



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI
NEAD – NÚCLEO DE ENSINO A DISTÂNCIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

DEISE BARBOSA DE SANTANA SANTOS

**A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL NAS AULAS
DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

São João del-Rei - MG

2019

DEISE BARBOSA DE SANTANA SANTOS

**A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL NAS AULAS
DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Projeto de Pesquisa apresentado como requisito para obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação do Núcleo de Educação a Distância (Nead) da Universidade Federal de São João del-Rei- MG (UFSJ).

Orientadores: Anita Lima Pimenta

Vinicius Augusto Diniz Silva

São João del-Rei - MG

2019

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI
NEAD – NÚCLEO DE ENSINO A DISTÂNCIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

**A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL NAS AULAS
DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

DEISE BARBOSA DE SANTANA SANTOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Coordenação do Curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de São João Del Rei como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação

Aprovado em 23 de março de 2019

Banca Examinadora

Prof. Dr.Vinicuis Augusto Diniz Silva
Orientador e Professor da UFSJ e Doutorado pela UNICAMP

Prof. Dr .Paulo Cesar Monteiro Lamin
Convidado da UFSJ e Doutorado pela UNICAMP

Prof. Ma.. Anita Lima Pimenta
Tutora da UFSJ e mestra pela PUC - MG

2019

AGRADECIMENTOS

Tenho muito a agradecer a Deus primeiramente por estar todos os dias da minha vida ao meu lado, dando-me a mão nas horas de alegria e tristeza não deixando ficar no chão quando eu caísse, dando força suficiente para me levantar e continuar a prosseguir.

Aos meus pais, JOSÉ VALTER DE JESUS SANTOS e DIVACI BARBOSA DE S. SANTOS que me deram a base para lutar por meus ideais e conquistar novos horizontes.

Ao meu esposo Tiago e meu filho Kauã por aceitarem minhas ausências em busca de novos conhecimentos.

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo apresentar a proposta de projeto de pesquisa em relação a utilização dos jogos digitais e as TIC nas aulas de educação física escolar na educação infantil, com foco nas contribuições dos mesmos para o desenvolvimento lúdico pedagógico, para a prática ensino aprendizagem, e sua eficácia na aplicação nas atividades físicas escolares. Através da revisão bibliográfica foi analisado o histórico da educação infantil no Brasil, bem como da inclusão da educação física na grade curricular desta etapa do ensino, seus objetivos e a forma de trabalhar. Foram analisadas a importância dos jogos no desenvolvimento psicossocial e motor da criança e a contribuição dos jogos para o desenvolvimento das aulas de educação física escolar, além de uma breve análise sobre a situação da inclusão das TIC e dos jogos digitais nas aulas. A ideia é mostrar que os jogos digitais são indispensáveis quando se trata de aprendizagem e desenvolvimento infantil. Permitindo observar a sua relevância para que a criança construa seu conhecimento e conseqüentemente obtenha um desenvolvimento mental, motor e cognitivo. E as aulas de Educação Física não podem e nem devem ficar fora desta aprendizagem com jogos digitais, que vem para completar as necessidades de auto-realização das crianças através de atividades lúdicas, envolvendo os jogos digitais, como sua principal meta, pois o prazer que uma criança obtém através de um jogo digital, através de atividades lúdicas aprimorará seu desenvolvimento e aprendizagem, reduzindo acima de tudo suas preocupações ou aborrecimentos em que está submetida no seu cotidiano para que assim elas possam aprender e ter oportunidades diferenciadas de vivências através da TIC.

Palavras-chave: Educação Infantil, Educação Física, Jogos Digitais, TIC.

ABSTRACT

This work had as objective to present the proposal of research project in relation to the use of the digital games and the TIC in the classes of physical education school in the infantile education, with focus in the contributions of the same ones for the ludic pedagogic development, for the practice teaching learning, and its effectiveness in the application in physical activities school. Through the bibliographic review, the history of child education in Brazil was analyzed, as well as the inclusion of physical education in the curriculum of this stage of teaching, its objectives and the way of working. The importance of games in the psychosocial and motor development of the child and the contribution of the games to the development of school physical education classes were analyzed, as well as a brief analysis of the inclusion of ICT and digital games in class. The idea is to show that digital games are indispensable when it comes to child learning and development. Allowing to observe its relevance so that the child builds his knowledge and consequently obtains a mental, motor and cognitive development. And Physical Education classes can not and should not be left out of this digital game learning, which comes to complement the self-reliance needs of children through playful activities involving digital games as their main goal, because the pleasure they a child obtains through a digital game through playful activities will improve their development and learning, reducing above all their worries or annoyances in which they are subjected in their daily life so that they can learn and have different opportunities of experiences through ICT.

Keywords: Early Childhood Education, Physical Education, Digital Games, ICT.

SUMÁRIO

I INTRODUÇÃO	06
1.1 Problemas e Hipótese	07
1.2 Objetivo	07
1.2.1 Objetivo geral	08
1.2.2 Objetivos específicos	08
1.3 Justificativa	08
2 REVISÃO DE LITERATURA	09
2.1 A Educação Infantil no Brasil	09
2.2 A Importância dos Jogos nas Aulas de Educação Física Escolar ...	13
2.2.1 O Jogo e a Sociedade	13
2.2.2 Os Jogos e as Fases do Desenvolvimento	14
2.2.3 Os Jogos e a Educação Física	15
2.3 A escola e os recursos tecnológicos: uma nova realidade	16
2.3 Os Jogos Digitais na Educação Física	20
2.3.1 A tecnologia a serviço da Educação Física na Educação Infantil ...	26
2.3.2 O papel do professor de educação física como mediador no uso das ferramentas tecnológicas	31
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS	36

1 INTRODUÇÃO

Pode-se analisar através da literatura especializada que a Educação Física tem adquirido contornos que expressam momentos e movimentos sociais/políticos inerentes a sua época, para Castellani Filho:

[...] passamos a admitir como verdadeira a premissa de ter sido competência da Educação Física, ao longo de sua história, a representação de diversos papéis que, embora com significados próprios ao período em que foram vividos, corroboraram para definir-lhe uma considerável coerência na sequência de sua atuação na peça encenada (CASTELLANI FILHO, 2010, p. 11).

Nesse cenário, ponderando o ambiente altamente globalizado e a evolução das Tecnologias da Informação – TIC, a Educação Física (E.F.) tem se aprimorado e ajustado para enquadrar este novo ambiente a rotina de planejamento e execução das aulas de E.F., visando o maior envolvimento dos alunos, incremento lúdico-pedagógico e praticidade na elaboração de atividades.

Miranda (2007, p. 43) define as TIC como: “à conjugação da Tecnologia computacional ou informática com a Tecnologia das telecomunicações e tem na Internet e mais particularmente na *World Wide Web* (WWW) a sua mais forte expressão”.

Dentre as TIC, uma das ferramentas apresentadas para incremento do trabalho do profissional da área de Educação Física são os Jogos Digitais que podem ser usados como importante instrumento de apoio do processo ensino-aprendizagem do educando. Carvalho Jr. (2017) acredita que os jogos e as TIC devem ser considerados como ferramentas didáticas e pedagógicas, sendo uma conquista da sociedade tecnológica, não devendo assim ser menosprezadas pela Educação Formal.

A partir do incremento da aula de Educação Física na Educação Infantil torna-se importante analisar as contribuições que os jogos digitais podem oferecer a esta parcela do Ensino, qual o incentivo lúdico-pedagógico e prático obtido pelo profissional de Educação Física através de sua aplicação, e suas contribuições no processo ensino-aprendizagem.

1.4 Problemas e Hipótese

A pergunta a ser respondida pelo presente trabalho consiste em: “Qual a contribuição dos Jogos Digitais para o ensino da Educação Física na Educação Infantil?”.

A partir da análise bibliográfica apresentada poderá ser realizada a validação das seguintes hipóteses:

- A utilização dos jogos *on-line* pode contribuir para o aprendizado lúdico-pedagógico do aluno na aula de Educação Física.
- A implementação dos jogos digitais pode agregar valor no processo de ensino-aprendizagem do educando nas aulas de Educação Física na Educação Infantil.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo geral

Analisar a contribuição dos Jogos Digitais para o processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física na Educação Infantil.

1.5.2 Objetivos específicos

- Identificar e revisar a bibliografia produzida na área da Educação Física em relação a implementação dos jogos digitais;
- Caracterizar as ferramentas da TIC apontados nas referências bibliográficas pesquisadas;
- Refletir sobre a eficácia da utilização dos jogos digitais a as TIC nas aulas de E.F. na Educação Infantil.

1.6 Justificativa

Este trabalho tem como justificativa analisar o cenário atual da Educação Física Escolar na Educação Infantil em relação à inclusão dos Jogos Digitais na

rotina do profissional de E.F., além da sua contribuição para o processo ensino aprendizagem e incremento lúdico pedagógico.

Os jogos são há muito tempo utilizados como ferramenta de incentivo do processo ensino aprendizagem, não só na área de Educação Física, como também nas mais diversas áreas da Educação. Para Athayde (2016, p. 19) “O jogo possui duas funções na educação: a função lúdica, uma vez que propicia diversão, e a função educativa, que ensina algo que complementa no aluno o saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.”

Os avanços tecnológicos e a cultura da internet disponibilizam a cada dia novas ferramentas com variadas possibilidades de uso para o profissional da área da Educação, nesse sentido Athayde acrescenta que:

O evento da tecnologia traz ao universo da escola um novo aluno imerso na mídia tecnológica e social. A socialização é mais rápida, interativa e envolvente, diminuindo os espaços da Educação Física escolar tradicional. Essa realidade provoca uma nova visão da disciplina, exigindo do professor inclusão neste processo, levando-o para os caminhos de ensino aprendizagem. (ATHAYDE, 2016, p. 17)

Através dos jogos digitais, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo.

Pela variedade de estímulos que oferecem, pela atmosfera de alegria e encantamento que proporcionam e, principalmente, pela presença de certas normas, os jogos digitais devem fazer parte do cotidiano escolar nas diversas áreas do conhecimento, inclusive nas aulas de educação física, pois oportuniza ao aluno se desenvolver além de atender às suas necessidades básicas no processo ensino-aprendizagem.

A criança precisa brincar, inventar e criar para crescer e manter seu equilíbrio com o mundo. Nos jogos digitais são reconhecidas as possibilidades, de forma bastante eficaz, as diversas necessidades das crianças, multiplicando assim, as oportunidades de se obter prazer e conseqüentemente, otimizar sua inclusão no mundo digital.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.4 A Educação Infantil no Brasil

Em relação à Educação Infantil no Brasil, o ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente) dispõe como direito da criança em seu Art. 54, item IV “o atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a cinco anos de idade”, em consonância a Lei de Diretrizes e Bases - LDB (1996) traz que a educação básica é formada pela Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, sendo à educação infantil compreendida até os 05 anos de idade do educando.

Pode-se observar que é papel da Educação Infantil conforme disposto na LDB “o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade” (BRASIL, 1996, p. 09).

A Resolução nº 05 de 17 de dezembro de 2009, que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, define a Educação Infantil como a primeira etapa da Educação Básica, oferecida em creches e pré-escolas, caracterizando-se por espaços não domésticos com fins de estabelecimento de instituto de ensino público ou privados, visando o atendimento de crianças de zero a cinco anos, em período diurno, integral ou parcial, sendo devidamente regulados por órgão de controle competente do sistema de ensino e serviço social (BRASIL, 2009).

Analisa-se historicamente que o ensino da criança no Brasil possuía uma visão assistencialista, focada na população de baixa renda e teve como objetivo principal o cuidar e não o educar, nesse sentido o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI) corrobora citando que:

A tônica do trabalho institucional foi pautada por uma visão que estigmatizava a população de baixa renda. Nessa perspectiva, o atendimento era entendido como um favor oferecido para poucos, selecionados por critérios excludentes. A concepção educacional era marcada por características assistencialistas, sem considerar as questões de cidadania ligadas aos ideais de liberdade e igualdade. (BRASIL, 1998, p. 18)

Com a evolução da sociedade e as novas demandas da educação, a infância vem adquirindo papel cada dia mais relevante, principalmente com a inclusão da

obrigatoriedade de educação básica gratuita a partir dos 4 (quatro) anos de idade, incluída na LDB pela Lei nº 12.796 de 2013.

Dentro desse novo ambiente o papel da escola e do professor na Educação Infantil vem sofrendo profundas mudanças, se antes o objetivo principal era apenas o cuidar, hoje o papel do profissional da Educação Infantil abrange conceitos mais complexos e profundos, nesse sentido o RCNEI aponta que

[...] o professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas. (BRASIL, 1998, p. 30)

A partir deste incremento a Educação Infantil, novas propostas e metodologias de trabalho passaram a ser empregadas na abordagem e desenvolvimento de um projeto integrado e congruente às demandas apresentadas por essa parcela do sistema de ensino. Nesse sentido as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil atuam como norte para o desenvolvimento de propostas político pedagógicas e a orientação da didática com os alunos.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil apontam que as propostas pedagógicas da área devem respeitar os seguintes princípios:

Éticos: da autonomia, da responsabilidade, da solidariedade e do respeito ao bem comum, ao meio ambiente e às diferentes culturas, identidades e singularidades.

Políticos: dos direitos de cidadania, do exercício da criticidade e do respeito à ordem democrática.

Estéticos: da sensibilidade, da criatividade, da ludicidade e da liberdade de expressão nas diferentes manifestações artísticas e culturais. (BRASIL, 2010)

Em consonância o Parecer CNE/CBE nº 20/2009 aponta que “o currículo da Educação Infantil é concebido como um conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, científico e tecnológico” (BRASIL, 2009, p. 6).

Estruturalmente a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estrutura a Educação Infantil em Campos de Experiências, sendo este um conceito mais amplo

que a divisão por áreas do conhecimento padronizada nos Ensino Fundamental e Médio.

Considerando que, na Educação Infantil, as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças têm como eixos estruturantes as interações e a brincadeira, assegurando-lhes os direitos de *conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se*, a organização curricular da Educação Infantil na BNCC está estruturada em cinco **campos de experiências**, no âmbito dos quais são definidos os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento. Os campos de experiências constituem um arranjo curricular que acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural. (BRASIL, 2018, p. 38)

Esses Campos de Experiências são divididos em:

- 1º *O eu, o outro e o nós*: que analisa a interação da criança seus pares e com os adultos e a construção de seu modo de agir, sentir, pensar, entre outros;
- 2º *Corpo, gestos e movimentos*: analisa a interação da criança através de seu corpo com o ambiente ao qual esta inserida, por meio dos sentidos, movimento, a exploração do mundo e do espaço ao seu redor, estabelecendo relações;
- 3º *Traços, sons, cores e formas*: Estimula a convivência com as diversas produções artísticas, culturais e científicas, possibilita a criação de suas próprias produções e o desenvolvimento do senso estético e crítico;
- 4º *Escuta, fala, pensamento e imaginação*: desenvolve na criança a oralidade, a criticidade de pensamento, a curiosidade pela escuta e a manifestação da imaginação através de fábulas, contos, jogos, parábolas, etc, fortalecendo a ludicidade;
- 5º *Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações*: oferece correlação para a criança entre as relações de espaço tempo, quantidades, dimensões, medidas e comparações, objetivando a ampliação dos conhecimentos do mundo físico e sociocultural para que possa utiliza-los em seu cotidiano. (BRASIL, 2018)

Os Objetivos da Aprendizagem e Desenvolvimento para a Educação Infantil na BNCC são divididos em 3 (três) grupos organizados por faixa etária, sendo elas: 1º de zero a 1 ano e 6 meses; 2º de 1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses; 3º de 4 anos a 5 anos e 11 meses. Dentro desses 3 grupos são distribuídos os objetivos pertencentes aos 5 campos de experiências anteriormente definidos. (BRASIL, 2018)

Em relação à Educação Física a LDB dispõe em seu Art. 26, § 3º: “a educação física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular obrigatório da educação básica” (BRASIL, 1996, p. 07).

Pode-se observar que diferentemente dos Ensino Fundamental e Médio, não existe na BNCC uma previsão direta do enquadramento da Educação Física dentre as disciplinas da Educação Infantil, visto que a mesma não é compreendida dessa forma. Porém é possível verificar dentre os objetivos propostos pelos 5 campos de experiências o enquadramento da Educação Física na grade curricular da Educação Infantil.

2.5 A Importância dos Jogos nas Aulas de Educação Física Escolar

2.5.1 O Jogo e a Sociedade

Uma das primeiras questões a serem analisadas por este trabalho, refere-se ao conceito de jogo e qual a sua relevância e contribuição para o construto social ao qual pertencemos. Apesar das várias interpretações observadas na literatura acerca dos jogos, podemos analisar que as mesmas não são auto excludentes, complementando-se e agregando valor entre si.

Para fins desse trabalho, tomaremos como conceito principal a proposição de Huizinga que define o jogo como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana" (HUIZINGA, 2000, p. 35).

Para Huizinga (2000, p. 55) a sociedade se organiza e se constrói nas mais diferenciadas formas e a relação entre cultura e o jogo pode ser evidenciada na forma dos jogos sociais, que consistem na atividade ordenada de um ou dois grupos opostos. O autor evidencia ainda que:

[...] “os valores físicos, intelectuais, morais ou espirituais também são capazes de elevar o jogo até o nível cultural. Quanto maior é sua capacidade de elevar o tom, a intensidade da vida do indivíduo ou do grupo, mais rapidamente passará a fazer parte da civilização”. (HUIZINGA, 2000, p.56)

Outra ideia fortemente ligada ao jogo, ao homem e a sociedade é a ideia do ganho ou da vitória, a prática do jogo se traduz no “ganho” ou na vitória, que muito embora nem sempre esteja diretamente ligada ao ganho real ou concreto, se traduz na demonstração de superioridade do indivíduo, grupo ao qual a vitória é atribuída, em consonância Huizinga afirma que:

A ideia de ganhar está estreitamente relacionada com o jogo. Todavia, para alguém ganhar é preciso que haja um parceiro ou adversário; no jogo solitário não se pode realmente ganhar, não é este o termo que pode ser usado quando o jogador atinge o objetivo desejado. O que é "ganhar", e o que é que realmente "ganho"? Ganhar significa manifestar sua superioridade num determinado jogo. Contudo, a prova desta superioridade tem tendência para conferir ao vencedor uma aparência de superioridade em geral. Ele ganha alguma coisa mais do que apenas o jogo enquanto tal. Ganha estima, conquista honrarias: e estas honrarias e estima imediatamente concorrem para o benefício do grupo ao qual o vencedor pertence. Chegamos aqui a outra característica muito importante do jogo: o êxito obtido passa prontamente do indivíduo para o grupo. (HUIZINGA, 2000, p. 58)

Em relação à construção dos jogos e sua aceitação sob a forma de esportes, pode-se analisar que foi a partir do final do século XIX que se iniciaram grandes avanços nessa modalidade, onde as regras esportivas tornaram-se cada dia mais rigorosas e complexas; havendo diversificação de modalidades na cultura do esporte (HUIZINGA, 2000).

2.5.2 Os Jogos e as Fases do Desenvolvimento

Segundo Piaget e Inhelder (2002) o desenvolvimento cognitivo ocorre em estágios, iniciando-se desde a gênese e tornando-se um processo contínuo durante a vida. Para adaptar-se ao ambiente, o indivíduo em seus primeiros meses de vida busca assimilar os estímulos do ambiente através da construção de estruturas mentais (esquemas), que depois de concretizada torna-se o equilíbrio.

Ainda segundo os autores, a adaptação e o desenvolvimento ocorrem quando a criança encontra um novo estímulo e necessita alterar seus esquemas mentais para assimilar a nova experiência e buscar o equilíbrio. A esse processo, Piaget atribuiu o termo de acomodação.

O processo de equilíbrio e acomodação ocorre durante o estágio de desenvolvimento, mas segundo os próprios autores, há diferentes estágios desse

processo, estágio Sensório - Motor, estágio Pré-Operatório, Operatório concreto e Operatório formal.

Piaget e Inhelder (2002) delimitam estes estágios da seguinte maneira: Estágio Sensório – Motor é o primeiro estágio que ocorre desde o nascimento até os 18 – 24 meses. Trata-se do período onde a criança vai receber os estímulos ambientais (sensório), assimilar e a partir do processo de acomodação, estimular o ambiente de volta (motor). O estágio Pré-Operatório ocorre entre o 1º ano até aproximadamente os 6 ou 7 anos de idade. Trata-se do estágio onde a criança começa a ter pensamentos representativos, levando ao pensamento lógico.

O estágio Operatório concreto acontece entre os 7 e os 11 ou 12 anos de idade. Nesse estágio a criança passa a manipular as representações internas, onde ela passa a ter operações mentais com as memórias e ideias advindas dos estágios anteriores.

O estágio Operatório formal acontece dos 12 anos em diante, nela o indivíduo agora começa a abstrair operações mentais e símbolos, sem a necessidade o estímulo concreto ou físico.

Segundo Piaget (1975), os jogos são atividades que aparecem durante a fase desenvolvimento e que tem por finalidade a assimilação do ambiente e dos estímulos, sendo um processo de acomodação.

Para Piaget (1975) existem três classificações de jogos, exercícios, símbolos e regras.

Os jogos de exercícios são jogos que aparecem durante o estágio Sensório – Motor e consiste em reproduzir uma atividade apenas pelo prazer da execução. Quando a criança entra em contato com um novo estímulo e passa a reproduzi-lo pelo prazer da nova possibilidade.

Para Piaget (1975),

Quando o sujeito pula um riacho pelo prazer de saltar e volta ao ponto de partida para recomeçar etc., executa os mesmos movimentos que se saltasse por necessidade de passar para outra margem, mas fá-lo por mero divertimento e não por necessidade, ou para aprender uma nova conduta (PIAGET, 1975, p. 144).

Segundo o autor, há dois tipos de categoria, o simples onde a criança reproduz o movimento pelo prazer da execução e na segunda executa combinações sem finalidade, mas viés lúdico.

Os jogos simbólicos começam a surgir no estágio Pré-Operatório, por volta dos 2 anos de idade, nele a criança passa a ter a capacidade de representar. Essa representação geralmente são os conteúdos das próprias experiências, manipulando-as nas suas necessidades.

Representação de papéis, dramatizar e repetir experiências são alguns exemplos de repertório que a criança pode desenvolver a partir dos jogos simbólicos.

2.5.3 Os Jogos e a Educação Física

O jogo é uma importante ferramenta de trabalho para o profissional de Educação Física no desenvolvimento de suas atividades, porém em sua utilização devem ser observadas não só as características inerentes aos jogos, mas também as características da didática de Educação Física.

Silva e Sampaio (2012) salientam que é importante diferenciar o jogo realizado como mera distração do jogo enquanto conteúdo da Educação Física, pois embora características relevantes como a alegria, ludicidade e descontração devam ser mantidas.

Na aula existe um objetivo a ser alcançado pelo docente, que fundamenta e justifica a sua atuação profissional (SILVA, SAMPAIO, 2012).

O Coletivo de Autores traz que “o ensino da educação física tem também um sentido lúdico que busca instigar a criatividade humana à adoção de uma postura produtiva e criadora de cultura, tanto no mundo do trabalho como no do lazer” (CASTELANI et al, 2013).

Nesse sentido, Santos (2004) aponta que há duas formas de trabalhar o jogo nas aulas de Educação Física, a primeira entende o jogo como “atividade-meio”, que tem por objetivo atingir finalidades externas ao próprio jogo. A segunda é concebida como “atividade-fim”, onde o jogo constitui-se em fonte de conhecimento, possibilidade de vivências e fundamenta conceitos que justificam a sua sistematização e aprendizado (p. 261).

Quanto mais rígidas são as regras dos jogos, maior é a exigência de atenção da criança de regulação da sua própria atividade, tomando o jogo tenso. Todavia, é fundamental o desenvolvimento das regras na escola, porque isso permite à criança a percepção da passagem do jogo para o trabalho (CASTELANI et al, 2013).

2.6 A escola e os recursos tecnológicos: uma nova realidade

Kullok (1999) alerta para o fato de que as pessoas vivem em uma sociedade na qual a informação chega a todos os instantes e de várias formas através de livros, jornais, revistas, televisão, rádio e internet. O educador atual deve educar frente a uma sociedade que muda, ajudando a desenvolver vários níveis de competência. Isto faz perceber a importância da formação docente em sintonia com os recursos tecnológicos, levando em conta que se deve usá-los para transformar a informação em conhecimento, pois "a formação não se constrói por acumulação (de cursos, conhecimentos ou técnicas), mas, sim, através de um trabalho de flexibilidade crítica sobre as práticas e de reconstrução permanente de uma identidade pessoal" (p.70) e para isso não precisa deixar-se influenciar, pelo medo do novo e tão pouco alienar-se.

De acordo com Mercado:

A escola é um espaço privilegiado de interação social, mas esta deve interligar-se e integrar-se aos demais espaços de conhecimento hoje existentes e permitindo fazer as pontes entre conhecimentos se tornando um novo elemento de cooperação e transformação" (MERCADO, 1998, p.16),

O acesso à internet amplia-se constantemente e esta oferece uma grande quantidade de informação a um grande número de pessoas pelo mundo todo.

Com isso, abre caminhos para as pessoas se tornarem membros de uma gama de novas comunidades, possibilitando que elas se tornem produtoras e distribuidoras de seus próprios produtos culturais.

Ambientes como a Internet só vêm acrescentar, na formação do educador, maiores chances de troca de informações e intercâmbios entre professores de diversos lugares ultrapassando o espaço geográfico, podendo os mesmos, aprenderem mais com troca de experiências e até mesmo inovando em vários projetos (MERCADO, 1998).

O desafio não é simples: os professores precisam preparar os alunos para trabalhar com um universo tecnológico no qual eles mesmos se encontram ainda em fase de experimentação, são principiantes, e, muitas vezes, os alunos se sobressaem nessas atividades, pois possuem muito mais experiências e são mais

ágeis que os professores. Mudam as tecnologias, mas também muda o mundo que deve ser estudado, assim, é preciso mudar as próprias formas de ensino.

Kullokk (1999) argumentou que o mundo digital não é apenas a chegada de novas máquinas, e neste caso, não resolve sequer a mentalidade do "manual de instruções": a compreensão das novas dinâmicas ainda está em plena construção. Contar com as novas tecnologias nas escolas não vai colaborar com as mudanças nem mudar paradigmas, precisa-se conhecer as tecnologias para saber como utilizá-las e saber como transformar as aulas de educação física na educação infantil em projetos e pesquisas que instiguem o interesse dos alunos, que se tornem interessantes ao olhar dessas pessoas que pensam já conhecer tudo.

Para Kullokk, (1999) as mudanças tecnológicas refletem diretamente na educação. Sendo assim, é premente pensar em um ensino diferenciado, prático, ágil, dinâmico dentro de um espaço interativo, investigador.

Um ensino que viabilizem desenvolver novas habilidades, permitindo a iniciativa e integração dos alunos com seus pares, com outras realidades de ensino, ampliando o envolvimento dos alunos em sala, estruturando uma maior dinamicidade no processo ensino aprendizagem (KULLOK, 1999).

Na concepção de Papert (1994) nos novos tempos os alunos, desde muito pequenos, já se sentem inseridos em uma sociedade da informação ou do conhecimento. Isso vale, inclusive, para sociedades com economias emergentes, como o Brasil, em que os novos profissionais necessitam cada vez mais do desembaraço na aplicação das tecnologias da comunicação e da informação.

Na escola, segundo Papert (1994) a tecnologia auxilia a mudança das relações entre professores e alunos.

Além disso, encoraja processos de aprendizagem baseados em projetos e dá suporte à aquisição de novas habilidades, como o "raciocínio em níveis mais altos de abstração" e a capacidade de análise e solução de problemas.

O uso da tecnologia da informação abre caminhos para novos conhecimentos, as aulas de Educação Física poderão tornar-se mais criativas, interativas.

Nestas aulas alunos e professores agem como pesquisadores. As pesquisas contagiam, sensibilizam os alunos a cada vez mais fazer uso dos recursos tecnológicos na sala de aula de Educação Física infantil como instrumento indispensável para uma boa prática pedagógica (KULLOK, 1999).

Os recursos tecnológicos como os jogos digitais na aprendizagem favorecem diferentes maneiras de se relacionar com o outro e com o conhecimento.

Ao contrário do que muitos consideram, pela visão de Kullo, (1999), não existe a possibilidade de substituir os seres humanos por máquinas, nem mesmo o risco de eliminar a mediação humana no contexto.

Ao fazer uso das tecnologias, o professor de Educação Física estará promovendo mais um meio de contato social com outras pessoas, que desafia, exige e estimula o intelecto.

O uso de tecnologias como os jogos didáticos, requer operações intelectuais que vão desde o uso da palavra, da escrita, capacidade de comparar e diferenciar, atenção, abstração, e passa para formas de organizar o pensamento e a ação (KULLOK, 1999).

Para o autor, o uso das novas tecnologias no processo educativo pode ser bastante representativo para o avanço da educação no Brasil. Não há como negar sua contribuição no que se refere ao acesso de informações. Desta forma, não cabe mais a escola o papel de simples transmissora de informações. Trata-se de um novo espaço, onde deve haver incentivo ao espírito investigativo, possibilitando uma aprendizagem mais verdadeira, capaz de contribuir para a formação de um sujeito autônomo. Os jogos digitais são recursos importantes que podem contribuir para a construção do conhecimento, o que pode ocorrer também através da utilização desses recursos a partir da organização de estratégias eficazes.

Nessa perspectiva é possível considerar que o saber do aluno, frente às novas tecnologias, passa a ser a matéria prima para a construção do conhecimento, possibilitando de maneira significativa a formação de um sujeito autônomo, bem informado, capaz de fazer suas próprias leituras fora do espaço escolar. No entanto, para que esses novos saberes se apresentem frente a educação escolar, é necessário aos educadores e políticos envolvidos na educação uma mudança radical, que é algo muito complexo (L LÉVY, s/d).

A pedagogia que se encontra *on line* não é mais aquela da instrução direta e explícita, via professor, sendo assim, a sua utilização altera a rotina escolar e os métodos de organização de trabalhos. Frente a essa proposição cabe à escola, tentar minimizar a distância entre os tecnologicamente providos e aqueles sem acesso a tais recursos, não somente oferecendo sua entrada nessa nova

modalidade de conhecimento, mas promovendo um refletir criticamente sobre seu uso e o que se veicula (LÉVY, s;d).

O desafio, segundo o autor está em aprender a filtrar os dados necessários, nesse enorme conjunto tecnologias que bradam todo tipo de informação, sem cercear a liberdade das pessoas de procurar assuntos que são de seu interesse. A posição da escola como se pode ver, não está mais encarregada de simplesmente repassar os conhecimento acumulado pela história da humanidade. Hoje, cabe a ela a tarefa de oferecer subsídios para que os aprendizes possam posicionar-se frente aos dispositivos automatizados, informacionais, de forma a utilizá-los não por mero modismo ou imposição, mas de maneira consciente.

Gutierrez e Prieto (1990) esclarece que inovações tecnológicas não determinam inovações pedagógicas. Melhores recursos não implicam melhores desempenhos. No primeiro momento, esses recursos são apenas mais uma ferramenta forte que poderá ou não garantir a mediação pedagógica.

O professor que tem como meta a ampliação de seus conhecimentos profissionais, precisa, além de refletir sobre sua prática, manter-se atualizado sobre o conteúdo da matéria ensinada, precisa estar sempre aberto as novas aprendizagem. As mais modernas tecnologias em informação exigem uma reestruturação ampla dos objetivos de ensino e de aprendizagem e, principalmente, do sistema escolar como um todo.

2.7 Os Jogos Digitais na Educação Física

Com o avanço da tecnologia e da internet tem se tornado a cada dia mais presente na rotina escolar o uso das TIC com o objetivo de facilitar o desenvolvimento e planejamento das aulas, incrementar de forma lúdico pedagógica, dentre outras comodidades apresentadas, para Ferreira

Um dos objetivos para a inserção das tecnologias na educação é o de proporcionar aos alunos a aprendizagem e a ressignificação dos conhecimentos presentes em seu conteúdo. Além de promover a criticidade em relação às TIC, compreendendo seus benefícios, limites e malefícios e permitir uma proximidade com as mesmas para os alunos que não tem acesso. (FERREIRA, 2014, p. 36)

Infelizmente o uso das TIC ainda pode ser considerado bastante limitado na Educação em geral e principalmente no cenário da Educação Física, Carvalho Jr. (2017) salienta que:

Alguns professores ainda não podem realizar grandes apresentações em mídias eletrônicas, pois não são todas as escolas que dispõem de aparelhos tecnológicos. É muito comum nas escolas o agendamento e revezamento de professores para utilização de aparelhos e ambientes simples como retroprojetor, laboratório de informática e aparelhos de áudio e vídeo em geral, como videocassetes e aparelhos de DVD. O professor, de certa forma, limita-se a apenas planejar e organizar suas aulas por meios e auxílios tecnológicos como computadores, internet e programas digitais, pois a utilização de forma direta das tecnologias em suas aulas ainda é uma utopia na grande maioria das escolas brasileiras, principalmente pelos professores de Educação Física, que são vistos como orientadores de práticas corporais realizadas e desenvolvidas em locais específicos como quadra, piscina, pátio, sala de ginástica, entre outros locais de prática de atividades físicas (CARVALHO JR., 2017, p. 3).

Nesse sentido Ferreira concorda, ressaltando que:

[...] é possível perceber a presença dos jogos digitais no espaço escolar, seja pelos currículos estaduais, pelos professores, e pelos próprios alunos, mas ainda há uma carência de pensar nas tecnologias na Educação Física escolar sendo o número de pesquisas da área sobre este assunto baixa” (FERREIRA, 2017, p. 54).

Carvalho Jr. (2017) ressalta que essas distorções fazem parte do processo de mudança na vida social, devendo ser acompanhadas pelo profissional da Educação, o qual corre o risco de ficar perdido caso não acompanhe as transformações sociais.

Desta forma, acaba tendo dificuldade em se relacionar com os alunos que são nativos virtuais.

Os alunos criados nesse novo ambiente altamente tecnológico, em sua maioria sentem a necessidade do aperfeiçoamento das aulas para atender o novo contexto ao qual está inserido nesse sentido Athayde salienta que:

Para os estudantes é impossível conceber o mundo sem a existência desses recursos: televisão, vídeo game, celular, computador, internet, redes sociais, e-mails, blogs, os atrativos são tantos, tão fascinantes que fazem a sala de aula tradicional parecer um contexto jurássico. Dessa forma, integrar a tecnologia no processo de ensino-aprendizagem na Educação Física Escolar mostra-se como caminho para uma escola que precisa emergir neste espaço virtual (ATHAYDE, 2018, p. 13).

Em contrapartida Carvalho Jr. (2017) ressalta que:

(...) para algumas pessoas pensar nos jogos virtuais nas aulas de Educação Física Escolar pode ser considerado um retrocesso ou uma distorção do

objetivo da disciplina, já que o corpo em movimento é considerado como a essência da disciplina no contexto escolar, e uma visão contrária a este pensamento pode ser considerada errada e até mesmo condenada (CARVALHO JR., 2017, p. 6).

É possível analisar as contribuições dos jogos digitais para o desenvolvimento da disciplina quando os mesmos são bem empregados, para Ferreira:

os jogos digitais podem se constituir em uma estratégia pedagógica, pois estão muito presentes na vida dos alunos e proporcionam situações e conhecimentos que favorecem a aprendizagem. Por meio destes, é possível que o aluno aprenda brincando, construindo conceitos, atitudes e valores referentes aos conteúdos escolares (FERREIRA, 2014, p. 60).

Carvalho Jr. (2017, p. 6), concorda, salientando que “inúmeros jogos de videogame podem facilitar o desenvolvimento da dança e outros conteúdos na EFE e ajudar a quebrar o paradigma sexista de que isso é conteúdo de meninas e futebol e jogo de meninos”. O autor analisa ainda que pensar nessas possibilidades não exclui a necessidade e a luta por escolas com estruturas físicas que viabilizem o desenvolvimento adequado das aulas de Educação Física, como quadra e materiais de apoio. Utilizar os jogos virtuais deve ser entendido como uma possibilidade a mais, um complemento e não uma substituição as ferramentas já existentes (CARVALHO JR., 2017).

Outro aspecto importante a ser ressaltado é a necessidade de aperfeiçoamento do profissional de Educação Física para trabalhar com as TIC e os Jogos Digitais, para Ferreira (2014)

[...] é preciso que o professor se familiarize, conheça e se envolva para encontrar os elementos que podem ser extraídos e quais jogos podem auxiliar de fato na aprendizagem dos conteúdos da cultura corporal, contextualizando e desenvolvendo a criticidade por meio da discussão e aproximação do virtual para o real. Além de buscar estimular também a execução das atividades nas aulas e na prática de exercícios fora do período escolar (FERREIRA, 2014, p. 61).

No entanto, não se pode encarar a televisão assim como os jogos digitais apenas como fatores de diversão, pois eles instigam o raciocínio e preparam a criança para entrar em um mundo informatizado.

Em tempos de globalização o uso de aparelhos digitais como celulares, *tablets* os jogos digitais vem se apresentando como uma das atividades mais comuns na vida humana, por proporcionar alegria, liberdade, contentamento e permitir criar o novo e tomar decisões, o que é algo culturalmente determinado.

No entanto não pode ser vista apenas como uma recreação, pois ela é o meio de comunicação da criança com ela própria e o restante do mundo.

Conforme mencionado por Brougère (1998), “Os jogos e brinquedos são métodos que ajudam a criança a adentrar em sua própria vida tanto como na natureza e no universo”.

Muitas mudanças puderam ser vislumbradas com o desenvolvimento da tecnologia da informação nos diferentes ambientes, mas muitas mudanças ainda devem ser propostas sempre visando maior desenvolvimento cognitivo das crianças durante essa etapa inicial da vida acadêmica (MELLO, 2005).

Mudanças essas que devem ser voltadas para a o desenvolvimento e ampliação da linguagem motora, perceptiva, cognitiva, afetiva social, interacionista, criativa e repleta de descobertas e vivências que propiciem maior estrutura e subsídio para uma melhor infância.

Sendo então de responsabilidade do profissional mais qualificado a esses conteúdos, não desconsiderando ou desmerecendo o potencial das pedagogas, mas sim dando maior destaque a urgência de profissional qualificado para estas atividades, desenvolvendo habilidades motoras e vivências nos jogos digitais.

O conhecimento específico na área é primordial para que se possa diagnosticar o potencial da criança antes e após um processo; permitindo analisar se obteve melhoras (MELLO, 2005).

Segundo Le Boulch (1983) cabe ao profissional de educação física uma busca constante do conhecimento das necessidades e interesses das crianças, propondo-lhes experiências que produzam adequadas estimulações e que venha ampliar os vividos corporais, que é o responsável pelos inúmeros esquemas que serão transferidos às situações vivenciadas no futuro. Deve-se lembrar de acrescentar que a falta de adequada estimulação no decorrer da infância pode produzir inúmeras perturbações psicomotoras.

A educação física infantil deve trabalhar uma infinidade de aspectos psicomotores sendo alguns eles possíveis de serem trabalhados nos jogos e brincadeiras, como explica Le Bouch (1983, pgs 19/20):

- 1) Esquema corporal - uma intuição de conjunto ou conhecimento imediato que temos de nosso corpo em posição estática ou dinâmica, ou seja, conhecimento e o uso do próprio corpo.
- 2) Tônus da postura. Estado permanente de contração muscular.

- 3) Dissociação dos movimentos. É a capacidade de individualizar os segmentos corporais que tomam parte na execução de um gesto intencional.
- 4) Coordenações globais. Ação simultânea de grupos musculares diferentes, com vistas à execução de movimentos amplos e voluntários mais ou menos complexos, envolvendo o trabalho de membros inferiores, superiores e tronco.
- 5) Motricidade fina. Refinamento dos pequenos grupos musculares, envolvendo atividades manuais digital, ocular, labial e lingual.
- 6) Organização espacial e temporal. Saber se movimentar no tempo e no espaço adequado. Para isso, Os jogos eletrônicos e x box trazem atividades interessantes, entre elas o atletismo , beisebol, lançamento de dardo entre outros , que abrem espaço para a orientação espacial e temporal, capacidades físicas.
- 7) Ritmo. Ordenação específica característica e temporal de um ato motor.
- 8) Lateralidade. Conhecer e reconhecer noções de direita esquerda, superior, inferior.
- 9) Equilíbrio. É a capacidade de manter-se sobre uma base reduzida de sustentação do corpo, através de uma combinação adequada de ações musculares e sob influência de forças externas. Existem três tipos de equilíbrio, o dinâmico (em movimento), estático (em movimento) e o recuperado (quando se perde e recupera novamente esse equilíbrio).
- 10) Relaxamento total diferencial e segmentar. Segundo Tubino (2002), relaxamento é o fenômeno neuromuscular resultante de uma redução de tensão muscular. Relaxamento diferencial responde pela descontração de grupos musculares que não são necessários á execução de determinado ato motor específico. Relaxamento segmentar designa o relaxamento alcançado em partes do corpo.

Esses aspectos psicomotores abordados acima são de grande importância no processo desenvolvimento motora do aluno.

Desenvolvimento motor esse que ocorre ao longo de sua vida, pois não dependerá somente da educação física por ser um fator biológico, mas cabe ao educador mostrar o processo e como executar as atividades, sempre levando em consideração o conhecimento que a criança já tenha e acrescentando e diversificando novas tarefas que estimulem o interesse na realização da tarefa, onde elas possam entender e compreender o seu desenvolvimento.

Além dos aspectos psicomotores levantados anteriormente cabe a clareza do que se trabalhar os jogos digitais, ou seja, da faixa dos zero aos cinco anos de idade.

Para cada fase, existem diferentes jogos digitais que, assim como outros instrumentos pedagógicos, tem a função de auxiliar o aluno a construir suas recentes descobertas, não deixando esquecer o que foi aprendido.

Faz a manutenção e aperfeiçoa o que foi aprendido, encoraja as novas aquisições pela progressão da habilidade, amplia sua personalidade, além do que

representa um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor do desenvolvimento físico e intelectual do aprendiz (FREIRE, 2002).

Os jogos digitais são essenciais para compreender esse campo, ele supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a falta de um sistema de regras que organizam sua utilização. Ele estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade (GAMA, 2005).

O autor lembra que, mesmo não sendo ainda alfabetizada a criança, mesmo desde muito pequena, tem um desejo enorme de adquirir uma infinidade de informações e, por meio dos jogos digitais tem oportunidade de entrar em contato com diferentes tipos de aprendizagem.

Os jogos de memória trazem frutas, brinquedos, utensílios domésticos entre outros objetos que permitem trabalhar o raciocínio lógico.

Atividades como capoeira e dança podem ser encontrados em aplicativos *on line*, que também trazem diferentes exercícios físicos ritmados que podem ser utilizados com grupos de crianças. Entre esses aplicativos cabe destacar SWORKIT KIDS ou , CAat , permitindo às crianças vivenciar diversos esportes dentro de uma sala aula.

Segundo Kishimoto (2001) admite-se que os brinquedos digitais possibilitem a criança criar uma representação de diferentes realidades. Uma representação é quando se imagina como presente no lugar de alguma experiência que poderia ser vivenciada pela criança.

Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência. Pode se dizer que um dos objetivos dos jogos digitais é dar a criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los.

Ao representar situações imaginárias, os brinquedos digitais expressam preferencialmente, personagens sob a forma de bonecos, ou super heróis, misto de homens, animais e monstros. Eles propõem um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico (KISHIMOTO, 2001).

A autora lembra que na criança o imaginário muda conforme a idade: para pré-escolar de três anos, está carregado de animismo; de cinco a seis anos, uni predominantemente dados da realidade. A infância é, também, a idade do possível. Pode-se projetar sobre ela a expectativa de transformação social e renovação moral.

Nesse sentido é primordial para o desenvolvimento global das crianças, por meio da exploração, da imaginação, do prazer e do divertimento. Essas atividades lúdicas com a inserção das tecnologia e jogos *on line* buscam resgatar não somente exercícios habituais, mas jogos recreativos que irão animar as crianças para aprender brincando.

2.7.1 A tecnologia a serviço da Educação Física na Educação Infantil

Enquanto o mundo vive uma verdadeira revolução em termos tecnológicos, algumas escolas ainda vivem uma educação retrograda frente a um mundo novo, totalmente globalizado e que é transmitido, via satélite, o tempo todo para todas as casas de todos os níveis sociais. Na visão de Morassutti (2000), o que acontece é que existe uma:

(...) dissociação entre ensino e realidade, escola e vida dos educandos que não acarreta prejuízo somente em relação à aprendizagem. O próprio trabalho desenvolvido pela e na escola se mostra atravancado. De um lado, têm-se alunos que não aprendem; de outro, professores que não ensinam. Ou melhor, professores que não conseguem ensinar porque desconhecem as necessidades e as possibilidades de aprendizagem que a própria realidade diariamente vivenciada por eles e seus alunos oferece (...). Fazer da escola um lugar prazeroso e da aprendizagem um momento significativo para a vida dos alunos exige que o professor esteja se esforçando no sentido de compreender e incorporar a realidade vivenciada por seus alunos ao ensino; exige que esteja constantemente refletindo sobre sua própria prática pedagógica (MORASSUTTI, 2000, p. 01).

Harper (apud MORASSUTTI, 2000) descreve a escola como um mundo à parte, fechado, protegido, separado da vida, enfim, um mundo de silêncio e imobilidade. Isto fica evidenciado em situações corriqueiras com que nos deparamos na escola, onde somos nós, professores, os principais protagonistas.

O distanciamento entre a escola e a vida é analisada por Morassutti (2000) que afirma que "a vida ensina muito mais do que a escola."

O distanciamento entre a vida real e a escola é uma pratica constante em todos os níveis de educação, desde a educação infantil até os demais anos em que o aluno se propõe a frequentar a escola, conforme sustenta Manteiga (apud MORASSUTTI, 2000).

Este distanciamento entre a escola e a vida do aluno é apontada por Harper (apud MORASSUTTI, 2000) como a causa do desinteresse e falta de atenção dos alunos que interferem na qualidade dos processos de ensino e aprendizagem:

É necessário que se reconheça que estes conteúdos artificiais das lições escolares promovem desinteresse e falta de atenção por parte dos alunos.

Por outro lado, essa distância entre ensino e a realidade vai sendo assimilada, de tal maneira pelos alunos, que elas passam a renunciar a fazer por si próprias as poucas ligações possíveis entre escola e vida (MORASSUTTI, 2000)

Para Rodrigues (1986), a renovação da prática pedagógica não se resume unicamente a reformular técnicas de ensino ou currículos e programas, mas também a uma nova visão do método de trabalho da escola. Isto exige, segundo o autor, que se tenha clareza quanto à função da escola nos dias atuais e quanto aos objetivos que ela se propõe a alcançar. Se existe a pretensão que a escola seja um espaço de preparação para a vida, o ensino e a aprendizagem devem estar baseados na própria vida.

"Preparar para a vida", contudo, não deve aqui ser entendido como um fim sempre voltado à vida futura. A educação, como ressalta Lanz (1998, p. 70), "deve parecer ao aluno um pedaço da sua vida e uma necessidade".

O aluno deve aprender não em vista de uma utilização ulterior, mas para atingir uma satisfação atual. Neste sentido, como salienta Lanz (1998, p. 36), "é necessário propor atividades que tenham um sentido presente (...) e que tenham relação direta com o mundo próprio do aluno e com a experiência que ele adquiriu".

Como se pode observar, o sucesso do método do trabalho educativo da escola depende de uma mudança de concepção do ensino e da aprendizagem como um processo mecânico de transmissão e recepção de informações, desvinculado da experiência vital dos educandos.

Segundo Rodrigues (1986), as escolas têm de realizar um trabalho educativo que garanta o sucesso de seu trabalho. E é aqui que se julga de capital importância a consideração, por parte dos professores, entre eles o de Educação Física, da realidade vivida pelos educandos. Isto, completa este autor, não apenas toma os processos de ensino e aprendizagem mais significativos, mas também dá um novo significado à experiência de vida dos alunos.

Entre estas experiências encontram-se os jogos digitais que podem e devem ser utilizados como veículo de aprendizagem nas aulas.

É preciso dar aos alunos o acesso ao conhecimento, prepará-los para uma vida de aprendizagens e descobertas, com o domínio das habilidades e ferramentas de pesquisa como parte de sua educação.

Para isso, é preciso criar um ambiente de aprendizagem que integre ensino e pesquisa, no qual os alunos exercitem constantemente a comunicação e colaboração.

Faz-se necessário ajudar os alunos na construção de sua identidade; do seu caminho pessoal, do seu projeto de vida, no desenvolvimento das habilidades de compreensão, emoção e comunicação que lhes permitam encontrar seus espaços pessoais, sociais e tornarem-se cidadãos realizados e produtivos.

Enfim, não há como negar que com a evolução para sistemas sociais mais complexos, as técnicas que se baseavam em conhecimentos e recursos locais evoluíram para sistemas globalizados. Elas alteraram conceitos de produção, trabalho e conhecimento compreendidos como produção inteligente do ser humano, cabendo agora à escola:

“...] desenvolver novos hábitos intelectuais de simbolização e formalização do conhecimento, de manejo de signos e representação, além de preparar o indivíduo para uma nova gestão social do conhecimento, apoiada num modelo digital explorado de forma interativa.(BRASIL, 1996, p. 6)

Os paradigmas educacionais que se almeja atualmente com a ajuda da informática educativa buscam a utilização de métodos no qual o educando aprenda a aprender, que esteja preparado para tomar decisões condizentes a cada nova situação que surja e reflita sobre os processos ocorridos, que saiba trabalhar coletivamente e de forma interdisciplinar, enfim que seja ator no processo educativo (CASTELLS, 2000).

Para o autor acima, a escola deve ser um ambiente rico em recursos, no qual os alunos tenham acesso às tecnologias existentes, interajam com os recursos e com os processos educativos, desenvolvam sua capacidade intelectual, que provoque rompimentos e aponte novas abordagens educacionais. E os recursos tecnológicos podem ajudar a atingir esses objetivos.

A necessidade de um amplo conhecimento dos educadores a respeito dos novos recursos tecnológicos, não permitiria que o conhecimento repassado aos alunos ficasse restrito a visões antagônicas sobre a atividade da mídia na sociedade.

Uma que entende os novos recursos tecnológicos como um processo intencional de manipulação dos indivíduos para que esses permaneçam passivos diante das contradições sociais; outra que é absolutamente crédula aos conteúdos repassados e que por isso, gera uma recepção quase sem questionamentos (CASTELLS, 2000).

Por isso, noções sobre o funcionamento dos novos recursos tecnológicos são extremamente importantes para os educadores que acabam sendo mediadores do processo de apropriação das mensagens transmitidas por eles para seus alunos.

É necessário que repassem esse conhecimento de uma maneira clara, livre de ideias que são de senso-comum (Mercado, 2002).

Gadotti (2000) afirma que educação e as novas tecnologias são processos inseparáveis, inerentes à humanização; como instrumentos não têm um fim em si mesmo e podem ser exploradas tanto para a liberdade como para a manipulação.

A preocupação em estender uma ponte entre educação e os novos recursos tecnológicos, em trazer para a escola uma discussão sobre a presença dos meios de comunicação na sociedade é antiga. Entretanto, nos dias atuais, no campo da relação da escola com os novos recursos tecnológicos, a questão educação-comunicação adquire certa complexidade, por estas instâncias responderem a objetivos diferentes estabelecidos entre os indivíduos e entre estes e a sociedade (GADOTTI, 2000).

A escola assume um compromisso explícito na transmissão da herança cultural, no processo civilizatório do homem, e neste sentido é um meio que não se esgota em si mesmo. Com os recursos tecnológicos, em princípio, a comunicação na sociedade simplesmente ganha um suporte mais dinâmico e enriquecedor de seus processos (GADOTTI, 2000).

Mas sua inserção na sociedade lhe deu a este formato; e o que devia ser só um meio, ultrapassam essa função, assumindo papéis que a própria escola tem, só que sem o compromisso explícito desta. E sem esse compromisso, os recursos tecnológicos apresentam muito mais atrativos para o estudante (MERCADO, 2002).

Todavia, Mercado (2002) considera que, ao tratar-se de avanços tecnológicos não se pode perder de vista que todo discurso revela, ou traz de maneira velada, um gesto que denuncia uma prática democrática ou autoritária. Os meios de comunicação têm a capacidade de exercer forte influência sobre o modo de vida das pessoas ditando normas sociais e comportamentais.

Além disso, é importante salientar que ao mesmo tempo em que as descobertas técnicas e científicas libertam o homem de inúmeros limites.

Elas não oferecem facilidades para se atingir metas sociais, reforçando a exclusão de muitos dos segmentos da sociedade que não conseguem aderir à modernização.

Ao mesmo tempo em que os avanços tecnológicos colaboram para a democratização da cultura, eles apresentam o seu reverso, as dificuldades de acesso, principalmente a Internet que ainda é um meio de comunicação cujo acesso doméstico e público ainda é prerrogativa de poucos (CASTELLS, 2000).

Um outro problema relatado por Mercado (2002) é a questão dos educadores que são entusiasmados, que utilizam os recursos tecnológicos sem ter recebido instruções sobre o uso, e o que o autor observa é que, a falta de formação apropriada dificulta a aprendizagem dos alunos, pois não lhes oferece meios de uma utilização crítica dessas ferramentas; banalizando o uso das mesmas.

O uso do jogo digital, na perspectiva orientada pelos propósitos da sociedade da informação, exige a adoção de novas abordagens pedagógicas.

Novas consultas que desarticulem com o isolamento do ensino e o coloquem em permanente situação de diálogo e cooperação com as demais instâncias existentes, a começar pelos alunos (ATHAYDE, 2016).

A disseminação dos jogos digitais está provocando uma revolução no conhecimento. A forma de produzir, armazenar e repassar a informação está mudando; os enormes volumes de jogos infantis que se encaixam nas aulas pela Internet viabilizam esta perspectiva.

Assim, jogos digitais e educação física se tornam aliados dentro de um novo contexto social. Segundo Athayde (2016), ambas acaba por cumprir um papel importante dentro do referido contexto. Se por um lado, eles podem desempenhar a função de manter a ideologia dominante, por outro, elas podem ampliar possibilidades de uma formação mais humana, autônoma, capaz de formar futuros

cidadãos críticos; que se vejam como seres inteiros e percebam também a realidade como tal.

A convivência com os jogos digitais as crianças aprendem formas de pesquisar, de escolher os jogos que mais lhes interessa, aprendem e saber criticar as informações recebidas.

Bem como a perceber a cultura do computador como espaço que contém textos, jogos e multimídia interativa que pedem novos tipos de conhecimentos (ATHAYDE, 2016).

Com o tempo a "cultura da informática" vai se mostrando como um espaço discursivo e político no qual estudantes, professores e cidadãos podem intervir engajando se em grupos de discussão e projetos de pesquisa em equipes, criando seus sites, produzindo multimídia criativa para divulgação cultural e entrando em novos modos de interação e aprendizagem inovadoras (CASTELLS, 2000).

2..7.2 O papel do professor como mediador no uso das ferramentas tecnológicas

Uma informação em si mesma não propicia dinâmica ao aprendizado da criança. É necessário que ela seja mediada para o contexto educacional, com proposito e significado. (GUIMARÃES, 2014).

Essas "ferramentas", na visão de Guimarães (2014) possibilitam o estabelecimento de uma mediação democratizada, no que se refere à gestão dos saberes e das práticas educativas, sem regras fixas e sempre abertas a construções diferentes.

Ao educador cabe a difícil tarefa de atuar no sentido de alfabetizar os estudantes tecnologicamente. Para isso, primeiramente deve estar ambientado para atuar com maestria os modernos recursos tecnológicos. Entretanto essa tarefa se apresenta difícil de ser atingida, segundo Lévy:

[...] em virtude do poder aquisitivo do docente; essa é uma discussão que perpassa todo o discurso que vela por melhorias na educação, e como educador necessito também reafirmar: não é possível desvincular questões teóricas, relativas às práticas pedagógicas, das condições precárias de vida em que o professor é obrigado a viver. O educador necessita ainda possuir espírito empreendedor, estar aberto ao preceito de que necessita se encontrar em permanente estado de aprendizado e trabalhar em parcerias, visando a constante troca de conhecimentos e habilidades (LÉVY, s/d, p. 37).

Segundo Mercado (2002, p.15) "existem dificuldades, através dos meios convencionais para se preparar professores para usar adequadamente as novas tecnologias. É preciso formá-los do mesmo modo que se espera que eles atuem". É preciso encontrar conexão entre a teoria e a prática nos cursos de formação docente inicial. Enfim, os recursos tecnológicos permitem dar um grande salto nas formas, organização e conteúdo da educação no seu sentido mais amplo, com novas funções do docente como mediador deste processo.

O professor que utiliza as ferramentas oferecidas pelas novas tecnologias terá melhor habilidade em lidar com as situações que forem surgindo no decorrer das aulas, ampliando as oportunidades de aprendizagem e seu potencial teórico mais rico e diversificado em conhecimentos e atividades, diferentemente daqueles que em sua prática não dispõem destas ferramentas.

Ao estudante, por sua vez, caberia dividir responsabilidades, sugerir, decidir, entrar em acordo sobre o que se pretende estudar e aprender e de que maneira fazê-lo. Ele deveria estar sendo chamado a assumir posturas, a agir, ocupando uma posição central no processo de ensino-aprendizagem.

Para Lévy (s;d) é preciso deixar de lado as metodologias utilizadas que colocavam os estudantes como coadjuvante no processo educacional, cabendo unicamente ao professor, ao mestre, toda a responsabilidade pela definição do conteúdo, estratégias e métodos de ensino.

Além disso, o professor, quando faz uso das novas ferramentas tecnológicas, deve propor também atividades colaborativas de aprendizagem que exige a participação permanente e integral de todos os envolvidos. Esta participação é definida pela "escrita". O aluno precisa escrever suas opiniões, realizar tarefas e comunicar-se com a equipe para ser "observado", "avaliado", "visto" (MERCADO, 2002).

Segundo Pozo (2004):

[...] se queremos compreender, seja como aprendizes, como mestres ou como ambas as coisas ao mesmo tempo, as dificuldades relativas às atividades de aprendizagem, devemos começar por situar essas atividades no contexto social em que são geradas (POZO, 2004, p. 37).

O autor afirma que a crise da concepção tradicional da aprendizagem, baseada na apropriação e reprodução "memorística" dos conhecimentos e hábitos

culturais, deve-se não tanto ao impulso da pesquisa científica e das novas teorias psicológicas, quanto à conjunção de diversas mudanças sociais, tecnológicas e culturais.

Quando se fala em recursos tecnológicos em educação o que está instituído não é somente a "sociedade da informação", como também, e sobretudo, a "sociedade da aprendizagem". Essa nova sociedade trata a inovação como ruptura epistemológica, dando-lhe uma dimensão emancipatória, que não nega a história, e, sim, tenta, a partir dela, fazer avançar o processo de mudança, assumindo a fluidez das fronteiras estabelecidas entre os paradigmas tradicionais de acesso à informação, uma inovação proposta pela chamada sociedade da aprendizagem (POZO, 2004).

Essas inovações implicam, especialmente, gerir novas relações sociais e, constantemente, fazer escolhas, mantendo a interação com o outro na construção de um ambiente de aprendizagem cooperativa.

Quanto maior o volume de conhecimento de uma criança, acompanhado por uma boa habilidade conceitual de selecionar o que seja mais útil numa determinada situação – maior também será a probabilidade de que seu comportamento seja mais "hábil", no sentido de se adequar à situação. Assim a pessoa aprende a lançar um "re-olhar" para a prática e, conseqüentemente acaba promovendo uma mudança de atitude e de valores.

A comunicação é a estratégia-chave para todos os processos institucionais, permitindo a circulação multilateral de informação, a consolidação de modelos mentais e os insumos para a aprendizagem através dos jogos digitais (ATHAYDE, 2016).

No exercício de construção da aprendizagem, marcado pelo trinômio ação-reflexão-ação, é possível reassumir o construtivismo de Vygotsky (apud POZO, 2004). Suas teorias contribuem para subsidiar a comunidade de aprendizagem em rede, à medida que a interação social se torna importante, aliada às discussões em grupo, que se constituem em uma técnica significativa na produção do conhecimento por meio das atividades cooperativas.

Os grupos auxiliam no desenvolvimento de seus participantes, os quais, como mediadores mútuos, impulsionam a evolução do conhecimento e o desempenho da intervenção pedagógica, o que pode ser um processo privilegiado, pois provoca avanços que não ocorreriam espontaneamente (POZO, 2004).

Outra característica das sociedades da aprendizagem é a multiplicação dos contextos de aprendizagem e suas metas. Não é necessário apenas aprender muitas coisas, é necessário sim aprender muitas coisas diferentes. A diversidade de necessidades de aprendizagem dificilmente é compatível com a ideia simplificadora de que uma única teoria ou modelo de aprendizagem pode dar conta de todas essas situações.

A demanda de uma aprendizagem constante e diversificada é consequência também do fluxo de informação constante e diverso do qual os educandos são submetidos.

As mudanças radicais na cultura da aprendizagem estão ligadas historicamente ao desenvolvimento de novas tecnologias para a conservação e a difusão da informação (CASTELLS, 2000).

A perda da certeza e a descentralização do conhecimento alcançam quase todos os setores de nossa cultura. São muitos os personagens em busca de um autor, muitos os conhecimentos dispersos à procura de um aprendiz que os interprete. Uma nova cultura da aprendizagem se impõe, obrigando os professores a considerar a conjunção de diversas mudanças sociais, tecnológicas e culturais, como afirma Lévy (s/d).

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve por objetivo geral analisar a contribuição dos Jogos Digitais para o processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física na Educação Infantil.

Os objetivos específicos procuraram identificar e revisar a bibliografia produzida na área da Educação Física em relação à implementação dos jogos digitais; buscou ainda caracterizar as ferramentas da TIC apontados nas referências bibliográficas pesquisadas; além de refletir sobre a eficácia da utilização dos jogos digitais a as TIC nas aulas de Educação Física na Educação Infantil.

O estudo cumpriu seus objetivos e mostrou que os jogos digitais possuem um potencial de informação na perspectiva sócio - histórica, provando assim, que as tecnológicas fazer parte de um mundo cultural, ou seja, um mundo feito de cultura ou de natureza semiótico.

O estudo mostrou que os jogos digitais são indispensáveis quando se trata de aprendizagem e desenvolvimento infantil. Permitindo observar a sua relevância para que a criança construa seu conhecimento e conseqüentemente obtenha um desenvolvimento mental, motor e cognitivo.

E as aulas de Educação Física não podem e nem devem ficar fora desta aprendizagem com jogos digitais, que vem para completar as necessidades de autorealização das crianças através de atividades lúdicas, envolvendo os jogos digitais, como sua principal meta, pois o prazer que uma criança obtém através de um jogo digital, através de atividades lúdicas aprimorará seu desenvolvimento e aprendizagem, reduzindo acima de tudo suas preocupações ou aborrecimentos em que está submetida no seu cotidiano para que assim elas possam aprender e ter oportunidades diferenciadas de vivencias tecnológicas.

Além do que os benefícios de uma infância bem vivida em termos lúdicos fazem-se sentir ao longo da existência do indivíduo. As múltiplas possibilidades de autoconhecimento possibilitadas pelos jogos digitais contribuem para tornar a criança mais segura, autoconfiante, consciente de seu potencial e de suas limitações.

Desta forma, os jogos digitais constroem conhecimentos, não se apresentando apenas como uma diversão.

Trata-se, pois, de uma linguagem e sofre constante influência da linguagem que acompanha os meios de comunicação de massa, repassando às crianças uma linguagem sempre atualizada e dinâmica que facilita sobremaneira sua interpretação e atrai o interesse de todos os que dela fazem uso.

Este fato também vem a reforçar a ideia de que, em se tratando deste tema nada, a rigor, está pronto, acabado, e de que, especificamente, o conhecimento não é dado, em nenhuma instância, como algo terminado. Ele se constitui pela interação do indivíduo com o mundo das relações sociais, enfim, com os meios sociais e tecnológicos.

Entretanto, o que se nota é que os profissionais da educação não estão sabendo como utilizá-las de forma adequada, e, algumas vezes, até tem certo medo em usá-los. Essa insegurança no uso das novas tecnologias como os jogos digitais pode ser atribuída à falta de conhecimento de suas finalidades e funcionalidades, e também a um certo receio em mudar a prática pedagógica.

Se os jogos digitais não são utilizados, acaba tornando ainda mais difícil o processo de inclusão digital que hoje é tão discutido e esperado.

Entretanto, também não tem sentido fazer uso desordenado desta tecnologia, sem nenhum aproveitamento só para caracterizar seu uso.

Há muito ainda a se aprender sobre as tecnologias e os jogos digitais, sobretudo se elas se referem ao universo educacional, à relação ensino e aprendizagem, à afluência de ideias e informações por meio de associações significativas no uso dos recursos tecnológicos.

A partir desse momento a pessoa passa a perceber que se encontra diante de um fenômeno que força a pensar de modo diferente sobre como se organizar a aprendizagem significativa com o uso dos jogos digitais.

REFERÊNCIAS

- ATHAYDE, R. **Jogos digitais na educação física escolar: Just dance now vai para sala de aula.** Florianópolis, 2016.
- BRASIL. Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 23 dez. 1996.
- _____. Ministério de Educação e do Desporto. **Referencial curricular nacional para educação infantil.** Brasília, DF: MEC, 1998.
- _____. **Estatuto da Criança e do Adolescente**, Câmara dos Deputados, Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990. DOU de 16/07/1990 – ECA. Brasília, DF.
- _____. Ministério de Educação, Conselho Nacional de Educação, Câmara de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Brasília, DF: MEC, 2
- _____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil /** Secretaria de Educação Básica. – Brasília : MEC, SEB, 2010.
- _____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – Educação é a Base** versão final. Brasília, DF, 2018.
- BROUGÉRE, G., **O jogo e a educação.** Tradução de Patrícia C. Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CARVALHO JUNIOR A. F. P. de As Tecnologias nas aulas de Educação Física Escolar. **Revista Educação Pública.** Rio de Janeiro: 10 de Jan. 2018. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2015/6conice/paper/viewFile/7740/3831>. Acesso em 12/11/2018.
- CASTELLANI FILHO, L. **A Educação Física no Brasil: A história que não se conta** 18ª ed. São Paulo: Papirus, 2010.
- CASTELANI FL. L. SOARES, C. L. TAFFAREL, C. N. **Metodologia do ensino de educação física.** São Paulo. Cortez, 2013.
- CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede.** 5ª edição, Paz e Terra. São Paulo, 2000.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física.** São Paulo: Cortez, 1992.
- FERREIRA, A. F. **Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de educação física escolar pautadas no currículo do Estado de São Paulo.** Rio Claro, 2014.

_____. **As tecnologias digitais da informação e comunicação nas aulas de educação física: a formação continuada em serviço de professores da rede pública.** Rio Claro, 2017.

FREIRE, J.B., **O jogo entre risos e o choro**, Campinas: Autores Associados, 2002.

GUIMARÃES, A. C. C. S. **A importância do lúdico nas séries iniciais: o jogo e a brincadeira como elementos didáticos das aulas de educação física.** Trabalho de Conclusão de Curso II - Licenciatura em Educação Física do Programa UAB da Universidade de Brasília – Pólo de Barra do Bugres – MT, 2014. Disponível em: http://bdm.unb.br/bitstream/10483/10349/1/2014_AnaCarolinaCarneirodaSilvaGuimaraes.pdf. Acesso em: 12/11/2018.

GADOTTI M. **Perspectivas atuais da educação.** São Paulo Perspec. vol.14 no.2 São Paulo Apr./June 2000. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-88392000000200002>. Acesso em 12/11/2018.

GAMA, D. R. N. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 26, n. 2, janeiro 2005.

GUTIERREZ, F. e PRIETO, D. **A mediação pedagógica.** Campinas: Papyrus, 1990.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens.** São Paulo: Editora Perspectivas S.A. 4ª ed. 2000.

KISHIMOTO, T.M., **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortes, 2001.

KULLOK, M. **Formação do professor do nível médio ao nível superior:** Maceió: Catavento, 1999.

LANZ, R. A **Pedagogia Waldorf:** Caminho para um Ensino mais Humano, 6ª ed. São Paulo: Ed. Antroposófica, 1998.

LE BOULCH, J. **A educação pelo movimento:** a psicogenética na idade escolar. Porto Alegre. Artes Médicas, 1983.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência:** o futuro do pensamento na era da informática. Tradução Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, s/d. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/franciscovargas/files/2015/03/LEVY-Pierre-1998-Tecnologias-da-Intelig%C3%Aancia.pdf>. Acesso em: 10/11/2018.

MARTINS, G. A.; PINTO, R. L. **Manual para elaboração de trabalhos acadêmicos.** São Paulo: Atlas, 2001.

MELLO, A.M. **Psicomotricidade, educação física e jogos infantis.** São Paulo: Ibrasa, 2005.

MERCADO, L.F.(Org.) **Novas Tecnologias em Educação**: reflexão sobre a prática. Maceió: Edufal, 2002.

MIRANDA, G. L.. **Limites e possibilidades das TIC na educação**. Sísifo. Revista de Ciências da Educação, 03, 2007. pp. 41 -50.

MORASSUTTI, M. S. A. N. .Limites e possibilidades da utilização da TV no ensino pré-escolar: a percepção das professoras. **Revista de Tecnologia Educacional**, Rio de Janeiro-RJ, v. 30, n.154, p. 38-45, 2001.

PAPERT, S. **Repensando a Escola na Era da Informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PIAJET, J.; INHELDER, B. **A psicologia da criança**. Tradução Octavio Mendes Cajado. 18 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Tradução Álvaro Cabral. 2. ed. Rio de Janeiro: Jahar Editores, 1975.

RODRIGUES, N. Função da Escola de 1^o Grau numa sociedade democrática. **ANDE Revista da Associação Nacional de Educação**, São Paulo, n^o 8, 1984.

SANTOS, B. de S. (Org). **Conhecimento prudente para uma vida decente**, "um discurso da ciência" revisitado. São Paulo: Cortez, 2004.

SILVA, J. V. P.; SAMPAIO, T. M. V. **O jogo como conteúdo da educação física e suas Possibilidades Co-educativas**. Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, Campinas, v. 10, n. 3, p. 87-100, set./dez. 2012.

TUBINO, M. J. G. Uma Visão Paradigmática das Perspectivas do Esporte para o Início do Século XXI. In: GEBARA, A. MOREIRA, W. W. (Org.). **Educação física & esportes**: Perspectivas para o século XXI. 9^a edição. Campinas: Papyrus, 2002.