



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

**SORAIA APARECIDA DE OLIVEIRA E SILVA**

**A IMPORTANCIA DOS JOGOS EDUCATIVOS NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

**ARAXÁ - MG**

**2019**

**SORAIA APARECIDA DE OLIVEIRA E SILVA**

**A IMPORTANCIA DOS JOGOS EDUCATIVOS NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Especialização em Mídias na Educação do Núcleo de Educação a Distância (Nead) da Universidade Federal de São João del-Rei- MG (UFSJ).

**Graduanda: Soraia Aparecida de Oliveira e Silva**

**Orientador (a): Eduardo Bento Pereira**

**ARAXÁ - MG**

**2019**

**SORAIA APARECIDA DE OLIVEIRA E SILVA**

**A IMPORTANCIA DOS JOGOS EDUCATIVOS NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Prof. Eduardo Bento Pereira (Orientador)

---

Patrícia Aparecida de Souza (Prof.<sup>a</sup>)

---

Tutor (a) Celina Angélica Lisboa Valente Carlos

**ARAXÁ/MG**

**2019**

Dedico esse trabalho a minha família

e principalmente a Deus,

afinal, o que seria de mim sem ele.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus por ter me dado saúde e força para concluir este trabalho.

À minha família, pelo carinho, compreensão e apoio incondicional.

A esta universidade eu deixo meu agradecimento por disponibilizar os recursos necessários para evoluir e alcançar todas as metas.

Ao longo de todo meu percurso eu tive o privilégio de trabalhar de perto com os melhores e por isso agradeço ao professor orientador Eduardo Bento Pereira e a nossa tutora Celina Angélica Lisboa Valente Carlos pela dedicação e apoio essencial para a conclusão deste trabalho.

A todos que contribuíram direta ou indiretamente para a realização deste trabalho, muito obrigada!

“Ninguém educa ninguém, ninguém  
educa a si mesmo, os homens se  
educam entre si, mediatizados pelo  
mundo”.

***Paulo Freire***

## RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo relatar e refletir sobre a importância dos jogos para as crianças de 3 a 5 anos, verificando as possibilidades pedagógicas em sala de aula. Hoje existe uma diversidade de repositórios que disponibilizam jogos digitais com esse propósito realizou-se essa pesquisa que teve como objetivo geral investigar e analisar jogos digitais livres com potencial de utilização no processo de ensino e aprendizagem. Sabe-se que os jogos se configuram nos dias atuais como uma ferramenta que pode contribuir para o segmento educacional. Os jogos digitais, de cunho educativo, podem ser um excelente recurso didático para intensificar as aprendizagens. Os resultados apontam para a eficácia dos jogos e do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem. Foi realizada pesquisa bibliográfica e descritiva e uma abordagem qualitativa. E o resultado mostrou as dificuldades enfrentadas pelos professores durante esse processo e também que a inserção das mídias na educação é um processo sem volta que ainda necessita de aperfeiçoamento e a influência que os jogos digitais têm na aquisição de conhecimentos e no prazer de aprender da criança. Ao finalizar esse estudo, pode-se afirmar que os jogos digitais podem contribuir para o processo de aprendizagem das crianças na escola, desde que os professores e a escola estejam cientes dessas potencialidades e dispostos a trabalhá-las de forma intencional e planejada. Infere-se também o papel primordial do professor como mediador na relação criança/jogo/aprendizagem.

Palavras-chave: Processo de aprendizagem; Jogos Digitais; Formação do Professor.

## Abstract

The present work aims to report and reflect on the importance of games for children of 3 and 5 years, checking the pedagogical possibilities in the classroom. Today there is a diversity of repositories that make digital games available for this purpose. The purpose of this research was to investigate and analyze free digital games with potential use in the teaching and learning process. It is known that the games are configured today as a tool that can contribute to the educational segment. Digital games of an educational nature can be an excellent didactic resource to enhance learning. The results point to the effectiveness of games and playfulness in the development of learning. A bibliographic and descriptive research and a qualitative approach were carried out. And the result showed the difficulties faced by teachers during this process and also that the insertion of the media in education is a process without return that still needs improvement. Influence that digital games have on the acquisition of knowledge and the pleasure of learning of the child. At the end of this study, it can be said that digital games can contribute to the learning process of children in school, provided that teachers and school are aware of these potentialities and willing to work in an intentional and planned way. The primary role of the teacher as mediator in the child / play / learning relation is also inferred.

Keywords: digital games - learning process- teacher training



## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2. REVISÃO DE LITERATURA.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1 OS JOGOS DIGITAIS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA.....</b>	<b>13</b>
<b>3.METODOLOGIA .....</b>	<b>19</b>
<b>3.1. A CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA QUANTO AOS PROCEDIMENTOS TÉCNICOS.....</b>	<b>19</b>
<b>4. RESULTADOS E DISCUSSÕES .....</b>	<b>20</b>
<b>5 .CONCLUSÃO .....</b>	<b>29</b>
<b>6.REFERÊNCIAS.....</b>	<b>30</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O tema pesquisado relata a importância dos jogos na Educação Infantil, evidenciando uma fonte importante de equilíbrio, felicidade, estímulos, e autoestima para o indivíduo, através de seu poder formador, torna-se uma relevante ferramenta educativa a ser usada na Educação.

Nas últimas décadas a população tem presenciado uma transformação na área da tecnologia devido às mudanças sociais, econômicas e culturais e que também estimularam mudanças significativas nas relações pessoais ou profissionais. Segundo VALENTE, (1999), acreditava-se que com esta nova metodologia haja um favorecimento na busca de ferramentas para auxiliar no processo de construção do conhecimento, além de expandir os resultados já obtidos.

Este cenário tem mudado diversas concepções acerca do ser humano, das relações em sociedade, da economia, da vida familiar, e, principalmente da infância e influenciando na maneira de ver o mundo, de se relacionar, aprender e brincar também ocorreu mudanças. Esse movimento influencia também na área da Educação, apesar de muitas vezes ainda não ter sido usado como uma ferramenta que pode viabilizar uma melhoria no processo de aprendizagem.

A história do uso dos jogos e da tecnologia na educação mostra a importância dessas ferramentas na consolidação das aprendizagens e atualmente muitos são os recursos didáticos que podem ser utilizados, cada um deles com propostas diversas e que quando usadas de forma planejada traz resultados significativos para o auxílio da prática pedagógica. Segundo ALVES, (2007) o jogo é um elemento da cultura que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, se constituindo assim, em uma atividade universal, com características singulares que permitem a resignificação de diferentes conceitos. Portanto, os diferentes jogos e em especial os jogos eletrônicos, podem ser denominados como tecnologias intelectuais.

MOURA, (2003), diz que os jogos são recursos importantes a serem utilizados pelo professor, desde que eles tenham clareza de seu papel e de que os jogos por si só não vão garantir a aprendizagem de certos saberes que precisam ser sistematizados e correlacionados à proposta e aos objetivos pedagógicos que se

esperam atingir. As exigências da sociedade atual, vem incorporando novos conceitos ao processo ensino-aprendizagem e vem encontrando nas novas tecnologias um caminho para criar, enriquecer e diversificar as práticas pedagógicas e essa busca pelo conhecimento.

No contexto escolar os jogos tem a finalidade de ampliar e facilitar a aprendizagem do educando, pois ensina o indivíduo a se desinibir, ouvir, escutar, melhorar o vocabulário, o desenvolvimento da fala, o autocontrole, orientação espacial e temporal, antes e depois, posição, direção, lateralidade, formas geométricas, coordenação motora, gestos, expressão facial e corporal, a percepção de silêncio, auditivas e visuais de maneira ativa e refletida. Além de ser um instrumento facilitador do processo aprendizagem.

Se faz necessário conhecer as potencialidades que cada um dos recursos educacionais possui para melhor utilizá-los, e assim contribuir de forma mais efetiva na aprendizagem do aluno. A tecnologia está presente no cotidiano dos educandos de formas diversas, podendo ser um valioso recurso para a aprendizagem dos mesmos, além de propor alternativas de atividades pedagógicas prazerosas e eficientes por meio da exploração da tecnologia educacional, ou seja, é essencial a introdução ao acesso à tecnologia da informática junto à experiência de escolaridade desde a mais tenra idade, pois desde o nascimento eles já possuem esta vivência, seja através da visão, audição ou tato.

A educação infantil constitui-se como a primeira etapa da educação básica. É a única que está vinculada a uma idade própria: atende crianças de zero a três anos na creche e de quatro e cinco anos na pré-escola. Tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (LDB, art.29).

Assim, os jogos educativos tornou-se uma das bases para a pesquisa deste trabalho que teve como objetivo analisar a relação entre a utilização dos jogos educativos e a aprendizagem das crianças na escola, verificando as possibilidades pedagógicas em sala de aula. Sendo assim, a escolha deste tema foi motivado pelo uso dos jogos educativos que poderão trazer benefícios ao aluno e ao professor.

## 2. REVISÃO DE LITERATURA

Os jogos exercem fascínio sobre as crianças desde a mais tenra idade, de acordo com BREMM et al, (2013), as tecnologias se tornaram o brinquedo favorito da nova geração, processo advindo da mudança em relação aos objetos lúdicos das crianças do século XXI. Os jogos possuem uma linguagem simbólica para as crianças, e uma estrutura que fascina as crianças, possibilitando a resolução dos problemas que as próprias crianças enfrentam como afirma CASTRO, (2005), o desenvolvimento da infância na atualidade está em um processo acelerado de mudanças, as potencialidades estão precoces.

Através dos jogos as crianças são transportadas para lugares onde elas deparam com mundo virtual tendo a possibilidade de reconstruir a realidade através do jogo. Trata-se de um mundo novo no qual elas podem através do seu próprio esforço superar suas dificuldades, como MATTAR, (2010), afirma “uma das características dos games é que os jogadores determinam como aprendem, [...] os próprios usuários são livres para descobrir e criar arranjos de aprendizado que funcionem para eles.”

Cada vez mais os jogos ganham mais influência no desenvolvimento da identidade da criança, pois, com os jogos, ela tem a possibilidade de ensaiar seus papéis na sociedade, ajustar acontecimentos de sua realidade e colocar-se dentro do jogo. Os jogos normalmente apresentam personagens considerados pelas crianças como reais, eles exibem para elas situações que despertam nas mesmas desejos, curiosidades e medos, permitindo que as crianças vivenciem acontecimentos vinculados a realidade.

Na medida em que avançam na manipulação do computador, em casa ou na escola, as crianças têm acesso a uma linguagem que caracteriza a própria sociedade atual e que, certamente, permeará toda vida futura do indivíduo. [...] É de posse desta linguagem [...] que a criança vai interagir com o mundo à sua volta. (Ibid., p. 21).

A manipulação dos jogos deve ser estimulada pelos pais e professores de forma natural, com o objetivo de promover a iniciativa e o desenvolvimento intelectual, FREITAS, (2009), destaca que “pensar educação, hoje, deve obrigatoriamente passar pela compreensão desses novos modelos de suportes educacionais, visto que se passa por uma ruptura no processo de aprender/ensinar

em razão das novas tecnologias”. Dessa forma, a manipulação ajuda a criança a recriar internamente seus próprios dramas pessoais, os jogos permitem que a criança imagine a maneira como enfrentar algumas situações e também os auxiliam a conviver com seus conflitos internos.

Os jogos ampliam o horizonte da criança, fornecendo para ela maneiras de lutar com suas dificuldades e solucionar questões que lhes afligem, FONTANA, (2006), diz que educar não se limita em repensar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tornar consciência de si mesmo, do outro e da sociedade. O mundo atual está em constante mudanças, a evolução está acontecendo de maneira rápida e neste cenário os meios de comunicação e informação merecem destaque especial, visto que estão presentes em todos os campos, seja em casa, no trabalho, no lazer ou na escola.

## **2.1 OS JOGOS DIGITAIS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA**

Atualmente as crianças tem sofrido muita influência das mídias. Definitivamente é praticamente impossível imaginar uma infância livre da influência dos equipamentos eletrônicos, e não podemos encarar a tecnologia como vilã na vida das crianças e, principalmente os educadores devem estar preparados para lidar com os benefícios e os malefícios os quais os meios de comunicação tem trazido. MOREIRA, (2003), defende que os diversos meios de comunicação exercem atualmente uma função pedagógica básica, isto é, a de socializar os indivíduos e de transmitir-lhes os códigos de funcionamento do mundo.

Sem dúvida instituições como a família, a escola, a religião continuam sendo, em graus variados, as fontes primárias da educação e da formação moral das crianças. Mas a influência da mídia está presente também por meio delas. A televisão, por exemplo, ocupa uma fatia considerável do tempo das crianças, sobretudo em meios sociais carentes de fontes alternativas de ocupação e lazer (MOREIRA, 2003, p. 1216)

A escola não é a única detentora de conhecimento, como afirma Demo, (2011), “a alfabetização não acontece mais apenas na escola ou em ambientes restritos”. As informações chegam para as nossas crianças a todo instantes e estas ajudam a formar a personalidade da criança. Dessa forma, além de transmitir o conhecimento científico, a escola precisa estar preparada para refletir sobre as

informações que são repassadas pelas mídias e questioná-las para desenvolver uma postura crítica nos alunos diante dessa avalanche de informação que as crianças tem acesso todos os dias. Para KENSKI (2003), o professor precisa ter um conhecimento mais profundo sobre as tecnologias para atuar com elas, fazer uso crítico delas, bem como estar preparado para interagir, com os alunos e com diferentes realidades.

O desafio é incorporar os meios de comunicação de forma a desenvolver uma educação ativa e criativa por meio deles. Promover a utilização das mídias como recurso pedagógico é fazer com que a escola tenha o material que vai possibilitar a produção de conhecimento na criança. Mas para isso, é preciso que a criança aprenda antes de qualquer coisa a utilizar as mídias de forma a compreender as imagens e as mensagens enviadas por estas mídias. A tecnologia está presente cotidiano de formas diversificadas, podendo ser um valioso recurso para a aprendizagem dos educandos, além de propor alternativas de atividades pedagógicas prazerosas e eficientes por meio da exploração da tecnologia educacional. (VALENTE, 1999).

O mundo tecnológico está inserido no cotidiano das crianças, elas passam horas na frente de computadores, celulares, vídeo game; etc., eles já nascem inseridos neste mundo segundo OLIVEIRA, (1999), o computador deve estar sempre aliado ao conjunto de ferramentas que proporcionam o favorecimento da aprendizagem do educando. Para GAIA (2001), inserir a educação midiática na educação não significa abrir mão da comunicação, mas sim acrescentar, o professor estará trazendo a realidade do aluno para dentro da sala de aula, para discutir e transformar as mídias em informação e “não tem mais só a opinião dos professores ou do livro dele ali do lado” (FREITAS, 2009).

Os professores precisam aprender a utilizar a mídia não como resolução dos problemas impostos pela prática didática, mas como proposta que traga uma fonte de aprendizado a mais para ser trabalhada em sala de aula, GAIA, (2001). Isto implica em ter uma atitude sem preconceito, não somente porque colabora para desnudar a noção de verdade perpassada pelas mídias e aceita por um expressivo número de cidadãos, mas também porque pensa esse fenômeno como parte da nossa realidade e VALENTE, (1999) complementa: [...] o professor [...] precisa ter

conhecimento sobre os potenciais educacionais do computador e ser capaz de alternar adequadamente atividades tradicionais de ensino aprendizagem.

As mídias exercem grande influência nos interesses das crianças, a escola e seus professores precisam preocupar-se em entender o aluno, as crianças não aceitam receber apenas informações prontas. A escola deve ser um agente de inclusão desse conhecimento prévio do aluno no cotidiano, reinventá-lo, de forma que a criança aprenda de forma integral, dessa forma, as mídias funcionam como parceiras das crianças no processo ensino aprendizagem. A escola conhecida como espaço formal de transmissão do conhecimento, ao longo do tempo sofreu mudanças superficiais comparadas à evolução tecnológica sofrida pela sociedade atual. (BATISTA, 2008).

Para que as mídias sejam utilizadas de forma inovadora, a formação e atualização dos professores é essencial para que possam dominar o uso dessas ferramentas, pois “o profissional competente deve não apenas saber manipular as ferramentas tecnológicas, mas incluir sempre em suas reflexões e ações didáticas a consciência de seu papel em uma sociedade tecnológica” (BRITO, 2006).

Dessa forma o professor passa a apresentar necessidade de formação adequada, subsidiando o trabalho de facilitador do processo de ensino e aprendizagem, proporcionando momentos de interação entre as mídias e os alunos. De acordo com Pierre LEVY (1992), com o advento das tecnologias estarem englobando toda a humanidade, é fundamental compreender a complexidade que este novo cenário de aprendizagem desencadeia. O professor necessita então se qualificar, entender que as mídias não são apenas passa tempo, mais um instrumento pedagógico importante.

Professores interessados numa pedagogia que se pretende midiática precisam aprender a utilizar as mídias não como resolução dos problemas impostos pela prática didática, mas como proposta que traga uma fonte de aprendizado e mais para ser trabalhada em sala de aula (GAMA, 2001).

O professor ainda teme os jogos, demonstra dificuldade em utilizá-las, mais precisam entender que estas nada mais são do que instrumentos facilitadores do processo ensino aprendizagem e que são importantes para o desenvolvimento dos alunos, por isso a importância da formação do professor para que ele saiba aliar de

forma criativa o velho e o novo, o antigo e o moderno de forma a promover um conhecimento significativo para o aluno.

É necessário ainda que os professores das crianças menores selecionem de forma criteriosa o jogo a ser ministrado para as crianças, que sejam programas e atividades apropriados para a idade que se encontram e que os auxiliem a ter autonomia para escolher esses programas, LÉVY (1992) comenta: "compreender o lugar fundamental das tecnologias da comunicação e da inteligência na história cultural nos leva a olhar de uma nova maneira ". De acordo com CARNIELLO & RODRIGUES & MOEMA (2010), admitir que algo inovador, no caso, os jogos digitais, como forma de ferramenta de aprendizagem, na dinâmica para atingir os Nativos Digitais é aceitar um "dialeto" da língua nativa e digital deles.

De acordo com VALANIDES & ANGELI (2008) "usar ou não computadores na aprendizagem, não é mais uma questão na educação. A atual questão está em garantir que os computadores sejam utilizados de forma eficaz para criar novas oportunidades de ensino e aprendizagem." Tanto as mídias quanto os jogos fazem parte do cotidiano das crianças desde bem pequenas e podem e devem ser utilizadas como mediadoras e facilitadoras do processo ensino aprendizagem. Por meio dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras elas exploram ao máximo a realidade que as cercam. Criando conceitos por meio da imitação da rotina dos adultos que estão presentes no seu cotidiano através de brincadeiras, criando e recriando formas de realizar jogos e relacionando-os à sua vivência.

A escola, assim como a família, é uma instituição de caráter essencial na formação dos indivíduos de uma comunidade. Essa instituição tem que desenvolver uma educação que leve à reflexão e ao surgimento do pensamento crítico e consciente, exercer o papel de contribuir não só na aquisição de conhecimentos na área cognitiva, mas também na construção da personalidade, ou seja, ela tem como dever desenvolver a criança na sua totalidade. Pensando assim, devem se atentar para um paradigma que está confundindo pais e educadores, internet faz mal? Como não vivemos mais sem internet? Nesse contexto em que o aluno se encontra como um agente passivo da aprendizagem e o professor como um mero transmissor chega o momento de repensarmos esse padrão a seguir e segundo SOARES-LEITE



& NASCIMENTO-RIBEIRO, (2012): “ A inserção das TICs na educação pode ser uma importante ferramenta para o processo de ensino aprendizagem. ”

A partir do momento em que surgiu o interesse do aluno pelas mídias, acabou transformando-se o sentido do que se entendia por material pedagógico e por sala de aula.

Esse interesse passou a ser a força condutora de um processo de aprendizagem em que há troca de experiências e de descobertas, sendo esse o motor de seu progresso. Nesse contexto, o professor passou a ser um condutor de situações estimuladoras, eficazes e, as mídias se tornaram aliadas no processo de aprendizagem, o reconhecimento de vetores da afetividade, da ludicidade, da cognição e da apreensão estética como linguagens-suporte da compreensão e da apreensão da dinâmica do mundo, trabalhados por metodologia plural e profundo senso do diverso, da diferenciação e da autonomia (MEC, 2014)

O jogo digital pode ser considerado como um importante aliado na educação, pois propicia um desenvolvimento coletivo e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, social e motora, além de contribuir para a construção da autonomia, do respeito, da criatividade e da responsabilidade, VALENTE (1999), diz, [...] o uso do computador na criação de ambientes de aprendizagem que enfatizam a construção do conhecimento apresenta enormes desafios. Interessa ao professor conhecer seus alunos, com relação a seu desempenho no sentido de cumprir os objetivos propostos para determinada área, mostrando-se este imprescindível no processo de introdução da informática na escola, propiciar conhecimento sobre a dinâmica na exploração dos diversos softwares educacionais além da metodologia alternativa explorando os jogos digitais educacionais, aliados aos conteúdos da grade curricular.

O jogo pode ser usado como ferramenta ideal na aprendizagem, na medida em que propõe estímulo do interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Ele pode ser utilizado como promotor de aprendizagem das práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento, como relata VALENTE,

(1999) "a atividade de uso do computador pode ser feita tanto para continuar transmitindo a informação para o aluno [...] reforçar o processo [...] quanto para criar condições de o aluno construir seu conhecimento".

O mundo dos jogos evoluiu com essas mudanças, percebe-se que hoje as crianças ficam mais atraídas pela tela de um computador, celular ou *tablet*, do que por brinquedos e brincadeiras, antes prioridade no universo infantil. Devem-se possibilitar a junção do lúdico ao mundo digital, e aliando assim a aprendizagem com prazer e modernidade, já que estes devem fazer parte do seu cotidiano. A Educação Infantil deve ter como objetivo principal promover o desenvolvimento integral das crianças de zero a cinco anos de idade garantindo a cada uma delas o acesso a processos de construção de conhecimentos e a aprendizagem de diferentes linguagens, assim como o direito à proteção, à saúde, à liberdade, ao respeito, à dignidade, à brincadeira, à convivência e interação com outras crianças (MEC).

A busca pelo prazer, divertimento e a possibilidade de imersão num mundo fantasioso como fuga ao cotidiano, a necessidade de aprender e conhecer são alguns fatores que motivam a prática de jogos. Isto quer dizer que a fuga da realidade é evidenciada quando a criança se transporta para mundo virtual ou mesmo de sua timidez, pois estando ela e o computador fica mais seguro demonstrar suas dificuldades sem precisar enfrentar uma plateia.

E como acontecem de forma lúdica e interativa, através dos jogos digitais, as crianças podem aprender a trabalhar em equipe, realizar suas próprias decisões e escolhas, tornando a forma de se aplicar o conhecimento mais livre. Contudo os jogos digitais são considerados importantes na Educação Infantil, pois, incentivam o espírito imaginativo, exploratório e motivacional, tornando o universo da aprendizagem mais rico, emocionante e significativo, o que leva a criança a estar sempre descobrindo, vivendo e aprendendo através da interação com os jogos digitais, com outras crianças, com os adultos e principalmente sanando suas dificuldades. LÉVY, 1992, sustenta que a era da informática é um novo formato de apropriação do conhecimento e um novo caminho para a produção intelectual e MACEDO, (2000), reforça [...] buscar novos caminhos que desafiem os alunos a

vivenciar situações que tratem de conteúdos essenciais á aprendizagem [...] o que poderá garantir autonomia de pensamento.

Os jogos digitais possuem características e elementos próprios, que precisam estar claros, especialmente quando se trata de utilizá-los com uma intencionalidade pedagógica, isto é, os jogos devem ser considerados como ferramentas educativas e torná-los elementos de aprendizagem, VALENTE, (1999) relata, hoje, a utilização de computadores na Educação é muito mais diversificada, interessante e desafiadora, do que simplesmente a de transmitir informação ao aprendiz.

O desenvolvimento infantil atravessa o ato de brincar/jogar, tomado com seriedade pela criança, tendo como essência o divertimento. O processo de aprendizagem da criança se consolida, principalmente, por meio do jogo (VYGOTSKY, 1991). A fim de promover o desenvolvimento e a aprendizagem do aluno existem várias formas de transformar a criança em personagem principal do processo de ensino aprendizagem através do jogo isto é, o jogo é um objeto cultural e é por meio dele que a criança se apodera e entende o mundo que a cerca. Convivemos com uma geração que domina o mundo virtual e devemos pensar como podemos aproveitar isso em sala de aula.

### **3.METODOLOGIA**

#### **3.1. A CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA QUANTO AOS PROCEDIMENTOS TÉCNICOS**

Este trabalho foi realizado no CEMEI DELICA (Centro Municipal de Educação Infantil) no setor Leste, na cidade de Araxá, onde atende crianças da classe média com idade de 0 a 5 anos. Foi escolhido como público alvo crianças de 3 a 5 anos que frequentam a pré-escola e toda comunidade escolar.

Neste trabalho foi utilizado o estudo de caso com abordagem qualitativa e descritiva, com finalidade exploratória, através de questionário (3 perguntas), com 8 (oito) Professoras ( todas com Graduação em Pedagogia), sendo1que desenvolve seu trabalho em sala denominada Maternal com 22 crianças com faixa etária de 4 anos e período integral período integral, 2 Professoras, desenvolvem seu trabalho no 1º Período com crianças de 5 anos, uma com 26 crianças período integral e a

outra com 24 crianças no período vespertino ( ficam apenas no período da tarde) e 3 Professoras desenvolvem seu trabalho no 2º Período crianças de 6 anos, uma com 22 crianças, outra com 18 período integral e a outra com 20 crianças no período vespertino ( ficam apenas no período da tarde) e 2 professoras de informática e também 100 pais das turmas acima.

Segundo ESTEBAN 2010, a pesquisa qualitativa não se limita à procedimentos metodológicos, mas aborda, também, fundamentos teórico-epistemológicos. Sendo assim, a pesquisa qualitativa é uma atividade sistemática orientada à compreensão em profundidade de fenômenos educativos e sociais, à transformação de práticas e cenários socioeducativos, à tomada de decisões e também ao descobrimento e desenvolvimento de um corpo organizado de conhecimentos (Ibid., p. 127).

E também apresenta a pesquisa bibliográfica e de acordo com GIL 2010, a pesquisa bibliográfica “é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”.

A pesquisa bibliográfica foi elaborada no transcorrer de todo o processo de investigação deste trabalho e envolveu estudos de matérias diversificados, livros, artigos referentes à temática.

O procedimento utilizado para a coleta de dados foi a pesquisa com abordagem qualitativa e, com finalidade exploratória/descritiva.

#### **4. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

A partir das entrevistas, fica claro a veracidade da afirmação de VALENTE, (1999), que destaca: “o uso do computador na criação de ambientes de aprendizagem que enfatizam a construção do conhecimento apresenta enormes desafios”.

Entende-se que o professor é o principal colaborador para mediar a ação lúdica da criança em uma significativa situação de aprendizagem, na qual a relação da criança com os jogos realizados não seja apenas o eixo norteador para o seu trabalho pedagógico, FONTANA (2006) diz que educar não se limita em repensar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tornar consciência de si mesmo, do outro e

da sociedade. Ao falar sobre o uso dos jogos, as professoras entrevistadas afirmam que, com a aplicação dos jogos, procuram levar os alunos a construir conhecimento através do jogo proposto.

Assim, o presente relato descrito abaixo, através de coletas de dados, tem o intuito de demonstrar a importância dos jogos educativos para o ensino aprendizagem na Educação Infantil através da visão dos professores.

1. Pensado no uso dos jogos educativos como ferramenta pedagógica, para você é importante utilizar jogos?	SIM	NÃO
Professora 1	x	
Professora 2	x	
Professora 3	x	
Professora 4	x	
Professora 5	x	
Professora 6	x	
Professora 7	x	
Professora 8	x	

As professoras ressaltam, ainda, utilizar jogos para desenvolver todas as potencialidades do aluno, sendo este um recurso indispensável no processo de aprendizagem dos mesmos. O jogo é construtivo, pois pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade, motivando e possibilitando a criação de novas ações. Desenvolve sua imaginação, levando-o a compreender o mundo que o cerca. Deve levar o aluno a compartilhar o trabalho com os colegas através de questões problematizadas e vivências práticas. Toda criança é curiosa e o lúdico desperta nela esta curiosidade e a vontade de aprender.

Com a utilização de jogos em aula de informática, a escola garante um clima de prazer, fundamental tanto para aquele que aprende bem o que tem dificuldade como para aquele que ensina, ou seja, um espaço de inclusão, de trabalho mútuo,

ou seja, de acordo com a constatação acima, pode-se afirmar que o acesso aos jogos é necessário ao processo de educação da criança.

As Professoras pesquisadas destacam que os jogos é uma atividade importante no dia-a-dia escolar dos alunos, pois contribui com o desenvolvimento motor, afetivo, social, dentre outros. Quando esse processo é conduzido por pessoas compromissadas, e competentes, deixa de ser apenas lazer, oferecendo uma rica vivência e estimulando o desenvolvimento dos meios mais naturais de expressão. Isso traz para os jogos a sua condição de linguagem espontânea, viva, de pensamentos e emoções. FORTUNA (2000), afirma “o que permite a superação desses dilemas e viabiliza a atividade lúdica na educação é a redefinição do papel que o adulto, o professor, a escola, a criança e a cultura desempenham”.

2. Os jogos educacionais possuem inúmeras possibilidades, quais as principais habilidades que eles desenvolvem nas crianças?	Motora	Cognitiva	Socioafetiva	Todas
Professora 1				x
Professora 2				x
Professora 3				x
Professora 4				x
Professora 5				x
Professora 6				x
Professora 7				x
Professora 8				x

Juntar os jogos à educação, através de outras maneiras de brincar além de desenvolver certas habilidades que não eram percebidas na criança, estimula também o professor a assumir uma postura mais dinâmica e interativa junto ao aluno. Assim, o processo de aprendizagem se torna mais prazeroso, quando a tarefa escolar atender aos impulsos deste último para a exploração e descoberta, quando o professor, além das aulas expositivas e centralizadoras, com o recurso das mídias

possa propiciar experiências diversas com seus alunos, não só facilitando e enriquecendo o processo de aprendizagem, mas tornando a Escola um ambiente, propiciando a todos a oportunidade de caminhar para a construção de conhecimento individual, onde a cidadania no futuro seja uma conquista coletiva.

Todas as professoras investigadas disseram que o comportamento dos alunos é bastante participativo, ativo e de muita cooperação no momento da interação com os jogos. O jogo passou a ser uma espécie de diversão para situações de interação de indivíduos, na qual o resultado de suas decisões depende das decisões de outros indivíduos envolvidos na mesma situação e fundamentalmente de sua capacidade de sair de situações de desafios. Atividades com jogos para alunos produz uma reação de alegria e prazer pela atividade a ser desenvolvida. O interesse pelo material do jogo, pelas regras ou pelo desafio proposto envolve o aluno, estimulando-o à ação.

Em relação à interação dos alunos, é bastante positiva, pois sempre o aluno que possui mais facilidade auxilia o que tem mais dificuldade, e isso faz com que eles sejam sempre unidos. O aluno aumenta sua independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza sua cultura popular, desenvolve habilidades motoras, exercita sua imaginação, sua criatividade, socializa-se, interage, reequilibra-se, recicla suas emoções, sua necessidade de conhecer e reinventar e, assim, constrói seus conhecimentos com os jogos digitais, “[...] aos alunos desenvolver a capacidade de organização, análise, reflexão e argumentação, uma série de atitudes como: aprender a ganhar e a lidar com o perder, aprender a trabalhar em equipe, respeitar regras, entre outras” (BRASIL, 2014).

3. Você utiliza jogos educativos na sua prática pedagógica? Quais?	SIM	NÃO
Professora1(maternal)	Jogos da memória, bingo dos números, jogos das cores e formas geométricas em sala com cartelas.	
Professora 2 (1º período)	Jogo da letra inicial, colocar os números em ordem, achar as	

	letras correspondentes, em sala com cartelas.	
Professora 3 (1º período)	Jogo da letra inicial, colocar os números em ordem, achar as letras correspondentes, em sala com cartelas.	
Professora 4 (2º período)	Jogo dos opostos, formando palavras, letra inicial e final, em sala com cartelas.	
Professora 5 (2º período)	, Jogo dos opostos, formando palavras, letra inicial e final em sala com cartelas.	
Professora 6 (2º período)	Jogo dos opostos, formando palavras, letra inicial e final , em sala com cartelas.	
Professora 7 (informática)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desafio da memória, contando balões com Guru, a casa do Leitão (cores) no maternal.</li> <li>• Biblioteca do Corujão, casa do Coelho (números), sopa de letrinhas no 1º período.</li> <li>• Pooh: jogo dos opostos, Guru: aprendendo novas palavras, Leitão: letra inicial e final dos desenhos no 2º período.</li> </ul>	
Professora 8 (Informática)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desafio da memória, contando balões com Guru, a casa do Leitão (cores) no maternal.</li> </ul>	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Biblioteca do Corujão, casa do Coelho (números), sopa de letrinhas no 1º período.</li> <li>• Pooh: jogo dos opostos, Guru: aprendendo novas palavras, Leitão: letra inicial e final dos desenhos no 2º período.</li> </ul>	
--	---	--

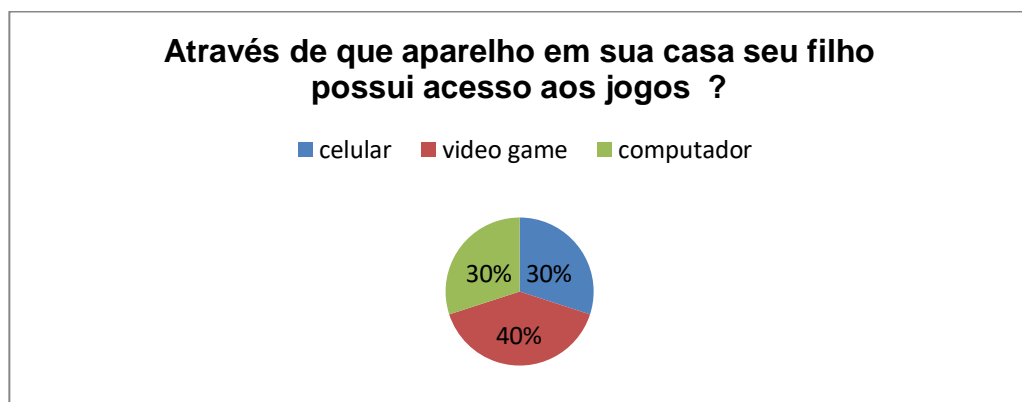
As professoras apontaram a questão da dificuldade de alguns alunos, quando não conseguem acertar no jogo, mesmo sendo este apenas para aprendizado e/ou fixação de alguma área do conhecimento, relatam sempre precisam trabalhar a aceitação, aprender a ter calma em momentos de aprendizagem que envolva alguma dificuldade. Na ação do jogo que o sujeito, mesmo que não haja uma resposta positiva do aluno, pode conhecer-se, estabelecer o limite de sua competência enquanto jogador e reavaliar o que precisa ser trabalhado, desenvolvendo suas potencialidades, OLIVEIRA, (1999) completa: "decorre desta metodologia que cada criança acaba por trilhar caminhos variados." Os jogos garante-lhes o dinamismo, o movimento, propiciando um interesse e um envolvimento naturais dos alunos e contribuindo para o seu desenvolvimento social, intelectual e afetivo.

Os alunos que apresentam dificuldade de aprendizagem, com o uso deste recurso, têm propiciada uma interação e socialização, o que faz com que aprendam com seus pares, ocorrendo, assim, uma aprendizagem com mais facilidade, BELLONI (2006) ainda menciona "a sala de aula pode ser considerada uma 'tecnologia' da mesma forma que o quadro negro, o giz, o livro e outros materiais são ferramentas ('tecnologias') pedagógicas que realizam a mediação entre o conhecimento e o aprendiz".

As professoras disseram ser o jogo um recurso indispensável no processo de aprendizagem dos alunos, pois através dele os alunos demonstram mais interesse e

se esforçam mais para a aprendizagem. O brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolvem habilidades, conhecimentos e criatividade e na escola os jogos digitais possuem essas características muito bem definidas, segundo o Referencial Curricular da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23): Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras, e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança.

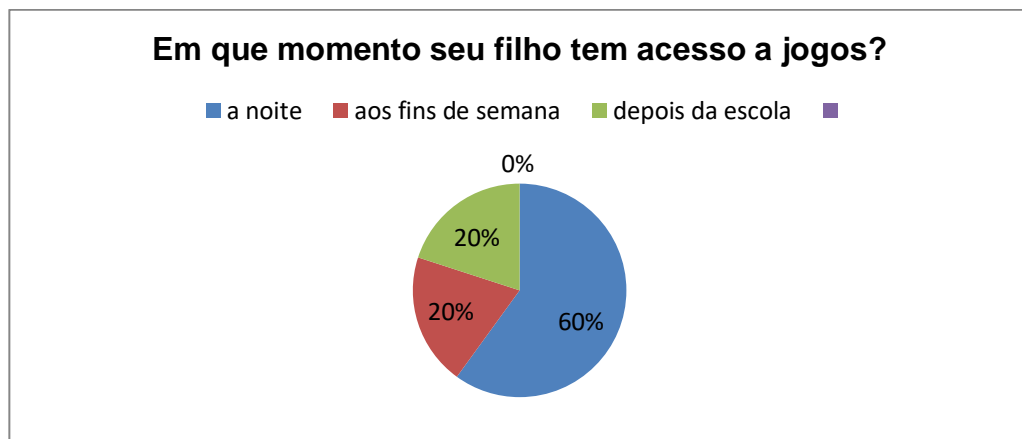
Durante o segundo semestre de 2018 foram realizadas entrevistas com 100 pais dos alunos do maternal, 1º período e 2º período. Neste item, são apresentadas algumas considerações das entrevistas sobre a importância dos jogos educativos para o ensino aprendizagem na Educação Infantil através da visão dos pais.



**Gráfico 01: Aparelhos que as crianças acessam os jogos de acordo com as respostas dos pais dos alunos do CEMEI Delica, da cidade de Araxá**

Os jogos normalmente apresentam desafios, situações que despertam nas crianças desejos, curiosidades e medos, permitindo que as mesmas vivenciem acontecimentos vinculados a realidade. A partir do gráfico 01, observa-se que as crianças possuem acesso a uma ou outra tecnologia, assim sendo as nossas crianças já nascem com muita influência das mídias hoje em dia, isto torna praticamente impossível imaginar uma infância livre da influência dos equipamentos

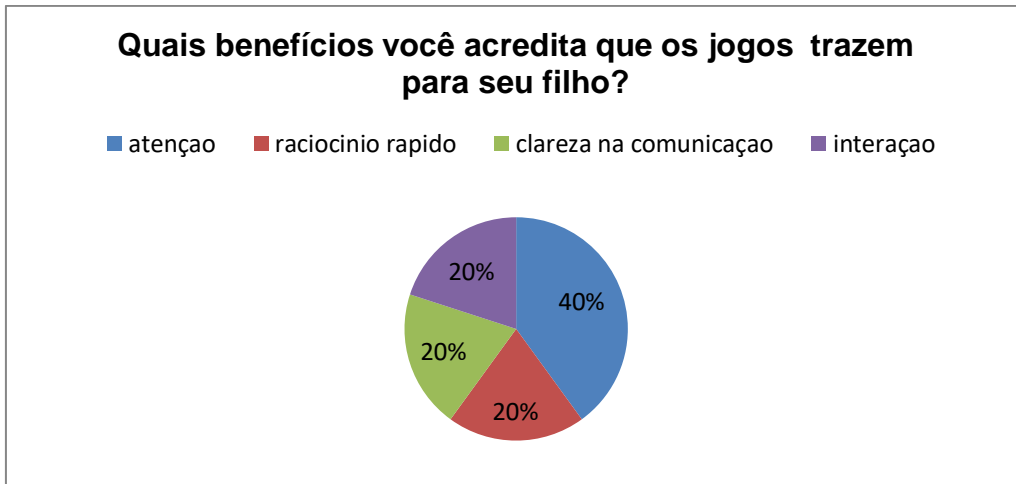
eletrônicos, e não podemos encarar a tecnologia como vilã na vida das crianças e principalmente nós educadores devemos estar preparados para lidar com os benefícios e os malefícios que os meios de comunicação trouxeram. Os diversos meios de comunicação exercem atualmente uma função pedagógica básica, isto é, a de socializar os indivíduos e de transmitir-lhes os códigos de funcionamento do mundo segundo MOREIRA, (2003).



**Gráfico 02: Momento em que as crianças têm acesso aos jogos, de acordo com os pais dos alunos do CEMEI Delica, da cidade de Araxá**

Diante do exposto o desafio é incorporar os meios de comunicação de forma a desenvolver uma educação ativa e criativa por meio deles. Promover a utilização das mídias como recurso pedagógico é fazer com que a escola tenha o material que vai possibilitar a produção de conhecimento na criança.

Mas para isso, é preciso que a criança aprenda antes de qualquer coisa a utilizar as mídias de forma a compreender as imagens e as mensagens enviadas por estas mídias.



**Gráfico 03: Benefícios que os jogos trazem para as crianças de acordo com as respostas dos pais do CEMEI Delica, da cidade de Araxá**

Os jogos digitais estimulam a inteligência porque fazem com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a criatividade, mas também possibilitam o exercício de concentração, socialização, o trabalho em equipe e a interação, visando a construção do conhecimento com mais segurança e liberdade. (OLIVEIRA, 2008) diz "os alunos devem se tornar agentes da construção de seu próprio conhecimento, o professor por sua vez estará utilizando a tecnologia para dinamizar as aulas e orientar os alunos na construção de seu saber."

As relações entre os jogos e os alunos apresentam padrões e formas de interação bem peculiares que precisam ser identificadas, apreendidas e analisadas com o intuito de propiciar uma melhor compreensão não só dos aspectos gerais da integração entre ambos como também daqueles mais peculiares a cada ambiente, a maioria dos pais afirma ser esta uma forma muito prazerosa que seus filhos possuem de adquirir o conhecimento, ESPINOSA & GÓMEZ & HILDEBRAND (2008) afirma (...) o verdadeiro segredo que faz nossos filhos dedicarem tanto tempo aos games é o conhecimento que eles adquirem. Mediante a difusão do trabalho torna-se evidente o quanto os jogos educativos aplicados ao ensino aprendizagem, podem proporcionar a aquisição e a reprodução do conhecimento de forma natural, atuam ainda como tradutores na busca do conhecimento facilitando novas experiências e descobertas, individuais e coletivas tanto na escola quanto fora dela.

## 5. CONCLUSÃO

Com o uso dos jogos educativos e as mídias a partir da análise da pesquisa conclui-se que

- As tecnologias, quando à disposição do professor e do aluno, podem ser consideradas como ferramentas pedagógicas para ajudar no avanço da qualidade do processo de ensino-aprendizagem;
- Profissional docente esteja preparado para lidar com esses recursos tecnológicos de modo a desenvolver uma metodologia que valorize o processo de construção do conhecimento por parte do aluno;
- Auxilia na superação das dificuldades relacionadas a disciplina, trazer o lúdico para a prática pedagógica e oportunizar ao aluno formas complementares de solidificar a sua aprendizagem.

O ser humano, em todas as fases de sua vida, está sempre descobrindo e aprendendo coisas novas com seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio em que vive. Ele nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo (DALLABONA, 2004).

Uma aprendizagem concretizada requer que o professor conheça o processo de pensamento do aprendiz, apresente problemas e situações que lhe pareçam interessantes e para os quais possa oferecer respostas. Isto significa, em outras palavras, que o professor precisa sondar a prontidão da criança antes de planejar o ensino (GOULART, 1989).

O jogo pode ser considerado como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem, ARAÚJO, (2006) ressalta que: “As novas tecnologias criam uma nova cultura e um novo modelo de sociedade, a tecnológica e do conhecimento”.

O jogo pode ser utilizado como promotor de aprendizagem das práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) orientam que a participação em jogos de grupo representa uma “conquista cognitiva, emocional, moral e social para a criança e um estímulo para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico” (BRASIL, 1997).

Considera-se finalmente que toda proposta educativa que queira a eficácia na aprendizagem do aluno, depende de uma atuação de excelência do professor em sala de aula, de uma prática pedagógica intencional, de aprendizes envolvidos em seu processo de ensino aprendizagem, de um espaço físico e tecnológico que possibilite a inovação e acima de tudo que tenha um professor capaz de problematizar os saberes, partindo da realidade do aluno e tornando a aprendizagem significativa.

## **6- REFERÊNCIAS**

ALVES, L. **Jogos eletrônicos e SCREENAGENS: possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem.** In: SILVA, Eliane M.; MOITA, Filomena; SOUSA, Robson P. Jogos eletrônicos: construindo novas trilhas. Campina Grande: EDUEP, 2007.

ARAÚJO, I. R. O. **A utilização de lúdicos para auxiliar a aprendizagem e desmistificar o ensino da matemática.** 2000. 137 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2000

BELLONI, M. L. **Educação a distância.** 4. ed. Campinas: Autores Associados, 2006.

BRASIL, MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** meio ambiente, saúde. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília-DF, 1997.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** – Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.: il.

BRASIL, Secretaria de Educação Básica. **Diretoria de Apoio a Gestão Educacional Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade Certa**. –Brasília: MEC, SEB, 2014.

BREMM, C. I. et al. **A utilização de jogos digitais na infância**. In: PESQUISA EM GAMES: IDEIAS, PROJETOS, TRABALHOS, 2013, Florianópolis. Anais 9788561483845. Florianópolis: UFSC/LLE/CCE, 2013.

BRITO, G. S.; PURIFICAÇÃO, I. **Educação e Novas Tecnologias**—um Repensar. Curitiba: Ibpex, 2006.

CARNIELLO, Luciana B. Cândido & RODRIGUES Bárbara M. A. Gratão & MOEMA Gomes. **A relação entre os nativos digitais, jogos eletrônicos e aprendizagem**. Disponível em <http://www.ufpe.br/nehte/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010>. Acesso em dezembro de 2018.

CASTRO, S. A. B. **O resgate da ludicidade: a importância das brincadeiras, do brinquedo e do jogo no desenvolvimento biopsicossocial das crianças**. 2005, 73 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) –Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo, 2005. Disponível em: <<http://libdigi.unicamp.br/document/?View=18162>>. Acesso em: 20 de dez. de 2018.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista do ICPG, v.1, n.4, jan.- mar. 2004.

Educação Infantil, disponível em: <http://educacaointegral.mec.gov.br/educacao-infantil>. Acesso em 15 dez 2018.

ESPINOSA Ruth S. Contreras & GÓMEZ José Luis Eguia & HILDEBRAND Hermes Renato. **Aprendizagem baseada em Jogos Digitais**. Proceedings of SBGames 2013. Disponível em [http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture26\\_full.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture26_full.pdf). Acesso em outubro de 2018.

ESTEBAN, M. P. S. **Pesquisa qualitativa em educação: fundamentos e tradições**. Porto Alegre: AMGH, 2010.

FONTANA, R. A. C. **Mediação pedagógica na sala de aula**. Campinas, SP: Autores Associados, 1996.

FORTUNA, T, R. Sala de Aula é Lugar de Brincar? In: Xavier, M.I.F. e DALLA ZEN, M.I.H. **Planejamento e Análises Menos Convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica)

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à Prática Educativa**. 43. ed. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 21. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993

FREITAS, M. T. A. **Cibercultura e formação de professores**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

GAIA, R. V. **Educomunicação & Mídias**. Maceió: EDUFAL, 2001

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa** 4.ed. São Paulo: Atlas (2002).

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOULART, Íris Barbosa. **Piaget experiências básicas para utilização pelo professor**. 4ª ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e à distância**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da Inteligência – O futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo. Editora 34. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2004.

MACEDO, Lino de. **Aprender com jogos e situações Problemas**. Artes Medicas Sul, 2.000.

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010

MENDES Thiago G. **Jogos Digitais como Objetos de Aprendizagem: Apontamentos para uma Metodologia de Desenvolvimento**. Proceedings of



SBGames 2011. Disponível em <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92067.pdf>. Acesso em novembro de 2018.

MOREIRA, Alberto da Silva. **Cultura midiática e educação infantil**. Campinas: 2003. Texto disponível no site: [Uab.furg](http://www.uab.furg.br) acesso em 01/10/2018.

MOURA, Manoel Orosvaldo de. **A séria busca no jogo: do lúdico na matemática**. São Paulo: Cortez, 2003.

OLIVEIRA, Nilza Ap. Silva, **O Uso Da Tecnologia Da Informática Na Educação - Da Teoria À Prática**, disponível em [www.nre.seed.pr.gov.br](http://www.nre.seed.pr.gov.br). Acesso em dezembro de 2018.

SOARES-LEITE, W. S. & NASCIMENTO-RIBEIRO, C. A. do. **A inclusão das TICs na educação brasileira: problemas e desafios**. *magis*, Revista Internacional de Investigación en Educación, 5 (10), 173-187.2012.

VALANIDES, N.; ANGELI, C. **Professional development for computer-enhanced learning: a case study with science teachers**. *Research in Science & Technological Education*, 26(1), p. 3-12, 2008.

VALENTE. José Armando. **Formação de professores: Diferentes abordagens pedagógicas**. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1999.

VALENTE. José Armando. **O computador na Sociedade do conhecimento**. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1999.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.



