RESUMO

O presente artigo tem por objetivo apresentar a importância da ludicidade na Educação Infantil, explorando suas potencialidades, que a tornam uma ferramenta pedagógica imprescindível. Jogos e brincadeiras fazem parte da infância, e por isso estão presentes na vida dos alunos da Educação Infantil. As atividades lúdicas podem ser facilitadores para a prática pedagógica. No ambiente escolar, cada aluno possui suas especificidades. É fundamental respeitar as diferenças e as individualidades, considerando a realidade vivida pelos educandos. A interação dos alunos com tudo o que a vida escolar apresenta, faz com que as vivências produzidas resultem em experiências importantes para o seu desenvolvimento comunicativo. As novas tecnologias estão presentes nas propostas lúdicas. Os docentes precisam se adequar às mudanças, pois as novas gerações aprendem cada vez mais cedo a utilizar os recursos. É necessário pensar o uso dessas tecnologias no ambiente escolar, estabelecendo critérios para boas escolhas, brincadeiras e jogos que explorem a criatividade das crianças. Para tornar isso possível, o professor deve atuar como mediador para a construção do conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade; Criatividade; Mediação.

INTRODUÇÃO

A palavra lúdico remete à divertimentos, jogos e brincadeiras. A ludicidade está presente na vida dos alunos da Educação Infantil. O ato de brincar faz parte da infância, e deve ser explorado na escola, pois se trata de uma ferramenta pedagógica imprescindível.

Neste artigo, pretende-se evidenciar a importância do lúdico, e de que forma jogos e brincadeiras podem ser facilitadores para a efetiva execução das propostas presentes nos planejamentos.

A importância da pesquisa está em rever e analisar o tema, pensando na atuação do docente em sala de aula e reunindo as potencialidades do lúdico como instrumento de aprendizagem. Para isso, foi realizado um amplo levantamento bibliográfico.

A aprendizagem, por meio do lúdico, é significativa e prazerosa. Enquanto brinca, o aluno está aprendendo importantes valores e adquirindo habilidades que o ajudarão em várias áreas do conhecimento.

Será apresentado como a ludicidade contribui para o desenvolvimento da comunicação das crianças. Em uma sala de aula, não há homogeneidade de pensamentos e personalidades, cada um possui aspectos únicos. É fundamental considerar as diferenças e as individualidades, e respeitar a realidade vivida pelos educandos. A interação dos alunos com as demais crianças, com os professores, e com tudo o que a vida escolar apresenta, faz com que as vivências produzidas resultem em experiências importantes para o seu desenvolvimento comunicativo, a partir de novas relações sociais, saber ouvir o outro e respeitar as ideias distintas.

Há diferentes concepções sobre o assunto. O contexto histórico é indispensável para entender como o tema da ludicidade tornou-se uma prática pedagógica fundamental na educação.

O texto também ressalta o lúdico, utilizando novas tecnologias. Recursos tecnológicos são apresentados às novas gerações cada vez mais cedo, e muitas crianças já são alfabetizadas dentro desse universo. Os professores precisam se adequar às mudanças, que seguem avançando rapidamente, articulando o uso dessas ferramentas ao ambiente escolar. É necessário refletir sobre critérios para boas escolhas, brincadeiras e jogos que explorem a criatividade das crianças, considerando o fato de que deve ser algo atraente para os alunos, para que o ensino seja agradável e prazeroso.

O último capítulo aborda o papel do professor, como mediador para a construção do conhecimento, através da ludicidade. O lúdico auxilia no processo de aprendizagem para gerar conhecimento. As atividades devem ser atrativas, e as crianças apreciam o fato de poderem aprender de forma alegre. Dentro dessa conjuntura, a figura do educador como mediador é bastante relevante. Encorajar os alunos a participarem ativamente das propostas, estimula o pensamento criativo das crianças. Jogos e brincadeiras com uma proposta bem definida, com avaliações para possíveis adequações e criticidade em sua aplicação, são fundamentais na Educação Infantil.

UMA BREVE VISÃO SOBRE A CONCEPÇÃO DO LÚDICO E SEU CONTEXTO HISTÓRICO

Para adentrar o universo lúdico, é inestimável a compreensão sobre a concepção dos pesquisadores a respeito do tema.

De acordo com Luckesi (2002) apud Silva (2011, p. 18), as atividades lúdicas provêm de várias áreas do conhecimento, principalmente quando se fala sobre o seu papel

na vida humana.

Segundo Kishimoto (1994, p. 109), as diferentes culturas existentes possuem maneiras distintas de enxergar a criança, de como tratá-la e também de como educála. Entre as antigas visões sobre o assunto, uma concepção negativa é a que define a criança como um ser inacabado, incapaz de contribuir com algo munido de originalidade. Contrário a essa visão, a partir do século XVIII, Rousseau, em sua obra Emílio, aborda a infância, que possui suas especificidades, e tem uma natureza própria a ser desenvolvida.

Quando pensamos nas múltiplas possibilidades de jogos e brincadeiras que podem ser utilizados na educação infantil, notamos que muitas delas envolvem o desenvolvimento da criança em sua totalidade, possibilitando a apreensão de conhecimentos que auxiliam o educando em diversas áreas. Ronca e Terzi (1995, p.98) apud Oliveira (2017, p. 4) explicam que:

Pelo lúdico a criança" faz ciência", pois trabalha com imaginação e produz uma forma complexa de compreensão e reformulação de sua experiência cotidiana. Ao combinar informações e percepções da realidade, problematiza, tornando-se criadora e construtora de novos conhecimentos.

Bruner (1976) apud Kishimoto (1994, p. 115), aponta que o ato de brincar é fundamental para a exploração. A criança, quando está em um ambiente sem pressões, fica diante de uma zona favorável para averiguar possíveis soluções aos problemas que encontra. O autor acrescenta ainda que essa vivência conduz a criança a ser mais flexível e pensar em opções de como pode agir.

Compartilhando de uma visão semelhante, Carvalho (1992, p.14), ressalta que o jogo na vida da criança tem um papel bastante significativo, pois ao brincar, ela pode manusear e explorar o que a rodeia, utilizando seu corpo e sua mente, sem a pressão de um adulto, e isso a leva a ter sentimentos de liberdade.

O nosso país apresenta imensas desigualdades sociais, e em muitas periferias, a escola representa o único espaço de convivência, já que uma infinidade de bairros não dispõe de locais adequados para a prática de lazer e cultura. Neste sentido, possibilitar à criança o brincar na escola é oportunizar maneiras para que ela crie esses sentimentos de liberdade citados pelo autor.

Quando falamos em ludicidade, estão envolvidos diversos recursos, como jogos de tabuleiros, danças, gincanas, brincadeiras em grupo, dentre outros. Muitos pesquisadores trabalham a relevância e os aspectos do brinquedo na formação da criança. De acordo com Poletto (2005, p. 68), o brinquedo possui características peculiares, e na maioria das vezes, a criança, quando está brincando, não somente contempla ou registra as imagens, ela manipula o brinquedo, constituindo novas significações. Essas representações vão se tornando personalizadas, e a relação com os objetos formam esquemas que se replicam com outros objetos durante toda a vida.

Ao longo da história, existiram muitas concepções a respeito da ludicidade no ambiente escolar. Algumas indicavam a pertinência das brincadeiras e jogos livres, outras entendiam como desnecessárias, ou que serviam apenas para preencher um tempo livre no final das aulas. (SILVA, 2002, p. 22).

LUDICIDADE E COMUNICAÇÃO

Há evidências consistentes de pesquisas e bases teóricas que apontam que brincar de faz de conta contribui para o crescimento das habilidades criativas, cognitivas e socioemocionais, que serão favoráveis no ambiente escolar. Este é o motivo dos currículos recomendarem aos professores a promoção intencional de competências simbólicas infantis. (KLUGMAN; SMILANSKY, 1990; RIVKIN, 1986 apud BONDIOLI, 2017, p. 57).

Ao brincar, a criança vai construindo significativas habilidades, e nesse processo, estabelece relações com outros alunos. Naturalmente, há divergências no pensamento, e isso os leva a ouvir os demais, a interagir em situações diversas, que podem ser inclusive inesperadas. Tudo isso acontece espontaneamente, e essa experiência permite que o aluno se expresse, aprenda a trabalhar em grupo, respeite as diferenças, e assim, se desenvolva na forma de se comunicar.

Bacelar (2009) apud Silva (2011, p. 24), reconhece que o lúdico, como experiência plena de vivência, permite ao sujeito um estado de consciência ampliada, sendo que as experiências do passado são restauradas no contato com o presente, e contribuem em todo o espaço que permeia as relações humanas vividas posteriormente, como o convívio em família, vínculos de amizades, no trabalho, e claro, na escola.

O jogo, como atividade lúdica, é um facilitador do processo educacional, e vem sendo estudado não somente por profissionais da educação, mas também da saúde, por colaborar para os processos cognitivos e para a formação da personalidade. Participar de jogos lúdicos com outros educandos concede um senso de pertencimento, aceitação e acolhimento, e leva a criança a fazer o mesmo com os demais. A condição de poder contar com o outro, e de também de estar à disposição dos colegas, traz confiança, possibilitando que o indivíduo se coloque diante de novas situações lúdicas, ampliando de forma positiva suas relações e sua comunicação.

(HAETINGER; SILVA; 2013, p. 53).

Não é brincar por brincar. A proposta

pedagógica deve ser criada de forma muito bem fundamentada, que tenha por objetivo o desenvolvimento das potencialidades dos sujeitos, bem como suas habilidades sociais, cognitivas, físicas e emocionais.

"Por meio das atividades lúdicas, a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente". (OLIVEIRA; FERREIRA, 2017, p.

3).

Bachelard (1988, p. 93-137) apud Kishimoto (1992, p. 110), afirma que todo adulto possui dentro de si uma criança, que ele retorna à infância através da imaginação e da memória, e que as situações ocorridas remodelam os novos fatos vividos, com um novo olhar e uma nova luz.

A exposição da autora corrobora a visão de como os fatos vividos na infância, em cada detalhe, influenciam a visão de mundo do sujeito, e mais do que isso, passam a interferir em quem ele é, nas decisões que ele toma diante dos muitos dilemas que a vida apresenta. Da mesma forma, devemos também refletir acerca de como isso pode contribuir nos aspectos comunicativos.

Acerca da concepção sócio-histórica do ato de brincar, Vygotsky (1989) apud Poletto (2005, p. 68), esclarece que há várias funções desempenhadas pelo brinquedo, e que elas amparam o desenvolvimento infantil. Brincar possibilita inserir a criança em um mundo de ilusões, promovendo uma transição entre pensamento e objeto real, além de atuar diretamente no campo cognitivo.

O mundo de fantasias propiciado pela ludicidade é representado de maneiras diferentes por cada criança. As especificidades que o aluno leva à escola também devem ser exploradas, para que o educando tenha a oportunidade de se expressar, de mostrar a maneira como enxerga o mundo. Ouvir o que o outro tem a dizer sobre a brincadeira também é importante, mesmo que seja um pensamento distinto. Esse processo de comunicação concede uma abrangência maior de visões possíveis e dá a criança o entendimento de que a ato de se comunicar, respeitando o espaço do outro, está presente não apenas na brincadeira, mas em todas as situações do cotidiano.

O LÚDICO, UTILIZANDO NOVAS TECNOLOGIAS

A escola, enquanto instituição social é convocada a atender de modo satisfatório as exigências da modernidade. Se estamos presenciando estas inovações da tecnologia é de fundamental importância que a escola aprenda os conhecimentos referentes a elas para poder repassá-los; pois, é preciso que a escola propicie esses conhecimentos e habilidades necessários ao educando para que ele exerça integralmente a sua cidadania. (PINTO, 2004, p. 2).

Nos dias atuais, as inovações tecnológicas apresentadas são diversas, e passam a ser inseridas em atividades pedagógicas na escola.

Muitos alunos das novas gerações têm aprendido desde cedo a utilizar smartphones, tablets, vídeo games, e outros recursos. É comum observar muitas crianças com conhecimento adquirido sem o auxílio de nenhum adulto. Utilizar este fator em benefício da educação é um desafio ininterrupto para os docentes.

Para compreender a relevância das novas tecnologias, observando as possibilidades de utilização em sala de aula, é primordial a dedicação dos professores, que devem conhecer as muitas ferramentas e pensar em como utilizá-las. Além disso, a atualização passa a ser um compromisso essencial para os docentes.

A formação de professores em novas tecnologias permite que cada professor perceba, desde sua própria realidade, interesses e expectativas e como as tecnologias podem ser úteis a ele. O uso efetivo da tecnologia por parte dos alunos passa primeiro por uma assimilação da tecnologia pelos professores. (MERCADO, 2002, p. 27).

O avanço das novas tecnologias viabilizou a criação de ferramentas para os educadores, e isso pode produzir tarefas dinâmicas, inovadoras e que resultem na apropriação de habilidades e competências por parte dos alunos. É fundamental reconhecer a importância desses instrumentos, mas antes de aplicá-los, dominar suas funcionalidades.

Essa não deve ser a única ferramenta, mas sim incorporada às demais. Muitas crianças passam tempo excessivo na frente das telas, e brincadeiras que envolvam esforço físico devem continuar a fazer parte da rotina escolar. Elas ajudam as crianças a construírem autonomia e muitos desafios propostos podem romper com as suas próprias limitações.

As propostas lúdicas auxiliam os alunos a aprenderem a controlar sentimentos e emoções. É preciso persistir, criar estratégias, desenvolver a capacidade de observação, saber ganhar e também saber perder. Há muitos valores envolvidos, e isso é benéfico para a vida das crianças.

O educando de hoje é um nativo digital, possuindo surpreendentes habilidades para lidar com as tecnologias. Isso exige que o professor compreenda essa realidade e crie condições para incorporar as conquistas tecnológicas à educação, dinamizando suas estratégias de ensino, para poder contribuir,

assim, na formação de cidadãos críticos, éticos e autônomos. (SILVA, 2019, p. 2).

Nos dias atuais, a modernidade trouxe mudanças à vida na infância. A forma de brincar mudou em muitos lugares, e as brincadeiras tradicionais foram substituídas por jogos eletrônicos.

Quando se questiona às crianças suas preferências lúdicas atualmente, certamente na resposta estão diversos objetos, parcerias, espaços, ambientes, práticas e mediações, no entanto, não há como excluir a presença das tecnologias, que possuem um papel de destaque, e isso está claro nos discursos que citam as mudanças no brincar entre as gerações. (FANTIN; MULLER, 2017, p. 177).

O termo dieta midiática é utilizado para explicar a necessidade de se controlar o acesso aos aparelhos eletrônicos, porque muitas crianças fazem o uso sem nenhuma restrição ou supervisão de um adulto e sem tempo determinado para uso.

[...] em suas "dietas midiáticas" os jogos consomem tempo considerável da rotina de muitas crianças na contemporaneidade. No entanto, a especificidade do tempo e do consumo dos jogos digitais varia conforme a cultura e as condições de viver a infância, sobretudo em relação ao acesso e pertencimento à cultura digital. (FANTIN, 2015, p. 198).

Outro ponto importante a discutir é a exclusão digital presente no Brasil, ainda mais evidente com a pandemia do novo coronavírus. Muitas crianças ficaram sem acesso remoto, fator que aumentou ainda mais as desigualdades.

Fantin e Muller, (2017, p. 180), apontam que a escola tem papel fundamental no uso das tecnologias, contribuindo para minimizar as diferenças da exclusão digital, com mediação e problematização, inclusive com as famílias dos estudantes. Desta forma, passa a existir mais qualidade no uso, respeitando as particularidades das crianças e enriquecendo a cultura infantil.

Adequar-se aos espaços físicos disponíveis é também uma tarefa que depende das particularidades de cada unidade escolar. Seja para as atividades tradicionais ou com a utilização de novas tecnologias, é preciso definir estratégias para uma realização adequada. Há escolas que dispõem de materiais e outras que sequer possuem computadores.

O PROFESSOR COMO MEDIADOR PARA A CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO, ATRAVÉS DO LÚDICO

Segundo Rubem Alves (1980, p. 27):

Talvez que um professor seja um funcionário das instituições que gerenciam lagoas e charcos, especialista em reprodução, peça num aparelho ideológico de Estado. Um educador, ao contrário, é um fundador de mundos, mediador de esperanças, pastor de projetos.

Despertar a curiosidade do aluno é uma tarefa essencial na educação. Rubem Alves (1980, p. 27), cita que o educador é um fundador de mundos. A criança, quando instigada, é criativa, pensa o mundo de forma questionadora e tem ideias que a levam a um universo imaginário. A criatividade desenvolve importantes habilidades, por meio da experiência. O autor também cita a mediação de esperanças. Dentro da sala de aula, todos os dias nos deparamos com diversas situações, por vezes comoventes, e muitos alunos apresentam problemas decorrentes de questões difíceis que são vivenciadas ainda na infância. Para muitos deles, a escola é o único espaço para conviver com outras crianças, para brincar e para receber a atenção que tanto precisam. Por isso, só entende o que é mediar esperanças quem realmente vive essa realidade, enxerga cada história como única, e educa com um olhar amoroso.

De acordo com Kant, o conhecimento é, em parte, produzido pelo próprio sujeito. O que o professor transmite é apenas informação. Sendo assim, o papel do educador é realizar constantemente uma mediação, promovendo o desenvolvimento de sujeitos autônomos, críticos e conscientes da realidade que os cerca.

A atividade lúdica contribui para o processo de aprendizagem e para a construção do conhecimento. É preciso que ela seja prazerosa, e isso deve fazer parte da estratégia do educador, porque as crianças valorizam o fato de ter um aprendizado divertido e alegre.

A criatividade das crianças precisa ser estimulada, e propostas lúdicas incorporadas às tarefas lúdicas na Educação Infantil, potencializam a formação de pensamento e visão de mundo dos educandos.

O lúdico na educação trabalha com a imaginação das crianças, e faz parte do processo de construção do conhecimento. O papel do educador deve ser o de mediar a aprendizagem, escolhendo adequadamente as atividades, de acordo com o objetivo proposto. Escolher brincadeiras que contribuam para a formação dos alunos, que os faça serem capazes de tomar decisões, pensar em suas atitudes, através de estímulos para encarar desafios. É fundamental a atuação efetiva do professor, no acompanhamento e supervisão das atividades, realizando intervenções com parcimônia, quando necessário.

"Diferentemente de décadas anteriores onde o professor era visto como transmissor de conhecimentos, hoje deve atuar como mediador participativo". (PINTO, 2004,

p.3).

Uma sala de aula permite infinitas possibilidades. Cada aluno tem suas especificidades, e conseguir fazer com que todos se desenvolvam durante as aulas é um grande desafio. A ludicidade é uma ferramenta pedagógica essencial, e permitir que a criança explore o seu imaginário, pense em resoluções para problemas que a atividade propõe, trabalhe em equipe, reconheça suas limitações e persista, quando não atingir o objetivo, são fatores determinantes, que colaboram não somente na infância, mas que vão formando um cidadão capaz de aceitar frustrações, que compreenda as dificuldades que a vida apresenta, e que saiba extrair um aprendizado de todas as situações. Um educador participativo oportuniza situações para que isso aconteça, observando quem são seus educandos e o que eles precisam em cada momento da vivência escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dado o exposto na pesquisa, observa-se que viver a infância de maneira concreta passa também pela experiência do lúdico, de um desenvolvimento prazeroso, de maneira integral, vivenciando também na escola os jogos e brincadeiras, que resultarão em memórias afetivas indispensáveis.

Ao brincar, a criança constrói habilidades sociais, cognitivas, físicas e afetivas, estabelece relações com outros educandos, tem a oportunidade de se expressar e trabalha em grupo. Dessa forma, o aluno desenvolve a arte de se comunicar.

As novas tecnologias permitem aos educadores utilizarem instrumentos pedagógicos inovadores, mas é importante ressaltar que deve existir critério para utilizá-los de forma adequada, dentro da proposta estabelecida.

Levando em consideração a exclusão digital existente no Brasil, ainda mais ressaltada em função da pandemia do novo coronavírus, a atuação da escola para minimizar as desigualdades, alertando sobre a necessidade de mais qualidade no uso das novas tecnologias pelas crianças, bem como os conteúdos e tempo diante das telas, é essencial e tem um papel transformador na sociedade.

Através da observação do levantamento bibliográfico, fica evidenciado que o lúdico no ambiente pedagógico reforça importantes valores para a vida das crianças, que as acompanharão em todas as fases da vida. Nessa conjuntura, o papel do educador como mediador é bastante significativo, e deve ser um compromisso, que se efetua com um olhar sensível às especificidades de cada aluno, respeitando os diferentes níveis de aprendizagem.

Despertar a criatividade do educando contribui para que ele se desenvolva, pense o mundo que vive de forma questionadora. Tudo isso potencializa a formação de pensamento e visão de mundo das crianças.

Diante do que foi apresentado no artigo, podemos concluir que as atividades lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento das crianças. O brincar faz parte da infância, e através da imaginação, da fantasia, e da habilidade de criar, as soluções para as atividades propostas contribuem para a formação dos alunos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. Conversas com quem gosta de ensinar. São Paulo: Cortez, 1980.

CARVALHO, Ana Maria Almeida; MAGALHÃES, Celina M C; PONTES, Fernando A R; BICHARA, Ilka D. Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca: o Brasil que brinca. São Paulo. Casa do Psicólogo, 2003.

HAETINGER, Max Gunther; SILVA, Daniel Vieira da. Ludicidade e

Psicomotricidade. 1.ed. Curitiba: IESDE Brasil, 2013.

LEITE, Flamarion Tavares. 1º Lições sobre Kant. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2015.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. Novas tecnologias na educação: Reflexões sobre a prática. Maceió: Edufal, 2002.

SILVA, Fabiana Fernandes. A vivência lúdica na prática da educação infantil: dificuldades e possibilidades expressas no corpo da professora. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Educação - Processos Socioeducativos e Práticas Escolares) – Universidade Federal de São João del-Rei, 2011. Disponível

em: <https://www.ufsj.edu.br/portal2-

repositorio/File/mestradoeducacao/Dissertacao%20Fabiana%20Fernandes%20da% 20Silva.pdf>. Acesso em 28/12/2020.

BONDIOLI, Anna. O Adulto como Tutor na Promoção do Jogo Simbólico das Crianças. Florianópolis: NUP (Núcleo de Publicações da Universidade Federal de

Santa Catarina – UFSC), 2017. Disponível em:

<https://nupedoc.ufsc.br/files/2017/10/A-CRIAN%C3%87A-E-O-BRINCAREbook.pdf.> Acesso em 15/12/2020.

FANTIN, M. Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, Colômbia, v. 13, jan./jun.

2015. Disponível em:

<http://revistalatinoamericanaumanizales.cinde.org.co/?page_id=4252> . Acesso em:

21/12/2020.

FANTIN, M.; MULLER, Juliana C. As crianças, o Brincar e as Tecnologias. Florianópolis: NUP (Núcleo de Publicações da Universidade Federal de Santa

Catarina – UFSC), 2017. Disponível em: <https://nupedoc.ufsc.br/files/2017/10/ACRIAN%C3%87A-E-O-BRINCAR-Ebook.pdf>. Acesso em 20/12/2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. PESPECTIVA. Florianópolis, UFSC/CED, NUP, n. 22, Janeiro de 1994, p. 105-128. Disponível em: <https://fapb.edu.br/wp-content/uploads/sites/13/2018/02/especial/10.pdf>. Acesso em: 10/11/2020.

OLIVEIRA, Carla Mendes de; DIAS, Adiclecio, Ferreira. A Criança e a Importância do Lúdico na Educação. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 02, Ed. 01, Vol. 13, pp. 113-128 Janeiro de 2017. ISSN:2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ludico-na-educacao>. Acesso em 08/10/2020.

POLETTO, Raquel Conte. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. Psicologia em Estudo, Maringá, v. 10, n. 1, p. 67-75, jan./abr. 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/pe/v10n1/v10n1a08.pdf>. Acesso em: 22/10/2020.

PINTO, Aparecida Marcianinha. As novas tecnologias e a educação. Disponível em:<http://files.novastecnologias9.webnode.com/2000000011e2d91f276/AS_NOVA S_TECNOLOGIAS_E_A_EDUCACAO.pdf>. Acesso em: 15/11/2020.

SILVA, Jaciane Gomes. Novas tecnologias e ludicidade: a importância dos jogos na aprendizagem. Disponível em: <http://www.pe.senac.br/cte/senac2019/pdf/poster/NOVAS%20TECNOLOGIAS%20E%20LUDICIDADE%20a%20impor t%C3%A2ncia%20dos%20jogos%20na%20aprendizagem.pdf>. Acesso em

20/11/2020.