

LUDICIDADE DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

¹Alexia Poliana Rezer da Silva

Declaro que sou autor(a)¹ deste artigo. Declaro também que o mesmo foi por mim elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daqueles cujos dados resultaram de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, declaro, demonstrando minha plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais. (Consulte a 3ª Cláusula, § 4º, do Contrato de Prestação de Serviços).

RESUMO- O brincar é um ato humano que permite a vivência de situações lúdicas que ajudam no desenvolvimento de suas potencialidades criativas e imaginativas. Observa-se que as formas de brincar foram se transformando com o passar do tempo e as brincadeiras na atualidade estão associadas com o uso da tecnologia. O objetivo do presente artigo é mostrar a importância da brincadeira para a aprendizagem infantil e como o surgimento das novas tecnologias mudaram o brincar na atualidade. A análise de conteúdo mostrou os subtemas principais para a compreensão do tema, que foram: o brincar aliado ao uso das novas tecnologias digitais; o desafio para ensinar as novas gerações e a necessidade da formação docente para tal cenário. A abordagem ofereceu a compreensão das mudanças ocorridas na sociedade impulsionadas pelos avanços tecnológicos, o que demanda a preocupação das escolas com propostas de práticas educativas que possam contribuir de forma positiva para o desenvolvimento infantil. Conclui-se que o uso das novas tecnologias podem tornar as aulas divertidas, prazerosas e significativas.

ABSTRACT- Play is a human act that allows for the experience of playful situations that help in the development of creative and imaginative potential. It is observed that the ways of playing have transformed over time, and play today is associated with the use of technology. The objective of this article is to show the importance of play for children's learning and how the emergence of new technologies has changed play today. The content analysis revealed the main sub-themes for

¹ Licenciada em Pedagogia; alexiaeosnei@hotmail.com

understanding the topic, which were: play combined with the use of new digital technologies; the challenge of teaching new generations; and the need for teacher training for this scenario. The approach offered an understanding of the changes that have occurred in society driven by technological advances, which demands that schools be concerned with proposals for educational practices that can contribute positively to child development. It is concluded that the use of new technologies can make classes fun, enjoyable, and meaningful.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico; Jogos; Digital;

KEYWORDS: Playful; Games; Digital;

INTRODUÇÃO

Brincar é uma ação que estimula a curiosidade da criança e permite que ela vivencie situações lúdicas, possibilitando o contato com experiências subjetivas e coletivas de interação e troca. O que leva à compreensão da realidade, ao aprendizado e à atribuição de significado às experiências individuais, possibilitando que a criança desenvolva suas habilidades criativas e imaginativas.

Nota-se que as maneiras de brincar mudaram com o progresso e os avanços da sociedade. Atualmente, os momentos de brincadeira estão ligados ao uso das novas tecnologias. Clicar, arrastar e rolar são ações que envolvem as crianças pequenas, que aprendem desde cedo que os recursos digitais ajudam a facilitar a vida moderna.

É sabido que textos, imagens, áudios, vídeos e jogos podem auxiliar na contextualização do ensino, permitindo que o educador relacione o conteúdo à realidade dos alunos. Considerar os conhecimentos prévios dos alunos é fundamental, pois isso torna o aprendizado mais relevante para a realidade das crianças. Considerar os conhecimentos prévios dos alunos é fundamental, pois isso torna o processo de aprendizagem mais significativo.

Nota-se que o brincar deve ser entendido não só teoricamente, mas também de forma prática. É necessário priorizar o desenvolvimento de um saber-fazer escolar que contribua para proporcionar experiências divertidas às crianças, interação com os colegas, contato com as novas tecnologias digitais e com profissionais qualificados para atuar como mediadores na Educação Infantil.

A prática pedagógica deve visar a integração da criança em um processo de aprendizagem significativo, que esteja alinhado com as brincadeiras e a utilização das novas tecnologias. Portanto, o objetivo deste estudo é mostrar a importância do brincar para a aprendizagem das crianças e como o surgimento das novas tecnologias mudou esse processo nos dias de hoje.

DESENVOLVIMENTO

Atualmente, a infância é considerada uma etapa crucial para o desenvolvimento integral da criança, abrangendo as áreas motoras, cognitivas e afetivas. No entanto, a aprendizagem na Educação Infantil deve ser facilitada por meio de brincadeiras e

experiências que incentivem a exploração do mundo e a interação com outras pessoas, como pais, cuidadores, professores e amigos. É fundamental valorizar os aspectos imaginativos e criativos que são tão característicos dessa fase, utilizando a brincadeira como um recurso essencial para proporcionar experiências culturais em contextos escolares. É importante lembrar que as crianças são influenciadas pela cultura, mas também têm a capacidade de construí-la e transformá-la de maneira ativa e poderosa. Essa é uma abordagem que facilita a compreensão de como as crianças percebem o mundo, proporcionando uma visão mais clara das coisas a partir da perspectiva infantil. Portanto, pode-se afirmar que a infância vai além de simplesmente ser um estágio da vida de um indivíduo. Ela aparece como uma categoria histórica, uma vez que um adulto possui uma história devido à sua infância. Portanto, embora as crianças brinquem, isso não é o único aspecto distintivo da infância, pois “uma criança não é apenas alguém que precisa aprender, mas é aquela que ensina a partir das suas relações”. (Kramer, 2007, p. 15 apudSilva; Goulart, 2022, p. 4)

O aumento do uso de ferramentas tecnológicas pela população infantil na sociedade ocorreu quando as crianças começaram a manusear intensivamente esses dispositivos, como computadores, tablets, videogames, celulares, televisores, entre outros, que se tornam mais leves e potentes a cada dia. Os pesquisadores chamaram essa particularidade de letramento digital, o qual Larcher e Veronese (2014, p. 1) descrevem como “uma prática cultural, que leva o aluno a compreender a função de leitura e da escrita em nossa sociedade”.

Portanto, destaca-se por considerar as demandas das pessoas no domínio da informação e das habilidades que as instituições de ensino devem praticar, visando a integração dos alunos em uma sociedade repleta de dispositivos eletrônicos e digitais (XAVIER, 2005).

O letramento digital é essencial na educação infantil, pois o estudante de hoje se auto letrará em casa, com amigos e na comunidade. Isso ocorre porque saber usar a tecnologia é uma exigência social nos dias de hoje. A compreensão do uso das tecnologias se torna mais fácil quando consideramos a necessidade de usar o telefone celular, a internet para pesquisas escolares, e-mails, redes sociais, entre outros.

É responsabilidade de educadores, pais e adultos orientar e supervisionar o uso de dispositivos eletrônicos, pois a tecnologia deve ser um recurso a favor da educação. Ao considerar as TIC como aliadas em vez de adversárias, é possível ensinar às crianças a usar essas tecnologias de maneira adequada sem comprometer o diálogo e a

comunicação com a família, na escola e com amigos. Por isso é fundamental associar a tecnologia dos jogos eletrônicos à educação, utilizando-a de maneira pedagógica e metodológica coerente e adequada a cada faixa etária, ao processo de ensino-aprendizagem.

A ludicidade faz parte do mundo infantil, portanto, é fundamental que o educador infantil compreenda a importância do trinômio: educar, cuidar e brincar. A ludicidade é uma atividade livre, espontânea e voluntária que também ajuda no desenvolvimento do raciocínio e promove a interação, a socialização e os valores morais e éticos.

Nesta perspectiva, KISHIMOTO (2010, p.41) afirma a importância da utilização do jogo na educação infantil:

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensinoaprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

Quando se incorpora a ludicidade por meio de jogos e brincadeiras como suporte para entender as atividades escolares, os aprendentes mostram criatividade, motivação e persistência ao longo do processo de aprendizagem, tornando-o mais agradável. Como nos afirma Winnicott (1971, p. 80) “[...] É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self).”

É nesse contexto que a ludicidade conquista um espaço privilegiado, surgindo como um instrumento valioso para a aquisição de conhecimento, ao mesmo tempo em que propõe estímulos para o envolvimento do aluno, amplia diversas situações de vivência individual, social e cognitiva, contribuindo para a formação humana. Além disso, auxilia no desenvolvimento da personalidade e atua como um recurso pedagógico que oferece aos gestores e professores, em suma, a todos os integrantes da comunidade escolar, uma oportunidade de mediação, incentivando e avaliando o aprendizado da instituição que a utiliza.

A ludicidade contribui de forma significativa para o desenvolvimento humano, independentemente da idade. O ato de brincar não só favorece a aprendizagem, mas também impulsiona o crescimento social, individual e cultural da pessoa que brinca. Isso promove a socialização, a eloquência, a comunicação e a organização de ideias, além de estimular reflexões que fomentam a criticidade.

A instituição escolar é um dos locais que mais experimenta as mudanças que acontecem na sociedade. Portanto, é necessário revisar seus objetivos e métodos de trabalho, que estão defasados em relação às necessidades do mercado educacional. A ludicidade representa um desafio para os educadores em sala de aula, pois exige mudanças significativas nos paradigmas de ensino, aprendizagem e avaliação de forma mais construtiva (ALMEIDA, 2009).

É evidente a importância das brincadeiras e jogos para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Elas são essenciais para a saúde física, pois promovem a movimentação; para a saúde emocional, ao favorecerem parcerias e amizades; e para a saúde intelectual, ao estimularem o pensamento. Ao progredir nesses três tipos de bem-estar, as crianças pequenas aprimoram a linguagem, o pensamento crítico, a socialização, a ação e a autoconfiança, o que as prepara para iniciar sua jornada em direção à cidadania, permitindo que enfrentem desafios e se envolvam ativamente na construção de uma sociedade mais justa.

Ensinar uma aula de maneira lúdica é permitir que o aluno brinque, execute uma atividade de forma livre e criativa. Portanto, a formação da compreensão e absorção do indivíduo que brinca leva a uma maior produção e assimilação dos conteúdos apresentados pelo educador. Uma aula produtiva é aquela que desafia e incentiva a reflexão tanto do aluno quanto do professor, colocando-os como protagonistas do processo de ensino-aprendizagem. A aula será invadida pela articulação do desejo de aprender, a intenção de participar e a satisfação pela conquista. Acredita-se que o incentivo e a motivação para a execução das atividades lúdicas residem precisamente na experiência de correr riscos e na comparação contínua com a realidade que envolve (FORTUNA, 2000).

A instituição de ensino que considera o processo de ensino-aprendizagem e a utilização de tecnologias de informação e comunicação em sala de aula avalia e reflete sobre os desafios de escrever no ambiente digital. Essas tecnologias oferecem uma variedade de tratamentos para imagens e textos, além de programas e aplicativos para executar essas funções. Da mesma forma que a internet, que oferece um ambiente propício para o desenvolvimento da leitura, escrita, pesquisas e publicações de textos.

Jesus e Propodoski (2012) destacaram a importância de introduzir o letramento digital na educação infantil para fomentar nas crianças: habilidades cognitivas e afetivas, coordenação motora, raciocínio lógico, concentração, autonomia, além de habilidades de leitura e escrita.

Atualmente, as crianças já nascem em um ambiente social que não trabalha nem estuda sem o uso das tecnologias de informação e comunicação. Portanto, é importante introduzir a tecnologia no mundo infantil no que diz respeito à percepção, uso e direcionamento significativo de dispositivos tecnológicos. Isso porque, atualmente, saber usar certas tecnologias é uma exigência social, uma vez que essa nova geração é composta por crianças, jovens, adultos e idosos conectados.

Essas novas interações e envolvimento das crianças com o uso de ferramentas tecnológicas tiveram um impacto significativo na sociedade, pois estão gradualmente transformando a forma como pais e educadores pensam e agem em relação ao processo de ensino-aprendizagem e ao uso diário dessas tecnologias. Os locais destinados ao lazer, como quintais e parques, estão associados à sensação de insegurança e foram sendo gradualmente substituídos por apartamentos cada vez menores. As brincadeiras na rua tornaram-se inviáveis, e as praças e parques só são frequentados na companhia de adultos, que geralmente não têm tempo disponível, como afirma Ribeiro, (2002, p.14):

Os nossos espaços urbanos já não nos permite o exercício lúdico do brincar, é que a casa do bairro afastado foi substituída pelos apartamentos das zonas centrais, onde as crianças foram confinadas, nada lhes restando, a não ser a "babá eletrônica".

Com a diminuição das brincadeiras de rua por conta da insegurança, os jogos eletrônicos passaram a fazer parte da vida das crianças, influenciando seu crescimento e desenvolvimento. Por isso, é necessário fornecer orientações e mediações sobre o uso adequado de aplicativos e jogos eletrônicos educacionais.

É fundamental reconhecer a importância das tecnologias de informação e comunicação na vida dos alunos, o que se evidencia pela habilidade dos estudantes em usar computadores, tablets, celulares, além da busca por informações na internet, comunicação online e uso de programas ou softwares. O uso dessas ferramentas no processo de aprendizagem não depende da idade do aluno, uma vez que contribuem para a formação de leitores, escritores, críticos e pensadores ágeis, capazes de se envolver com a sociedade contemporânea.

Silva apud Martíez (2004, p. 96) assegura que:

As TIC, tecnologias da informação e comunicação não compreendem apenas a internet, mas o conjunto de tecnologias microeletrônicas, informática e de telecomunicações que permitem a aquisição, produção, armazenamento, processamento e transmissão de dados e informações na forma de imagem, vídeo, texto ou áudio.

Assim, nota-se que Silva (2004) destaca que as tecnologias de informação e comunicação constituem a base da sociedade da informação, uma vez que as pessoas estão cada vez mais “ligadas, conectadas” por meio do ciberespaço e sua variedade de dispositivos informacionais, com conteúdos sem limites, liberdade de expressão, abertura e descentralização.

Não há como esconder ou ignorar: a tecnologia da informação e comunicação chegou para ficar e está integrada à vida de todos de alguma forma. Os lares foram invadidos por uma variedade de dispositivos eletrônicos, desde itens supérfluos, como escovas de dentes elétricas, até aparelhos mais essenciais, como bombas acopladas ao corpo de pacientes diabéticos para liberar insulina conforme necessário.

A pós-modernidade trouxe consigo o progresso tecnológico e, com esse progresso, desafios a serem enfrentados. O setor educacional absorve inovações sociais e cognitivas, e, assim como os outros setores, a educação infantil enfrenta desafios relacionados ao crescimento, desenvolvimento da aprendizagem e produção do conhecimento das crianças. Nesse contexto, o desafio atual vai além de simplesmente incorporar as TIC na educação infantil; trata-se de identificar as expectativas em relação à inovação no processo educativo, considerando que esses alunos nasceram e cresceram em uma era de avanços tecnológicos digitais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A instituição de ensino que considera o processo de ensino-aprendizagem e a utilização de tecnologias de informação e comunicação em sala de aula avalia e reflete sobre os desafios de escrever no ambiente digital. Essas tecnologias oferecem uma variedade de tratamentos para imagens e textos, além de programas e aplicativos para executar essas funções. Da mesma forma que a internet, que oferece um ambiente propício para o desenvolvimento da leitura, escrita, pesquisas e publicações de textos.

As instituições de ensino que empregam tecnologias em prol da educação contribuem para a inclusão digital no processo de ensino-aprendizagem, tanto dentro quanto fora da escola. Isso ocorre porque disseminam o conhecimento tecnológico de maneira participativa e democrática para todos, independentemente de terem ou não acesso às TIC.

Com o objetivo de facilitar a construção do conhecimento, o uso das tecnologias de informação e comunicação nas salas de aula da educação infantil pode, de fato, apoiar o aprendizado. Isso ocorre porque os jogos eletrônicos, quando devidamente mediados pelos educadores, têm a função de ajudar professores e alunos no processo de ensino-aprendizagem por meio do lúdico, dinamismo, interações e participações.

Ao empregar a curiosidade infantil de maneira interessante e inovadora, as crianças que usam essas ferramentas tecnológicas podem ser beneficiadas quando elas são adaptadas ao tempo em que vivem. Para, finalmente, experimentar, descobrir, aprender e crescer na busca de conhecimentos acadêmicos e de mundo, oportunidades que essa tecnologia pode proporcionar a todos os envolvidos no processo educacional infantil.

A instituição de ensino que considera o processo de ensino-aprendizagem e a utilização de tecnologias de informação e comunicação em sala de aula avalia e reflete sobre os desafios de escrever no ambiente digital. Essas tecnologias oferecem uma variedade de tratamentos para imagens e textos, além de programas e aplicativos para executar essas funções. Da mesma forma que a internet, que oferece um ambiente propício para o desenvolvimento da leitura, escrita, pesquisas e publicações de textos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. Cooperativa do Fitness. Janeiro 2009.

BRASIL. Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. Brasília: MEC/SEESP, 2001.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: M. L. M. Xavier; M. I. H. Dalla Zen (Org.). Planejamento: análises menos convencionais. Porto Alegre, Mediação, 2000.

JESUS, Elza Santos Moura; PROPODOSKI, Neiva. Letramento digital através da ludicidade digital. 2012

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação; 13. Ed. – São Paulo: Cortez, 2010. p.15-48

LARCHER, Laísa; VERONESE, Isabele. Letramento Digital. Guia Prático para Professor de Ensino Fundamental I. Editora Escala. Edição 116, 2014.

RIBEIRO, Márcia Campos. A influência da Mídia na Educação infantil com crianças de quatro a cinco anos. Rio de Janeiro, dezembro. 2002.

SILVA, Maria José Moreira da. CULTURA DIGITAL: AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS.

SILVA, Larissa Oliveira da; GOULART, Mariléia Mendes. O brincar na era da tecnologia: implicações nas vivências das crianças. Tubarão: RUNA -Repositório Universitário da Ânima / UNISUL, dez. 2022

WINNICOTT, D.W. O Brincar e a Realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1971

XAVIER, Antônio Carlos dos Santos. Letramento digital e ensino. 2005.