguiu-se uma análise dos mesmos, classificando os que seriam norteadores do presente trabalho.

SEÇÃO II

BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL

Historicamente, durante séculos, a educação infantil no Brasil era responsabilidade da família, onde a infância era considerada somente uma passagem necessária para chegar à vida adulta e onde o abandono era uma prática comum utilizada.

De acordo com Heidrich (2010), a Educação Infantil no Brasil levou muitos anos para se livrar do caráter assistencialista que a pontuou desde o início. Essa demora foi de quase um século porque as mudanças estruturais começaram somente na década de 1970 quando as mulheres ingressaram no mercado de trabalho e deu-se início à urbanização, aumentando a procura por instituições e escolas que atendessem crianças de zero a seis anos. Na falta de políticas bem definidas, o atendimento era precário, geralmente feito por profissionais sem nenhuma formação pedagógica.

Conforme aponta Souza (2007), nas primeiras duas décadas do século XX, em várias regiões do Brasil foram implantadas as primeiras instituições pré-escolares assistencialistas como creches e escolas maternas para filhos de operários e as mesmas, eram consideradas uma dádiva dos filantropos, que propunham o atendimento educacional à infância por meio de entidades assistenciais. No entanto, isso não era visto como um direito do trabalhador e de seus filhos, apenas eram reconhecidas, na época, como um mal necessário, visto que a sociedade burguesa atribuía exclusivamente à mãe a educação e os cuidados à criança pequena. A existência das creches justificava-se nos saberes, jurídico, médico e religioso voltados ao controle e à elaboração de uma política assistencial e educacional para a infância.

Pode-se dizer que a educação assistencialista, conforme aponta Kuhlmann Jr (2000), tinha pretensões de preparar os pobres para aceitar a exploração social, numa pedagogia de submissão, sendo que o Estadonão deveria gerir diretamente as instituições, repassando os recursos para as entidades.

No período que se refere ao Regime Militar, de acordo com Souza (2007), muda o modelo econômico brasileiro e o Brasil ingressa num sistema de internacionalização de mercado interno e os governos que se sucedem, se voltam para a educação escolar das classes populares para qualificar a força de trabalho, então, há uma polarização entre os conceitos de creche como mal necessário e a ideia de compensar carências e oportunizar o trabalho de mulheres, sendo que o assistencialismo e o tradicionalismo são criticados, visando ceder espaço a uma atuação ofensiva e antecipatória destinada à compensação de carências.

Kuhlmann Jr (2007) destaca que de 1975 a 1985, o Ministério da Educação passa a se ocupar da educação pré-escolar, que além de ser solução para os problemas da pobreza, a educação infantil resolveria as altas taxas de reprovação no ensino de 1º grau. Na década de 1990, aparecem formulações sobre a educação infantil que passam a enfatizar a inseparabilidade dos aspectos do cuidado e da educação da criança.

[...] a partir da década de 90, a função educativa ganha força junto às crianças de zero a seis anos, contando com dois grandes marcos: a Constituição Federal de 1988, que traz o dever do Estado de oferecer creches e pré-escolas para todas as crianças de zero a seis anos, e o ECA (BRASIL, 1990), enfatizando, em seus artigos 53 e 54, o direito da criança à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, sendo dever do Estado assegurar atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a seis anos de idade [...]. Fazendo parte deste movimento de conquistas na área da educação, em 1994, nasceu o primeiro documento de Política Nacional de Educação Infantil com o intuito de expandir a oferta de vagas para a criança de zero a seis anos e fortalecer a associação dos aspectos de cuidado e educação junto às crianças nas instituições de educação infantil. (SILVA; FRANCISCHINI, 2012, p,270).

Em 1990, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) reafirmou os direitos constitucionais em relação à Educação Infantil. Em 1994, o MEC publicou o documento Política Nacional de Educação Infantil que estabeleceu metas como a expansão de vagas e políticas de melhoria da qualidade no atendimento às crianças, entre elas a

necessidade de qualificação dos profissionais, que resultou no documento por uma política de formação do profissional de Educação Infantil.

Subseção I – Educação Infantil Escolar

De acordo as diretrizes do Padrão Referencial de Currículo (1995-1998), a criança é um ser histórico e social, ativo e receptivo, cognitivo, afetivo e emocional, inserido numa cultura e numa sociedade. Como tal, apresenta características próprias, que devem ser levadas em conta para que se entendam os fatores e os processos pelos quais se dá o desenvolvimento infantil (BRASIL, 1995;1998).

A Constituição Federal de 1988 permitiu um novo cenário no debate das políticas públicas, sociais, de educação e saúde. Nos anos de 1990, um grande movimento político-educacional discutiu uma nova proposta para a creche e a pré-escola. A educação infantil de zero a seis anos, anterior à Constituição e ao Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990, não era incluída como prioridade de ensino.

Em 1996, com a última LDB/96 - Lei de Diretrizes e Bases da Educação - (9.394/96), a Educação Infantil foi inserida como parte da Educação Básica. O documento nomeia o cuidado e a educação como princípios básicos deste nível educativo.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei no 9.394, promulgada em dezembro de 1996, estabelece de forma incisiva o vínculo entre o atendimento às crianças de zero a seis anos e a educação. Aparecem, ao longo do texto, diversas referências específicas à educação infantil, conforme o Art.40, IV, no título I, Do Direito à Educação e do Dever de Educar

O dever do Estado com educação escolar pública será efetivado mediante a garantia de (...) atendimento gratuito em creches e pré-escolas às crianças de zero a seis anos de idade”. Tanto as creches para as crianças de zero a três anos como as pré-escolas, para as de quatro a seis anos, são consideradas como instituições de educação infantil. A distinção entre ambas é feita apenas pelo critério de faixa etária (BRASIL, 1996).

Para Souza (2007), apesar do debate nacional acerca das políticas para a educação infantil nos municípios e estados, trabalhando nas propostas pedagógicas e discutindo os rumos da educação infantil brasileira, tem-se no bojo das práticas educativas uma diversidade de propostas pedagógicas com características distintas. Estas propostas pedagógicas revelam, por sua vez, as concepções de infância e

criança que foram criadas ao longo da história e que advêm de diferentes visões de homem e de mundo marcadas pelos diversos pensamentos teóricos.

Quando surgiram os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais), em 2006, os mesmos orientaram o sistema educacional para a organização e o funcionamento das instituições de Educação Infantil e avançaram no sentido de garantir condições necessárias e adequadas ao funcionamento e atendimento nas escolas.

A Pré-Escola, a partir desses documentos, tem função dos outros níveis de Educação, ou seja, promover a construção de conhecimentos, necessários para a constituição dos sujeitos que a frequentam assim como todos os outros níveis da Educação, pois desta construção depende o próprio processo de constituição dos indivíduos que a frequentam.

É preciso garantir à criança pequena o direito de acesso a conhecimentos para que ela possa vivenciar suas próprias transformações do mundo em que vive. Isso depende também dos educadores que, conforme Brasil (1995-1998) os mesmos devem estimular nas crianças, valores de respeito a si mesmas e a coletividade, de cooperação e solidariedade, de participação e de autonomia.

Piaget (1978) identifica três grandes tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil: o exercício, o símbolo e a regra. O jogo de exercício representa a forma inicial do jogo na criança e caracteriza o período sensório-motor do desenvolvimento cognitivo. Manifesta-se na faixa etária de zero a dois anos e acompanha o ser humano durante toda a sua existência, da infância à idade adulta.

A formulação de Vigotsky (1991) sobre aprendizagem faz parte de suas pesquisas empíricas, onde verificou que a criança apresenta um nível de desempenho quando realiza algo sozinha, mas que este nível passa a ser outro, de maior complexidade, se ela trabalha com um adulto ou com outra criança mais experiente. Este fato, além de revelar a importância do papel do professor e das interações entre crianças, significa que através da colaboração de um indivíduo mais experiente a criança pode construir e ampliar conceitos, os quais ela não teria condições de realizar sozinha naquele momento de seu desenvolvimento.

A contribuição do lúdico para a aprendizagem na educação infantil e séries iniciais é sem dúvida inquestionável, visto que a criança inicia seu processo de adaptação à realidade aprendendo a lidar de forma cada vez mais coordenada,

situando-se e organizando-se num espaço temporal que lhe dá condições de pouco a pouco interagir com o meio em que está vivendo.

Vygotsky (1989) também atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. A criança, por meio da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. A linguagem, ainda segundo Vygotsky, tem importante papel no desenvolvimento cognitivo da criança, à medida que sistematiza suas experiências e ainda colabora na organização dos processos em andamento.

Vygotsky (1991) define a brincadeira como criadora de uma zona de desenvolvimento proximal, que seria o caminho que a criança percorrerá para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e serão consolidadas em um nível de desenvolvimento real. Isso ocorre, já que no brinquedo, a criança age como se fosse mais velha do que é realmente. Para este autor, "[...] no brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que é na realidade" (VYGOTSKY, 1991, p. 117).

As brincadeiras e os jogos permitem situações para a criança realizar, construir e se apropriar de conhecimentos, ampliando seus conceitos nas várias áreas do conhecimento.

A brincadeira cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando os seus desejos a um "eu" fictício, ao seu papel nas brincadeiras e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade (VYGOTSKY, 1991, p.14).

A ludicidade propicia uma aprendizagem, pois é uma aula voltada à estimulação da criatividade da criança e à própria socialização. Por isso destaca-se a importância e a responsabilidade do professor quando da escolha e das intervenções nas brincadeiras.

Conforme aponta Santos (2002), a aprendizagem por meio da ludicidade, da brincadeira, é um elo entre a realidade da criança e a dos adultos, pois permite evidenciar o que ela sente, de que forma vê o mundo, o que gostaria de fazer, quais seus medos e anseios.

Para ajudar a criança no seu desenvolvimento buscamos compreender sua natureza, e nessa busca encontramos o brincar como uma necessidade básica que surge muito cedo nela. A brincadeira é considerada a primeira conduta inteligente do ser humano; ela aparece logo que a criança nasce e é de natureza sensório-motora. Isso significa que o primeiro brinquedo são os dedos e seus movimentos, que observados pela criança constituem-se a origem mais remota do jogo. Para cada etapa do desenvolvimento infantil existem tipos de brincadeiras correspondentes. Por isso a brincadeira tem uma função essencial na vida da criança, embora muitos educadores digam que a criança muito pequena não brinca ou não gosta de brincar. A verdade é que ela brinca de maneira diferente das maiores, envolve-se em brincadeiras sucessivas e por um curto período de tempo (SANTOS, 2002, p.13).

O envolvimento de atividades motoras com as crianças como jogos, exercícios, brincadeiras de roda, todas orientadas, proporciona o favorecimento da percepção corporal, do entendimento de troca com colegas, do repartir, do somar, do competir, tudo para contribuir com a formação de ser pensante e atuante se desenvolvendo.

A criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, não está presente na consciência de crianças muito pequenas e está totalmente ausente em animais. Como todas as funções da consciência, ela surge originalmente da ação. O velho adágio de que o brincar da criança é imaginação em ação deve ser invertido; podemos dizer que a imaginação, nos adolescentes e nas crianças em idade pré-escolar, é o brinquedo sem ação (VIGOTSKY, 1991, p.106).

O que precisa ser específico na Pré-Escola é a necessidade da utilização do lúdico direcionada pelos educadores moldada por um brincar dirigido, para que a criança tenha a possibilidade de apropriar-se e descobrir diversas formas de problematizar a brincadeira.

Conforme aponta Pimentel (2008), a ludicidade vai além do desenvolvimento real porque nela se organiza um campo de aprendizagem propício à formação de imagens, à conduta autorregulada, à criação de soluções e avanços nos processos de significação.

No ato de brincar são realizadas ações coordenadas e organizadas, dirigidas a um fim e, por isso, favorecem um funcionamento intelectual que leva à consolidação do pensamento abstrato.

A força motriz da ludicidade, o que a faz tão importante no complexo processo de apropriação de conhecimentos é a combinação paradoxal de liberdade e controle. Ao mesmo tempo em que os horizontes se ampliam conforme os rumos da imaginação, o cenário lúdico se emoldura segundo limites que os

próprios jogadores se impõem, subordinando-se mutuamente às regras que conduzem a atividade lúdica (PIMENTEL, 2008).

De acordo com este autor, o lúdico motiva e estimula a construção do raciocínio lógico, fazendo com que a criança busque resolvê-las, descobrindo formas e estratégias, despertando seu interesse para as respostas, construindo esquemas racionais cada vez mais aperfeiçoados.

A contribuição do lúdico para a aprendizagem na educação infantil e séries iniciais é sem dúvida inquestionável, visto que a criança inicia seu processo de adaptação à realidade aprendendo a lidar de forma cada vez mais coordenada situando-se e organizando-se num espaço temporal que lhe dá condições de pouco a pouco interagir com o meio em que está vivendo.

As brincadeiras desenvolvidas para as crianças na escola, devem sempre ter objetivos e serem definidas de acordo com esses objetivos, que conforme aponta Pimentel (2008), visando atender às suas necessidades sócio-afetivas e psíquicas da criança. Por isso é fundamental promover, na escola, motivações semelhantes às que ela encontra no jogo em ambiente não escolar, iniciando com regras simples e familiares sendo ampliada depois para outras mais sofisticadas, garantindo liberdade para as próprias crianças conduzirem essas atividades, respeitando sempre seus limites.

Subseção II - Tecnologia e Ludicidade na Educação Infantil

De acordo com Santos e Barros (2008, p.01)

Nos dias atuais, desde cedo, muitas crianças estão em contato com as tecnologias mudando seus modos de comunicação e de interação. Percebe-se, dessa forma, que o processo de ensino e aprendizagem necessita de inovações e mediações para realmente atingir seus objetivos nesta sociedade em constante mudança.

A ludicidade para entender e trabalhar as tecnologias que se instalam na vida de todos, na escola e, conseqüentemente nas crianças de educação infantil, pode ser um meio de facilitar e dirigir melhor essa questão dentro da educação.

A maioria das escolas já dispõem de algum recurso tecnológico digital, particularmente computadores, tablets ou jogos, e isso acaba sendo uma inovação no processo de ensino e aprendizagem no cotidiano. No geral, as crianças já chegam com

alguma noção, por isso, pode se tornar um recurso educacional adicional, se bem orientado, tomando cuidado para não fazer uso indiscriminado, sem objetivos, desviando o foco da aprendizagem.

Esses recursos tecnológicos na educação infantil oferecem aos educadores formas diversificadas de estratégias didático-pedagógicas que podem ser incorporadas a sua metodologia de ensinar.

[...] daí a importância da ludicidade no universo educacional, cabendo analisar os estudos voltados para a aplicação das tecnologias digitais de informação e comunicação (TIC) e suas considerações sobre o uso adequado dos recursos no auxílio do processo de desenvolvimento cognitivo do educando. Na concepção Piagetiana, a ação lúdica, gera sentimento de prazer em si e pelo domínio sobre as ações. Na concepção Vygotskyana, o lúdico influencia o desenvolvimento da criança. Pesquisas indicam que a criança aprende a agir através de estímulos, e através da curiosidade, adquire iniciativa e autoconfiança, desenvolve a linguagem, o pensamento e a concentração. Neste sentido, podemos compreender a tecnologia como criação humana, produto de uma sociedade e de uma cultura, em que as tecnologias digitais oferecem-nos modelos e intermediações com os outros (SANTOS; BARROS, 2008, p.3).

Importante para os desenvolvimentos físico, intelectual e social, os jogos que se apresentam em forma digital, vem ampliando sua importância, sendo que os mesmos deixam de ser um simples divertimento e tornam-se a ponte entre a infância e a vida adulta. Ainda como aponta Santos e Barros (2008), seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, oferecendo à criança a oportunidade de utilizar a criatividade, o domínio de si, a afirmação da personalidade, o imprevisível. O que agrada a criança é a dificuldade e o desafio a ser vencido. Por meio da atividade lúdica a criança aprende o que é uma tarefa, a organizar-se e a aceitar o código lúdico com um contrato social implícito.

De acordo com Faustine (2006), quanto mais nova for a criança, mais seu futuro será condicionado pela alfabetização digital. Portanto, a escola tem a responsabilidade de respeitar este direito de aprender da criança, para que esta possa preparar-se para o mundo real que vive no momento, com tendência a se projetar mais.

Sabe-se que, quando bem orientadas, as tecnologias mantêm relação com a construção do conhecimento e possuem influência motivadora no processo de ensino e aprendizagem, podendo desenvolver e potencializar a inteligência. Para Santos; Barros (2008), pode-se acrescentar que a tecnologia é considerada como um elemento potencializador do desenvolvimento das capacidades humanas, ressaltando que poderá ter início primeiramente de forma coletiva para depois haver a construção individual.

Para isso, faz-se necessário a mediação desses espaços coletivos utilizados pelas crianças da pré-escola para a utilização correta da multiplicidade de linguagens e dos novos códigos oferecidos pela tecnologia digital, que pode ser um recurso poderoso para interagir com forma mais prazerosa de aprender por meio do lúdico. Os recursos dos programas digitais, tais como os *softwares*, internet e jogos educativos favorecem a apropriação de conhecimentos e promovem o desenvolvimento das inteligências múltiplas.

Pensando no enriquecimento sociocultural, enfatizamos a importância de educar para a sociedade informatizada, buscando uma readaptação profunda, a fim de acompanhar as evoluções tecnológicas, possibilitando uma transformação significativa na Educação, ressaltando que o computador não substitui o professor, é mais um recurso de que este se utiliza para atingir os objetivos educacionais e melhorar a qualidade do ensino (SANTOS; BARROS, 2008, p.4).

SEÇÃO III

SÍNTESE DOS TEXTOS ANALISADOS

Nessa seção apresentamos um detalhamento dos artigos selecionados a partir do mapeamento temático proposto para esse estudo. Foram escolhidos seis artigos da Revista Digital Pandora, no qual apenas a edição do ano de 2009 apresenta artigos relacionados com a temática proposta nesse trabalho, destes seis artigos serão analisados apenas três, pelo espaço de tempo reduzido, pelo número de artigos encontrados não serem abundantes e por serem os três, que mais enfatizam e destacam o tema escolhido.

Artigo 1

TÍTULO: Um olhar sobre educação: uma abordagem a partir das novas tecnologias		
Autoras: BRITO, Azenath Clarissa Arcoverde Gomes de. CASTILHO, Tamara Medeiros OLIVEIRA, Marília Moreno Lima de UEHARA, Ana Harumi	Ano: 2009	Revista: Revista Digital Pandora Brasil
Objetivo	Analisar a influência das novas tecnologias no meio em que o indivíduo está inserido e suas perspectivas educacionais.	
	<ul style="list-style-type: none"> • A crescente utilização das mídias pelos diversos segmentos 	

<p>Base teórica</p>	<p>sociais tem resultado numa sociedade cada vez mais aberta e inovadora, mas que causa, porém, medo e terror no meio escolar quando este tem que encarar a situação da educação não mais sob sua exclusividade.</p> <ul style="list-style-type: none"> • O homem moderno adquiriu duas grandes conquistas: o direito à educação e o direito à comunicação, ambas importantes no processo de criação e transmissão de cultura. Essas duas conquistas têm por ideal formar um indivíduo emancipado e moralmente autônomo. • A crescente utilização das mídias nos meios sociais têm resultado em uma sociedade cada vez mais aberta e inovadora, causando, porém, medo e terror no meio escolar que encara a situação como uma ameaça, ou seja, a de perder o espaço (educacional) que antes era apenas seu. • Paulo Freire considera que a escola deva olhar a tecnologia não como uma adversária em potencial, mas como uma ferramenta interativa que pode vir complementar a construção do conhecimento. • Do mesmo modo que somos desafiados a compreender os meandros da comunicação, também somos desafiados a compreender o contexto da educação e nos questionamos: será que os receptores, os alunos, são de fato passivos? • A comunicação e a escola podem ser meios de regulação da cultura e propaganda da hegemonia, entretanto, se não houvesse tais possibilidades não estaríamos discutindo temas como esses. Cabe, então, aqui, a reflexão sobre como poder e resistência dialogam. Não são os conteúdos em si que determinam esta complexa relação, pois estes mudam devido a lutas de poder e que, segundo a autora “Com isso o essencial da análise fica focado na tensão dialética entre cultura popular e cultura dominante.” (DOLGHIE, 2008, p. 34). • A tecnologia não é algo distante e surreal; ela está presente quando pessoas vão ao supermercado, ao cinema, ao metrô; quando olham os anúncios publicitários, quando vêem televisão, quando ouvem rádio e em outras várias situações. Todos esses meios que se respaldam nos recursos tecnológicos, portanto, podem estar a serviço da educação e do sujeito e que, portanto, cabe à escola não só assegurar a democratização do acesso aos meios técnicos de comunicação os mais sofisticados, mas ir além e estimular, dar condições, preparar as novas gerações para a apropriação ativa e crítica dessas novas tecnologias. (BELLONI,
----------------------------	--

	<p>1998).</p> <ul style="list-style-type: none"> • [...] entra em questão o modelo de professor que tem a capacidade da auto-reflexão sobre suas práticas. De acordo com Belloni (1998) a reflexão sobre a própria prática pedagógica cria um conhecimento específico, ligando a ação que só pode ser constituída pelo contato com a prática educativa, pois é um conhecimento pessoal. Demonstra que o educador de hoje não pode ser um mero transmissor de conhecimento, mas sim um profissional-pesquisador que permita que seus alunos desenvolvam as suas capacidades e competências. • Se os cenários atuais canalizam para o adentramento às mudanças e novas práticas, os professores precisam romper fronteiras que os impedem de compreender e associar as novas necessidades e processos. É preciso re(criar) espaços de reflexão e construção coletiva acerca do âmbito de sua atuação – as especificidades que emergem do contexto da escola e da sala de aula. • Compreender que a tecnologia deve estar a serviço do homem e que a máquina por si só não pode ou irá restringir o ser humano de sua autonomia, é assumir uma intencionalidade que pode e deve refletir nas propostas educacionais, de formação discente, por exemplo. • O professor embasado em estratégias integradoras e interdisciplinares por meio dos suportes midiáticos (escrito, vídeo, áudio, multimídia) pode e deve desenvolver propostas inovadoras para a discussão de temas no meio acadêmico. • As tecnologias, é preciso enfatizar, são meios úteis para a construção e difusão de conhecimentos e que não apresentam riscos de tornar o indivíduo “desumanizado”, porém, voltamos a ressaltar, tudo vai depender da forma como as mesmas são utilizadas – quais propostas, quais objetivos e finalidades.
Conclusões	<ul style="list-style-type: none"> • Ao nos reportarmos à perspectiva de Freire vemos que a educação pode influenciar em muitas coisas, logo, devemos repensar nossa postura como educadores e construir a partir disso, uma nova escola. Introduzir as novas tecnologias faz todo sentido, depreendemos, pois atualmente as mídias são de fácil acesso a boa parte da população. Quando a escola fecha suas portas a estes recursos, ela não estaria colaborando para outra situação de exclusão de seus alunos? • Uma boa formação do professor se faz necessária, pois além dos

	<p>desafios da rotina escolar, o educador deve estar atento às novidades tecnológicas, pois o mundo está se modificando constantemente e o aluno está imerso nesta nova realidade.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discutir o papel do docente neste novo contexto – educação escolar/novas tecnologias da informação e comunicação (NTICs) - é fundamental, pois dia após dia a realidade se transforma e exige, mais do que nunca, um olhar sensível para sua utilização.
--	---

Artigo 2

TÍTULO: O desafio do uso das Tic na Educação Infantil		
Autoras: LOPES, AlzeniFerreira SANTOS, Édina Maria Batista Rangel dos FERREIRA, Paula Joelma Soares BRITO, Pollyana Valéria Gomes	Ano: 2011	Revista: Revista Digital Pandora Brasil
Objetivo	Diagnosticar parte da problematização que se encontra inserida na educação infantil, enfatizando a responsabilidade do professor de assumir novas posturas trazendo para sua prática cotidiana propostas diversificadas de atividades que envolvam novas formas de atuar em sala utilizando as tecnologias.	
Base Teórica	<ul style="list-style-type: none"> • É impossível falar de educação sem voltar os olhos para o passado. É impossível ainda fazer educação sem se apossar de heranças filosóficas, tendências... Porque desde os tempos remotos a história é escrita por aqueles que a determinavam. E narrada por aqueles que tentam fazê-la. • Observa-se que a concepção de infância mudou e junto com ela diversos valores e perspectivas acerca das crianças. Hoje não se concebe mais a criança como alguém passivo em relação ao seu meio, mas, alguém que interage influenciando e sendo influenciada por ele. Tudo isso é facilmente observável se analisarmos a história da educação infantil no Brasil. • Na fase de 0 a 6 anos, é fundamental ficar atento ao tipo de afeto que oferecemos às crianças, bem como os modos como elas dão significados às relações estabelecidas com e por elas. • Promover a reflexão sobre a imagem de criança que dá suporte às práticas dos educadores e educadoras possibilita a compreensão para estimular condições de igualdade. Tal igualdade pressupõe o reconhecimento das diferenças que sabemos existirem. Para tanto, é necessário ter informação 	

	<p>sobre os direitos que necessitam ser assegurados a todas as crianças. Isso exigirá um olhar mais atento e maior sensibilidade, pois as diferenças se manifestam no cotidiano e carecem de “leitura” (decodificação dessas manifestações).</p> <ul style="list-style-type: none"> • É indispensável que o educador ou educadora tenha habilidades no olhar e perceba que o processo pelo qual vem passando a Educação Infantil exige novas posturas dos educadores, que devem considerar a realidade de vida dos educandos e o contexto social, cultural e tecnológico em que estão inseridas as crianças. • As atividades desenvolvidas nas creches e pré-escolas não devem ser apenas uma mera repetição do cotidiano [...] o uso das tecnologias se torna fundamental para que o trabalho nessas instituições seja qualitativamente enriquecido. • Estar conectado é uma condição para estar incluído na sociedade da informação e comunicação. • A escola pública pode representar e atuar como uma das alternativas para o uso das novas tecnologias, com base nas informações e comunicações superando as consequências apontadas em nível cultural e social. • A utilização das novas tecnologias nos possibilita uma reflexão crítica da realidade como novos espaços geradores de inovações. [...] A mídia envolve o sistema da comunicação e se torna necessário identificar e utilizar suas influências nos espaços escolares e enfrentar o desafio de desenvolver a consciência crítica dos alunos com relação aos benefícios apresentados pelas novas tecnologias. • O desafio na verdade frente a esse novo contexto é: como orientar o aluno para saber o que fazer com essas informações, que venham a ser internalizadas em vez de conhecimento e como fazer para saber aplicar este conhecimento de forma responsável na prática cotidiana? • Dentro do processo ensino aprendizagem, é preciso ter cuidado com o uso de novas tecnologias a ansiedade de inseri-las no dia-a-dia pode tornar-se algo desvinculado daquilo que é a proposta propriamente dita. Nunca usar as novas tecnologias da informação e da comunicação como passa tempo, pois inovar nem sempre significa mudar.
Conclusões	<ul style="list-style-type: none"> • O processo educativo passa por reflexão e habilidade no olhar daquele educador que questiona, que desafia seus alunos e se desafia, diariamente, que busca mais, que ressignifica sua

	<p>prática dentro do mundo contemporâneo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Convidamos os educadores a enfrentar os desafios da educação do século XXI que passa por garantir desde a Educação Infantil e demais níveis a presença e participação ativa dos nossos alunos em relação às tecnologias. • Muitos fatores contribuem para que a aprendizagem ocorra e devem ser levados em consideração pelos educadores como a quantidade e a qualidade do conhecimento acumulado que constitui a estrutura cognitiva do ser que aprende; o conteúdo que vai ser ensinado e a forma como ele está organizado; as maneiras como ele será disponibilizado para o aluno; as interações que o indivíduo manteve e mantém na vida. • Para ser um bom professor ou uma boa professora não basta dominar um determinado conteúdo; é preciso saber como transmiti-lo. Para isso chamamos a atenção para um dos fatores mais importantes que é conhecer a estrutura cognitiva dos seus alunos. • A educação infantil por ser a porta de entrada das crianças na instituição escolar não pode eximir-se da obrigação de introduzir as crianças nas linguagens e interações que ocorrem através das tecnologias.
--	---

Artigo 3

TÍTULO: Novas Tecnologias na Escola e em Ambientes não Escolar		
Autoras: HAIM, Ana TORRES, Beatriz APPENDINO, Roberta ARAÚJO, Vanessa	Ano: 2009	Revista: Revista Digital Pandora Brasil
Objetivo	Pesquisar, em instituições formais e não formais, a forma como estas novas mídias estão sendo implementadas em prol da educação.	
Base Teórica	<ul style="list-style-type: none"> • O professor passa a ter outros recursos para utilizar em sala de aula a partir das novas tecnologias. • Os avanços tecnológicos na comunicação e informática estreitaram os vínculos entre educação e os processos educativos. • Na sociedade de tecnologia e informação a escola é responsável pelo desenvolvimento cognitivo e afetivo, colaborando para a inserção do indivíduo a esta cultura. • O computador, com seus inúmeros softwares e jogos 	

	<p>educacionais, é uma ferramenta muito importante na mediação do processo da construção do conhecimento na educação. Como recurso didático bem planejado, pode ser utilizado para introduzir e aprofundar conteúdos já trabalhados em sala de aula. Colabora na construção do conhecimento; favorece a reflexão do aluno; viabiliza a interação ativa com determinado conteúdo de uma ou mais disciplinas e pode ser um recurso auxiliar para a aquisição de informações na internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atualmente encontramos diversos jogos educativos em softwares e internet, sendo assim, cabe ao educador selecioná-los e avaliá-los, buscando utilizá-los de maneira adequada à aula. • A partir de pesquisas, observou-se que as duas atividades desenvolvidas pelos professores fogem dos métodos tradicionais de ensino. Trazem para o ambiente escolar, propostas que são realizadas com os recursos das tecnologias e que, comumente, os alunos têm acesso fora da escola, ou seja, já se utilizam de jogos e dos recursos da internet, o que vem facilitar o progresso das aulas. • Os métodos de ensino convencionais já não agradam muito os alunos de hoje. Para conseguir despertar a atenção dos estudantes é preciso estar atento ao seu cotidiano e mais integrado com as mudanças tecnológicas. • É importante destacar, também, que certos cuidados devem ser tomados para não transformar a aula em um show tecnológico, distorcendo o objetivo do ensino. A tecnologia enriquece a aula, mas não pode ser colocada à frente do conteúdo. • Do ponto de vista metodológico, o educador precisa aprender a equilibrar processos de organização e de “provocação” na sala de aula. Uma das dimensões fundamentais do ato de educar é ajudar a encontrar uma lógica dentro do caos de informações que temos, organizá-las numa síntese coerente, mesmo que momentânea, compreendê-las. • Os educadores participantes deste projeto[...] acreditam que a tecnologia faz parte do cotidiano e esse é um dos principais motivos para cada vez mais incluírem a comunidade na sociedade informatizada.
Conclusões	<ul style="list-style-type: none"> • Acreditamos que a tecnologia, hoje em dia, é um assunto que deve ser bem trabalhado, bem planejado para ter sentido no nosso cotidiano.

	<ul style="list-style-type: none"> • Ao analisarmos as pesquisas realizadas em espaço escolar e não escolar observamos que paulatinamente as novas tecnologias vêm sendo inseridas em todos os meios educacionais e sociais, sendo um avanço da modernidade e que contribui para o crescimento pessoal e profissional do indivíduo atual. • O mundo se confronta com vários modelos de modernização aos quais os indivíduos tem que ficar atentos para se incluírem – é o processo de globalização. • Torna-se necessário lembrar nos planejamentos educacionais os diferentes canais para fazer educação com os recursos tecnológicos e inseri-los no cotidiano escolar de forma que seja significativa para ambos (docentes e discentes), uma vez que os alunos têm amplo acesso a essas novas tecnologias no seu dia a dia e que atinja, deste modo, a realidade vivenciada por estes. • Necessário considerar que as escolas se preparem para acompanhar o ritmo fugaz de mudanças a que estamos todos submetidos, e para não cair no desmerecimento e na incompatibilidade de ações que marcam e acabam por dissociar o ensino formal proporcionado pela escola do ensino informal em que as crianças dispõem fora da escola.
--	--

SEÇÃO IV

ANÁLISE DOS TRABALHOS SELECIONADOS

Na presente seção será efetuada uma análise comparativa dos artigos analisados, levando em consideração também os autores da Seção II, numa perspectiva de analisar as categorias evidenciadas.

Artigo	Recorte relevante do artigo	Considerações	Perspectiva apontada
Artigo 1	“As tecnologias são meio úteis para a construção e difusão de conhecimentos, porém, tudo vai depender da forma como as mesmas são utilizadas”.	A facilidade de compreensão e manuseio das tecnologias pelas crianças precisa ser utilizada a favor da educação, pois essas tecnologias conseguem integrar as pessoas de maneira universal. Por isso, orientação e condução acertada dos professores direcionando com responsabilidade, tornam-se fundamental. Aprender de forma lúdica com as tecnologias	

		requerem professores com visão integradora do mais tradicional ao mais moderno.	
Artigo 2	“As atividades desenvolvidas nas creches e pré-escolas não devem ser apenas uma mera repetição do cotidiano. O uso das TICs se torna fundamental para que o trabalho nessas instituições seja qualitativamente enriquecido”.	As atividades oferecidas pelas tecnologias digitais com sons e imagens, inovam e deixam as crianças fascinadas, facilitando sua compreensão e interação com o mundo. Se esse trabalho pedagógico for organizado de acordo pelos educadores se tornam, também facilitadores de uma abertura que auxiliará todo processo educacional que está por vir para essa criança contribuindo para seu crescimento individual. Cabe à escola a responsabilidade de enriquecer o aprendizado da criança, pois nas sociedades atuais, as crianças não se conformarão com conhecimentos fragmentados, cabendo ao professor desenvolver a autonomia e a segurança dessas crianças, tendo o cuidado que não empobrecer o convívio social da mesma em prol do uso de forma inadequada dessas tecnologias.	T E C N O L O G I A E L U D I C I D S D E
Artigo 3	“Os métodos de ensino convencionais já não agradam muito os alunos de hoje. Para conseguir despertar a atenção dos estudantes é preciso estar atendo ao seu cotidiano e mais integrado com as mudanças tecnológicas, sem distorcer o objetivo do ensino.”	O envolvimento das tecnologias de informações na educação infantil pode atuar como resgate de uma forma de linguagem de conhecimento e troca de ideias entre as crianças. O educador precisa tornar o computador uma parte do ambiente natural da criança, é preciso que se crie novas formas de aprender, disseminando o conhecimento e especialmente, novas relações entre professor e aluno. As tecnologias, na Educação Infantil, contribuem com a forma lúdica de aprender, atuando como suportes válidos para uma aprendizagem interativa. Porém, o desafio para a capacitação de	

		profissionais aptos deve ser uma constante, porque disso depende a orientação adequada a essas crianças.	
--	--	--	--

O que se pode verificar na análise comparativa é a legitimidade de usar as tecnologias digitais na Educação Infantil, pois a mesmas contribuem de forma ímpar com o ensino lúdico. As relações de brincar e aprender o domínio precoce das tecnologias como forma de corroborar a aprendizagem lúdicasão realidades apresentadas na atualidade às crianças da educação infantil, de uma maneira que se tornam facilitadoras da aprendizagem futura.

Porém, para ser eficiente no ensino, a tecnologia precisa ser usada com objetivos pedagógicos bem definidos. De nada vale a tecnologia se ela não servir como aliada no crescimento individual do aluno, se ele for deixado sem orientação, se não for levado em consideração a época em que vive, e a contribuição tecnológica para o aprendizado.

Deve-se levar em conta a importância que a educação infantil tem como parte introdutória da vida escolar da criança. Ela foi definida na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) como parte da educação básica com a finalidade de promover o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade e, é por meio da ludicidade que acontece essa introdução. Como bem define Faustine (2008), é na brincadeira que as crianças vão aprendendo, porém essas ações precisam ser bem orientadas, com foco na aprendizagem para ocorrer uma promoção satisfatória de seu desenvolvimento.

Vigotsky (1991) frisa o desenvolvimento humano promovido pela convivência social. A tendência da tecnologia pode promover, quando orientada devidamente, com processos de internalização de conceitos, uma forma de convivência social em que a criança participa, pois, sempre que uma ação é planejada no meio escolar, a mesma se torna benéfica.

A ludicidade nada mais é do que uma forma prazerosa de aprender. Se as tecnologias conseguem promover com mais ênfase essa aprendizagem, então é certo que elas devem agir como ferramentas auxiliadoras. Se o papel da escola é preparar a criança para a vida, as brincadeiras ofertadas a ela devem sempre ter objetivos e serem definidos de acordo com esses objetivos, visando atender as necessidades de crescimento e de socialização.

As tendências apontam cada vez mais a tecnologia na Educação Infantil. Pode-se citar a utilização de jogos na Educação Infantil através da tecnologia digital, podem despertar na criança as situações imaginárias, pois, de acordo com Vigotsky (1991), as situações imaginárias em qualquer forma de brincadeira das crianças, já contém regras de comportamento, mesmo elas não sendo regras formais estabelecidas. Essa situação imaginária é a primeira manifestação de emancipação da criança em relação às restrições situacionais.

As atividades lúdicas são inerentes ao ser humano, o que muda realmente, são as formas apresentadas, as tecnologias utilizadas, mas o prazer de brincar sempre foi e será uma linguagem utilizada para criar, imaginar, construir e aprender. Vigotsky (1991) constata que as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.

Porém, o que se enfatiza em qualquer artigo analisado tanto na Seção II quanto no mapeamento temático da Seção III é a necessidade fundamental de aperfeiçoamento dos educadores, de responsabilidade na hora de dirigir as brincadeiras, de constantes formações para conseguir evidenciar e acompanhar a evolução quase que diária da tecnologia, que quando bem direcionada, trará sem dúvida, contribuições para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização desse trabalho permitiu evidenciar a importância da educação infantil como um todo para a criança, pois é onde desperta para a educação futura. A importância pedagógica do lúdico é destacada, pois a brincadeira faz parte da construção do ser humano impulsionando o desenvolvimento de suas potencialidades.

Quando a tecnologia torna-se parte das atividades lúdicas, pode contribuir para o desenvolvimento da criança, assim como pode se tornar uma estratégia de aprender com prazer. Contudo, a intenção da atividade lúdica não pode ser confundida com um brincar sem objetivos.

Como bem coloca Brougère (2004), a dimensão lúdica aparece como secundária em relação à dimensão da aprendizagem. Trata-se, realmente de aprender brincando, sem ter a impressão de que se aprende.

Considera-se que a tecnologia pode ser um grande aliado na educação infantil, porém como tudo o que diz respeito à educação, ela deve ser avaliada, e comedida, com planejamentos fundados e, acima de tudo, os professores precisam estar preparados para utilizar esse recurso pedagógico na sua prática com fins de desenvolver o raciocínio lógico da criança, suas habilidades motoras, cognitivas e afetivas.

Se o planejamento for o de construir uma sociedade mais justa e igualitária, as tecnologias podem servir como uma universalização de saber, atuando de forma interdisciplinar na aquisição de conhecimentos. Porém, sabe-se que a formação de docentes pelas universidades ainda não está satisfatória nesse quesito.

Sobre isso Cascarelli (2007) diz que é necessário dominar as tecnologias para que, além de informações, possamos ser capazes de extrair conhecimentos, sendo que os professores necessitam encarar esse desafio, preparando-se para a realidade que aí se apresenta, aprendendo a lidar com os recursos básicos e planejando as formas de usá-los.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Padrão Referencial de Currículo: educação Infantil.** Estado do Rio Grande do Sul - secretaria da Educação Departamento Pedagógico. Governo do Estado 1995-1998.

Brasil. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRITO, Azenath Clarissa Arcoverde Gomes de. CASTILHO, Tamara Medeiros; OLIVEIRA, Marília Moreno Lima de; UEHARA, Ana Harumi. Um olhar sobre educação: uma abordagem a partir das novas tecnologias. **Revista Digital Pandora Brasil.** 2009.

BROUGÈRE, Gilíes. **Brinquedo e cultura.** 7 ed. São Paulo: Cortez, 2004.

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

FAUSTINE, Denise Aparecida. **Tecnologia na educação:** especificidade da prática de alfabetização e letramento. Disponível em: [www. planetaeducacao.com.br](http://www.planetaeducacao.com.br) Acesso em 20 nov. 2014.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil:** observação, adequação e inclusão. São Paulo: Moderna, 2012.

HAIM, Ana; TORRES, Beatriz; APPENDINO, Roberta; ARAÚJO, Vanessa. Novas tecnologias na escola e em ambientes não escolar. **Revista Digital Pandora Brasil.** 2009.

HEINDRICH, Gustavo. Educação infantil no Brasil: cem anos de espera. **Revista Nova Escola.** Disponível em: [www. revistaescola.abril.com.br](http://www.revistaescola.abril.com.br). Acesso em 10 nov. 2014.

KUHLMANN JR, Moysés Jr. Histórias da educação infantil brasileira. **Revista Brasileira de Educação.** N 14. Mai. Jun. Jul. Ago. 2000.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica.** 4 ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 2001.

LOPES, Alzeni Ferreira Lopes et al. O desafio do uso das tic na educação infantil. **Revista Pandora Brasil.** N. 34, setembro de 2011.

LOPES, Vanessa Gomes. **Linguagem do corpo e movimento.** Curitiba: FAEL, 2006.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIMENTEL, Alessandra. **A ludicidade na educação infantil:** uma abordagem histórico-cultural. Periódicos Eletrônicos em Psicologia. n.26 São Paulo jun. 2008

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creche**. 4.ed. Petrópolis – RJ: Vozes, 2002.

SANTOS, Gláucia Maria da Costa; BARROS, Daniela Melarré Vieira. Escola de tempo integral: a informática como princípio educativo. **Revista Ibero Americana de Educación**. Nº 46/8. Agosto 2008.

SILVA, Carmen Virginia Moraes da; FRANCISCHINI, Rosângela. **O surgimento da Educação Infantil na história das políticas públicas para a criança no Brasil**. Disponível em: periódico.uesb.br. Acesso em 10 nov.2014.

SOUZA, Maria Cecília Braz Ribeiro de. **A concepção de criança para o enfoque histórico cultural**. 2007. Tese (Pós Graduação em Educação) – Faculdade de Filosofia e Ciências – Marília –São Paulo, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.