

The background is a vibrant blue with various geometric shapes like circles, triangles, and squares in lighter shades. Three children are depicted in a playful, dynamic pose. On the left, a girl with large, curly red hair and a yellow dress is holding a black video game controller. On the right, a boy with dark curly hair, wearing a red shirt and green pants, is holding a tablet. At the bottom, a girl with blonde hair, wearing a green shirt and dark pants, is lying on her back, holding a smartphone with a music note icon. The overall style is cartoonish and modern.

Edivaldo Valcacio dos Santos Vianna

Brincar e a Tecnologia

As modificações das brincadeiras
tradicionais e as influências tecnológicas na escola.



Esta obra visa discorrer sobre as modificações das brincadeiras tradicionais e a influência da tecnologia nas brincadeiras. Com o avanço da tecnologia e as mídias tem provocado muitas transformações nas brincadeiras tidas como tradicionais, hoje em dia pode-se observar que tais mudanças provocam profunda influência nas relações humanas colocando em alguns momentos a criança como indivíduo mais individualista sem essa relação com outro e o meio com essa influência das novas tecnologias que o século XXI trás para sua geração, a infância esta perdendo cada vez mais o contato das crianças com os jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais, por conta do novo, ou seja, das novas descobertas, desde muito cedo, e em muitas das vezes sem a supervisão do adulto ou do professor. As brincadeiras tradicionais vão perdendo seu espaço coletivamente para os novos brinquedos tais como: videogames, computadores, tablets, televisores, celulares e brinquedos eletrônicos, e passam a ganhar um novo nome de "Redes Sociais", onde conecta com o mundo globalizado, porem individualmente, e não mais no coletivo. Diante disso, questiono: qual a influência que a tecnologia tem nas brincadeiras tradicionais? Por meio de um estudo bibliográfico, com base em textos, livros, reportagens que discorrem sobre o tema, propõem abordar sobre: a) Como o brincar tem sofrido modificações com as novas tecnologias; b) A importância da brincadeira tradicional no desenvolvimento da criança com outro e o meio; c) Algumas contribuições pedagógicas como possibilidades de intervenções entre a tecnologia e as brincadeiras tradicionais. Concluo, com base nos estudos efetuados, que as brincadeiras tradicionais são muito importantes no desenvolvimento da criança, e como o avanço da tecnologia, desde que estejam intermediados por um adulto pode ter seu aproveitamento significativo no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.



O Brincar e a Tecnologia

Direção Editorial

Lucas Fontella Margoni

Comitê Científico

Prof.^a Dr^a Maria da Conceição Maggioni Poppe

Coordenadora de Licenciatura em Pedagogia

Prof.^a Msc. Maria Esther Araújo

Orientadora do curso de Pedagogia

Prof.^a Ana Cristina Guimarães (*In Memoriam*)

Coordenação Acadêmica em Pedagogia - AVM

Prof. Mestre Fábio Maia

Coordenador Geral da Graduação - Unyleya

O Brincar e a Tecnologia

**As modificações das brincadeiras tradicionais e
as influências tecnológicas na escola**

Edivaldo Valcacio dos Santos Vianna



Diagramação: Marcelo A. S. Alves

Capa: Carole Kümmecke - <https://www.behance.net/CaroleKummecke>

O padrão ortográfico e o sistema de citações e referências bibliográficas são prerrogativas de cada autor. Da mesma forma, o conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade de seu respectivo autor.



Todos os livros publicados pela Editora Fi
estão sob os direitos da Creative Commons 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR



<http://www.abecbrasil.org.br>

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

VALCACIO, Edivaldo dos Santos Vianna

O Brincar e a Tecnologia: as modificações das brincadeiras tradicionais e as influências tecnológicas na escola [recurso eletrônico] / Edivaldo Valcacio dos Santos Vianna -- Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2019.

54 p.

ISBN - 978-85-5696-697-1

Disponível em: <http://www.editorafi.org>

1. Brincadeiras; 2. Tecnologia; 3. Infância; I. Título.

CDD: 371

Índices para catálogo sistemático:

1. Professores, métodos e disciplinas

371

Agradecimentos

....Primeiramente a Deus, aos meus amigos e parentes, e em especial a Mércia Andrade que dedicou nas orientações, que me ajudou a realizar esse sonho de muitos anos, obrigado por terem sonhado junto comigo....

Dedicatória

.....Dedico ao meu esposo João Rafael, que tanto esteve ao meu lado e ao nosso filho Davi Lucas, por estarem em minha vida formando uma família homoafetiva dentro de uma sociedade preconceituosa.....

Metodologia

A pesquisa far-se-á mediante as consultas bibliográficas, web sites e nas observações. Diante da inquietação que o brincar tem uma influência importante na vida das crianças, busco compreender as interações entre as crianças e os adultos. E destacar o valor das brincadeiras tradicionais está menos presentes na escola, devido a vários fatores sociais e tecnológicos.

A atividade lúdica e prazerosa tem relação direta para o desenvolvimento social e cognitivo, proporcionando a interação entre as crianças e os adultos, com a chegada da tecnologia nas escolas como se dará o processo de agregar as novas descobertas com as brincadeiras tradicionais e de que forma o professor poderá contribuir para um novo olhar na educação com as novas tendências tecnológicas em seus planejamentos em sala de aula. Fundamentarei a pesquisa nos livros “Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação” de Kishimoto (2005) – 8ª edição, “Redes sociais em sala de aula” de Araujo e Assis (2011) – “O brincar na Educação Infantil” de Friedmann (2012).

Sumário

Introdução	15
Capítulo I	17
O brincar e suas modificações	
1.1 – História da infância e brincadeiras tradicionais.....	17
1.2- As transformações das brincadeiras tradicionais e suas modificações.	19
Capítulo II	25
Os avanços e diferenças do brincar	
2.1 – Surgimentos dos brinquedos eletrônicos.	25
2.2- Vivência e diferença do brincar.	27
Capítulo III.....	31
A contribuição da tecnologia nas brincadeiras	
3.1 – Construindo novos caminhos.	31
3.2- Brincando com os aplicativos.	34
Considerações finais.....	39
Referências.....	41
Anexos	43

Introdução

Esta obra visa discorrer sobre as modificações das brincadeiras tradicionais e a influência da tecnologia na escola, os quais com o avanço da tecnologia e as mídias tem provocado muitas transformações no brincar e nas brincadeiras tidas como tradicionais, cada vez mais perdendo seus espaços públicos com diferentes esferas com as brincadeiras lúdicas e espontâneas, pela chegada das novas tecnologias digital, perdendo assim o sentido do coletivo e da socialização.

A relevância do tema escolhido pode-se observar que tais mudanças que provocam profunda influência nas relações humanas, colocando em alguns momentos a criança como indivíduo mais individualizado, porém ao conectar-se as redes sociais em um mundo mais globalizado, consegue compreender com mais rapidez as novas tecnologias que seu século XXI trás para sua geração.

A pesquisa será desenvolvida mediante a três capítulos fundamentada nos pensadores Kishimoto (2005), Araújo e Assis (2011) e Friedmann (2012): I O brincar e suas modificações, onde investigará a história das brincadeiras tradicionais e suas transformações, levar a pensar e refletir como essas modificações do brincar esta acontecendo na vida das crianças; No capítulo II Os avanços e diferenças do brincar, analisará as diferenças dos brinquedos tradicionais e criativos com os avanços e a chegada dos brinquedos eletrônicos, onde desperta o interesse e curiosidade pela sua facilidade de locomoção, sons e luzes; No capítulo III Contribuição da tecnologia nas brincadeiras , as relevâncias dos novos caminhos tecnológicos com os aplicativos disponíveis para um novo olhar pedagógico na educação em sala de aula, utilizando-se com as ferramentas digitais como computador, tablete, celular e TV. Sendo assim, é de grande relevância as brincadeiras tradicionais e o avanço das

novas tecnologias, pois tem um significado proveitoso no desenvolvimento e na aprendizagem da criança, sempre com a mediação de um adulto.

Capítulo I

O brincar e suas modificações

Atualmente é comum escutar frases do tipo: “se der tempo eu brinco” ou “se me deixarem, eu brinco”, isso leva a pensar e refletir como essas modificações do brincar esta acontecendo na vida das crianças.

1.1 – História da infância e brincadeiras tradicionais.

O sentimento de infância na Idade Média não se distinguia a criança do adulto, a criança era considerada um adulto pequeno executando as mesmas atividades dos mais velhos. A infância, nessa época, era vista como um estado de transição para vida adulta. Para sociedade medieval, a criança precisava crescer rapidamente para participar do trabalho e atividades do mundo do adulto.

De acordo com Ariès (2006), a infância na idade moderna nos meado dos séculos XVI à XVIII, a criança divertida e agradável passa à ser criança educável, surge o registro das primeiras iniciativas de atendimento à infância no período da Revolução Industrial, do Iluminismo e da Constituição dos Estados laicos. Onde eram denominados “refúgios ou asilos”, que abrigavam as crianças, surgiu os primeiros na França em 1774, como origem nos movimentos filantrópicos e assistencial.

No século XVII, a “paparicação” foi considerada prejudicial, pois as crianças mimadas e mal-educadas, com isso foi proposto uma educação e moralização dos pequeninos com objetivo de torna-los homens honrados. Com isso a criança deixa de divertida e agradável e torna-se educável.

“A família não podia portanto, nessa época, alimentar um sentimento existencial profundo entre pais e filhos. Isso não significa que os pais não amassem seus filhos: eles se ocupavam de suas crianças menos por elas mesmas, pelo apego que lhes tinham, do que pela contribuição que essas crianças podiam trazer à obra comum, ao estabelecimento da família. A família era uma realidade moral e social, mais do que sentimental. No caso de famílias muito pobres, ela não correspondia a nada além da instalação material do casal no seio de um meio mais amplo, a aldeia, a fazenda, o pátio ou a “casa” dos amos e senhores, onde esses pobres passavam mais tempo do que em sua própria casa (às vezes nem ao menos tinham uma casa, eram vagabundos sem eira nem beira, verdadeiros mendigos). Nos meios mais ricos, a família se confundia com a prosperidade do patrimônio, a honra do nome. A família quase não existia sentimentalmente entre os pobres, e quando havia riqueza e ambição, o sentimento se inspirava no mesmo sentimento provocado pelas antigas relações de linhagem”. (ARIÈS, 2006, P.158)

Pensando sobre as modificações das brincadeiras tradicionais que são repassadas de geração em geração, e que estão cada vez menos presente no cotidiano e na escola, onde todos juntos adultos e crianças utilizavam o mesmo espaço, sendo com atividades distintas ou brincadeiras. Hoje em dia devido há vários fatores sociais e do avanço da tecnologia e as escolas perderam esses espaços onde a cultura popular ficou cada vez menos presente nos locais públicos e espaços livres onde as brincadeiras tradicionais faziam um elo entre as crianças e os adultos, crianças e crianças, tornando-as indivíduos críticos e pensantes, respeitando sua classe social, seu gênero e suas diversidades culturais. Com essas brincadeiras tradicionais no coletivo os participantes não havia preocupações com a classe social, tudo era motivo de troca e diversão, sendo o principal objetivo de todas as brincadeiras tradicionais socialização, cognição e a troca de experiências.

“Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações

sociais. O brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la”.

(KISHIMOTO, 2005, P 36).

As brincadeiras tradicionais foram perdendo o seu vínculo inicial, que tudo era o brincar para brincar, ao longo do tempo muitas influências foram acontecendo e o novo mundo digital, tudo isso foi chegando bem cedo na vida desses pequenos no cotidiano e na escola. A brincadeira tradicional era filiada ao folclore e a cultura popular passada de geração em geração através da transmissão oral de um povo, com as suas influências locais essas brincadeiras tradicionais vão sofrendo modificações e transformações na sua forma original, onde são transmitidas através dos conhecimentos empíricos.

Ao longo do tempo algumas brincadeiras preservaram sua estrutura inicial, já outras se modificaram, recebendo novos conteúdos e influências culturais e sociais de cada localidade. Por se encontrar como manifestação livre e espontânea da cultura popular essas formas de transformação e modificações tem uma ligação direta com as motivações internas e externas da criança com seu desenvolvimento lúdico, imaginário e criativo quando estiverem desenvolvendo essas brincadeiras tradicionais.

1.2- As transformações das brincadeiras tradicionais e suas modificações.

A legislação brasileira reconhece explicitamente o “direito do brincar”, tanto na Constituição Federal de 1988, artigo 227, quanto no Estatuto da Criança e Adolescente – ECA (1990), artigos 4º e 16º, considerando esses artigos citados a criança tem o “direito do brincar”, mas nem sempre isso acontece de forma plena, muito mais ainda com os avanços tecnológicos e no processo de civilização urbana, onde muitas atividades coletivas são transformadas ou sofreram modificações devido à vários fatores sociocultural.

“A brincadeira constitui-se, basicamente, em um sistema que integra a vida social das crianças. Caracteriza-se por ser transmitida de forma expressiva de uma geração a outra ou aprendida nos grupos infantis, na rua, nos parques, escolas, festas, etc., incorporada pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra (ou de um grupo a outro); muda a forma, mas não o conteúdo da brincadeira; o conteúdo refere-se aos objetivos básicos da brincadeira; a forma é a organização da brincadeira no que diz respeito aos objetos ou brinquedos, espaço, temática, números de jogadores, etc.” (FRIEDMANN, 1992, P 26).

Segundo Friedmann (1992), vários estudos constataram a mudança do brincar no decorrer do século, tanto no Brasil quanto em outros países, sugerem-se algumas causas significativas dessas transformações nas brincadeiras; Uma significativa redução do espaço físico, com crescimento das cidades e a falta de segurança, os espaços lúdicos viram-se seriamente ameaçados e diminuídos. Outra redução considerável a do espaço temporal, dentro da instituição escolar, a brincadeira foi deixada de lado em detrimento de outras atividades consideradas mais produtivas; No contexto familiar mudança do papel da mulher/pai, que ocupa seu tempo com o trabalho, enquanto o espaço é ocupado com a tv e outras atividades extracurriculares, por outro lado o incremento da indústria de brinquedos colocou no mercado objetos muito atraentes, transformando as interações sociais, nas quais o objeto passa a ter um papel relevante; Outro ponto relevante que a propaganda contribuiu para o incremento do consumo de brinquedos industrializados e eletrônicos no mundo infantil.

Por outro lado se atentarmos para a história inicial de cada brincadeira tradicional e sua modificação, podemos refletir os processos que levaram a transformação dessas brincadeiras tidas como cultura popular, existem algumas atividades que ainda hoje são mantidas, mas que também sofreram varias modificações, como o jogo de bola, que antes tinha como objetivos a distração e a socialização, e hoje tornou-se

disputa de prêmios em que cada jogador tem seu preço. O brincar de boneca não é mais uma brincadeira de menina inocente, com o surgimento da “Barbie”, a criança é estimulada a brincadeira de namoro, o que faz que sua sexualidade desperte antes do tempo, não reconhecem seus traços físicos como referencia cultural da mulher de seu país.

“A boneca Barbie, por exemplo, tem traços anglo-saxônicos, mas é apresentada a culturas latinas, asiáticas e africanas como objeto básico do desejo para todas as crianças de todos os países, apesar das marcantes diferenças entre seus traços físicos e os das mulheres dessas culturas” (OLIVEIRA, 2005, P36).

O processo de transformação da civilização visava-a formar um “novo homem”, com características mais racionais e produtivas, com personalidade disciplinada, e que ajudasse no avanço da sociedade. No início da Idade Moderna a brincadeira era considerada um vício, mais foi introduzidas nas instituições educacionais com o intuito de tornar esses espaços prazerosos também como um meio educacional.

Cada vez mais aumenta o problema da falta de desenvolvimento social, comprometendo assim as interações sociais entre as crianças e os adultos, devido ao grande avanço tecnológico. A proliferação de videogames e o uso cada vez mais amplo da internet com os usos dos celulares e brinquedos digitais eletrônicos, vão diminuindo a interação entre os seres humanos. Embora sejam também formas de fornecer informações as crianças, muitas das vezes sem a orientação de um adulto pode estimular a criança ao individualismo, perdendo assim os grandes momentos de trocas e experiências um com os outros.

Segundo Vygotsky, o desenvolvimento cognitivo do indivíduo se dá por meio da interação social, ou seja, de sua interação com outros indivíduos e com o meio; é muito clara a teoria e legítima para ser aplicada principalmente nas brincadeiras e nos jogos, onde a criança poderá desenvolver-se suas habilidades, sensações, competências e ampliar seu potencial, é através da troca de experiências e nessa interação social que

Vygotsky fala, que a criança adquire uma aprendizagem mais coesa, onde é significativa para que o professor possa estimular, orientar e facilitar a criação de ambientes de participação, colaboração e constantes desafios. Ao buscar essas teorias nos deparamos nas lembranças, onde tudo era momentos bons, que haviam nos espaços públicos, crianças e adultos juntos, porém, com significados diferentes, mesmo acontecendo as brincadeiras nos mesmos lugares as interações com adulto hoje ficaram comprometidas, devido há vários fatores sociais, tais como: violência, falta de segurança pública, perda de espaços físicos (praças e ruas), enfim a falta de seus direitos garantidos pelo ECA (Artigo 16 – ECA –Lei nº 8.069 de 13 de Julho de 1990), “O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: I - Ir e vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais; II - opinião e expressão; III - crença e culto religioso; IV - brincar, praticar esportes e divertir-se; V - participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação; VI - participar da vida política, na forma da lei; VII - buscar refúgio, auxílio e orientação”.

Sem os elementos fundamentais para brincadeira, com a situação imaginária a imitação e as regras, a criança passa adquirir valores e sua própria experiência com o meio que ela esteja inserida. Para Vygotsky a brincadeira define-se como criadora de uma “zona de desenvolvimento proximal”, que seria o caminho que a criança percorrerá para desenvolver funções.

Vygotsky (1998), fala sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil, e que o brinquedo ajudará a desenvolver uma diferenciação entre a ação e o significado. A criança, com seu evoluir passa estabelecer a relação entre o seu brincar e a ideia que se tem dele.

O brincar é aprender, na brincadeira reside à base daquilo que, mais tarde, permitirá a criança aprendizagem mais elaboradas. O lúdico tornar-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades que terão no ensino-aprendizagem. Por isso que a brincadeira deve ser encarada pelos profissionais e família, como algo

serio e fundamental para que a criança tenha seu desenvolvimento infantil de forma prazerosa.

A infância é uma fase que marca diretamente a vida do indivíduo, e o brincar nunca deve ser deixado de lado, precisa ser estimulado, onde contribuirá para o desenvolvimento infantil e no auxílio nas evoluções psíquicas, nas suas emoções e sensações de cada indivíduo nesse processo de construção de novas aprendizagens.

“A aprendizagem depende em grande parte da motivação: as necessidades e os interesses das crianças são mais importantes que qualquer outra razão para que elas se dediquem a uma atividade. Ser esperta, independente, curiosa, ter iniciativa e confiança em sua capacidade de construir uma ideia própria sobre as coisas, assim como expressar seu pensamento e sentimentos com convicção, são características inerentes à personalidade integral das crianças”.
(FRIEDMANN, 2012, P 45).

A criança quando motivada, a aprendizagem torna seu campo de conhecimento amplo, com mais confiança, desperta a curiosidade, a criatividade e iniciativas tornando assim autônoma diante das situações, com capacidades de construir novas ideias, partindo de seu próprio conhecimento e na interação com outro, expressando seus pensamentos e sentimentos diante de alguma situação adversa.

Brincando as crianças integram-se socialmente. As brincadeiras são passadas de geração em geração ou aprendidas nos grupos infantis, na rua, nas praças e escolas, e absorvidas por elas de forma espontânea, variando as regras de uma cultura para outra. Muda-se a organização (objetos, espaços, tema, número de participantes e etc.), mas não os objetivos básicos da brincadeira. Sendo assim, estas fazem parte do patrimônio lúdico-cultural, revelando valores, costumes, formas de pensamentos e ensinamentos que servirão para um desenvolvimento psicomotor e intelectual da criança em sua aprendizagem.

Capítulo II

Os avanços e diferenças do brincar

As tecnologias são alvos de completo interesse e curiosidade, devido suas facilidades de movimentação, sons e luzes. Quanto maior for os recursos eletrônicos, maior também são os desejos de conhecer/comprar, quem consegue dominar com mais rapidez essas tecnologias, será o “cara da hora”.

2.1 – Surgimentos dos brinquedos eletrônicos.

Os brinquedos com os quais a criança brinca, podem ser desde simples elementos da natureza até o sofisticado brinquedo industrializado, cada vez mais comum, tanto no lar dessa criança quanto nas instituições educacionais, devido ao avanço tecnológico e a globalização com acesso a internet. Cada objeto tem um potencial de estimular a autonomia/individualidade ou a socialização, pois os brinquedos tem um impacto próprio, são ao mesmo tempo meios de brincar, e um veículo de inteligência.

“Sociólogos, cientistas, psicanalistas já disseram que o homem é um animal que precisa de abstração, de um universo ficcional e da fantasia. Talvez por isso, os brinquedos sejam uma criação tão antiga. Estima-se que os primeiros surgiram entre os anos 4.500 e 3.000 aC. Segundo Cristina Van, autora do livro *A história do brinquedo*, um exemplo são as bonecas, que datam desse período. A boneca é cultural, representa uma miniatura da própria vida e do dia a dia, afirma Cristina Van, para ela é uma espécie de treino para fase adulta. Isso também significa que os brinquedos evoluem no mesmo passo que o cotidiano, acompanhado o ritmo.” (Portal Revista – História dos Brinquedos).

Essa evolução do brincar/brinquedos é um processo cultural e social na medida em que a sociedade evoluiu e adquire o processo do progresso tecnológico, os brinquedos precisam acompanhar esse processo, principalmente das indústrias e comércios. Com a revolução industrial no século XIX, os brinquedos eletrônicos invadem o mercado na virada do século XXI e lotam suas mídias de TV, com os inúmeros brinquedos atraentes, que se locomovem sozinhos, com luzes que piscam, com sons diversos e até outros que falam pequenas frases.

Todo esse processo de transição acontece para atender as necessidades tecnológicas e sociais, o momento que mais evidenciou foi no início do século XXI, quando a vida nas grandes metrópoles fez diminuir as famílias e extinguiu as brincadeiras de rua, onde criança/criança, criança/adulto tinham seu momento de interagir com as diversas brincadeiras culturais uns com outros, mas com a perda desses espaços e com a proliferação das violências urbanas, surgiu a necessidade da sociedade de manter a criança em outros espaços mais individuais e dentro de casa, então a indústria passa adequar-se à nova era. As crianças estão mais presas em casa e também estão mais expostas à mídia, onde reforça a ideia de que com a informação os pequenos passam a ter mais autonomia, escolher e reivindicar novos brinquedos e produtos eletrônicos.

“Segundo Vygotsky (2005, pág. 128), a criança transforma as informações que recebe de acordo com as estratégias e conhecimentos por ela já adquiridos em situações vividas com outros parceiros mais experientes”.

É importante destacar que as interações sociais que a criança estabelece no decorrer da atividade lúdica são fundamentais para o seu desenvolvimento como indivíduo na sociedade. Quando brinca com colega da mesma idade ou com uma criança mais velha, ou até mesmo com um adulto, a criança está aprendendo a lidar com vários aspectos e

sentimentos da vida, como a troca, o medo, o perigo, a frustração, a competitividade, a vitória, a derrota, etc...

Com a oportunidade de vivenciar varias situações e diversos papéis, experimentar, se colocar no lugar do outro, a criança aprende a viver dentro da sociedade.

2.2- Vivência e diferença do brincar.

As mudanças, porém, não pararam com a evolução, nem com as novas relações de distribuição e comercialização dos brinquedos eletrônicos. Na década dos anos 70, aparecem uns dos primeiros jogos eletrônicos no Brasil, os chamados videogames e os jogos no computador, que se tornaram um dos principais entretenimentos das crianças do novo milênio. A rápida evolução das técnicas de computação gráfica, aliada a evolução das unidades de processamento gráficas, tais como: as placas aceleradoras de 3D, técnicas de animação gráficas, e jogos no computador atingissem níveis de qualidade invejáveis, contribuindo para que a indústria de entretenimento crescesse nos últimos anos, com isso os jogos eletrônicos monopolizou a popularidade dentro do mundo infantil/juvenil.

“Segundo Friedmann (2012- pág. 59), as brincadeiras tradicionais e populares fazem parte do patrimônio lúdico dos diferentes grupos infantis, construindo as culturas da infância. Elas são uma forma especial da cultura folclórica, que se opõe à cultura escrita, oficial e formal.”

Toda criança precisa e deve usufruir os benefícios emocionais, intelectuais e culturais que as atividades lúdicas proporcionam porém sabemos que uma grande parte nos dias atuais desse século, não tem essa oportunidade de criar/recriar, dar vazão ao lúdico e sua criatividade, devido há vários fatores: por exemplo, terem que trabalhar precocemente, por estudarem excessivamente por obrigação dos pais, para não “atrapalhar” os adultos, que não valorizam nem respeitam o

brincar e as vezes até oferecem TV e os celulares/tabletes, como única diversão para as crianças, “com tantos problemas para resolver, ainda vou parar para brincar? Perder tempo com brincadeiras da vovó? Isso não pode ser sério! Dizem alguns pais.”

Baseando-se em todos esses conceitos e vivência da criança na forma do brincar, que são essas diferentes formas de brincadeiras e brinquedos, que podem contribuir para o desenvolvimento da criança, em um indivíduo participante, crítico e ativo na sociedade.

Sugere-se que inúmeras dúvidas cercam as questões relativas à importância do brinquedo e ao tipo de brinquedo adequado, o que causa muitos conflitos nas relações adultos/criança. “Que brinquedo deve dar a meu filho?”, “O brinquedo industrializado e feito em série limitada à criatividade e a livre expressão da criança?”, “Devemos insistir para que as crianças utilizem brinquedos artesanais, se seus colegas levam para sala de aula, os brinquedos eletrônicos anunciados pela TV?”.

Diante de tantas dúvidas, surge a necessidade de rever as práticas pedagógicas dentro da escola e se colocar disponíveis e abertos para desvendar e acompanhar a evolução do brincar e tirar proveito dos brinquedos eletrônicos e digitais como forma de uma coletividade em sala de aula, mudando assim, sua forma original e inicial da individualidade para o coletivo.

Na revista do caderno O Globo – Economia – 31/10/2004 em Jogos Made in Brasil – “No entanto, enganam-se aqueles que acham que o crescimento do consumo dos jogos eletrônicos extinguiu completamente os brinquedos tradicionais e os jogos de cartão. Embora seu consumo, tenha se deslocado para a faixa etária de crianças de 1 a 6 anos, na Alemanha, onde anualmente ocorre Feira de Nuremberg, dedicada à exposição de fabricantes de brinquedos tradicionais, constatou-se um aumento nas vendas, se comparado aos anos anteriores. Aqui no Brasil também acontece uma feira que chama-se de ABRIN (Feira Nacional de Brinquedos).

É um grande desafio disseminar e fazer com que não seja extintos os brinquedos/jogos/brincadeiras tradicionais no cotidiano dessa criança, onde somos massacrados com informações liberados na mídia o tempo todo dos brinquedos eletrônicos e digitais e suas funções extraordinárias, onde levam a criança desejar e querer fazer parte desse novo mundo. Mas também vale ressaltar que se deva olhar para o novo como uma fonte de interesse e curiosidade, onde podem ser explorada pelas crianças e com a mediação dos adultos como forma de aprendizagem e de introduzi-las em sala de aula, como já vem acontecendo, porém com mais propriedade e direcionamento, é claro que hoje no século XXI a tecnologia está cada vez mais tomando o tempo/espço como antes não tinham, principalmente nas escolas e na vida social dessa criança/adulto.

As tecnologias na escola vêm tornando cada vez mais atraente nessa relação do ensino-aprendizagem, mas este é um desafio para Instituições educacionais, pois obrigam a escola reorganizar a sua metodologia de ensino. E como tudo isso é muito rápido, a escola encontra dificuldade em se adaptar aos novos meios tecnológicos, onde esse aluno pode interagir muito mais, fugindo dos padrões tradicionais e sendo sujeito da sua própria formação. A escola precisa buscar possibilidades em fazer com que o processo de ensino-aprendizagem seja mais prazeroso e principalmente contextualizado, onde permiti que o aluno seja fazedor de sua historia e cultura. Cabe a escola oportunizar, despertar o desejo pelo saber/trocar experiências com o novo mundo digital.

“É nessas estratégias que quero situar a atividade lúdica como um caminho possível. Nesse sentido, sugiro prestar especial atenção para não considerar a atividade lúdica o único e exclusivo recurso de ação, já que essa seria uma postura ingênua. Trata-se de uma alternativa significativa e importante, mas seu uso não exclui outras possibilidades”.
(Friedmann-2012- pág. 45).

Segundo Friedmann, o lúdico é um recurso importante na vida social da criança, porém não o único e exclusivo, ela ressalta que existem

outras possibilidades de aprendizagem, e partindo dessa afirmação de que outras possibilidades podem fazer parte desse processo de ensino-aprendizagem, as tendências atuais das tecnologias e dos brinquedos eletrônicos atualmente hoje inseridos na escola, já fazem parte da vida das crianças desde cedo, modificando seus costumes e a tendência é que esse fenômeno possa aumentar de maneira progressiva, tornando cada vez mais dependentes do uso desses elementos.

De fato as tecnologias/brinquedos eletrônicos/os aparelhos digitais trazem a ideia de facilidade, conforto, praticidade e os avanços são rápidos demais e obriga os sujeitos a adquirir e adaptar suas habilidades para o seu uso.

“O sucesso do uso do computador como uma tecnologia que pode favorecer a expansão da inteligência depende da forma como ocorre a relação entre o usuário e as informações contidas no programa por ele utilizado. Quanto mais interativa for essa relação, maiores serão as possibilidades de enriquecer as condições de elaboração do saber. Este é um dos principais argumentos para justificar a importância do estudo da interatividade no contexto da inserção dos computadores na educação escolar. (PAIS – 2005 – pág 144)”.

Quanto mais nova for à criança, maior será a possibilidade dela utilizar-se das tendências das novas tecnologias, onde levará para sua vida social. Também precisa o professor ou adulto compreender os jogos que tenha interatividade, e poder contextualizar essas novas tendências.

Capítulo III

A contribuição da tecnologia nas brincadeiras

As tecnologias são alvos de completo interesse e curiosidade, devido suas facilidades de movimentação, sons e luzes. Quanto maior forem os recursos eletrônicos, maior também são os desejos de conhecer/comprar, quem consegue dominar com mais rapidez essas tecnologias, será o “cara da hora”.

3.1 – Construindo novos caminhos.

As tecnologias educacionais são utilizadas bem antes que possamos imaginar; um dos desafios para o professores eram de adaptar a educação que já conhecida, as novas tendências das tecnologias TICs, tais como os meios de comunicações atuais como: internet, a televisão, o rádio e os meios interativos educacionais, dentro de sala de aula no seu planejamento, esse desafio, já diminuiu muito com o avanço tecnológico social, pois cada vez mais os alunos se empoderam¹ de informações e troca de informações pelas redes sociais, onde deixam até mesmo o professor muitas das vezes em “saia justa”, pois esse aprendizado tecnológico acontece com uma velocidade, que os professores muitas das vezes não conseguem acompanhar, devido suas limitações e a falta de investimentos aos docentes por parte das Instituições públicas/privadas, onde deveriam disponibilizar de recursos pedagógicos/tecnológicos e cursos de formação continuada, para aprimorar seus conteúdos em sala de aula onde pudessem utilizar-se das tecnologias trazidas pelos alunos e

ao mesmo tempo tornar uma aula prazerosa e direcionada¹. Empoderam;

“Formalize o desejo a de um trabalho proveitoso sobre os temas abordados e enfatize o uso das tecnologias para aprendizagem, segundo a orientação da UNESCO sobre o uso das tecnologias móveis em sala de aula. O professor deve informar aos alunos sobre os conteúdos a ser estudados dar acesso ao cronograma das aulas e atividades, disponibilizar os objetos da disciplina, formatar e organizar os temas e o numero aproximado de horas de estudos que devem ser dedicada a cada atividade. Frases de efeito para motivar a aula são recursos desejáveis”.(Sales, Rômulo, Artefactum 2015,pág.06).

Portanto a utilização de tantos recursos que a tecnologia pode possibilitar os alunos em sala de aula, só será possível se houver cursos de formação continuada aos docentes onde possam adquirirem conhecimentos mais amplos e sistematizados dentro das novas tendências tecnológicas em seus planejamentos, e não esquecendo que os alunos já possuem um conhecimento da tecnologia social no âmbito informal e livre, sem um objetivo e uma intencionalidade de forma a ampliar seu próprio conhecimento e as trocas com o outro e o professor sempre como mediador e facilitador. Existem muitos recursos e aplicativos que podem ser explorados pelo professor em sala de aula, utilizando apenas os celulares e tablets dos próprios alunos, sugerindo temas e desafios entre os grupos para serem realizados como meios educativos e de aprendizagem dentro da escola com a mediação do professor.

“Se o que pretendemos é que a escola seja inclusiva, é urgente que seus planos se redefinam para uma educação voltada para cidadania global, plena, livre de preconceitos e que reconhece e valorize as diferenças”.(Egler, Maria Teresa Montoan, Ibidem 2011, pág.19).

¹ **Empoderar** é um verbo que se refere ao ato de dar ou conceder poder para si próprio ou para outrem. A partir do seu sentido figurado, **empoderar** representa a ação de atribuir domínio ou poder sobre determinada situação, condição ou característica.

Portanto os docentes precisam internalizar a importância de redefinir seus olhares para essa nova proposta pedagógica inclusiva dos TICs (as tecnologias de informação e comunicação), que podem ser entendidas como conjunto de recursos tecnológicos que proporcionam um novo modo de se comunicar, para que assuma o papel de mediador, tornando efetiva a aplicação democrática dessas tecnologias em sala de aula, nas interações e nas brincadeiras estabelecidas dentro de sua aprendizagem com o outro, pois não se faz educação de qualidade sem a participação de todos, sociedade, diretores, professores e famílias dos alunos no processo de ensino e aprendizagem.

“A era da informação e do conhecimento pode ser caracterizada pela velocidade das informações e pela busca incessante por novos nichos de mercado”.(Fernando Araújo e Valdenize Assis – Niterói, 2011 pág.11).

É em função da capacidade de agregação que as redes têm um grande potencial para instigar processos de aprendizagem e são defendidas para a implementação de projetos de inovação, nos casos em que os riscos se apresentarem altos demais para cada um dos atores envolvidos, a mediação do professor dever estar presente nesses casos de dificuldades com a globalização e o mundo real, pois com a internet os alunos podem viajar e conhecer muitas culturas e histórias de outros povos e ao mesmo tempo até conseguir intercâmbios, porém a mediação e o planejamento dessa aula é o que pode servir como norteador das atividades internas e externas no mundo dos internautas.

“A construção da perspectiva do ciberespaço está proporcionando a ampliação do significado da expressão liberdade, tanto no plano individual como no coletivo, pelo fato de estabelecer novas perspectivas de comunicação, de construção de decisões coletivas e de interdependência entre as partes que compõem o sistema. Com o ciberespaço cada membro de um sistema dispõe de tecnologias sofisticadas e ágeis para expor suas ideias e estabelecer relações

comunicativas através do mundo virtual. (Orides e Fernando, S.C. 2010, pág.29).

Sendo assim, faz necessário um novo olhar pedagógico para as tendências das novas tecnologias que permeiam o cotidiano dessa criança desde cedo, sendo introduzidas de forma natural em casa, e no seu contexto social, e ao trazer para escola cumpri um papel de se adaptar a essas novas idéias, e principalmente como o docente deverá apoderar-se dessas novas tecnologias e adaptar em seus planejamentos de forma bem organizada como brincadeiras e a tecnologia podem fazer parte de um novo processo de ensino e aprendizagem na escola, aumentando a capacidade de ampliar seus conceitos e valores dentro de uma nova proposta de atuação sempre sendo intermediadas com as novas tendências tecnológicas despertando a curiosidade e o senso crítico de cada aluno ao se deparar com os inúmeros aplicativos de pesquisas e de aprendizagem que podem contribuir para sua formação educativa e social.

3.2- Brincando com os aplicativos.

Conforme a pedagoga e orientadora na área de informática educacional Ana Paula Barros de Paiva, a tecnologia pode ser usada de forma muito natural, sendo mais um recurso que irá favorecer o processo de ensino e aprendizagem, além de apoiar a socialização, pois, quando se fala em recursos tecnológicos na Educação Infantil, não é necessário um equipamento para cada criança, mais que tenha direcionamentos de atividades propostas para que possam perceberem e contribuir com as novas ferramentas tecnológicas desde uma apresentação de uma história em slayds, com Data show, quanto em um aplicativo direcionado de atividades como brincando com as letras do alfabeto e números musicais. Esses são os recursos que o mediador pode ter acessos com facilidades e gratuitamente disponibilizados na internet como aplicativos educativos para cada faixa etária. Quatro equipamentos

por sala já apoiaria muito o uso, logo que, nessa faixa etária, as escolas e professores já estão habituados a utilizar cantinhos dentro da própria sala de aula, e um deles pode ser de tecnologia, onde as crianças podem realizar atividades direcionadas pelo professor.

Ainda há muitas duvidas dos professores que atuam nessa faixa etária, pois não o reconhece como ponto positivo ou que não sabe usá-lo. Sobre as duvidas em relação a montar aulas usando o recurso tecnológico, os educadores precisam se interessar mais por esse assunto, não sendo necessário saber tudo e conhecer todos os recursos, pois o conhecimento vai sendo adquirido com o tempo e com a prática. Além disso, é preciso acreditar que para as crianças criarem é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas e nos temas sugeridos como motivação de busca e respostas.

“Mas, por que a internet exerce tanta atração, principalmente em crianças e adolescentes? Talvez a resposta, seja porque ela nos oferece uma diversidade de conteúdos, nos permite realizar diferentes atividades e nos possibilita vincular informação de forma rápida e simples. O interesse, também, pode estar relacionado com as possibilidades que a internet oferece para a realização de atividades lúdicas, prazerosas e interativas”. (Murachovsky, 2005, pág.138),

Existem inúmeras ferramentas que podem contribuir no processo de ensino-aprendizagem, diversificando os conteúdos que são vinculados na proposta curricular, e introduzidos novas possibilidades em suas atividades com a inclusão dos jogos interativos e os recursos de multimídia, onde contribuirá para um desenvolvimento do raciocínio lógico e rápido, ajudando também na coordenação motora da criança e na troca com o outro.

As Instituições de educação precisam capacitar-se para oportunizar a esses alunos recursos atrativos em suas atividades, estimulando para o uso das novas tecnologias com intencionalidade e direcionamento com as disciplinas da proposta curricular, trabalhando a interdisciplinaridade.

Dessa forma a escola estará preparando o aluno para o futuro, pois precisará ter contato e compreender as tecnologias como fator positivo.

É um grande desafio para o docente transformar o conteúdo formal, em objeto de pesquisa e curiosidade, com o uso das tecnologias, introduzirem-nas nos métodos e na metodologia na busca de um ensino mais interativo.

Em uma escola pública na Rocinha-RJ, tecnologia dentro da sala de aula, onde acontece um projeto piloto de “Escola Inovadora”, mesclando alunos de séries diferentes de um mesmo seguimento Ensino Fundamental, onde era propostos grupos de 6 alunos por grupo, para juntos utilizarem-se de computador, internet, e professores como mediadores, onde eram propostos diferentes temas e possibilidades de aprendizagem para que os alunos buscassem nos sites de pesquisas, as informações necessárias para o desenvolvimento daquela aula, e com os alunos mesclados por séries trocavam experiências entre eles sobre os assuntos abordados pelos professores, nesse espaço seu espaço físico não era um espaço tradicional e sim totalmente inovador com mesas formando grupos de seis alunos de series diferentes com apoio e patrocínio de empresas privadas com parceria com a Rede Pública.

A tecnologia precisa fazer parte da rotina da criança, sem que elas possam perder seu desenvolvimento no coletivo, sem deixar que possam utilizá-la sem um limite e a supervisão de um adulto, para não ser prejudicial o seu desenvolvimento psicomotor e social, essas iniciativas devem servir como um processo de um novo olhar pedagógico em um mundo que busca estar mais próximo de diversas culturas e historias de povos de outros países que estão muitos longes do outro lado do mundo, mas com a internet pode estar muito próximos diante de um pequeno aparelho com acesso a internet.

“Por meio de atividades lúdicas: As crianças manifestam, com evidência, uma aprendizagem de habilidades, transformam sua agressividade em outras relações criativas, crescem em imaginação e se socializam,

melhorando o vocabulário e se tornando independentes.” (Dinello, 2004, pág.30).

Os docentes ao propor uma atividade lúdica por meio das tecnologias digitais precisam de muita dedicação e conhecimento para transformar e adaptar seus conteúdos de uma forma lúdica por meio dos jogos interativos, provocando no aluno um estímulo de desenvolver capacidades de raciocínio lógico, mais também de troca de experiências com o outro, na medida em que estarão desenvolvendo suas habilidades cognitivas e motoras, com os jogos educacionais eles estarão ampliando seus conhecimentos. Existem softwares que apresentam conteúdos práticos e objetivos, baseando-se no lazer e na diversão, contudo a abordagem pedagógica é utilizada na exploração livre e o lúdico para um melhor desempenho na aprendizagem, e como consequência auxilia na construção da autoconfiança e na motivação pela aprendizagem.

“A criação de projetos, programas e espaços lúdicos para criança e jovens significa, então, oferecer a eles a possibilidade de conviver com diferenças individuais e viver experiências das quais são muitas das vezes privados por suas condições sociais ou de saúde. Essa convivência e essa experiência em torno do brincar são facilitadoras do processo de transformação do indivíduo, do grupo e do ambiente social”.(Friedmann, 2012, pág.147).

A escola junto com a comunidade escolar pode criar espaços lúdicos e de acesso à internet, onde possibilite experiências com os alunos, pois os jogos computadorizados foram elaborados para divertir e prender a atenção das crianças, mas pode auxiliar em diversas áreas do conhecimento, desde que o docente adquira conceito e informações necessárias que possam fomentar discussões/descobertas e que despertem a curiosidade desses alunos pela fantasia e o desafio que são embutidos nas habilidades que proporciona os jogos interativos no ambiente escolar.

Portanto, é possível que as brincadeiras tradicionais e as novas tendências das tecnologias podem contribuir para um ensino de qualidade e de experiências individuais e no coletivo, desde que o professor seja um mediador no processo de ensino e aprendizagem desse aluno no ambiente escolar.

Considerações finais

A partir de pesquisas bibliográficas, vemos que a criança aprende enquanto brinca. Assim, a criança com os jogos e as brincadeiras consegue estabelecer uma relação natural onde extravasa suas emoções e compartilha com o outro, ampliando sua capacidade de aprendizagem, a educação vem sendo modificada desde os primórdios de sua história, onde as primeiras tecnologias foram à descoberta da caneta e do papel e assim surgiram os livros, revistas e jornais onde foram passados de geração em geração, por muito tempo, essa evolução foi acontecendo e suas mudanças foram tomando cada vez mais presentes, até que chegam os computadores, celulares, tablets e brinquedos eletrônicos onde são presentes a todo momento na vida do indivíduo e na escola, com isso, é imprescindível que o ambiente escolar possibilite espaços de aprendizado, compartilhamento de saberes e tecnologia como meio de interatividade entre os alunos em sala de aula.

Considerando que ao longo do estudo, que a infância é um momento que marca a vida da criança, e o brincar devem estar presentes na escola, deve ser estimulado e promovedor de novas experiências e descobertas, sempre com a mediação de um adulto, pois o avanço dos brinquedos eletrônicos e as novas tendências tecnológicas estão muito presente na escola e na vida social do indivíduo, nesse caso o professor desempenha um papel importante para a mediação e adaptação em seus conteúdos planejados em sala de aula.

As novas tendências das tecnologias transformam no indivíduo o conceito de conhecimento e, dentre os novos meios de comunicar-se que apresentam a internet com inúmeros aplicativos que podem auxiliar os docentes em seus planejamentos fazendo uma adaptação dos conteúdos e

suas disciplinas, sem dúvida causará uma revolução pedagógica em sala de aula e na educação.

A rede de internet vem sendo uma grande aliada da educação, pois vem cativando o aluno, facilitando no processo de ensino-aprendizagem, ajudando a desenvolver a capacidade de pesquisa e ampliação das relações sociais e de exploração dos meios de informações e comunicações.

A escola precisa apostar no uso de ferramentas tecnológicas no ensino, para que possam destacar se pela inovação e atualização com as mais modernas tendências pedagógicas, e é preciso estudar as melhores formas de emprega-las a fim de trazer benefícios para os professores e alunos, aumentando a motivação de ambos em sala de aula.

Que este trabalho possa, a partir das reflexões propostas, contribuir para a formação dos professores, e fomentar a importância de adaptar suas propostas pedagógicas tradicionais com as novas tendências tecnológicas digitais para um melhor desempenho e desenvolvimento da aprendizagem na educação.

Referências

- ARIËS, Philippe. História Social da Criança e da Família. Rio de Janeiro: LTC, 2ª ed, 2006.
- Daniela Barros e Felipe Demartini, História dos brinquedos, No portal da Revista, 2009.
(<https://www.alobebe.com.br/revista/historia-dos-brinquedos.html,51>).
- DINELLO, R. Os jogos e as ludotecas. Santa Maria: Pallotti, 2004.
- FRIEDMANN, Adriana. O brincar na educação infantil: São Paulo: Moderna, 2012.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2005.
- MANTO AN, Maria Teresa Egler. *Caminhos pedagógicos da inclusão*. São Paulo, Memnon Edições Científicas, 2001.
- MEZZAROBÀ, Orides e GALINDO, Fernando, Democracia eletrônica: S.C.: ed.Prensas Universitárias de Zaragoza (eds), 2010.
- MURACHOVSKY, Fernanda. Jovens preferem internet à TV. In: Aprendiz, 2005. Apostila da AVM: Educação e Tecnologia: (<http://aprendiz.uol.com.br/content.view.action?uuid=0a018d5e0af47010001a139987ecb9d>>Acesso em: 08 agosto 2007.
- Na revista do caderno O Globo – Economia – 31/10/2004 em Jogos Made in Brasil.
- OLIVEIRA, Zilma Ramos de. Educação infantil. São Paulo: Cortez, 2005 – (Coleção Docência em Formação).
- PAIS, Luiz Carlos. Educação Escolar e as Tecnologias da informática – 1ª ed, Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
- Pesquisa na Web: www.youtube.com/watch?v=u56apjvyrqw (Rocinha – RJ, 12/03/2013).
Inclusão digital dos professores da Rede pública com Gov. Federal.

Revista Guia Prático para professores - Educação Infantil. Ed. Escola, Novembro, 2013.
(Aprendendo com a tecnologia – Pedagoga Ana Paula Barros de Paiva).

SALES, Romulo. Revista de Estudos em linguagem e tecnologia – Artefactum, 2015.
(<http://lattes.cnpq.br/6486112937600272>).

Significado de Empoderar. <https://www.significados.com.br/empoderar/> Araújo e Assis.
Redes Sociais em sala de aula: Niterói, ed. Da UFF, 2011.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. (tradução de Maria da Penha Vila Lobos, 2ª ed, São Paulo: Ícone, 1988.

_____, Lev Semenovich. A formação Social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

Anexos

Tecnologia na Escola

Trabalho de pesquisa de campo:

EDI – Sebastião Tavares do Nascimento;



Em parceria com a Escola Sebastião Tavares do Nascimento (que atende 150 crianças na faixa etária de 4 a 6 anos) e a ONG – CEPROSP

(Centro Cultural e Social da Prosperidade – CAMPO/REDE), disponibilizou uma semana do dia D (dia Nacional da inclusão digital – 27/03 à 31/03/2017), onde conseguimos alguns equipamentos de computador/internet, para serem disponibilizados para esse projeto de Tecnologia na escola, dando acesso os alunos das cinco turmas de educação infantil com jogos educativos direcionados para algumas temáticas sugeridas pelos professores e a ONG, os alunos participaram dessa oficina interativa em duplas para cada computador, sempre com mediação e orientação, da forma que poderiam utilizar e respeitar a vez do colega, e assim foi bastante notório a participação e o entrosamento entre os jogos educativos e os conteúdos disponibilizados. Não tiveram dificuldades nas habilidades pareciam muito inteirados e com facilidades em realizar, já fazia parte do seu universo, os aplicativos tornou um mecanismo muito interessante para aprendizagem, pois no início pensaram em tratar-se de apenas um jogo normal (jogos de computadores), porém ao manipularem foram percebendo os conteúdos educativos tais como: Cores, números, letras, noções de quantidades, pequeno/grande, etc....Tudo que os alunos já tinham visto em sala de aula de forma mais tradicional nas atividades com folhas e lápis, pelos seus professores, com habilidades e competências que são de sua própria faixa etária.

Vejo a importância de um projeto que insira as duas habilidades (propostas) em um contexto para que as crianças possam perceber que a tecnologia pode ser utilizada como ferramenta de ampliação em seus conhecimentos, e adquirindo muito mais experiências nas relações com seu letramento/aprendizagem de forma prazerosa e brincando.



“Segundo Vygotsky (1984), tem importante papel no desenvolvimento cognitivo da criança à medida que sistematiza suas experiências e ainda colabora na organização: A criança, por meio da brincadeira reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento.”

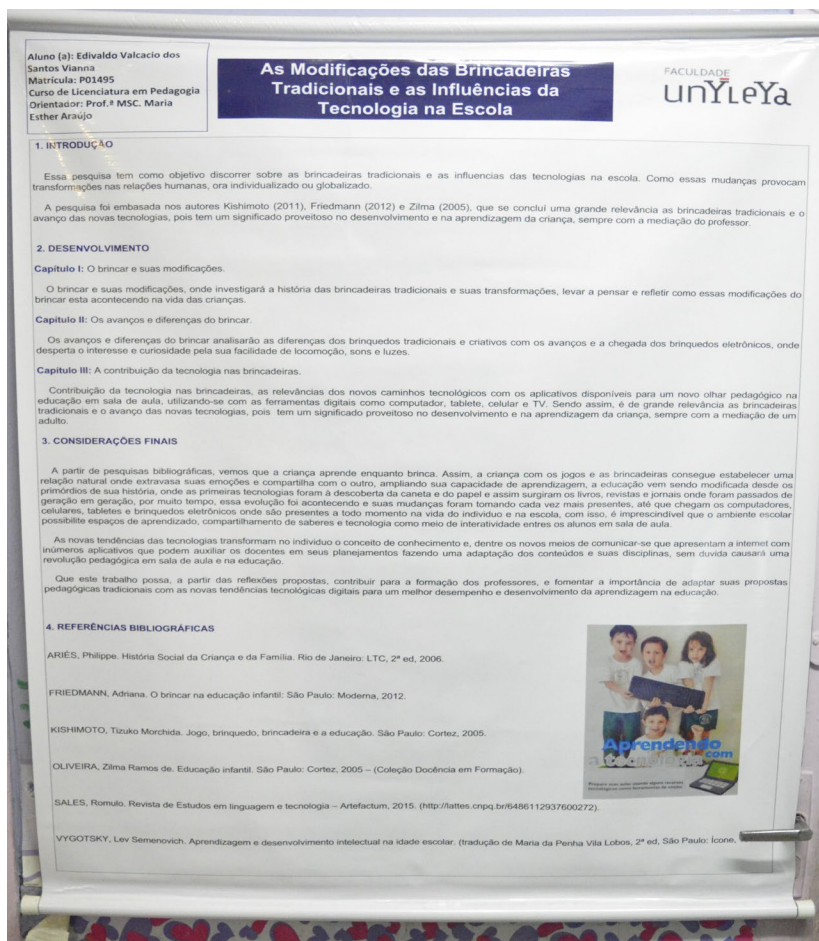
Com isso, percebo a grande contribuição que a tecnologia pode influenciar nas praticas pedagógicas na vida dos alunos desde muito pequeno, mais não descarto a importância do professor como mediador do processo; deixando claro o seu olhar na interação, na socialização e na experiência com os outros, deixando assim que tenham suas próprias experiências.

Nessa pesquisa de campo o papel do professor/educador é de sempre ser o mediador, investigador e sempre propondo momentos prazerosos que possam ser inovador e ao mesmo tempo despertar o interesse do aluno para sua proposta pedagógica e ao mesmo tempo não perder a essência do coletivo de construir coisas juntos, onde as possibilidades de aprendizagem possam ser ampliadas no seu letramento tecnológico.

Percebo que a tecnologia/Escola ainda seja um processo novo e desconhecido para o professor, porém muitas pesquisas apontam uma grande eficácia na aprendizagem a partir de uma pratica pedagógica, é claro que o professor necessitaria de uma formação continuada dentro do tema Tecnologia/Contextualização, para que possa inserir de forma inovadora e ao mesmo tempo atingir os objetivos de uma proposta pedagógica.

Vivemos em um século completamente digital, onde as crianças já nascem inclusas no mundo digital em suas casas, dessas variadas tecnologias pelas suas famílias, porém não tão direcionadas para uma proposta pedagógica, somente na escola, que o professor terá essa grande visão de inserir seus conhecimentos pedagógicos com as

ferramentas que a tecnologia traz para o processo de aprendizagem nesse século.



“O aluno Gabriel (nome usado) ao participar da oficina de tecnologia/Escola, tendo acesso ao computador, não demonstrou novidade, pois o mesmo já fazia parte de seu cotidiano, porém ao acessar os aplicativos propostos, identificou-os como muito legal e repetia os conteúdos assim vistos a cada etapa do jogo educativo.”

Percebi que esse aluno já tinha uma facilidade em utilizar-se da ferramenta, teve algumas particularidades como, achar que tocar na tela o jogo iniciaria, porém com a mediação, percebia que precisava usar o teclado e o mouse, e ter a ajuda do seu colega de equipamento para prosseguir o jogo.

De acordo com Vygotsky (1984, p97) “A brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distancia entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado por meio da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz”.



“A aluna Ana (nome usado), ao perceber que o computador podia ser tocado, teve receio. Pois em uma de suas falas, o computador era de adulto, mais com a mediação conseguiu, utilizar-se e participou do processo.”

Como Ana, existe muitos alunos e até mesmo professores que tem um medo em tocar no computador, pois é como um elefante branco, mais conseguir fazer parte desse recurso tecnológico e de ter acesso a ele

como forma de inserir em sua prática pedagógica para uma aprendizagem será um grande avanço na escola.

Relato da Prof. Danusa – A atividade foi realizada de forma divertida e ambientada ao nosso projeto escolar. As crianças tiveram oportunidade de explorar uma nova ferramenta o computador. E foi perceptível que a familiarização (mesmo tão pequenos) já estavam conectados. Muito importante pontuar que as crianças ficaram entusiasmadas, pois, o jogo trouxe desafios pertinentes com a faixa etária e o grau de dificuldade de cada um, complementando com os conteúdos trabalhados em sala de aula. As vezes, como profissionais da educação refletimos com certa preocupação em relação a valorização da infância, seus direitos básicos que inclui brincar, aprender, entre outros. E com advento tecnológico somos diariamente provocados por novas mídias, novos recursos, poder participar de uma atividade tão motivadora, é simultaneamente compreender que não podemos projetar um futuro sem o uso da tecnologia, e esta vem agregar.

“O aluno Marcos (nome usado), esse demonstrou mais inteirado com o equipamento, mais tinha uma particularidade, queria utilizar-se sozinho sem deixar o colega participar, um pouco egocêntrico”.

A importância do professor como mediador, tem ligação direta nesse tipo de situação, pois a criança traz de casa sua particularidade de não saber dividir e respeitar a vez do outro, muitas das vezes são crianças que não tem outras crianças em casa. Desse modo a mediação do professor tem um processo significativo na vida dessa criança e quando a Escola consegue integrar a família, esse processo fica muito desenvolvido e prazeroso.





“Freitas apud Lopes (1996) nos diz: nenhum conhecimento é construído pela pessoa sozinha, mais sim em parceria com as outras, que são os mediadores. Portanto deverá ser levada em consideração a importância da intervenção do educador, que tem o papel de mediador do processo, provocando avanços que não ocorrerão espontaneamente.”

Nessa trajetória percebi que o jogo educativo tem uma relação direta com o desenvolvimento infantil, onde permitem a criança vivenciar sensações e possibilidades que as seguirão para o resto de sua

vida, como regras de comportamentos, valores e como agir em situações adversas.

“Segundo Vygotsky (1984), atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos”.



Tenho como proposta, aos professores e educadores da educação infantil, disponibilizar-se mais para as novas tendências educacionais e tecnológicas, onde pode sistematizar suas práticas pedagógicas em diversos aplicativos disponibilizados pelo acesso a internet, lembrando que podem fazer uma relação com as competências que desejam aplicar segundo seu planejamento e PPP/PPA, não esquecendo a importância da mediação e na construção dos valores e o envolvimento da Escola/Família.

Entende-se que esse trabalho tem como reflexão a contribuir para a formação dos professores, e fomentar a importância de adaptar suas propostas pedagógicas tradicionais, com as novas tendências tecnológicas digitais, para um melhor desempenho e desenvolvimento da aprendizagem em sala de aula e na educação infantil, pois sem dúvida causará uma revolução pedagógica.