AS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: TECNOLOGIAS COMO ALIADAS NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

VANESSA NASCIMENTO DOS SANTOS

RESUMO:

O presente estudo tem como objetivo refletir sobre a importância das novas tecnologias dentro do universo da educação infantil. Como incorporá-las nas práticas educativas, tornando-as aliadas dos docentes e acrescentando novas descobertas as crianças e desta forma enriquecendo os saberes e as experiências obtidas durante o processo ensino-aprendizagem. Visto que, na sociedade contemporânea, já ao nascerem uma grande parcela de meninos e meninas têm acesso a um vasto universo tecnológico. Os jogos e brincadeiras se explorados dentro deste contexto somam infinitas possibilidades com recursos de grande valor pedagógico. No entanto, barreiras socioeconômicas tornam este acesso distante de grande parte da população do Brasil, principalmente em escolas localizadas em bairros de periferia, onde existe carência de recursos básicos.

PALAVRAS-CHAVE: Educação infantil; Tecnologia; Práticas educativas.

ABSTRACT:

The present study aims to reflect on the importance of new technologies within the universe of early childhood education. How to incorporate them in educational practices, making them allies of teachers and adding new discoveries to children and thus enriching the knowledge and experiences obtained during the teaching-learning process. Since, in contemporary society, at birth a large portion of boys and girls have access to a vast technological universe. The games and games if explored within this context add infinite possibilities with resources of great pedagogical value. However, socioeconomic barriers make this access distant from a large part of the population of Brazil, especially in schools located in peripheral neighborhoods, where there is a lack of basic resources.

KEY-WORDS: Tradução em inglês ou espanhol do resumo acima: até cinco palavras separadas por ponto e vírgula.

1 INTRODUÇÃO

Observamos nos últimos anos um grande avanço tecnológico, atualmente as crianças já nascem conectadas e essa geração tem a sua disposição uma ampla variedade de recursos tecnológicos. Quanto maior o poder aquisitivo, maior a bagagem e os conhecimentos prévios, o que as tornam precocemente autônomas e participativas desses meios.

A escola deve se apropriar dos conhecimentos prévios e revertê-los em benefícios para o processo de ensino. Nesta direção, "[...] os sujeitos que nasceram imersos no mundo digital interagem, simultaneamente, com as diferentes mídias" (ALVES, 2008, p.06 e 07).

As mudanças que as novas tecnologias provocam no cotidiano da sociedade contemporânea, desde os primeiros momentos da infância, favorecem a construção de ambientes de aprendizagens que potencializam a descoberta, a comparação, a análise e resolução de problemas, bem como a participação, a colaboração e o protagonismo da criança.

As tecnologias promovem um diálogo permanente entre a criança e o mundo. As linguagens midiáticas no universo infantil são recursos que possibilitam a todos os envolvidos na ação pedagógica a exploração de outros modos de ler por meio de imagens, ícones, textos e hipertextos, vídeos, animações entre outros.

Os recursos e ferramentas apresentados por softwares, programas, aplicativos e os próprios equipamentos levam a descobertas das estruturas funcionais para além do mero manuseio, oferecendo novas formas de interação e de comunicação entre adultos e crianças. O professor precisa ter um olhar crítico em cada grupo, adequando as estratégias e assegurando a participação de todas as crianças.

Neste contexto o brincar poderá tornar-se mais rico com as utilizações das diversas ferramentas existentes e as que ainda surgirão, e conforme os avanços tornam-se mais rápidos os educadores precisam estar atentos, se capacitarem para utilizarem e se apropriarem destes recursos.

O contato com as ferramentas tecnológicas na escola pode abrir um leque de oportunidades futuras para a crianças mais carentes que muitas vezes não encontram com facilidade em suas residências acesso à internet e equipamentos modernos. Para isto o professor e a escola precisam estar preparados para atuarem como mediadores e facilitadores desse aprendizado.

2. EVOLUÇÃO HISTÓRICA DA EDUCAÇÃO

Os recursos didáticos, entendidos como todo material usado pelo professor para auxiliar a aprendizagem do educando, que acompanharam por muito tempo o ensino sistematizado nas instituições escolares foram: os livros, cadernos, textos escritos, quadro-negro e giz. Na atualidade, ocorreu

a inserção de novos recursos tecnológicos nas escolas, como por exemplo: computadores, televisão, rádio, aparelho multimídia entre outros. Porém, os recursos tecnológicos atuais, na maioria das vezes, ainda não são devidamente explorados ou utilizados com a mesma importância e valorização dos recursos tradicionais. Segundo Arnaud (2005, p. 15) a tecnologia consiste em:

"[...] um processo criativo através do qual o ser humano utiliza-se de recursos materiais e imateriais, ou os cria a partir do que está disponível na natureza e no seu contexto vivencial, a fim de encontrar respostas para os problemas de seu contexto, superando-os. "

Considera-se, então, que acontecem transformações oriundas do ser humano que, ao alterar a realidade na qual está inserido, modifica a si mesmo, pois vai criando e descobrindo meios de desempenho e construindo conhecimento sobre eles. O ser humano ao passar por esse processo, ressignifica conhecimentos já construídos, refletindo sobre eles e sobre o desenrolar desse "processo criativo e tecnológico", segundo ainda o próprio Arnaud.

A concepção pedagógica tradicional, que predominou do século XVI ao século XIX, sendo propagada no Brasil na Primeira República (1889-1930), fundou-se em duas vertentes, a religiosa, mais presente na Idade Média e a leiga, mais presente na Idade Moderna. Essa concepção visava preparar o indivíduo para vida, para o desempenho de papeis sociais, de acordo com as aptidões individuais. As pessoas precisam aprender a adaptarem-se aos valores e as regras vigorantes na sociedade de classe. Tinha-se como objetivo ampliar a rede escolar possuindo um caráter puramente quantitativo centrado no desenvolvimento intelectual das pessoas. Com essas características, os conteúdos escolares eram distantes da experiência dos alunos e marcados pela mera transmissão do professor, com presença efetiva do método expositivo de ensino. O professor era a autoridade e o aluno, um ser passivo que deveria assimilar e internalizar as explanações. O aluno era destinado a memorizar, acolhendo as informações para obter os conhecimentos, ou seja, visava- se disciplinar a mente e formar os hábitos (LUCKESI,1994). Assim, cabia ao aluno expressar seu entendimento na realização de atividades mecânicas, repetindo de forma precisa as informações. O principal recurso audiovisual nesse momento era o som da voz e a imagem do professor. Nesse período, precisava-se apenas de uma sala de aula com um quadro negro e giz, para realizar o objetivo explícito: ensinar e aprender.

No início do século XX a Escola Nova - Tendência Liberal Renovada – demarca importantes contribuições nos sistemas educacionais e na mentalidade dos professores. Vários aspectos constituíram a renovação da educação; entre eles, o desenvolvimento da sociologia e da psicologia da educação. A principal proposta dessa tendência pedagógica era que a educação se renovasse para instigar a mudança social. O professor aos poucos, foi deixando o centro do processo de ensino dando lugar a autoformação e a atividade espontânea do aluno, que começa a fazer parte e a contribuir para o processo de ensino, sendo autor da sua própria experiência. Fazia-se necessário aprender experimentando, ou seja, aprender a aprender.

Skinner, teórico famoso por suas técnicas psicológicas de condicionamento humano, aplicadas ao processo de ensino-aprendizagem, muito contribuiu para essa renovação da educação, sendo referência ao pensar e rever os métodos e as técnicas educacionais. O quadro negro, o giz e o livro didático, que eram os recursos tecnológicos da tendência tradicional, passam a ser trocados pelo rádio, televisão e outros aparelhos, no ponto de vista do interesse da Escola Nova. Marca-se, nesse período, o desenvolvimento das tecnologias de ensino. Os professores começam a ficar "assustados" e "perdidos", reconhecendo de imediato a necessidade da análise da prática e da discussão do cotidiano da escola.

2.1. A TECNOLOGIA EM FAVOR DA EDUCAÇÃO

O comportamento social que se desenvolveu em torno da tecnologia é uma realidade inexorável. Isso forçou o sistema educacional a se adaptar e incluir novas práticas que ajudam a atrair a atenção nas salas de aula. No meio dessa adaptação, eles perceberam que as TIC's são capazes de abrir uma nova maneira de compartilhar as lições aprendidas com mais eficiência.

As Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) tem o potencial de contribuir ao acesso universal à educação, bem como a igualdade no ensino, o exercício do ensino e aprendizagem de qualidade e o desenvolvimento profissional dos professores, do mesmo modo que para uma gestão e administração democrática, participativa e eficiente do sistema de ensino.

Uma das soluções para esse impasse está na possibilidade de educadores também participarem das equipes produtoras dessas novas tecnologias educativas. Para isso é preciso que os cursos de formação de professores se preocupem em lhes garantir essas novas competências. Que ao lado do saber científico e do saber pedagógico, sejam oferecidas ao professor as condições para ser agente, produtor, operador e crítico dessas novas educações mediadas pelas tecnologias eletrônicas de comunicação e informação" (KENSKI, 2003, p. 49-50).

As experiências desenvolvidas com as TIC's nas salas de aula estão dando resultados positivos além disso, indica-se que o uso

mais frequente que os jovens dão à para a busca por informações leva professores e alunos a enfatizarem o acesso a conteúdos atualizados em relação aos livros escolares. E tem o valor acrescentado que os jovens sentem a liberdade de desenvolver o seu instinto curioso. O uso das TIC's em sala de aula vem gerado mudanças inovadoras, tais como sequências, vem deixando as disciplinas mais leves e, melhorando o relacionamento entre os alunos, mais motivação e uma melhor organização do tempo não linear de aprendizagem melhorando as ações no tempo e espaço. Um dos desafios mais importantes diz respeito à tarefa do Ensino e Aprendizagem. As novas exigências para a profissão docente exigem que os professores sejam precisamente aqueles responsáveis pela alfabetização tecnológica dos seus alunos e pelo domínio de uma diversidade de competências requeridas no contexto das demandas da sociedade do conhecimento.

2.2. TIC'S NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A aprendizagem ativa ocorre quando o aluno constrói sua própria compreensão acerca de um determinado conteúdo. Ela se opõe à recepção passiva de um ensinamento. Dada a interação entre as crianças na busca de significados de vida. Nessa perspectiva podemos apontar uma série de condicionamentos que pode levar a construção do conhecimento. Quando nos relacionamos com as Tecnologias da Informação e Comunicação a tela do tablet, ela está mais ativamente envolvida do que muitas outras formas de mídia, a depender da faixa etária como televisão ou livros tradicionais.

No entanto, uma ressalva é que é fácil confundir a aprendizagem ativa com os movimentos físicos simples necessários para operar dispositivos eletrônicos, porque esses movimentos movem as crianças na aparência. A aprendizagem não acontece pelos dedos, mas pela compreensão ativa e pela manipulação mental, quer a criança use os dedos ou não.

A aprendizagem ocorre quando o aluno tende a manipular mentalmente ideias, perceber semelhanças e diferenças entre novos conceitos e conhecimentos adquiridos, e depois incorporar essas novas informações em um entendimento global mais abrangente. Isso é verdade em muitos contextos para uma variedade de alunos. Ao avaliar o potencial educacional de uma aplicação, é importante ao considerar a natureza ativa ou passiva da atividade de aprendizagem. A aprendizagem ocorre quando o aluno está envolvido e não se distrai

A tecnologia transformou o processo de criação de conteúdo educacional para crianças. Estes podem assistir a um leão em seu habitat real, em vez de apenas ler sobre ele ou vê-lo em uma imagem estática. Eles podem interagir com letras e palavras arrastando letras na tela e ouvindo sons relacionados. Em paralelo, esses avanços tecnológicos também têm o potencial de distrair as crianças de seus aprendizados e desenvolvedores de seus propósitos educacionais. Com muita frequência, os desenvolvedores adotam uma estrutura na qual quanto mais, melhor, e inundam a criança com estímulos supérfluos que, enquanto entretêm, distraem a criança do objetivo de aprendizagem.

As crianças em fase de desenvolvimento podem ser particularmente vulneráveis a essas distrações e os impactos negativos dos estímulos que causam distração foram demonstrados mesmo com livros animados simples (aqueles cujas páginas desenvolvem um volume tridimensional ou colocam elementos em movimento), que são ainda de baixa complexidade tecnológica. Em um estudo recente comparando interações entre pais e filhos ao ler livros digitais e livros impressos tradicionais, os pesquisadores mostraram que os pais emitem mais instruções e fazem menos perguntas com livros digitais. Além disso, a compreensão da história que crianças de 3 anos de idade desenvolviam estava sofrendo alterações. Assim, os acréscimos multimídia, devem ser avaliados tanto pelos benefícios potenciais quanto pelos possíveis danos. Para tanto, as TIC's devem ser tratadas e mediadas por profissionais nas diversas áreas da educação, em especial no que concerne à educação infantil, o fortalecimento dos laços culturais e de aprendizagem fomenta o desenvolvimento a promoção dos laços sociais e propicie reconhecimento histórico e protagonismo.

[...] nos deparamos com a necessidade do educador dirigir sempre sua prática pela intencionalidade baseada no conhecimento das peculiaridades da criança e de seu desenvolvimento, pois o lugar que a criança ocupa nas relações sociais de que participa exerce força motivadora no desenvolvimento de sua inteligência e de sua personalidade. Portanto, nossa concepção de criança condiciona o desenvolvimento das crianças que educamos, uma vez que condiciona a atividade que lhes propomos, na perspectiva histórico-cultural, quanto mais consciente é nossa relação com a teoria, mais ampla, rica e diversificada pode ser a experiência que propomos à criança e maior o rol de qualidades humanas de que ela pode se apropriar. " (MELLO, 2010, p.200).

2.3. APRENDIZAGENS SIGNIFICATIVAS COM O USO DAS TECNOLOGIAS

Enquanto uma das características atraentes dos tablets é que as crianças podem usá-las sozinhas desde muito tenra idade, podemos notar que repetidamente a interação social apoia o aprendizado. As ações devem promover essa interação em vez de substituí-la. Os desenvolvedores de dispositivos digitais estão cada vez mais favore-

cendo experiências fora da tela, bem como experiências híbridas nas quais as crianças brincam junto com um aplicativo tecnológico em parceria com os pais são incluídas no processo. Em alguns aplicativos, a tecnologia exige que as crianças brinquem juntas ou resolvam problemas fora da tela, tornando o dispositivo o moderador em vez do parceiro. O potencial educacional dos dispositivos e aplicações é maximizado em um contexto de exploração orientada para um objetivo de aprendizagem.

Durante décadas, tem havido um debate sobre o melhor contexto para a aprendizagem em um continuum, cujos extremos são, por um lado, a instrução direta de um adulto que transmite informações para a criança e, por outro lado, a livre ação, na qual a criança é deixada para explorar o mundo. No brincar dirigido, a criança desempenha ativamente o papel principal, mas um parceiro ou adulto mais experiente orienta e supervisiona o aprendizado. A linguagem e aprendizagem espacial baseados na interação social podem ajudar as crianças a alcançarem uma mentalidade particularmente disposta e flexível, que promova um aprendizado ativo, engajado e concreto.

Ao avaliar ou projetar aplicativos educacionais, é crucial ir além do próprio conteúdo. Não é suficiente perguntar se o conteúdo parece educacional; em vez disso, é importante examinar como a tecnologia comporta o aprendizado ativo da criança.

Embora os aplicativos tenham potencial educacional, é importante continuar a investigar quando eles devem ser apresentados às crianças à medida que elas se desenvolvem (por exemplo, formal versus informal, uso em grupo ou solo, autodirecionamento ou aprendizagem guiada). Além disso, a influência das características da criança no potencial educacional das aplicações permanece uma questão em aberto. Por exemplo, os aplicativos beneficiam igualmente crianças de todas as idades, níveis de habilidade, níveis socioeconômicos e diferentes estilos de aprendizagem? Isto é especialmente importante quando se considera os alunos mais jovens (menores de dois anos).

2.4. AS NOVAS TECNOLOGIAS E O PAPEL DO PROFESSOR

As tecnologias permitem aos alunos a liberdade de descobrir soluções para problemas de forma independente e colaborativa é uma forma de perceber as dinâmicas que dão sentido as suas demandas. Alguns educadores, destinam esforços para que os alunos se envolvam com nosso assunto para além de um nível superficial. É necessário que eles sejam alunos ativos, com sede de descoberta de conhecimento. A tecnologia coloca o mundo nas mãos de todos os estudantes dentro dos limites de sua sala de aula. Há muitas maneiras pelas quais a tecnologia pode ser usada em sala de aula para envolver os alunos e facilitar lições envolventes e interessantes. Não devemos ignorar o fato de que há um custo associado à maioria das coisas, mas é sobre obter mais retorno para seu investimento, tudo o que você escolher usar, você precisa ter a certeza de que está recebendo pelas razões certas.

Para que o uso das TIC signifique uma transformação educativa que se transforme em melhora, muitas coisas terão que mudar. Muitas estão nas mãos dos próprios professores, que terão que redesenhar seu papel e sua responsabilidade na escola atual. Mas outras tantas escapam de seu controle e se inscrevem na esfera da direção da escola, da administração e da própria sociedade." (IMBERNOM 2010, p.36)

Se não se está acostumado a permitir que o espaço dos alunos guie sua própria aprendizagem, então como podemos nos permitir ver como isso tudo pode parecer intimidante? Para muitos educadores, parece absurdo permitir que nossos alunos descubram soluções por meio de dispositivos eletrônicos, pois podem não ser aqueles os caminhos que querem que encontrem, nesse caso esbarrar no tradicionalismo torna o caminho da formação mais tortuoso. Permitir o uso da tecnologia em sala de aula me liberta de grilhões aprisionadores e enriquece o plano de aula. Parece estranho no começo, mas a emancipação é viciante, todos nós sentimos o estresse de fazer com que os alunos passem por exames e permitir que a liberdade de vagar às vezes seja demais para alguns permitirem novos métodos. No entanto, a experiência, permite a liberdade de pesquisar e descobrir o assunto através da tecnologia fomentando zelo pelo assunto.

As tecnologias devem ser utilizadas para valorizar a aprendizagem, incentivar a formação permanente, a pesquisa de informação básica e novas informações, o debate, a discussão, o diálogo, o registro de documentos, a elaboração de trabalhos, a construção da reflexão pessoal, a construção de artigos e textos." (MASETTO, 2006, 153).

O Terceiro Milênio é caracterizado por uma rápida explosão de desenvolvimentos tecnológicos. Esses avanços criam desafios para os educadores e a necessidade de desenvolver uma compreensão mais profunda e um conjunto de habilidades para atender às necessidades dos futuros alunos. Para enfrentar esses desafios, precisamos incentivar abordagens educacionais que enfatizem e adotem o uso da tecnologia. À medida as escolas continuam a preparar os alunos para um mundo global que aproveita a tecnologia para acelerar as operações de negócios e obter vantagens competitivas maior, torna-se vital garantir que os professores estejam preparados para atender à demanda de aprendizado tecnológico. É evidente que a compreensão dos estudantes sobre a tec-

nologia ultrapassou a de seus professores, criando desafios futuros para a competição global. O crescimento da produção mundial está cruzando as fronteiras nacionais. O professor representa uma variável- chave na implementação da eficácia da tecnologia. Além disso, que o impacto da tecnologia sobre os professores e sua prática deve ser considerado tão importante quanto os efeitos causados nos alunos.

Trata-se de devolver os meios ao controle dos professores na tarefa de planejar e desafiar a inovação e a mudança nas escolas. Esta discussão baseia-se nas TIC's e nas experiências de formação de professores. Os valores que podem emergir em um processo de formação inicial dos profissionais de educação básica assim concebidos, e que conscientemente usam as Tecnologias da Informação e da Comunicação, TIC's são criatividade, esforço pessoal, autodisciplina, organização, liberdade, comprometimento com valores democráticos e profissionais, reflexão, crítica, investigação, diálogo, trabalho em equipe, prazer em aprender, inovação, compromisso com a mudança, solidariedade e luta contra as desigualdades, entre outros.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se que, com uso das tecnologias na educação infantil as práticas pedagógicas são enriquecidas e aumentamos o valor do aprendizado, que se torna mais atrativo, estimula-se a participação da criança, inserindo-a dentro do processo de aprendizagem de maneira prazerosa e participativa.

Devemos nos apropriar da tecnologia e inseri-la na rotina da escola ao ponto de não percebemos que a estamos utilizando. Sempre nos pautando em um planejamento coerente que nos abra infinitas possibilidades para utilizá-los dentro das práticas pedagógicas de forma coerente e democrática.

Quanto as escolas que abrangem e acolhem as parcelas mais carentes de nossa sociedade, especialmente as que se localizam nas regiões periférica, onde a pobreza e a falta de recursos são extremas, deve-se promover o acesso à internet, computadores, smart fones, data show, e os demais recursos tecnológicos. Somente assim, poderíamos revolucionar a educação com aulas mais dinâmica e atrativas.

Ampliar as possibilidades de criação e expressão das crianças, para que mergulhem nas diferentes gramáticas das linguagens tecnológicas e midiáticas e não apenas no uso técnico das ferramentas. As múltiplas linguagens da educação infantil estão em coerência como os dias atuais, porque visualizamos o desenvolvimento.

Favorecer o aprendizado e tornando democrático a sua utilização, traria grandes ganhos para a educação. Contudo não podemos no esquecer que os recursos e a capacitação profissional dos professores dependem em muito do poder público.

O fator mais relevante é não usar o computador ou outras ferramentas tecnológicas e midiáticas para afastar a criança do seu tempo de ser criança, mas favorecer sua infância com uma educação atual, que mostre o real valor das pessoas e da tecnologia.

Instruindo-as para a utilização dos meios digitais e alertando para os seus malefícios, tornando-as conscientes desde cedo e agindo de maneira preventiva contra as armadilhas do mundo on-line, mostrando que podemos usufruir da modernidade sem perder a essência humana, valorizando as pessoas e o meio em que vivem.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. Relações entre jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. In: Educação, Formação &Tecnologias, vol.1(2); pp.3-10, novembro de 2008.

ANGREZANI, Kátia Giovana Viegas. O uso das tecnologias na Educação Infantil. Web artigos. Mai. 2009. Disponível em: https:// www.webartigos.com/artigos/o-uso-das-tecnologias-na-educação-infantil/17833. Acesso em: 23 de MAIO. 2021.

AUSUBEL, D.; NOVAK, J.; HANENSIAN, H. Psicologia educacional. 2. ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980. BRASIL. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010. 36p.

BRASIL, Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEB, 2009.

CASTELLS, M. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terre, 1999.

DEWEY, John. Arte como experiência. Tradução: Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FOLQUE, Maria da Assunção. Educação Infantil, tecnologia e cultura. Revista Pátio, jul. - set. 2011 – p. 8-11.

FORTUNA, Tânia Ramos. Cultura lúdica e comportamento infantil na era digital. Pátio Educação Infantil. Porto Alegre, n. 40, p. 20-23, jul. 2014. Disponível em: http://www.grupoa.com.br/revista-patio/artigo/10538/cultura-lúdica-e-comportamento- infantil--na-era-digital.aspx. Acesso em: 10 de MAIO. 2021.

GADOTTI, Moacir. Perspectivas Atuais da Educação. São Paulo em Perspectivas, 2000.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2008.

KENSKI, Vani Moreira. Tecnologias e ensino presencial e a distância. Campinas, SP: ´Papirus, 2003.

LA BARRACA TESTONI RAGAZZI. Carta dei diritti dei bambini all'arte e alla cultura. Bologna: Edizioni Pendragon, 2011.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da Informática. Rio de Janeiro: Editora 34. 1993.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. 3 ed. São Paulo, 2010.

LÉVY, Pierre. O que é virtual? São Paulo: Editora 34. 1996.

MALLAGUZZI, Loris. Bambini e computer. Tradução livre: Alessandra Arrigoni e Luigina De Beni Arrigoni. In: Catálogo dela mostra I Centro Linguaggi dei Bambini, 2005, p.101-102.

MASETTO. M. T. Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. In: MORAN, José Manuel. MASETTO, Marcos T.., BEHRENS, Marilda Aparecida. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2006. p.133-173.

MELLO, Suely Amaral. Contribuições de Vygotsky para a Educação infantil. In: GADELUPE, Sueli; MILLER, Stela. Vygotsky e a escola atual: fundamentos teóricos e implicações pedagógicas. São Paulo, Cultura Acadêmica. 2010.

MORAN, José Manuel. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas: Papirus, 2004.

SANTOS, Marcos Ferreira. Experimentação pelas crenças: a brincagogia sensível. In: Brincar: um baú de possibilidades. São Paulo: Sidarta&Unilever, Projeto Aqui se Brinca, 2009. Prefácio.

PEREIRA, Andréia Regina, LOPES, Roseli de Deus. Legal: Ambiente de Autoria para Educação Infantil apoiada em Meios Eletrônicos Interativos. SP: 2005.

PINTO, Cláudio da Costa; PRETTO, Nelson. Tecnologias e novas educações. Revista Brasileira de Educação v. 11 n. 31 jan./abr. 2006.