



**Universidade Federal de Santa Maria - UFSM  
Educação a Distância da UFSM - EAD  
Universidade Aberta do Brasil - UAB**

**Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação  
Aplicadas à Educação**

**Polo: Três de Maio RS**

**Disciplina: Elaboração de Artigo Científico**

**Professor Orientador: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Eunice Maria Mussoi**

**Data da defesa: 11 de julho de 2014**

**As Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação Infantil: jogar e brincar, uma forma de aprendizagem**

**The Technology of Information and Communication in the Infatile Education: to play, one way of learning.**

**PEIXOTO, Ana Lopes  
Licenciatura Plena em Pedagogia pela UFSM-EAD  
Pólo Universitário Federal de Três de Maio- RS**

**Resumo**

O presente artigo trata da utilização da Tecnologia da Informação e Comunicação na Educação Infantil através de jogos e brincadeiras. O objetivo foi verificar como os professores da Educação Infantil da escola pesquisada trabalham com as tecnologias e averiguar se o uso das TIC contribui para a aprendizagem dos alunos. A pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Educação Infantil Lar da Criança da cidade de Independência, Rio Grande do Sul, numa turma de pré-escola, com crianças de 4 anos de idade. Constatou-se que o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação através de jogos e brincadeiras contribui para a aprendizagem na Educação Infantil.

Palavras chave: Educação Infantil, tecnologias, brincadeiras.

## **Abstract**

The present article addresses the utilization of Technologies of Information and Communication in the Infantile Education through games and plays. The aim was to evaluate how the teachers of Infantile Education work with the technologies and to access whether the use of TICs contributes for the student learning. The research was made at Escola Municipal de Educação Infantil Lar da Criança located in Independência, Rio Grande do Sul, in a preschool class, with four-years-old children. The use of TICs through games and plays contributes for the learning in the Infantile Education.

Keywords: Infantile Education, technologies, plays.

## **1. Introdução**

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) aplicadas à Educação Infantil podem fazer a criança ter chance de ampliar algumas habilidades indispensáveis ao seu futuro desempenho, tais como a atenção, a afetividade, o hábito de ficar concentrado e outras capacidades, como a percepção e as habilidades psicomotoras.

O uso das tecnologias pode ser uma maneira eficaz de desenvolver a aprendizagem. No caso do jogo é essencial para o desenvolvimento da criança, pois pode se transformar numa forma de trabalhar, pensar e descobrir o mundo que a cerca. Almeida (1995, p.11) salienta a importância do emprego das brincadeiras e dos jogos no processo de aprendizagem, pois os conteúdos podem ser ensinados de forma lúdica.

As técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. [...] A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. [...] (ALMEIDA, 1995, p.11)

De acordo com a Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional:

A finalidade da Educação Infantil é o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (LDBEN. 9 394/96, Art. 29).

E nesse sentido as TIC possibilitam o prazer de aprender tendo em vista que podem ser um recurso importante para motivar e estimular o processo educativo.

Diante da necessidade de novos meios didáticos que auxiliem o ensino/aprendizagem da criança durante a Educação Infantil e que sejam capazes de potencializar a sua capacidade de criar e aprender as TIC constitui uma possibilidade importante. Isso é considerado, principalmente pela facilidade de uso do computador portátil, o qual pode contribuir para a aprendizagem móvel. Sob o ponto de vista pedagógico, esta é uma nova dimensão na educação com o poder de atender às necessidades de aprendizagem imediatas, com grande flexibilidade e interatividade. Segundo Piaget (1975.p.160) os jogos são uma forma de desenvolvimento do aspecto intelectual da criança.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a essa seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso os métodos ativos de educação das crianças exigem a todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais e que, sem isso, permanece exteriores a inteligência infantil. (PIAGET, 1975. p. 160)

As brincadeiras são fundamentais para que se concretize a interação. O universo virtual através de diferentes ferramentas e atividades educativas pode oferecer outra forma de interação. Apesar de serem muito diferentes das brincadeiras tradicionais os jogos virtuais podem desenvolver a percepção e a coordenação viso-motora.

Com esta perspectiva, o presente artigo busca verificar como os professores de Educação Infantil da escola pesquisada trabalham com as tecnologias e pretende averiguar se o uso das TIC contribui para a aprendizagem dos alunos. Para completar os objetivos deste estudo, este artigo está dividido em três seções. São elas:

As crianças e o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação no Contexto Contemporâneo, O Professor de Educação Infantil e as Tecnologias da Informação e Comunicação, Brincar e jogar na Educação Infantil

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEORICA**

### **2.1. As crianças e o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação no Contexto Contemporâneo**

Conforme os resultados da pesquisa TIC kids online (2012), realizada pelo Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR/Brazilian Network Information Center do Comitê Gestor da Internet no Brasil é possível comprovar a agilidade que as crianças e jovens estão conseguindo ter ao manusear computadores, celulares, tablets, etc. É impressionante a rapidez com que estão obtendo o acesso e o domínio das tecnologias virtuais, realidade nunca vista na história da humanidade. Essas transformações oferecem aos professores e aos alunos e também aos pais uma extraordinária vontade de adquirir conhecimento, de querer saber, ter, usar, e sobretudo, ter acesso ao uso da Internet em seu cotidiano.

Os benefícios da Internet são muitos e auxiliam na aprendizagem, no conhecimento, na capacidade criadora e na comunicação. As oportunidades do mundo on-line estão em andamento em todos os países e todos os segmentos da sociedade se esforçam na promoção de tecnologias digitais como aliadas da aprendizagem nas escolas. A ideia é inovar, mas nem sempre os esforços são sinônimos de sucesso. Há a burocracia, há a falta de profissionais qualificados, pois este processo envolve tempo e dinheiro.

Ainda, conforme a pesquisa kids online (2012), embora existam benefícios, como o acesso à Internet também há riscos, pois é uma forma de expor as pessoas. E o mundo on-line oferece indesejáveis situações de discriminação e invasão de privacidade: o bullying a exploração sexual, a pornografia, entre outros. A privacidade das pessoas é invadida e principalmente as crianças devido a sua inocência são incapazes de ver a maldade e a vulnerabilidade a qual estão expostas tornando-se vítimas fáceis de crimes na Internet. Por isso os pais e professores têm a importante tarefa de identificar os riscos associados ao uso da Internet para proteger as crianças dos perigos e riscos on-line.

( O aliciamento de crianças, a violação de dados pessoais e da privacidade, o rastreamento da localização geográfica, as formas indesejadas de envio de mensagens sexuais e de assédio sexual, além da facilitação de casos de automutilação). (TIC, kids online. 2012, p. 21)

Vale ressaltar que o uso das TIC tem seus prós e contras. A pesquisa deixa um alerta ao divulgar que, muitas vezes, os adultos ignoram o que os adolescentes ou as crianças fazem quando acessam a internet sozinhos, em suas horas de entretenimento, em que as atividades lúdicas predominam para os pequenos, mas para os adolescentes, o envolvimento em experiências como o acesso a sites pornográficos é muito comum, e para as crianças o contato com estranhos nem sempre é acidental as vezes é por ingenuidade. Conectada ao mundo digital em casa, ou na escola, estão expostas aos perigos de estar online, é necessária vigilância, pois quanto maiores são as oportunidades de aprendizagem também como consequência, maiores os riscos.

## **2.2 O Professor de Educação Infantil e as Tecnologias da Informação e Comunicação**

As tecnologias da informação e comunicação estão cada vez mais presentes no cotidiano das novas gerações e provocam a necessidade de o professor de Educação Infantil compreender e acompanhar estas mudanças trazendo-as para sua prática educacional.

Na Educação Infantil é possível encontrar ainda um grande número de profissionais despreparados na questão do emprego das TIC na prática pedagógica diária.

Existem diversas atividades pedagógicas que podem ser realizadas através do uso da informática em sala de aula, entre eles destacamos os jogos e os aplicativos para desenhos. Entendemos que é através desses recursos que o aluno poderá desenvolver, comparar e aprofundar seus conhecimentos. Com relação ao papel do professor, Demo (2008) diz que:

Temos que cuidar do professor, porque todas essas mudanças só entram bem na escola se entrarem pelo professor, ele é a figura

fundamental. Não há como substituir o professor. Ele é a tecnologia das tecnologias, e deve se portar como tal (DEMO, 2008, p.134)

A informatização tem gerado uma explosão de saberes. É necessário rever o desempenho do professor nesse novo panorama. É preciso educar para a vida e para o significado do ensinamento, afinal a criança precisa encontrar sentido no que faz. Cabe à comunidade escolar discutir o papel as formas de incorporação do computador e das demais tecnologias para o processo de aprendizagem.

Os jogos tradicionais que existem ainda são muito importantes, mas estão dando lugar aos jogos eletrônicos como o vídeo game, carros com controle remoto e jogos virtuais, e não podem ser desconsiderados. No contexto escolar alguns professores tendem a usar equivocadamente os jogos e filmes apenas para "matar tempo", ou até mesmo os utilizam sem conhecer o recurso a ser utilizado, deixando para a criança jogar por sua conta sem explorar devidamente a sua potencialidade educacional.

Necessariamente os professores precisam se atualizar e apreender as novas tecnologias para compreender a nova geração, para não ficarem focados exclusivamente no tradicional o que poderia ser uma perda para a criança.

O número de crianças que tem acesso ao computador e à internet vem crescendo, e a faixa etária também vem se ampliando. Antes, mais acessada pelos jovens, a internet, hoje, vem sendo utilizada de forma crescente por crianças de 6 a 11 anos. Estas crianças já nasceram ligadas às tecnologias digitais: com menos de 2 anos já têm acesso a fotos tiradas em câmeras digitais ou ao celular dos pais; aos 4 anos, já manipulam o mouse, olhando diretamente para a tela do computador; gostam de jogos, de movimento e cores; depois desta idade, já identificam os ícones e sabem o que clicar na tela, antes mesmo de aprender a ler e escrever. (MENDES, 2009, p. 10)

Os novos educadores precisam ser capazes de integrar as TIC no ensino-aprendizagem das diversas áreas curriculares, incluindo a Educação Infantil e articulando o seu uso com o de outros meios didáticos. Para isso, necessitam saber usar e promover o uso das tecnologias, bem como de serem capazes de analisar o que pode ou não ser usado.

Sendo assim o educador precisa conhecer as possibilidades pedagógicas dos recursos tecnológicos disponíveis na sua escola ou instituição.

### **2.3. Brincar e Jogar na Educação Infantil**

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI,1991) entendemos que é importante brincar.

Os momentos de jogo e de brincadeira devem se constituir em atividades permanentes nas quais as crianças poderão estar em contato também com temas relacionados ao mundo social e natural. O professor poderá ensinar às crianças jogos e brincadeiras de outras épocas, propondo pesquisas junto aos familiares e outras pessoas da comunidade e/ou em livros e revistas. Para a criança é interessante conhecer as regras das brincadeiras de outros tempos, observar o que mudou em relação às regras atuais, saber do que eram feitos os brinquedos etc.(RCNEI, 1991, p. 200, vol. 3)

A tecnologia dos computadores e Internet fazem parte desse momento e por isso se faz necessário saber usá-la. É interessante para a criança conhecer regras de outros tempos, mas mais interessante ainda é viver o hoje. Brincar faz parte da vida infantil e beneficia a criança em seu desenvolvimento, em suas habilidades, em suas capacidades, enfim na busca de sua completude, sua sabedoria, seus conhecimentos e suas perspectivas do mundo. Pela importância que tem para as crianças, a atividade lúdica aliada à tecnologia pode e deve ser utilizada como recurso de aprendizagem e desenvolvimento.

Um dos resultados positivos, nesse contexto é de poder criar representações. Quando brincam de casinha, as crianças vivem a experiência de espelhar o cotidiano e representar a vida. Isso é perfeitamente possível nos jogos de computadores. A criança brinca sem obrigação e ao brincar aperfeiçoa seus sentidos e sua coordenação motora; vai descobrindo como são e para que servem os objetos e brinquedos; amplia sua linguagem e seu pensamento, sua reflexão, seu raciocínio; aprende e entende as atividades, a cultura dos adultos e os relacionamentos entre as pessoas. Entende-se que o brincar é importante para o desenvolvimento da criança e Vygotsky (2007) destaca que,

[...] No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na

realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 2007, p. 134).

As TIC fazem parte também desse contexto de brincadeiras e jogos e por isso se faz necessário saber como usar a sua potencialidade na prática educativa. As TIC poderiam ser integradas ao currículo e ter uma ação pedagógica visando à aprendizagem do aluno. Assim essa ação teria o sentido de inovar no que se refere à tecnologia aplicada neste contexto. O professor pode usar as TIC para motivar a aprendizagem com a parceria da família e da escola no que se refere à responsabilidade do uso das tecnologias.

### **3. Metodologia**

Como metodologia para a realização dessa investigação foi escolhida a pesquisa de campo a partir da técnica da observação, para que se pudesse conhecer realmente o contexto investigado. Tal procedimento facilitou a coleta de dados já que a pesquisadora estava inserida na escola durante todo o processo de investigação. Segundo Gil (2007) no estudo de campo estuda-se um grupo ou comunidade.

Tipicamente o estudo de campo focaliza uma comunidade que não é necessariamente geográfica, já que pode ser uma comunidade de trabalho, de estudo, de lazer ou voltada para qualquer atividade humana. No estudo de campo o pesquisador realiza a maior parte do trabalho pessoalmente, pois é enfatizada a importância de o pesquisador ter tido ele mesmo a experiência direta com a situação de estudo. (GIL, 2007, p. 53)

Além disso, foi aplicado um questionário onde se perguntava a opinião dos professores sobre as TIC e como eles viam o desempenho dos colegas da área de Educação Infantil. A técnica foi aplicada junto aos professores de Educação Infantil e de outras áreas também. O questionário, segundo Gil (1999), pode ser definido:

[...] como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc. (GIL, 1999, p.128)

Os dados apresentados e coletados nesta pesquisa são oriundos da pesquisa de campo realizada por intermédio de observação do autor da pesquisa de um questionário aplicado aos professores e da pesquisa bibliográfica .

### **3.1 O Local e os Sujeitos da Pesquisa**

O projeto foi planejado e executado na Escolinha de Educação Infantil onde a pesquisadora trabalhava como Monitora. Na pesquisa de campo utilizou-se a observação e a aplicação de um questionário. A escola pesquisada foi a Escola Municipal de Educação Infantil Lar da Criança da cidade de Independência durante o mês de março de 2014. É uma escola que atende desde berçário até o Pré I, e que abrange crianças de seis meses até os quatro anos de idade. Apesar da escola não ter laboratório de informática próprio o Telecentro Comunitário fica à disposição da escola para ser usado em benefício do aluno, portanto, é um espaço como se pertencesse à escola. Foram entrevistados quatro professores. Vou numerá-los como professor 1, 2, 3, 4. O Professor 1 é formado em Ciências Biológicas ,os Professores 2,3,4, formados em Pedagogia, Todos os quatro possuem Magistério.

### **4. Procedimentos e Resultados**

No procedimento com os alunos utilizou-se um jogo de figuras geométricas coloridas com o objetivo de observar seus comportamentos e a aprendizagem durante as aulas de informática. O aluno deveria montar um caminhão usando as formas do triângulo, retângulo, círculo e quadrado. A concentração foi intensa. Relacionaram o jogo com o lanche, quando manifestavam que a bolacha salgada servida tem a forma de quadrado e a bolacha doce tem a forma de círculo, enfim relacionaram com seu dia a dia. Foram 30 minutos dedicados a essa atividade, duas vezes por semana durante o mês de março de 2014. No final todos conseguiram montar o caminhão e sabiam o nome das figuras. O resultado foi excelente quanto a aprendizagem das crianças.O jogo usado se encontra no site:<http://emjogos02.blogspot.com.br/search/label/Formas%20Geom%C3%A9tricas>





(Fotos das crianças da pré-escola no Telecentro Comunitário durante a aplicação do projeto)

No que se refere ao questionário aplicado aos professores as questões foram:

- 1) A informatização está gerando explosão de saberes, precisamos rever o desempenho do professor nesse novo panorama, principalmente na Educação Infantil. Como você vê o desempenho de seus colegas junto ao computador para ensinar brincadeiras virtuais ao aluno de Educação Infantil?
- 2) Você acha que os jogos virtuais são uma forma de aprendizagem ou o Professor “mata tempo” com isso? (Justifique)
- 3) A brincadeira beneficia a autoestima das crianças ensinando a superar medos e timidez. Em sua opinião os jogos eletrônicos também lhes dão esse benefício? (Justifique)

Respostas do Professor (1) foram:

- 1) Apesar das crianças, neste caso da Educação Infantil serem “nativos digitais”, ainda vejo que as novas tecnologias ainda são pouco exploradas. Há um certo receio por parte dos educadores em aplicar jogos e outras tantas brincadeiras virtuais.
- 2) Acho uma excelente ferramenta. Pois os mesmos são usados no cotidiano das crianças, sendo muito interessante para que as mesmas construam seus conhecimentos. Acredito que é uma das melhores formas de atrair as crianças a gostarem de estudar.
- 3) Acredito que o ensinar através de brincadeiras beneficia a auto-estima das crianças pois nessa idade o lúdico é fundamental. E usando o lúdico e as novas tecnologias estaria aliando duas formas interessantes na construção do aprendizado da criança, desenvolvendo também a independência e ousadia nas crianças.  
(Professor 1)

Respostas do Professor (2) foram:

- 1) Vejo que as tecnologias estão amedrontando os professores, pois estes não sabem lidar com as ferramentas tecnológicas. Ao mesmo tempo em que os poucos que estão tendo iniciativas, esbarram nas condições precárias que os laboratórios enfrentam. A falta de equipamentos mais sofisticados e de recursos humanos para manter a manutenção são bem acentuadas. Ou até mesmo um especialista na área para dar suporte aos professores que não sabem trabalhar com as máquinas.
- 2) Acredito sim que os jogos são formas afetivas de aprendizagens, desde que bem utilizadas. Na minha opinião o que prevalece ainda é mais um "mata tempo" devido a falta de conhecimento do professor para usar estas ferramentas.

3) Sim, a brincadeira aumenta o auto-estima das crianças, dentre eles os jogos eletrônicos, pois estes possibilitam a interação entre as crianças e novas aprendizagens. São nestes momentos que os alunos interagem, discutem ideias, ensinam e aprendem. Como sabemos, cada criança tem um ritmo, ou fase. Enfim, têm crianças que têm mais facilidade para um determinado jogo, ou por terem contato com as tecnologias antes que as outras aprendem antes. No momento dos jogos, estas crianças interagem com as outras e vice-versa e assim constroem conhecimentos.

Atuo na Educação Infantil (Professor2)

Respostas do Professor (3) foram:

1) Na Educação infantil, ao trabalhar com sujeitos em formação podemos utilizar de recursos informatizados desde que articulados com uma proposta pedagógica sustentada pelo coletivo escolar. Desta forma, a informática não será vista como mero atrativo para pais e alunos.

Muitos educadores estão preocupados com a substituição do professor pela máquina. Isto não é real, pois antes da tecnologia vem a metodologia, a filosofia educacional que da direção a escola, e o papel do professor é fundamental neste processo. Porém ele deixa de ser o centro das atenções e passa a assumir a função de mediador nas atividades desenvolvidas. O professor não deve mais ser mero transmissor de conteúdos, mas sim, um orientador, um facilitador da aprendizagem. A escola que pretende fazer o aluno pensar, estimular as suas capacidades, criar oportunidades de utilizar os seus talentos, respeitando os diversos modos de aprender, não precisa mais do professor que decide o que deve ser aprendido e ensinado. Precisa, sim, do professor parceiro, aprendiz, que, junto com seus alunos, pesquisa, debate e descobre o novo. A verdadeira função do professor não deve ser a de ensinar, mas sim a de criar condições de aprendizagem. A capacitação dos professores é de extrema importância para que haja mudanças expressivas. Isso significa

que o processo de formação deve propiciar ao professor a construção de novos conhecimentos, a habilidade de relacionar diferentes conteúdos e construir um novo referencial pedagógico. O professor precisa estar atualizado e aberto às novas formas de ensinar, trocar idéias, experiências e conhecimentos com outros colegas. Vejo que o desempenho dos meus colegas junto ao computador para ensinar brincadeiras virtuais aos alunos é fraco pois os professores precisam de formação dentro desta área para que possam desempenhar seu papel como orientador e facilitador da aprendizagem.

2) Os jogos virtuais se usado de forma correta e sendo bem orientado pelo professor é uma forma de aprendizagem na qual o aluno desenvolve o pensamento crítico, estimula a pesquisa e a criatividade nos alunos e a resolver problemas.

3) Os jogos eletrônicos também beneficiam a auto-estima da criança ensinando a superar medos e timidez pois é através dos mesmos que a criança é estimulada a resolver problemas. Os jogos eletrônicos permitem um ajuste de nível de dificuldade conforme as habilidades do jogador e dá aos mesmos escolhas e controle sobre suas ações. Também despertam a fantasia e curiosidade, além de oportunidades de colaborar, competir, ou socializar-se com outros jogadores. (Professor 3)

Respostas do Professor (4) foram:

1) Percebemos que os alunos quando ingressam na educação infantil, na sua maioria, já possuem um conhecimento e uma familiaridade com as tecnologias (computador, celular). Muitos têm habilidades no manuseio e na interação com jogos virtuais.

Os professores nem sempre acompanham as evoluções tecnológicas. Alguns professores (pai, mãe) de crianças acompanham e incentivam os filhos. Ainda há professores que dificilmente fazem uso destas tecnologias.

- 2) O jogo virtual é uma forma de aprendizagem se o professor tem no planejamento um objetivo proposto para o mesmo e o relaciona com o cotidiano do aluno.
- 3) Os jogos eletrônicos propiciam o individualismo e o isolamento da criança. Ocorre a interação com os personagens virtuais do jogo. Muitos jogos incentivam a agressão e a violência. Com os jogos eletrônicos é possível desenvolver diferentes habilidades porém a coordenação motora, a percepção do espaço fica prejudicada. Com os jogos eletrônicos muitas atividades de cooperação e interação ficam prejudicadas.( Professor 4 )

Através das respostas foi possível verificar que todos os profissionais entrevistados demonstram ser a favor das TIC, (com exceção do professor 4), como auxiliar na aprendizagem da Educação Infantil.

## **5. Considerações Finais**

Esse artigo apresentou um estudo sobre a importância das TIC e das atividades lúdicas na Educação Infantil e fez uma breve abordagem sobre o sistema educacional, da rede Municipal de ensino no contexto pesquisado e constatou que o sistema educacional municipal está longe de incluir a tecnologia no processo de ensino e aprendizagem, pois a maior preocupação ainda é com os conteúdos tradicionais impostos pelas leis governamentais.

Os jogos e brincadeiras no contexto educativo estão constantemente em estado de mudanças e isso desperta o educador a utilizar as tecnologias na sua prática, contudo, é necessário os educadores autoavaliarem suas práticas, usando a tecnologia como aliada. O problema é que muitos educadores deixam seus alunos brincar. Porém a eficaz brincadeira e jogo dirigido estão ausentes na maior parte das turmas de Educação Infantil. E à medida que as crianças vão crescendo no sentido real da idade, menos brinquedos, espaço e horário para brincar elas têm. Quando podem fazer brincadeiras é no pátio, no

recreio ou no dia do brinquedo. Nos computadores, a dificuldade é ainda maior, pois não é apreciada como sendo uma atividade verdadeiramente escolar.

Temos consciência de que se aprende brincando ou jogando, pois, essas atitudes geram um espaço para pensar, refletir, raciocinar, e estabelecer contatos sociais, desenvolve habilidades, compreende o meio, desenvolve a criatividade, satisfaz desejos, motiva a imaginação. Compartilhando jogos e brinquedos a criança aprende a dividir, a respeitar o outro, a reconhecer nela e nos outros, habilidades e capacidades.

Para que as TIC colaborem na construção dos saberes é indispensável que o educador dirija toda a atividade e coloque os objetivos fazendo com que as brincadeiras e jogos tenham um caráter pedagógico e não um mero entretenimento.

A proposta de incluir as TIC na Educação Infantil vem sendo debatida por muitos, mas a responsabilidade de usá-las como ferramenta pedagógica é inteiramente do educador.

As brincadeiras possuem um papel muito importante para o futuro das crianças. É a forma como eles entendem o mundo que a cerca. O brinquedo é a mais eficaz forma de educação, pois é por meio dos brinquedos que elas se tornam capazes de viver em sociedade e num mundo culturalmente característico. As TIC são uma ferramenta que auxilia nesse processo educativo, pois proporcionam uma aprendizagem prazerosa.

Esse trabalho teve como propósito despertar o interesse do professor de Educação Infantil em usar as TIC como ferramenta Pedagógica.

## **6. Referências Bibliográficas**

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: técnicas e jogo pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Base da Educação** nº 9.394, de 20 de Dezembro de 1996.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI)** 1991.

COMITÊ Gestor da Internet no Brasil. **TIC Kids Online Brasil 2012**: pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes. São Paulo : Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013.  
Disponível em: <<http://www.cetic.br/publicacoes/2012/tic-kids-online-2012.pdf>>.  
Acesso em: 20 maio 2014.

DEMO, Pedro. Aborda os desafios da linguagem no século XXI. In: **Tecnologias na educação**: ensinando e aprendendo com as TIC: guia do cursista. Brasília: Ministério da Educação; Secretária de Educação à Distância: 2008. Cap. 4. p. 139.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

JOGOS educativos. Educação infantil. Formas geométricas. Disponível em: <<http://em-jogos02.blogspot.com.br/search/label/Formas%20Geom%C3%A9tricas>> . Acesso em: 23 mar. 2014.

MENDES, Tereza Marta Ribeiro. **Curso de inclusão digital no campestre**. 2009. Disponível em: <[www.inclusaodigital.mg.gov.br/portal/index.php](http://www.inclusaodigital.mg.gov.br/portal/index.php)>.  
Acesso em: 16 fev. 2014.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo da criança**: imitação, jogo e sonho, Imagem e representação. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

\_\_\_\_\_. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

\_\_\_\_\_. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.