



LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

**LETICIA MARIA DE OLIVEIRA
LUCIANE PICHEK DOS SANTOS**

**JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
ALIADOS DA APRENDIZAGEM**

Pitanga - Paraná
2019

LETICIA MARIA DE OLIVEIRA
LUCIANE PICHEK DOS SANTOS

**JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
ALIADOS DA APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia, Área das Ciências Humanas da Faculdade de Ensino Superior do Centro do Paraná - UCP, como requisito à obtenção de grau de Licenciatura em Pedagogia.

Professora Orientadora: Grazielle Potoski

Pitanga - Paraná
2019

048j Oliveira, Leticia Maria de.
Jogos digitais na Educação Infantil: aliados da aprendizagem/
Leticia Maria de Oliveira; Luciane Pichek dos Santos,2019
41 f.

Orientador: Grazielle Potoski

Monografia (Graduação) – Faculdade de Ensino Superior do
Centro do Paraná, Pitanga, 2019

1. Jogos digitais. 2. Práticas pedagógicas. I. Faculdade de Ensino
Superior do Centro do Paraná. II. Título.

Feita pelo bibliotecário Eduardo Ramanauskas
CRB - 1813

TERMO DE APROVAÇÃO

**LETICIA MARIA DE OLIVEIRA
LUCIANE PICHEK DOS SANTOS**

**“JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ALIADOS DA
APRENDIZAGEM”**

Trabalho de Curso aprovado com nota 0,0 (número extenso) como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Licenciatura em Pedagogia da Faculdade de Ensino Superior do Centro do Paraná, pela seguinte Banca Examinadora:

Orientador (Presidente): **Prof. Graziele Potoski**

Curso de Licenciatura em Pedagogia, Faculdade UCP

Membro: **Prof. Angélica Scariot**

Curso de Licenciatura em Pedagogia, Faculdade UCP

Membro: **Prof. Helena de Oliveira Andrade**

Curso de Licenciatura em Pedagogia, Faculdade UCP

Pitanga, ____ de Dezembro de 2019.

Dedico este trabalho ao meu esposo Euclides que sempre foi incentivador de meus estudos, Homem que cotidianamente me estimulou a prosseguir. A minha mãe Lurdes, mãe especial que Deus me deu, sempre presente em minha vida e minha irmã Patrícia por nunca medir esforços para me ajudar.

Leticia

Dedico este trabalho ao meu filho Danilo que sempre me incentivou a continuar estudando. A minha mãe e meu pai que não mediram esforços em me ajudar, e que estiveram sempre presente em minha vida. Em especial a minha amiga Letícia que sempre esteve junto comigo me auxiliando nessa caminhada, obrigada por tudo que fez por mim.

Luciane Pichek

AGRADECIMENTO (S)

À Deus por ter nos dado saúde e força para superar todas as dificuldades encontradas durante o curso de Licenciatura em Pedagogia.

À Faculdade do Centro do Paraná - UCP, que nos oportunizou fazer este curso de Licenciatura em Pedagogia.

À nossa orientadora Grazielle Potoski por todo suporte no pouco tempo que lhe coube, pelas suas correções, incentivos, e acima de tudo por sua amizade.

Às nossas queridas professoras, Elma Kovalim de Souza, Helena de Andrade, Angélica Scariot.

Aos nossos professores, Edvaldo Lucas de Figueiredo, Valdir Machado Guimarães.

Agradecemos a essas pessoas maravilhosas que além de professores se tornaram grandes amigos e que durante todos esses anos de curso nos deram suporte para sempre continuar buscando novos conhecimentos.

Aos nossos familiares, pelo amor, incentivo, apoio incondicional e no pouco tempo que tinham não hesitaram em nos ajudar.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da nossa formação, o nosso muito obrigada.

“Utilizar o jogo na Educação Infantil
Significa transportar para o campo de
ensino-aprendizagem condições para
maximizar a construção do
conhecimento, introduzindo as
propriedades do lúdico, do prazer da
capacidade de iniciação e ação ativa e
motivadora.” KISHIMOTO

OLIVEIRA, Letícia Maria de; SANTOS, Luciane Pichek dos. **JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ALIADOS DA APRENDIZAGEM**. 2019. 40 f. Trabalho de Conclusão de Curso- Graduação em Licenciatura em Pedagogia, Faculdade de Ensino Superior do Centro do Paraná - UCP, Pitanga, 2019.

RESUMO

Este estudo teve por objetivo averiguar se os jogos digitais inseridos no processo de ensino aprendizagem da Educação Infantil, mais especificamente em turmas da pré-escola (que atende crianças com a faixa etária de quatro a cinco anos e onze meses de idade) podem se tornar bons aliados, tornando o ensino mais lúdico e prazeroso para as crianças. Tendo em vista que as mesmas necessitam constantemente de uma prática diferenciada, lúdica e que ao mesmo tempo potencialize o desenvolvimento dos alunos. A pesquisa configura-se como uma revisão de cunho bibliográfico, buscando nas bases científicas do Google Acadêmico, Scielo e seus aportes teóricos para assim entender como a literatura compreende o uso das tecnologias digitais na modalidade da Educação Infantil. Nesse sentido, esse estudo justifica-se pela necessidade de maior conhecimento na área das tecnologias digitais na modalidade da Educação Infantil. Os resultados apontaram para a necessidade de uma formação mais sólida nas escolas que possa munir os professores de possibilidades metodológicas para a intervenção com os jogos digitais em sala de aula, e conseqüentemente, contribuir de maneira mais efetiva no desenvolvimento destes alunos.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Práticas pedagógicas. Criança. Educação Infantil.

OLIVEIRA, Leticia Maria de; SANTOS, Luciane Pichek dos. **DIGITAL GAMES AT KINDERGARTEN: ALLYED GIVES LEARNING**. 2019. 40 p. Undergraduate thesis - Degree in Pedagogy, College of Higher Education of the Center of Parana-UCP, Pitanga, 2019.

ABSTRACT

The aim of this study was to investigate if digital games inserted in the teaching and learning process of kindergarten, specifically in preschool classes (which serves children between the ages of four and five and eleven months) can become good allies, making the teach more fun and enjoyable for children. Considering that they constantly require a differentiated practice, playful and at the same time potentiate the development of the students. The research is configured as a bibliographic review, searching in the scientific bases of Google Scholar, Scielo and their theoretical contributions in order to understand how the literature understands the use of digital technologies in the kindergarten mode. In this way, this study is justified by the need for greater knowledge in the area of digital technologies in the kindergarten mode. The results pointed to the need for a more solid formation in schools that can provide teachers with methodological possibilities for intervention with digital games in the classroom, and consequently, contribute more effectively to the development of these students.

Keywords: Digital Games. Pedagogical practices. Child. kindergarten

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Jogo de Tabuleiro Senet	19
Figura 2 – Jogo Spacewar (1961)	20
Figura 3 – Jogo atari (1977)	21
Figura 4 – Jogo Pong (1974)	21
Figura 5 – Jogo Fliperama (1971)	22
Figura 6 – 10 competências da BNCC (2017)	25

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Dissertações BDTD	32
Quadro 2 – Relação da pesquisa sobre jogos digitais	33

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
BDTD	Biblioteca digital Brasileira de Teses e Dissertações
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
GDDE	Game design document educativo
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação
PNE	Plano Nacional da Educação

Sumário

1 INTRODUÇÃO	15
1.1 PROBLEMA.....	16
1.2 JUSTIFICATIVA.....	17
1.3 OBJETIVOS.....	18
1.3.1 Objetivo Geral.....	18
1.3.2 Objetivos Específicos	18
2 BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS DIGITAIS	19
2.1 COMO SURGIRAM OS JOGOS DIGITAIS	19
2.2 EDUCAÇÃO INFANTIL.....	24
2.2.1 Jogos digitais na aprendizagem	28
3 METODOLOGIA	31
3.1 TIPOS DE PESQUISA.....	31
4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	32
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS.....	39

1 INTRODUÇÃO

A partir dos estímulos que as crianças recebem na Educação Infantil inicia-se o processo de ensino aprendizagem. Dessa forma, o ambiente escolar se torna o lugar propício para se efetivar o conhecimento científico. Contudo, partindo do pressuposto de que na infância deve ser priorizado o lúdico, ou seja, o ensino por meio de brincadeiras e jogos e tendo em vista o atual contexto tecnológico, no qual estamos inseridos, observa-se a importância do trabalho com jogos digitais na Educação Infantil, é necessário compreender que os modelos de alunos mudaram com o decorrer dos anos e não diferentes disso as tecnologias também evoluíram.

Assim, a presente pesquisa apresenta uma reflexão embasada em autores como Prensky (2001), Kishimoto (1993), Vygotsky, (1984), entre outros, que discutem os assuntos relacionados às tecnologias digitais na educação, o uso de jogos e as fases de desenvolvimentos que as crianças passam em seu processo de desenvolvimento.

De acordo com Prensky (2001), aprender sempre vai ser um grande trabalho, pois não existe um método que funcione por si só para todas as coisas. A aprendizagem baseada em jogos digitais é uma maneira de cativar e ao mesmo tempo ensinar de uma maneira completamente diferente dos outros métodos. Sendo assim, não se devem abandonar os métodos já existentes, mas sim fazer com que eles combinem um com o outro na hora da aprendizagem.

Segundo Fortuna (2003), é extremamente importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças. Ressalta-se que o ensino aprendizagem é o mais frequente motivo pelo qual o jogo é considerado significativo na área da educação, onde o brincar se torna de fato significativo com a ajuda dos seus educadores, que devem seguir a função de auxiliares nesse processo.

Conforme Ramos (2002, p. 6), “nem tão largada que dispense o educador, dando margem às práticas educativas espontaneístas que sacralizam o ato de brincar, nem tão dirigida que deixa de serem brincadeiras”, já que a intencionalidade do educador pode, por exemplo, estar na organização do espaço. Pensando nesse processo de aprendizagem na Educação Infantil, o presente estudo está dividido da seguinte maneira.

Em um primeiro momento, apresentamos o referencial teórico onde foram abordados a concepção a respeito de como os jogos foram concebidos ao longo da História, a concepção de Educação Infantil.

Posteriormente, a discussão voltou-se às fases de desenvolvimento das crianças, ou seja, a fase dos quatro e cinco anos, estabelecendo um elo entre essas fases e quais importâncias os jogos possuem nessa etapa. Por fim, a última parte, apresenta os resultados obtidos com uma pesquisa Qualitativa.

1.1 PROBLEMA

Segundo Prensky (2001), os alunos da nova era tecnológica são denominados nativos digitais. Destarte, correspondem aos nativos digitais aqueles que já nasceram e cresceram em meio à efervescência tecnológica, com tais recursos à sua disposição; uma de suas características é a utilização, em larga escala, dos aparelhos digitais.

Faz-se necessário compreender que essas inovações tecnológicas transformaram completamente o perfil dos alunos, ou seja, os alunos não conseguem mais seguir o modelo tradicional de aprendizagem.

Devido ao fato de serem crianças, que estão em constantes estímulos e conseguem fazer diversas coisas ao mesmo tempo. Esse novo perfil de criança, possui uma necessidade em ser ativa precisa participar e interagir com o meio em que está inserida, ou seja, tecnológico digital.

Mas por outro lado devemos lembrar que as atividades em si dentro de uma classe, pautadas nos jogos digitais ainda se limita de modo geral as áreas do Ensino Fundamental e do Ensino Médio, tornando-se escassos os relatos de experiências para atuação da temática na Educação Infantil. Investir nesse campo

torna-se um desafio constante, sendo necessário o incentivo à pesquisa e o aperfeiçoamento de ferramentas que possam ajudar nesse processo.

Se os alunos do século XXI conseguem utilizar os meios digitais com facilidade, em que medida os jogos digitais contribuem na aprendizagem das crianças que frequentam a Educação Infantil – Pré-escola?

1.2 JUSTIFICATIVA

A pesquisa foi desenvolvida mediante o conceito de jogos digitais na Educação Infantil, pré-escola, com intuito de sanar algumas dúvidas e também preocupações que nós acadêmicas encontramos ao realizar vários períodos de estágios nas escolas do município, durante o curso de Licenciatura em Pedagogia.

Deparamo-nos diversas vezes com professores despreparados com relação aos conhecimentos da temática e também nos deparamos com aqueles professores que usam os jogos digitais apenas como uma maneira de lazer, uma recompensa, sem haver uma proposta ou uma metodologia específica para se trabalhar com esse tema.

Assim sendo, pretendemos mostrar como os jogos digitais inseridos de maneira correta podem se tornar grandes aliados dos professores na hora do ensino aprendizagem, tornando o ensino mais lúdico e prazeroso para as crianças da Educação Infantil, pois as mesmas necessitam constantemente de uma prática diferenciada, com uma metodologia que mantenha o aluno concentrado e interessado no assunto, pois nessa fase é muito difícil mantê-los por muito tempo com uma atividade muito complexa.

Desse modo, os jogos digitais quando são inseridos na prática pedagógica dos professores permitem avanços em diversas áreas, ou seja, avanços que vão ter resultados tanto para a instituição como para os discentes, pois esse modo de ensinar vai ajudar as crianças a se socializarem, vai ajudar na concentração, ensinar os alunos a seguir regras dentre tantas outras coisas.

Este projeto tem o intuito de elucidar como ocorre o desenvolvimento de diversas competências e que também vai possibilitar mais conhecimento na hora de realizar a aprendizagem dos discentes da Educação Infantil.

Assim, espera-se gerar um novo olhar das instituições e também dos educadores em relação às novas tecnologias, ou seja, mais especificamente um olhar para os jogos digitais, pois esses são elementos muito importantes e que vão engrandecer a execução de atividades na prática e também ajudar na elaboração de novos conhecimentos.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo Geral

- Pesquisar as potencialidades do uso dos jogos digitais no ensino de crianças matriculadas na Educação Infantil, Pré-Escola.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Identificar as concepções de autores em relação ao uso dos jogos digitais aliados na aprendizagem dos alunos da Educação Infantil.
- Verificar os documentos que norteiam a Educação Básica e especificamente a Educação Infantil e analisar como a tecnologia digital está articulada aos mesmos;
- Analisar os trabalhos que já foram desenvolvidos referentes a essa temática.

2 BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS DIGITAIS

2.1 COMO SURTIRAM OS JOGOS DIGITAIS

A utilização dos jogos digitais como são conhecidos hoje tiveram em sua trajetória, segundo Campoza (2010) uma enorme importância na vida das pessoas em geral. Pois desde os antepassados, existem registros de que havia civilizações e que as mesmas já usavam os jogos como os de tabuleiros, ou seja, era uma forma que eles tinham de descontração, de se socializarem e estimularem a imaginação num todo.

Os jogos são uma ferramenta essencial que foi criada pelo homem, pois foi através deles que o ser humano desenvolveu inúmeras habilidades, como o raciocínio lógico, a solucionar problemas, a comunicação, a sociabilidade e, com isso, mudança do meio ambiente em que se encontra. Antigamente, o termo jogar era visto apenas como “passar o tempo”, mas atualmente é utilizado como um poderoso recurso, e que contribui em diversas áreas.

Existem registros desde a pré-história de diversas formas de jogos, em diversas partes do mundo. Já existem indícios de que povos antigos na Ásia, América pré-colombiana, África, Austrália e povos indígenas das ilhas mais remotas do Oceano Pacífico já desenvolviam jogos, como uma forma de expressão utilitária, recreativa e religiosa.

O jogo de tabuleiro mais antigo que se tem registro é o jogo Senet. Conjuntos foram encontrados em câmaras funerárias de 3500 aC – incluindo quatro no túmulo de Tutancâmon. Embora as regras originais tenham sido perdidas, há um consenso geral de que o objetivo seria correr uma peça através da placa, usando varas lançadas como um equivalente para dados.

Figura 1 - Jogo de Tabuleiro Senet



Fonte: <http://www.luduscience.com/senet.html>

A partir das contribuições que os jogos causavam é que houve a necessidade de aprimoração desses jogos, como observa Piaia (2016)

Os jogos tiveram desde o seu surgimento, momentos de altos e baixos, assim como muitos projetos deram certos, outros fracassaram. Enquanto em alguns períodos eram considerados apenas com uma forma de “brincadeira”, em outro, contribuíram para mudanças nos procedimentos de experimentos em diferentes níveis do conhecimento científico, como por exemplo, a simulação da trajetória de projéteis, efeitos de ficção de átomos. (PIAIA, 2016. p. 13).

É possível ter uma noção básica de como era usado e por quem eram usadas as tecnologias presentes da época, pois Viana (2005) em suas contribuições diz que,

No Brasil até a década de 60, podemos dizer que a humanidade vivia ainda num modelo industrial, em que a tecnologia se via restrita ao cotidiano do trabalho, sobretudo o das grandes fábricas dos centros urbanos. Algumas novidades tecnológicas já existiam, mas ainda não estavam presentes nos lares das maiorias das famílias brasileiras, e sim nos meios restritos das grandes empresas e do poder científico militar. (VIANA, 2005. p.29)

Em 1962, treze anos antes do surgimento do microcomputador, três amigos reuniram protótipos de equipamentos em desenvolvimento e começaram a produzir experiências para um projeto sobre demonstração das potencialidades interativas do computador. O resultado foi a criação do famoso Spacewar!.

O tema deste jogo era uma guerra espacial. O jogador controlava uma das naves e tinha como missão enfrentar as naves inimigas. Embora a invenção tenha sido um marco naquela época, ela não foi explorada comercialmente porque não existiam computadores domésticos na época 1962 então não foi possível vendê-lo.

Figura 2 - Jogo Spacewar (1961)



Fonte: <https://bojoga.com.br/retroplay/colunas/dossie-retro/spacewar-e-seu-livre-legado/>

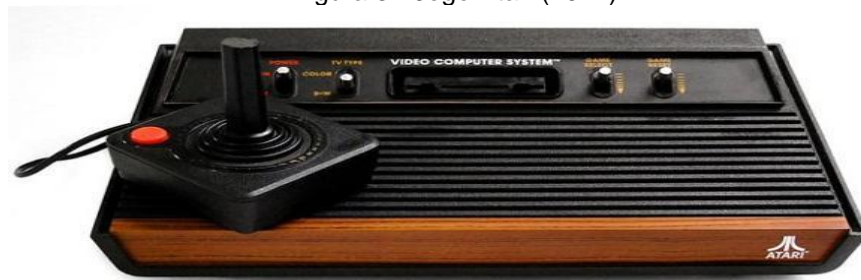
Piaia (2016) salienta que o comércio de jogos só foi possível a partir da década de 70 quando os preços dos equipamentos tiveram uma redução. Pois nesse período surgiram as “empresas de garagem” onde o que valia era o resultado final.

Segundo Burke (2004) a grande transformação no uso das tecnologias digitais só foi possível com a entrada dos computadores nas casas da população em geral, e também com a criação de programas mais acessíveis aos usuários. De acordo com o autor,

Em 1975 foi aberta a primeira loja de computadores em Los Angeles. Neste momento, tanto o entretenimento como a educação já estavam sendo visados pelos empreendedores como Nicolas Bushnell, um dos responsáveis pelo desenvolvimento do vídeo game. (BURKE, 2004. Apud VIANA, 2005. p.36)

Segundo Bello (2017) foi somente a partir da Atari e do estrondoso sucesso de Pong em 1970, que se pode falar do surgimento de uma indústria de videogames.

Figura 3 - Jogo Atari (1977)



Fonte: http://www.portalatari.com.br/historia_atari.php

Figura 4 - Jogo Pong (1972)



Fonte: <https://bojoga.com.br/retroplay/analises-de-jogos/arcade-pinball/pong-atari-1972/>

Segundo Bello (2017, p.3) Os jogos (surgem no Brasil a partir da década de 80 como “fliperamas”) e passaram a estar em quase todos os lugares. Jogados por um público diverso, mas principalmente pelos jovens.

Figura 5 – Primeiro Fliperama criado em (1971)



Fonte: <http://fliper-mania.blogspot.com/p/historia-dos-fliperamas.html?m=1>

Para Piaia (2016) Durante algumas décadas pesquisadores foram aos poucos fazendo experimentos nos primeiros computadores, introduzindo assim experiências de jogos, simulando um simples jogo de tênis.

Portanto, ressalta Piaia (2016),

Anos se passam, foram inventados e testados novos lançamentos de jogos, com experimentos remotos que reproduziam, ou simulavam situações reais. Esses jogos começaram a fazer parte de treinamentos para várias finalidades, como técnicas de pilotagem, lutas, combates aéreos, momentos de diversão em brinquedos radicais, como os simuladores de percursos de montanha russa, de experiências e pesquisas. (PIAIA, 2016. p.12-13)

Durante a época dos anos 90 surgiu os primeiros jogos online devido a grande expansão da internet em si. E foi a partir daí que houve um grande crescimento em relação aos jogos digitais, simultaneamente com a evolução dos videogames e outros aparelhos mais aprimorados, motivando dia após dia um interesse não apenas das crianças e adolescentes, mas também de um público mais maduro.

Conforme Piaia (2016), nos dias atuais a comodidade e o avanço da internet permitem acesso a várias plataformas, dentre tantas outras coisas. A grande maioria da população está conectada, e conseguem se conectar com pessoas de diversas partes do mundo, seja para terem uma conversa ou apenas para se socializar, tem pessoas que buscam esse meio para terem momentos lúdicos, ou seja, jogar com várias pessoas ao mesmo tempo, tudo isso sem precisar se locomover de sua casa.

Ao analisarmos Kenski (2007), ele pontua sobre as tecnologias dizendo que as mesmas,

Abrem oportunidades que permitem enriquecer o ambiente onde acontece a aprendizagem, apresentando-se como um meio de pensar e ver o mundo, utilizando-se de uma nova sensibilidade, através da imagem eletrônica, que envolve um pensar dinâmico, onde tempo, velocidade e movimento passam a serem os novos aliados na aprendizagem, permitindo a educadores e educandos desenvolver seu pensamento, de forma lógica e crítica, sua criatividade por intermédio do despertar da curiosidade, sua capacidade de observação, seu relacionamento com grupos de trabalho na elaboração de projetos, seu senso de responsabilidade e co-participação.(KENSKI, 2007. p.45)

Dessa forma, é preciso considerar que os jogos digitais, mesmo que criados com a finalidade de entretenimento, por serem constituídos a partir de uma tecnologia digital são também considerados artefatos culturais e, portanto o processo de ensino aprendizagem, por meio dos jogos digitais pode potencializar a aprendizagem.

Assim, Vygotsky (1978) observa que o aprendizado mediado pelos artefatos culturais, assim como a colaboração com outros colegas ou pessoas com mais experiência ou conhecimentos, gera um potencial de desenvolvimento. Pois, ao usar esses artefatos, as pessoas se tornam mais independentes do contexto imediato. Conforme os sites ¹ que se propõe a esse ensino.

¹ Sites <http://www.gameseducativos.com/todos-os-jogos>,
<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/link.html?categoria=258>
<https://www.smartkids.com.br/>

2.2 EDUCAÇÃO INFANTIL

Referir-se a Educação Infantil no Brasil requer uma breve retomada nos documentos que regem essa modalidade de ensino, sendo eles a Constituição Federal de 1988², o Estatuto da Criança e do Adolescente³, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/1996⁴, a Base Nacional Comum Curricular, pois foi a partir destes que houve novas concepções em relação à Educação Infantil.

Além da Constituição, do ECA, da LDB as crianças pequenas estão contempladas no Plano Nacional de Educação. Neste documento, a Educação Infantil está presente no capítulo da educação básica, isto é, juntamente com o ensino fundamental e o ensino médio.

Segundo a BNCC e de acordo com Constituição Federal de 1988, em consonância com a LDB Lei nº 9.394/96 estabelecem que,

A Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os cinco anos e onze meses de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996).

No Art. 30 da LDB, Lei nº 9.394,1996 estabelece que a Educação Infantil será oferecida em: I – creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade; II – pré-escolas, para as crianças de quatro a cinco anos e 11 meses de idade.

Na Educação Infantil as competências gerais da BNCC se desdobram em direitos de aprendizagem e desenvolvimento (conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se).

² A Constituição Federal é um conjunto de leis fundamentais que organiza e rege o funcionamento de um país. É considerada a lei máxima e obrigatória entre todos os cidadãos de determinada nação, servindo como garantia dos seus direitos e deveres

³ O estatuto da criança e do adolescente é um conjunto de normas do ordenamento jurídico brasileiro que tem como objetivo a proteção integral da criança e do adolescente, aplicando medidas e expedindo encaminhamentos para o juiz

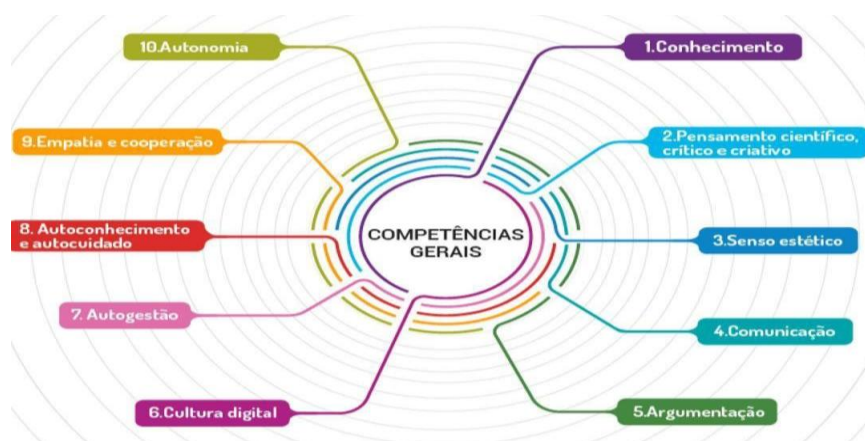
⁴ A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira (LDB 9394/96) é a legislação que regulamenta o sistema educacional (público ou privado) do Brasil (da educação básica ao ensino superior).

De acordo com a BNCC⁵, as interações e as brincadeiras fazem parte dos eixos estruturais da Educação Infantil e são eles que asseguram às crianças os direitos de aprendizagem. Levando isso em consideração, a Educação Infantil é estruturada em cinco campos de experiência.

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. (BNCC, 2017)

A nova versão da BNCC (2017) define quais são as aprendizagens essenciais às quais todos os alunos têm direito, sendo essas aprendizagens expressas em 10 competências que visam à formação humana integral, para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. As competências definidas na base podem ser divididas nos seguintes eixos:

Figura 6 - 10 Competências da BNCC



Fonte: <http://portal.educacao.rs.gov.br/novo-ensino-medio>

A BNCC expressa, portanto, um propósito de que os alunos sejam mais que meros usuários capacitados para atuar em uma sociedade digital dessa forma ela aponta que,

⁵ A Base Nacional Comum Curricular - BNCC define o conjunto de aprendizagens essenciais que todos os estudantes devem desenvolver ao longo da Educação Básica em todas as escolas do país, sejam elas Municipais Estaduais ou Particulares.

A consideração dos novos e multiletramentos e das práticas da cultura digital no currículo não contribui somente para que haja uma participação mais efetiva e crítica nas práticas contemporâneas de linguagem por parte dos estudantes, mas permite também que se possa ter em mente mais do que um “usuário da língua/das linguagens”, na direção do que alguns autores vão denominar de designer: alguém que toma algo que já existe (inclusive textos escritos), mescla, remixa, transforma, redistribui, produzindo novos sentidos, processo que alguns autores associam à criatividade. Parte do sentido de criatividade em circulação nos dias atuais (“economias criativas”, “cidades criativas” etc.) tem algum tipo de relação com esses fenômenos de reciclagem, mistura, apropriação e redistribuição. (BRASIL, 2017, p. 68)

As competências são criadas como algo extremamente importante para o rendimento dos alunos, pois as mesmas tendem a tornar o ensino mais eficaz, sendo assim será definido o que os alunos aprenderão em cada competência, e aqui a principal a ser estudada é a cultura digital, e de acordo com a base a cultura digital deve ajudar os alunos no seu desenvolvimento desde pequenos para,

Na Utilização de ferramentas digitais: precisam ser capazes de usar ferramentas multimídias e periféricos para aprender e produzir.

Na Produção multimídia: utilizar recursos tecnológicos para desenhar, desenvolver, publicar e apresentar produtos (como páginas de web, aplicativos móveis e animações, por exemplo) para demonstrar conhecimentos e resolver problemas.

Nas Linguagens de programação: usar linguagens de programação para solucionarem problemas.

No Domínio de algoritmos: compreender e escrever algoritmos, utilizar os passos básicos da solução de problemas por algoritmo para resolver questões.

Na Visualização e análise de dados: interpretar e representar dados de diversas maneiras, inclusive em textos, sons, imagens e números.

No Mundo digital: entender o impacto das tecnologias na vida das pessoas e na sociedade, incluindo nas relações sociais, culturais e comerciais.

No Uso ético: utilizar tecnologias, mídias e dispositivos de comunicação modernos de maneira ética, sendo capaz de comparar comportamentos adequados e inadequados. (BNCC, 2017)

De acordo com Kramer (1987) a fase de ensino da pré-escola tem um papel social de reconhecer os conhecimentos que as crianças já possuem e garantir a eles a aquisição de novos conhecimentos. A pré-escola com uma função pedagógica é aquela que tem consciência do seu papel social, e busca trabalhar a realidade da criança, as suas necessidades e interesses manifestados nessa etapa em que se encontram.

A Educação Infantil é uma das etapas mais importantes para a formação da criança, pois é onde ela começará a experimentar o mundo fora do seu convívio familiar, ou seja, vai fazer novos amigos, aprender a conviver com as diferenças, vai fazer várias descobertas em todas as áreas do conhecimento, e desenvolver a aprendizagem da criança de forma lúdica vai contribuir na sua formação cognitiva, social, cultural, enfim, favorecendo a uma formação integral da criança.

2.2.1 Jogos digitais na aprendizagem

Os jogos desde a Antiguidade já eram vistos como uma ferramenta muito poderosa para estimular o aprendizado. Platão (427-347 aC) defendia e utilizava atividades lúdicas na educação de crianças com até dez anos. A partir desse período, pensadores como Comenius (1592 – 1670) propunha, com sua Didática Magna, uma mudança na forma de ensinar. Ele defendia um modelo de aprendizagem como consequência de um processo dinâmico, de experiências, do concreto ao abstrato. (LORENZATO, 2006).

Por consequência dos resultados positivos, seu uso ampliou-se a outras áreas, chegando ao Brasil com muita força na década de 80. Com a evolução dos jogos, surgem os primeiros jogos digitais voltados ao aprendizado, que aos poucos começam a ganhar relevância no que se refere a educação básica, com o desenvolvimento de ferramentas que estimulam o aprendizado de forma interativa.

Segundo Kenski (2007) as tecnologias digitais estão presentes ou inseridas em todos os momentos do processo pedagógico, desde o planejamento das aulas, até a certificação dos alunos que concluíram algum curso.

Borges (2005) diz que, o fato de se utilizar os jogos digitais na educação se originou a partir de estudos sobre a ludicidade durante o processo de aprendizagem, pois de acordo com ele o lúdico é um ensino prazeroso tanto para os alunos pequenos tanto para os adultos, e é por meio dele é que se amplia as características humanas como motor, afetiva, moral, cognitiva.

Rizzo (1996) entende que,

O jogo educativo constitui uma atividade que, quando bem planejada, promove aprendizagens e desenvolve competências importantes no educando pela possibilidade de aliar raciocínio, estratégia e reflexão de forma lúdica e prazerosa. Os jogos constituem um poderoso recurso de estimulação no desenvolvimento integral do educando. Eles desenvolvem a atenção, disciplina, autocontrole, respeito às regras e habilidades perceptivas e motoras relativas a cada tipo de jogo oferecido. (RIZZO, 1996, p. 39).

Os jogos digitais também vão trabalhar a amizade, a cooperação e o trabalho em grupos, e essas capacidades são essenciais para um bom convívio social entre os alunos (ABREU, 2011)

De acordo com Vygotsky (1984), o brincar e o contato com os jogos possibilitam ao aluno uma aprendizagem baseada nas regras e a sujeição às ações impulsivas pela via do prazer. Para o autor, os jogos atuam como mediadores entre o conhecimento já construído, presente no nível de desenvolvimento real, nas possibilidades e potencialidades existentes na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP).

Segundo o autor Vygotsky (1984) o ser humano possui alguns níveis de desenvolvimento, sendo o primeiro o nível de desenvolvimento real, onde existe um conjunto de atividades em que a criança já consegue solucionar sozinha. Sendo esse nível pertencente às crianças que já possuem um determinado conhecimento.

O segundo é o nível de desenvolvimento potencial, ou seja, um conjunto de atividades que a criança não atinge sozinha, mas que, se houver auxílio de alguém como o professor/pais ou outros mediadores ou até mesmo se os alunos mais desenvolvidos em relação a criança ela irá conseguir resolver. Nessa etapa é que podem ser incluídos os jogos digitais.

Para Vygotsky,

A Zona de Desenvolvimento Proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão, presentemente, em estado embrionário. (VYGOTSKY. 1984, p. 97).

Existem vários modelos de jogos, e podem ser classificados de acordo com os objetivos que cada aluno possua, tais como os de ação, os de aventuras, os de lógica, os que precisam de estratégias, os de esporte entre tantos outros. Muitos podem ser utilizados pedagogicamente com finalidades educacionais, conforme destaca Herbst (2013),

Ação – auxilia para um desenvolvimento psicomotor dos educandos, desenvolvem reflexos, coordenação olho/ mão e auxilia para obter um pensamento mais rápido frente a situações inesperadas.

Aventura – representa-se pelo controle, por parte do usuário, do ambiente a ser descoberto. Quando é planejado pedagogicamente, pode auxiliar na simulação de atividades impossíveis de serem vivenciadas em sala de aula.

Lógico – desafia-se mais a mente do que o reflexo. Porém, muitos jogos de lógica oferecem um limite de tempo dentro do qual o usuário deve finalizar o jogo. Exemplos são o xadrez e damas, e também um simples caça-palavras.

Estratégicos- É focado na sabedoria e habilidades dos usuários, principalmente no que tange à construção ou administração de algo. Esse tipo de jogo pode proporcionar uma simulação em que o usuário aplica conhecimentos adquiridos em sala de aula, percebendo uma forma prática de aplicá-los. (HERBST, 2013, p.13).

Contudo, mesmo com toda variedade de jogos, é importante que o docente proponha aqueles que mais favoreçam o conteúdo.

Algumas das vantagens em se utilizar os jogos digitais de acordo com Kafai (1995) são:

- Aprendizagem lúdica;
- Capacidade de simulação;
- Organizar elementos para atingir algum objetivo;
- Enfrentar situações/problemas;
- Definir estratégias colaborativas entre parceiros de jogo;
- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar; (KAFAI, 1995, p.286).

Com a finalidade de conseguir obter eficiência, os objetivos e as metas propostas pelos jogos digitais no processo de aprendizagem devem manter um rigoroso critério na hora da avaliação.

Para isto Antunes (2004), sugere que:

Em síntese, jamais pense em usar os jogos pedagógicos, sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos. E jamais avalie a qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar. (ANTUNES, 2004, p.37).

Neste sentido, pensar a utilização dos jogos digitais na Educação Infantil requer principalmente do professor um planejamento elaborado de forma que a mediação dos jogos ocorra de forma lúdica, prazerosa e intencional.

3 METODOLOGIA

Essa pesquisa teve como ponto de partida primeiramente uma revisão bibliográfica nas bases de dados do Scielo e do Google acadêmico.

A utilização do recurso Google acadêmico oportuniza mais agilidade no desenvolvimento da pesquisa, tornando-se um importante aliado, para as pesquisadoras na coleta de dados.

3.1 TIPOS DE PESQUISA

Para a realização desta pesquisa optou-se por uma pesquisa qualitativa, pois de acordo com Goldenberg;

A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria. Assim, o pesquisador qualitativo não pode fazer julgamentos nem permitir que seus preconceitos e crenças contaminem a pesquisa (GOLDENBERG, 1997, p. 34).

Foi utilizada a pesquisa qualitativa visando à eficiência, pois a mesma vai tornar possível à compreensão da temática através da teoria.

4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Para essa pesquisa optou-se pelos descritores jogos digitais e Educação Infantil, para fazer um levantamento dos trabalhos que já foram elaborados sobre essa temática, no período de 2015 a 2019, nas produções científicas (dissertações) na Biblioteca Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) ⁶, pois os descritores utilizados são a temática trabalhada em nossa pesquisa de conclusão de curso e também porque esse assunto é de total relevância para a educação em geral.

Dos textos analisados no BDTD sobre jogos digitais e Educação Infantil, foram encontrados 4 (quatro), e os mesmos tratam dos jogos como sendo algo bom e que tem muito a acrescentar na aprendizagem das crianças da Educação Infantil.

QUADRO 1- Dissertações BDTD

Título do trabalho	Autor	Ano	Link
Jogos digitais educativos: design propositions para GDDE	SENA, Samara de	2017	https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/178089

⁶ A Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações integra os sistemas de informação de teses e dissertações existentes nas instituições de ensino e pesquisa do Brasil, e também estimula o registro e a publicação de teses e dissertações em meio eletrônico. A BDTD, em parceria com as instituições brasileiras de ensino e pesquisa, possibilita que a comunidade brasileira de C&T publique e difunda suas teses e dissertações produzidas no País e no exterior, dando maior visibilidade à produção científica nacional. <http://bdtb.ibict.br/vufind/>

Henrique e o robô dim: gamebook para apoiar o processo de ensino e aprendizagem de educação financeira infantil	MELLO, Felipe da Cunha	2016	http://repositorio.ufsm.br/handle/1/10680
Comunicação e mediação entre a criança da primeira infância e a informação digital na educação infantil	RODRIGUES, Vivianne da Rocha	2015	http://repositorio.unb.br/handle/10482/18803
A tecnologia da mesa educacional alfabeto A serviço da aquisição da leitura Na educação infantil	NASCIMENTO, Maria do Socorro do	2015	https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/8448

Fonte: (O próprio autor)

QUADRO 2- Relação sobre a pesquisa

Descritor	BDTD	Período	Tipo
Jogos digitais e Educação Infantil	04	2015 a 2019	Dissertações

Fonte: (O próprio autor)

Sena (2017) em seus estudos com jogos digitais educativos: design propositions para gdde⁷ observou que os Jogos educativos, por sua vez, são em sua maioria produzidos no contexto acadêmico por pesquisadores que não

⁷ GDDE – game design document educativo

possuem contato ou acesso ao conhecimento produzido nas indústrias de entretenimento.

Esse distanciamento entre esses dois mundos traz prejuízos à indústria, pois quando precisam desenvolver algo para a educação encontram dificuldade na comunicação com a área pedagógica.

Por isso, é importante que exista o compartilhamento de conhecimento entre esses dois mundos, indústria e academia, pois assim existirá uma melhoria na qualidade dos jogos educativos.

Da mesma forma Mello (2016) observa em sua pesquisa sobre como o uso de gamebook⁸ pode ajudar na aprendizagem financeira Infantil, e em sua investigação percebeu que o conhecimento financeiro está sendo permeado por diversos meio tecnológicos e midiáticos, e um dos principais meios para atrair a atenção dos alunos é a ludicidade.

Uma das formas de se trabalhar com a ludicidade é a integração de elementos de jogos com as características de um livro, combinando tradição com tecnologia, com o intuito de acompanhar a realidade. (MELLO, 2016 p.7)

Mello (2016) desenvolveu e aplicou um gamebook com o nome “Henrique e Robô Dim” para crianças, e como resultados obtidos diz que a tecnologia como uma ferramenta de ensino vai proporcionar maior participação dos alunos durante as aulas, sobretudo, quando envolve ludicidade com a finalidade de educação.

Do mesmo modo Rodrigues (2015) em sua dissertação sobre “Comunicação e mediação entre a criança da primeira infância e a informação digital na educação infantil”, conseguiu observar durante a sua pesquisa algumas turmas da Educação Infantil e constatou que todas apresentaram reações emocionais na interação com os jogos e entre elas.

De acordo com Rodrigues (2015, p. 63) Pode-se notar que os jogos podem proporcionar às crianças estímulos para o desenvolvimento de algumas competências e que elas utilizarão para vida toda.

Nas suas considerações finais Rodrigues (2015) relata que

⁸ GAMEBOOK - denominado livro-jogo, jogo-solo ou aventura-solo.

Devido às transformações ocorridas na sociedade em relação às crianças, percebeu-se que ainda é preciso estudar mais a respeito dos usuários de informação infantil e ao uso de informação digital, assim como comunicação e mediação da informação. (RODRIGUES, 2015, p.68).

Do mesmo modo, Nascimento (2015) pesquisou em sua dissertação sobre “A tecnologia da mesa educacional alfabeto a serviço da aquisição da leitura na Educação Infantil”. Assim ela buscou saber em que medidas as tecnologias da informação e comunicação contribuem para a aquisição da leitura.

Nascimento (2015) desenvolveu um trabalho com alunos da Educação Infantil, e utilizou as mesas educacionais Alfabeto da positivo, empresa de informática e tecnologia educacional. E ressalta durante sua pesquisa que é importante atentar que as tecnologias por si só não garantem uma aprendizagem eficiente. Requer-se do professor planejamento com objetivos claros e que o computador não seja apenas para substituir o lápis e o papel.

Algumas das contribuições na conclusão da pesquisa de Nascimento (2015) foram,

A integração dessa tecnologia viabilizou a construção de conhecimentos favorecendo a aquisição da leitura, funcionando como mola propulsora, motivando aluno e professor, garantindo, assim, a aprendizagem, pois para que uma criança se sinta motivada e envolvida em situações de aprendizagem, faz-se necessário que o professor também esteja. (NASCIMENTO, 2015, p.65)

Todos os autores que acima foram citados em uma breve pesquisa realizada na BDTD (Biblioteca digital Brasileira de Teses e Dissertações) ao fim de suas dissertações defenderam a ideia de que os jogos digitais podem sim ser grandes aliados na hora da aprendizagem, por se tratar de uma metodologia mais lúdica os alunos tendem a participar com mais interesse.

De acordo com os autores, todos os alunos que participaram da pesquisa conseguiram ter um percentual maior no seu desenvolvimento comparando aos alunos que permaneceram em sala de aula, e que estavam sendo trabalhado o mesmo tema com as duas turmas, apenas com metodologias diferentes.

Todos os autores em suas conclusões de pesquisas apontam os resultados obtidos sobre os jogos digitais, sendo que um resultado aparece em

todas as pesquisas, ou seja, eles mostraram como o novo modelo de ensino com jogos é eficiente, mas também mostram que é preciso seguir vários caminhos para então ser elaborado com os alunos, pois para que os jogos se tornem algo eficiente, algo que venha a acrescentar na aprendizagem precisa utilizar uma metodologia específica, objetivos claros e precisos, uma avaliação para que saibam o que o aluno aprendeu e o que ele ainda precisa aprender.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse estudo teve como objetivo identificar as potencialidades dos jogos digitais na modalidade da Educação Infantil. Por meio deste estudo observou-se que os jogos digitais podem desenvolver várias habilidades nas crianças, pois as crianças, desde que nascem na maioria das vezes já estão em contato com os artefatos digitais, possibilitando que saibam utilizá-los com mais facilidade.

A Educação Infantil é umas das etapas mais importantes da vida escolar, pois nessa fase as crianças estão num processo de desenvolvimento e desenvolvem algumas habilidades: como a cooperação, o seguimento de regras, o respeito ao próximo, a socialização, o raciocínio lógico entre tantas outras coisas possíveis. De acordo com as pesquisas, os jogos podem ajudar a desenvolver todas essas habilidades de uma forma mais lúdica, e isso é uma das vantagens que os jogos trazem na hora do ensino aprendizagem.

Outro objetivo desse estudo foi analisar os documentos que norteiam a Educação Infantil, e no decorrer da pesquisa foi possível perceber a evolução com o passar dos anos desses documentos, como a junção da Educação Infantil como modalidade de ensino, pois antes ela era vista apenas como uma maneira de cuidar e no século atual ela é vista como uma maneira de ensinar igual às demais modalidades de ensino.

Todos os documentos existentes referentes à Educação brasileira também contemplam a Educação Infantil. A Base Nacional Comum Curricular BNCC que é o documento base para a educação nacional na sua nova versão de 2017 enfoca muito a questão das tecnologias digitais nos currículos escolares, pontuando-a como algo necessário na aprendizagem.

Desta forma, a BNCC prevê o uso das tecnologias digitais com o objetivo de que os alunos utilizem de maneira crítica e responsável, ou seja, a tecnologia deve ser trabalhada na Educação Infantil para estimular o pensamento crítico, criativo e lógico, a curiosidade, o desenvolvimento motor e a linguagem. Contudo, só será possível desenvolver as mesmas se os professores usarem uma metodologia com objetivos específicos e não apenas uma recompensa.

Destacamos que um dos grandes “achados” da pesquisa foi perceber que

apesar do uso das tecnologias digitais serem um importante aliado do professor para o processo de ensino e desenvolvimento da aprendizagem foi constatar que muitas vezes os profissionais que não levam as tecnologias para suas salas de aula são aqueles que não possuem nenhum curso ou especialização sobre essa temática.

Nesse sentido, para que os professores possam fazer a inclusão dos jogos digitais nas salas de aula se faz necessários investimentos, no que diz respeito aos artefatos tecnológicos digitais, como também na capacitação dos profissionais que estão nas escolas, além de novos estudos e pesquisas nessa área.

REFERÊNCIAS

ABREU. Astúrio Cardozo de. **O uso de softwares na aprendizagem de Matemática**. Monografia (Especialização em Informática na Educação) - Universidade Federal do Mato Grosso do Sul. Orientador: Prof. MSc. Ivailton Monteiro Santos. Disponível em: Acesso em: 30 mai. 2013.

ANTUNES, C. **O jogo e o brinquedo na escola**. Em: santos, m. P. Org. Brinquedoteca – a criança e o adulto e o lúdico. Petrópolis: vozes, 2004. P.37-42.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a Educação Infantil: falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir**. Informações aos Leitores. In: Na sala de aula. Petrópolis: Vozes, 2012.

BELLO, Robson scarassati. **História e videogames: como os jogos eletrônicos podem ser pensados por historiadores (artigo)**. In: café história – história feita com cliques. Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/historia-e-videogames>. Publicado em: 13 nov. 2017. Acesso: 31 de maio de 2019.

BORGES, R. M. R. & SCHWARZ, V. **O papel dos jogos educativos no processo de qualificação de professores de ciências**. Iv encontro iberoamericano de coletivos escolares e redes de professores que fazem investigação na sua escola.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC 4ª versão**. Brasília, DF, Dez./2017.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da república federal do Brasil: promulgada em 5 de outubro de 1988**. Imprensa Oficial. Brasília, DF, 1988. Disponível em: Acesso em: 23 mar. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC, 1998. Vol. 3. Disponível em: . Acesso em: 23 Ago. 2019.

BRASIL. Lei nº 8.069/90 de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre a proteção integral à criança e do adolescente. **Estatuto da criança e do adolescente - ECA**, 1990. Legislação Federal e Marginalia. Disponível em: . Acesso em: 23 Agos. 2019.

BRASIL. Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996. **Lei de diretrizes e bases da educação - LDB**. 1996 Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. 1996. Legislação Federal e Marginalia. Disponível em: . Acesso em: 23 mar. 2019.

CAMPOZANA, Renan s. **A evolução de jogos digitais**. 2010. Disponível em: <http://evolutionofdigitalgames.blogspot.com.br/> acesso em: 31 de maio de 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

FORTUNA, T. R. **Jogo em aula:** recurso permite repensar as relações de ensino aprendizagem. Revista do Professor, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15-19, jul./set. 2003.

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar.** Rio de Janeiro: Record, 1997.

HERBST, Angela Maria Nogueira. **Produção didático-pedagógica:** o uso dos jogos eletrônicos educacionais para o processo de ensino e aprendizagem da matemática. Cornélio Procópio 2013.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias:** O novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2007.

KAFAI, Yasmin B. **Minds in play:** computer game design as a context for children's learning, 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a educação.** Tese de Livre-docência apresentada à Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo: 1993.

KRAMER, Sônia. **A política do pré-escolar no Brasil.** A arte do disfarce. Rio de Janeiro: Achiamé, 1987.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência** - o futuro do pensamento na era da informática. Tradução Carlos Irineu da Costa, Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LORENZATO, Sergio. **Para Aprender Matemática.** Campinas: Autores Associados, 2006.

MELLO, Felipe da Cunha de. **Henrique e Robô Dim:** Gamebook para apoiar o processo de ensino aprendizagem de educação financeira infantil. 2016. 110 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Tecnologias Educacionais em Rede, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, Rs, 2016.

NASCIMENTO, Maria do Socorro do. **A tecnologia da mesa educacional alfabeto a serviço da aquisição da leitura na educação infantil.** 2015. 71 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Linguística e Ensino, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015.

PIAIA, Adriana Maria Tonial. Os jogos digitais: quais as suas contribuições para a aprendizagem. Água Doce – SC, 2016.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais.** São Paulo: Senac São Paulo, 2012. 575 p. Tradução de: Eric Yamagute.

RAMOS, T. El joc. **Revista infância**: revista de la associación de maestros rosa sensat, barcelona, 127: 6-14, jul./ago. 2002.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica – 2 ed. Ver, atual. E ampla – Curitiba: Ibplex, 2011.

RODRIGUES, Viviane da Rocha. **COMUNICAÇÃO E MEDIAÇÃO ENTRE A CRIANÇA DA PRIMEIRA INFÂNCIA E A INFORMAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. 2015. 81 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciência da Informação, Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

SENA, Samara de. **JOGOS DIGITAIS EDUCATIVOS:: DESIGN PROPOSITIONS PARA GDDE**. 2017. 203 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. Trad. M. Resende, Lisboa, Antídoto, 1979. A formação social da mente. Trad. José Cipolla Neto et alii. São Paulo, Livraria Martins Fontes, 1984.

VIANA, Claudemir Edson. **O lúdico e a aprendizagem na cibercultura**: jogos digitais e internet o cotidiano infantil. 2005. Tese (doutorado em comunicação) escola de comunicações e artes, universidade de São Paulo. Acesso em 04-06-2019.