A INFÂNCIA NA ERA TECNOLÓGICA

PAULA ANDRÉIA DA SILVA OLIVEIRA

RESUMO:

A ludicidade, se for bem trabalhada na educação infantil, poderá trilhar caminhos significativos na melhoria de toda educação. Muitos conceitos de criança e infância desde o século XVIII, no qual jogos e brincadeiras sempre estiveram presentes na vida das crianças. Alguns autores ressaltam a importância dos jogos e outras brincadeiras. Muitos profissionais da área educacional utilizam a ludicidade como um recurso pedagógico, pois a utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, auxilia a transposição dos conteúdos para o mundo do educando. Na perspectiva digital, são criadas novas oportunidades de habilidades e desenvolvimento para aprendizagem pelas tecnologias com outros significados

PALAVRAS-CHAVE: Era digital. Infância. Ludicidade.

ABSTRACT:

Playfulness, if well used in early childhood education, can take significant paths in improving all education. Many concepts of children and childhood since the 18th century, in which games and games have always been present in children's lives. Some authors highlight the importance of games and other activities. Many professionals in the educational field use playfulness as a pedagogical resource, as the use of recreational resources, such as games and games, helps to transpose content into the student's world. From a digital perspective, new opportunities for skills and development are created for learning through technologies with other meanings.

KEYWORDS: Digital Era. Infancy. Playfulness.

1 INTRODUÇÃO

A primeira infância é a base para toda a vida, no qual a criança através do desenvolvimento amplia suas aprendizagens, somado as ferramentas e os meios que ela está inserida. A educação com as evoluções, trouxe a tecnologia, nos quais as crianças dessa era tecnológica já crescem com o contato desse segmento, muitas vezes pelo smartphones, devendo ser dosado suas experiências lúdicas entre jogos, brincadeiras, sendo eletrônicos ou não.

Dentro do campo educativo, para abordar o desenvolvimento e aprendizagem, jogos e brincadeiras estimulam o pensamento, desenvolve capacidade intelectuais, possibilita o aluno vivenciar o real e a fantasia, incentiva a criatividade espontânea, divididos nos jogos e brincadeiras tradicionais e jogo eletrônicos.

Tecnologia na infância pode ser sinônimo de aprendizagem através dos jogos educativos.

O brincar contribui para o bem-estar cognitivo, físico, social e emocional dos indivíduos. Ajuda a desenvolver a criatividade e a imaginação, pode ajustar as habilidades motoras finas e a aptidão física e é um alicerce de interações sociais e colaboração.

A justificativa para o trabalho é que diante do cenário educativo, muitas pessoas acham que novas gerações devem acompanhar o desenvolvimento tecnológico, optando em trabalhar com eles na educação, entretanto, jogos e brincadeiras tradicionais são recursos que também podem ser explorados pelo trabalho corporal, além de resgatar muitos valores culturais.

Assim, a escola assume um papel mediante as propostas curriculares e educacionais, mas muitas vezes desconsidera o lado infantil, o pensamento da criança, o brincar livre e o reconhecimento da criança como sujeito.

Muitos professores ainda estão confusos quanto a postura do educar na educação infantil, embasados no currículo, criam diversas atividades, sobrecarregando a criança de informações, no qual na primeira infância o brincar por um lado distância a criança do mundo real e por outro ensina para ela a realidade.

Deste modo, como a tecnologia pode ajudar no processo de aprendizagem da educação infantil?

O objetivo geral do trabalho é verificar a tecnologia voltada para aprendizagem infantil. Os objetivos específicos são: Identificar jogos e brincadeiras tradicionais importantes para infância; conceituar jogos e brincadeiras na era digital; analisar formas de aprendizagem na infância na era tecnológica.

Será apresentado a revisão de literatura, com citações e interpretações da leitura bibliográfica.

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA INFÂNCIA

A criança carrega tradições de brincadeiras no contemporâneo, resgatando valores, aprendizagens, culturas e ao mesmo

tempo construindo novos saberes na relação com seus pares.

Brasil (2019) relata que a criança aprende através da interação com o mundo e com seus pares, se dando através da brincadeira desde os tempos mais remotos, interagindo e entendendo o mundo adulto, brincando com jogos de imitação, em casinhas, bonecas, profissões, para conhecer o ambiente físico que a cerca e seu papel nele, mesmo os bebês menores, desde o primeiro trimestre de vida, exploram o ambiente com muito interesse, como investigadores natos, sendo o desenvolvimento estimulado por brincadeiras sensoriais e exploratórias.

Ou seja, todas atividades lúdicas envolvem culturas e ao mesmo tempo produzem muitos conhecimentos em diversas áreas do conhecimento.

Todos estes perfis de expressão lúdica estão presentes nesta publicação, e mostram o quanto a cultura do brincar é importante e necessária. Não apenas para o desenvolvimento da criança em todas as suas dimensões (linguagem, motricidade, neurodesenvolvimento e área socioafetiva), mas como retrato de um patrimônio imaterial valioso, que reflete nossa história. (BRASIL, 2019, p. 7).

Para conhecer a cultura e as tradições de seu grupo étnico e social, Brasil (2019) coloca que a criança brinca com artes e artesanato, hora do conto, cantigas e cirandas; para compreender a natureza e seus fenômenos, e as relações físicas de causa e efeito, existem as brincadeiras com areia, na chuva, com elementos da natureza e do meio ambiente; para exercitar seu amadurecimento cognitivo e seu desenvolvimento em interações sociais e interpessoais, brinca com jogos de competição e cooperação, e em brincadeiras coletivas.

Feital e Cortês (2009) coloca que é por meio da brincadeira que se explora os sentidos, a criança começa a dominar a coordenação motora e a adquirir a linguagem, com a necessidade de construir um espaço que não seja só realidade nem só fantasia, mas algo característico da criança, pois é onde ela organiza as experiências que vai vivendo e às quais vai dando um sentido e as brincadeiras estão relacionadas com o que se passa por fora e por dentro da imaginação, ficando destacado que não há construção de uma brincadeira prazerosa e, mesmo que não sejam brincadeiras longas, o importante é a espontaneidade destes momentos.

Logo, a tradicionalidade e universalidade dos jogos, conforme Feital e Cortês (2009) assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma, sendo transmitidos de geração em geração, preservando sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos, criando força pelo poder da expressão oral pela antiguidade de muitos jogos tradicionais infantis.

De acordo com Manhães (2017) a ludicidade se for bem trabalhada na educação infantil, poderá trilhar caminhos significativos na melhoria de toda educação, nos quais é por meio das descobertas e criatividade que a criança encontra meios de se expressar, interagindo com o meio e com o outro descobre maneiras de conhecer e transformar a realidade, logo, o lúdico possibilita uma visão mais ampla do mundo real, sendo por meio das descobertas a possibilidade de desenvolver a criatividade, criar novas situações, pensar, que a criança encontra meios de se expressar.

Manhães (2017) coloca que jogos e brincadeiras sempre estiveram presentes na vida das crianças, no qual o lúdico passou a ser visto como uma característica fundamental da vida da criança, promovendo o seu bem-estar, e na vida dos adultos sendo também fundamental, com considerações de várias áreas de saber como filosofia, sociologia, psicofisiologia, entre outras, se dedicando a compreender a cultura lúdica e a sua importância para o ser humano.

A história de criança e infância, segundo Manhães (2017), remete ao século XVIII, nos quais estes conceitos estão sendo construídos historicamente, acompanhando as mudanças da sociedade, passando a compreender nesta época as considerações de criança e infância não é tarefa fácil, com enfoque social, cultural e todo o contexto histórico da sociedade permitindo revelar tais concepções

O lúdico exerce papel indispensável à aprendizagem. Todavia, não é o único constituinte do jogo. O jogo, para a criança tem um significado diferente do adulto. A criança através do jogo se apropria do mundo, da realidade que a cerca. O adulto dele se afasta quando joga. Vale destacar que infância é época das brincadeiras, da alegria, período próprio da conquista da autoestima, da interação social como fator de desenvolvimento proposto pelo brincar. Na composição do jogo existem variáveis, como competição e passatempo e, ainda sim, sendo bom ou ruim, no jogo há de se valorizar as nuances positivas que o estabelecem. (MANHÃES, 2017, p. 46).

Assim, Kishimoto (2010) considera que todo o período da educação infantil é importante para a introdução das brincadeiras, pois pela diversidade de formas de conceber o brincar, alguns tendem a focalizá-lo como característico dos processos imitativos da criança, dando maior destaque apenas ao período posterior aos dois anos de idade

e quanto ao período anterior, é visto como preparatório para o aparecimento do lúdico, porém, com a clareza de que a opção pelo brincar desde o início da educação infantil é o que garante a cidadania da criança e ações pedagógicas de maior qualidade.

Muitos pressionais da área educacional utilizam a ludicidade como um recurso pedagógico, pois a utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, auxilia a transposição dos conteúdos para o mundo do educando. Nesse sentido, a ludicidade, como elemento da educação, também é passível de demonstrar a evolução humana com base em suas interações sociais, culturais e motoras, pois o homem sempre teve em seu repertório as linguagens do brincar. (RAU, 2013, p. 25).

Kishimoto (2010) considera que para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia, sendo importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar, logo, ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens, sendo no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados, aparecendo sua importância quando se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver.

Rau (2013) considera que a atual perspectiva sobre a infância, a educação e a sociedade vêm apontando um universo distinto no que diz respeito às formas de expressão de valores, interesses, ensino e aprendizagem. Nesse sentido, a ludicidade, área que trata dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras, tem levado os pressionais da educação a estimular a sua prática como forma de proporcionar a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Desta forma, Rau (2013) coloca que o entendimento do jogo como recurso pedagógico passa pela concepção de que a função educacional da escola é ensinar e que por isso tem objetivos educacionais a atingir, no qual o aluno, nesse sentido, faz parte da elaboração e orientação rumo a esses objetivos, para chegar à construção de seu próprio conhecimento sujeito encontre um sentido, sendo preciso que as funções cognitivas, como o raciocínio lógico, possibilitem a elaboração da soma e a linguagem dos números também precisa ser decodificada.

Assim, na tentativa de se revelar a aprendizagem do educando com os jogos, as brincadeiras e a exploração de brinquedos, é preciso ficar atento à observação do contexto que envolve a ação das crianças durante a prática pedagógica da ludicidade. Essa observação envolve a duração e o envolvimento das crianças nos jogos e evoca a possibilidade de estimular suas potencialidades, como a criatividade, a autonomia, a criticidade e a expressão ao desenvolver diferentes formas de linguagem e também os aspectos cognitivos, afetivos e sociais. (RAU, 2013, p. 63).

Deste modo, Rau (2013) coloca que a ludicidade na educação requer uma atitude pedagógica por parte do professor, o que gera a necessidade do envolvimento com a literatura da área, da dentição de objetivos, organização de espaços, da seleção e da escolha de brinquedos adequados e o olhar constante nos interesses e das necessidades dos educandos.

JOGOS E BRINCADEIRAS NA ERA DIGITAL

Apesar de algumas críticas diante de malefícios de jogos eletrônicos, a era tecnológica ou digital trouxe diversos benefícios para educação, voltados para cultura de conhecimento e auxiliado a ludicidade, se tornando uma ferramenta para diversos recursos pedagógicos, somando-se com as diversidades educativas existentes.

Guimarães (2019) relata que a relação entre alunos e professores com os jogos digitais e a tecnologia precisa ser estudada como forma de compreender e potencializar novos processos de ensinar e aprender diante dos recursos lúdicos digitais, auxiliando na tarefa de promover o desencadear de aspectos afetivos articulados aos processos educacionais que estejam sintonizados com os interesses das crianças com ou sem necessidades educacionais especiais.

Muitos pesquisadores falam dos benefícios do jogo, como estimular o raciocínio lógico, criar estratégias, vencer desafios, entre outras habilidades que liga questões de prazer com a diversão e ao mesmo tempo questões que envolve a vida para realidade, incentivando a resolução de problemas, reflexão ativa, capacidade comunicativa, entre outros benefícios.

Os professores devem ter a preocupação de trabalhar de forma prazerosa, para que a criança brinque e aprenda, tendo seu conhecimento valorizado, e sendo relacionado com a realidade dela, para que haja um aprendizado significativo. Deve haver sempre um diálogo entre a criança e o educador/a, incentivando, estimulando e enriquecendo a brincadeira e os jogos das crianças. (SANTANA, 2019, p. 12).

Deste modo, o autor questiona da importância que o educador deve estar sempre atento para compreender o processo de ensino/aprendizagem da criança, para que possa interagir de forma positiva na educação da mesma, o qual é importante a utilização dos jogos e brincadeiras na prática pedagógica e a escola precisa abrir um espaço para que os alunos vivenciem a ludicidade como meio para desenvolverem a atenção, o raciocínio, a criatividade e a aprendizagem significativa, cooperando com um saber que faz sentido para suas vidas.

De acordo com Souza, Corazza e Navarini (2017) a contemporaneidade se refere às duas últimas décadas e aos tempos atuais, no qual nestes períodos surgiram e continuam a surgir diversas formas de tecnologias da informação e comunicação, que podemos denominar de fenômeno de globalização, sem poder projetar um futuro sem o uso das mesmas e, portanto, devendo ser incluída nas propostas pedagógicas como ferramenta avançada da informação.

Nascimento (2012) coloca que é na infância a fase mais importante da vida, pois constitui na formação da personalidade, na socialização de grupo que irá contribuir ser em certos momentos para o seu caráter de formação, com isto a discussão acerca das atividades lúdicas, recreativas e cooperativas na escola é primordial, assim, nesta fase da vida a criança mesmo na brincadeira passa a entender que podemos ser sérios e respeitar às diferenças que nos cerca durante a vida, porém, sua formação deve ser acompanhada pelos pais e pela educação eficiente da escola e dos seus educadores.

Kishimoto (2010) coloca que a tecnologia está em toda parte, em forma de incipiente, em regiões de sertão ou de quilombo, a circulação entre o campo e a cidade traz a televisão, o celular, a máquina fotográfica, no qual a criança pode brincar de entrevistar pessoas, com uso de gravador, fotografar o entorno ou seus amigos para depois projetar e fazer comentários.

Assim, conforme Kishimoto (2010) com o apoio pedagógico, pode usar o computador para pesquisar temas de interesse na internet, gravar e imprimir desenhos, no qual a professora pode gravar cenas das crianças brincando para que elas possam rever o que fizeram, criando oportunidade para novas expressões durante a observação das cenas gravadas, o que gera prazer e contribui para o desenvolvimento da memória, depois ver junto com as crianças os programas que apreciam, para comentar e avaliar sua qualidade, colaborando para uma visão crítica dos meios de comunicação.

Apesar dos estudos mostrarem a importância de uma infância com vivências em jogos e brincadeiras, dada a relevância para o desenvolvimento intelectual, motor, afetivo e emocional, este período da vida vem sofrendo forte influência tecnológica, com jogos eletrônicos ou muito tempo diante da teve sem nenhum exercício corporal. (MANHÃES, 2017, p. 49).

Rau (2013) coloca que apesar de a maioria dos professores concordar com os avanços da tecnologia, observando as devidas precauções, esses profissionais situam os jogos e os brinquedos eletrônicos como parte integrante dos interesses das crianças atualmente e por outro lado, destacam que, muitas vezes, a ausência de jogos e brincadeiras tradicionais na vida cotidiana escolar e familiar faz com que muitas crianças apresentem dificuldades motoras, afetivas e sociais, considerando nessa perspectiva, a escola, a metodologia e o papel do educador, que as possíveis intervenções no processo de ensino-aprendizagem dos alunos por vezes ficam divididas no que diz respeito às ações pedagógicas que propiciariam ao educando a oportunidade de um pleno desenvolvimento da criança.

Jesus e Propodoski (2012) coloca que a informática vem adquirindo cada vez mais no contexto educacional, ferramenta com grandes possibilidades de conhecimento que podem contribuir no processo de alfabetização e pesquisa, desenvolvendo habilidades e proporcionando conhecimento aos indivíduos. Sendo assim, imprescindível para que os alunos possam avançar no processo ensino-aprendizagem, e serem incluídos na sociedade do conhecimento neste mundo globalizado.

O Letramento Digital deve ser trabalhado como um processo de construção do conhecimento através do lúdico digital e a importância da utilização desse recurso no processo de alfabetização. Nesse sentido, pode-se aplicar as tecnologias juntamente com os conteúdos de forma interdisciplinar, para que possam resultar em oportunidades de ensino. (JESUS; PROPODOSKI, 2012, p. 19).

Deste modo, Jesus e Propodoski (2012) considera que a ludicidade digital é possível através da inserção da tecnologia, possibilitando assim novas formas de ler, escrever, pensar e agir, assim com o simples uso de um editor de textos mostra como alguém pode registrar seu pensamento de forma distinta daquela do texto escrito manualmente, provocando no indivíduo uma forma diferente de ler e interpretar o que se escreve, forma esta que se associa, ora como causa, ora como consequência, a um diferente modo de pensar.

FORMAS DE APRENDIZAGEM NA INFÂNCIA NA ERA TECNOLÓGICA

Logo, de acordo com Martins (2008) a Internet tem contribuído significativamente para o aumento do interesse por jogos por

computador, uma vez que os jogos "on-line" possibilitam a interação do jogador não apenas com o software, mas também com outros jogadores, por meio da virtualidade no ciberespaço, com o uso dos jogos eletrônicos na escola certamente deve ser voltado a alunos e para a aprendizagem, como um dos recursos utilizados para o desenvolvimento de habilidades como: concentração, memória, atenção, raciocínio lógico, dentre outras.

Mas em comparação com atividade física, Martins (2008) coloca que para que a criança desenvolva o controle mental de sua expressão motora, a atividade física realiza atividades considerando seus níveis de maturação biológica, que, na sua parte recreativa, proporciona a aprendizagem das crianças em várias atividades esportivas, que ajudam na conservação da saúde física, mental e no equilíbrio socioafetivo, a atividade física escolar não deve ser totalmente dissociada do desporto, já que um dos seus objetivos consiste em promover o desenvolvimento psicomotor, a socialização e a interação entre alunos, proporcionadas reconhecidamente pelo desporto.

De acordo com Nascimento (2012) as tecnologias educacionais tiveram sua origem no Brasil com o propósito de auxiliar o professor em sala de aula num contexto didático para facilitar o procedimento de ensinar e aprender, nos quais diante deste processo, o professor precisa adequar, planejar, lançar estratégias que contribuam na melhoria da qualidade da aprendizagem, pois as tecnologias educacionais primam por mediar o processo de ensino aprendizagem, evidentemente nestas tecnologias estão inseridas os jogos educativos que poderão contribuir na relação de professores e alunos a terem oportunidade aprender através do lúdico, da recreação e evidentemente contextualizar este processo com os jogos que fundamentem nas diferentes disciplinas.

Ahlert (2018) coloca que o jogo pelo jogo, tem a finalidade da ampliação de um momento de espera, distração de meninas e meninos e proposição de alguma atividade de aprendizagem, desta forma, é possível dizer que ocorre a intervenção afinal, jogo não é somente um passatempo, mas, caso, o educador não prevê o que irá acontecer, é apenas um educador que observa sem aprendizagem.

Viana (2005) coloca que há uma grande necessidade e importância que o lúdico tem para o desenvolvimento da criança, logo, brincar para a criança é parte importante do exercício de elaboração da sua personalidade e de sua individuação como sujeito pertencente a um grupo, nos quais muitas transformações urbanas, e de forma geral as sociais, contribuíram para que os jogos digitais e a Internet ocupassem lugar de destaque no cotidiano infantil, tornando-se produto de necessidade e consumo, na maior parte das vezes, nas famílias onde as presenças da hipermídia e da Internet já são realidade, o uso desta tecnologia e de seus produtos pelas crianças é motivo ou de alerta ou de regulação pelos adultos próximos, responsáveis por este acesso.

Também pude notar como a cultura infantil, recheada pelo interesse em histórias fabulosas, jogos, personagens e situações lúdicas, é pouco observada e tomada pelos educadores para a aplicação em situações de ensino-aprendizagem. E isto é mais outro sinal de algo errado, pois implica numa inclusão no mundo virtual de usuários mirins, em processo de aprendizagem, sem a participação de adultos mediando com o intuito de promover o desenvolvimento da consciência e conhecimentos nos seus usuários. (VIANA, 2005, p. 3).

Desta forma, Viana (2005) coloca que como os objetos da brincadeira digital, os sites e jogos digitais, trazem em seus conteúdos narrativos símbolos, metáforas e mitos caracterizados pela cultura atual, e que se prestam como elementos para o interesse da criança, de sua apropriação e novos significados, no qual o brincar com os jogos digitais, o imaginário criativo da criança utiliza-se dos elementos e mecanismos oferecidos pelos jogos para a realização de suas fantasias e de seus desejos, muito deles inconscientes, e que caracterizam o imaginário infantil, pois muitos dos sites e dos jogos preferidos são reproduções de fábulas e histórias infantis de sucesso em outros suportes.

Assim como a tecnologia evolui, provocando mudanças no contexto da sala de aula, o perfil dos alunos também muda, provocando necessidades de ajustes e adaptações nos contextos educacionais. A educação precisa acompanhar estas mudanças, inserir-se de vez na era digital, propiciando experiências de ensino e aprendizagem condizentes com a nova realidade tecnológica, sem deixar, porém, de se questionar quanto ao seu papel neste novo contexto. (ABT, 2017, p. 9).

Logo, conforme ABT (2017) pensar o uso da tecnologia na escola vai muito além de instalar laboratórios de informática, computadores e projetores ou lousas digitais nas salas de aula, pois, dependendo do uso dado a essas ferramentas, elas apenas replicam "velhas" maneiras de ensinar (educação tradicional), mas as tecnologias na sala de aula devem permitir não apenas uma evolução nas ferramentas de ensino (do quadro de giz ao quadro branco; da tela de projeção ao quadro interativo), como também, sobretudo, uma revolução no processo de ensino-aprendizagem.

ABT (2017) destaca que os jogos eletrônicos possuem características (como a interatividade, a capacidade de adaptação e o elemento lúdico), estruturadas por regras e

metas, que possibilitam a aprendizagem por meio de feedback proveniente da resolução de problemas e resultados obtidos, com opções que podem contribuir para o desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas, bem como de outras habilidades metacognitivas relevantes vinculadas aos processos de aprendizagem.

A educação da criança deve evidenciar a relação por meio do movimento de seu próprio corpo, levando em consideração sua idade, a cultura corporal e seus interesses. Essa abordagem constitui o interesse da educação psicomotora que para ser trabalhada necessita que sejam utilizadas as funções motoras, cognitivas, perceptivas, afetivas e sociomotoras. (MARTINS, 2008, p. 3).

Assim, conforme Martins (2008) na atividade de resolução dos jogos eletrônicos, o computador pode ser um importante aliado no desenvolvimento das funções motoras, pois algumas soluções dos jogos eletrônicos surgem na forma de um programa de computador que exige o raciocínio e suas funções motoras, que têm um encadeamento de ideias e procedimentos, o que possibilita a interação mediadora feita pelo professor, no qual a função lúdica do jogo é uma criatividade do ser humano, um ato em que sua intencionalidade é descobrir o processo criativo para modificar, imaginariamente a realidade e o presente, com o jogo satisfazendo necessidades do aluno, transformando-a em uma necessidade recreativa, tanto em grupo como individual.

3. CONCLUSÃO

Os autores reconhecem que as famílias e os educadores têm muitas opções diferentes para utilizar a tecnologia com as crianças. A realidade é de que as famílias e os educadores da educação infantil têm acesso a jogos eletrônicos, livros digitais, software de conversação por vídeo e uma infinidade de outras tecnologias interativas que podem ser utilizadas para desenvolver as crianças.

O uso adequado da tecnologia em termos de desenvolvimento pode ajudar as crianças pequenas a crescer e aprender, especialmente quando as famílias e os educadores desempenham um papel ativo. Os alunos podem usar a tecnologia para explorar novos mundos, fazer de conta e envolver-se ativamente em atividades divertidas e desafiadoras. Eles podem aprender sobre tecnologia e ferramentas tecnológicas e usá-las para brincar, resolver problemas e dramatizar.

Os adultos devem se esforçar para proporcionar equilíbrio e moderação ao usar a tecnologia com crianças. Eles devem estabelecer limites que sejam apropriados ao desenvolvimento e que atendam às necessidades da criança.

Lembrando que há muitas ferramentas, a tecnologia vem para somar diante do contexto educacional na busca de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Jogos e brincadeiras das culturas populares na Primeira Infância. Ministério da Cidadania. 1. ed. atual. Brasília: Ministério da Cidadania, 2019.

FEITAL, Dora; CORTÊS, Maria. Reencantando a infância com cantigas, brincadeiras e diversão. Viçosa, MG: Centro de Tecnologias alternativas da Zona da Mata, 2009.

GUIMARÃES, Fabiane Fantacholi. A prática docente e os jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem da criança inclusiva na educação infantil. Londrina: Unopar, 2019.

MARTINS, Magagnin Cláudia Dolores. Aprendizagem escolar: Os jogos eletrônicos na formação do aluno. 2008. Disponível em < https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/248/o/1.4.__52_.pdf > Acesso em Set de 2023

SANTANA, Aline de Souza Viana. A importância do lúdico na Educação Infantil. São Mateus: Universidade Federal do Espírito Santo, 2019.