leitores possam se apropriar dos conceitos abordados, despertando o interesse e entendo a importância da abertura desse tema para uma mudança qualitativa de nossa educação.

REFEÊNCIAS

ANTUNES, Celso. Educação Infantil – Prioridade imprescindível, Ed. Rio de Janeiro:

Vozes , 2004.

ANTUNES, Celso. Professores e Professoras, Ed. São Paulo: Vozes , 2007.

BURK, Martyn. Filme: Os Piratas do vale do Silício, Ed. Estados Unidos: TNT 1999.

CESCA, Maria Inês. Visão histórica do ensino-aprendizagem da Lectoescrita, Ed. Santa Catarina: Universidade do extremo Sul Catarinense (UNESC) CAMPUS/ Urussanga, http://pedagogia.tripod.com/lectoescrita.htm, 2000, acesso em 02/12/2012.

FERREIRO, Emília & TEBEROSKY, Ana. Psicogênese da Língua escrita, Ed. Porto

Alegre: Artes Médicas, 1985. 284 p.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido, Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1974, 218p.

KLEIMAN, Ângela B. O significado do letramento, uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita 1991, Ed. Campinas: Mercado de Letras, 2003, 294 p.

MEC, Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCN), Vol.3, Ed. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental, 1998.

NIDELCOFF, Maria Tereza. Uma escola para o povo, Ed. São Paulo: Brasiliense,1986, 102p.

LUDICIDADE NA INFÂNCIA NA ERA DIGITAL

FABIANA DA SILVA MELO

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.

INTRODUÇÃO

Quando falado em ludicidade, as pessoas imaginam jogos e brincadeiras com movimentos dos corpos, como brincadeiras de rua, jogos esportivos, mas quando falados na era digital, muitos educadores não tomam consciência das habilidades e competências provenientes dessas práticas.

O trabalho traz como justificativa o educador que não tem a formação ou conhecimento em lidar com a tecnologia para favorecer a aprendizagem. Considere na educação infantil brincadeiras para o dia a dia, sem envolver o mundo digital.

Assim, como é possível trabalhar com a tecnologia para favorecer a aprendizagem infantil?

Os objetivos do trabalho são analisar a didática da ludicidade na escola, diante das habilidades e verificar a aprendizagem do lúdico na era digital.

O trabalho apresenta como metodologia a pesquisa biográfica de artigos, livros e revistas.

DESENVOLVIMENTO

LUDICIDADE NA DIDÁTICA ESCOLAR

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.

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 his-

tórico da sociedade permitindo revelar tais concepções.

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.

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 focalizar-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.

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.

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. 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).

Rau (2013) considera que a atual perspectiva sobre a infância, a educação e a sociedade vem 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 profissionais 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 definição de objetivos, organização de espaços, da seleção e da escolha de brinquedos adequados e o olhar constante nos interesses e das necessidades dos educandos.

Rau (2013) considera que para a superação das dificuldades é preciso que você, educador, tenha conhecimento sobre as classificações dos jogos que possibilitam identificar quais tipos atendem aos objetivos elaborados de acordo comas necessidades dos alunos e do planejamento pedagógico; como organizar um ambiente rico e dinamizador de interações, como lidar com conflitos afetivos nas relações entre os educandos e como

observar os avanços e as dificuldades explicitadas em momentos de jogos por meio da escuta das falas orais e corporais, pois o corpo também fala.

É necessário entender que a utilização do lúdico como recurso pedagógico na sala de aula pode constituir-se em um caminho possível que vá ao encontro da formação integral das crianças e do atendimento às suas necessidades. Ao se pensar em atividades significativas que respondam às necessidades das crianças de forma integrada, articula-se a realidade sociocultural do educando ao processo de construção de conhecimento, valorizando-se o acesso aos conhecimentos do mundo físico e social. (RAU, 2013, p. 36).

Logo, Kishimoto (2010) relata que é necessário organizar com os pais momentos para os contos e vivências de brincadeiras típicas da comunidade aumenta o repertório de brincadeiras de todas as crianças e propicia a aprendizagem do respeito às formas de vida dos vários grupos.

Manhães (2017) coloca que a criança é vista na contemporaneidade bem diferente de como era vista na antiguidade, logo, a criança que brinca tem a possibilidade de, através das experiências com o outro e com meio, descobrir o mundo e aprender coisas novas. É a construção do ser-sujeito-criança permitindo novos conhecimentos; com capacidades de desenvolvimento da autonomia para interagir na sociedade e dela fazer parte.

Kishimoto (2010) relata que a seleção de brinquedos envolve diversos aspectos como ser durável, atraente, adequado e apropriado a diversos usos, pode garantir a segurança e ampliar oportunidades para o brincar, atender à diversidade racial, não induzir a preconceitos de gênero, classe social e etnia, porém não estimular a violência, mas incluir diversidade de materiais e tipos, podem ser brinquedos tecnológicos, industrializados, artesanais e produzidos pelas crianças, professoras e pais.

APRENDIZAGEM COM A LUDICIDADE NA ERA DIGITAL

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.

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 tese sem nenhum exercício corporal. (MANHÃES, 2017, p. 49).

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.

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 propiciem 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.

Durante o jogo ocorrem estímulos, obstáculos e motivações, momento em que a criança antecipa resultados, simboliza ou faz de conta, analisa as possibilidades, cria hipóteses e com esse processo constrói o saber. O educador, nesse contexto, possui o papel de mediador no processo de ensino-aprendizagem. (RAU, 2013, p. 67).

Jesus e Propodoski (2012) ressalta que para conseguir um resultado positivo no uso da ludicidade digital, requer que o processo de formação dos futuros pedagogos tenha em sua matriz curricular a introdução da disciplina de informática, a fim de adquirir conhecimento necessário para fazer um bom planejamento de suas aulas de forma a trabalhar conceitos interdisciplinares através do uso de computadores, internet e jogos digitais.

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 fundamentam 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