



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

LAYS CARVALHO DINIZ

**REFLEXÕES SOBRE O USO DOS APARELHOS ELETRÔNICOS PARA O
DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NO COTIDIANO ESCOLAR**

**CAMPINA GRANDE
2018**

LAYS CARVALHO DINIZ

**REFLEXÕES SOBRE O USO DOS APARELHOS ELETRÔNICOS PARA O
DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NO COTIDIANO ESCOLAR**

Artigo, apresentado ao curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Área de concentração: Educação

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Diana Sampaio Braga

**CAMPINA GRANDE
2018**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

D585r Diniz, Lays Carvalho.
 Reflexões sobre o uso dos aparelhos eletrônicos para o desenvolvimento da criança no cotidiano escolar [manuscrito] / Lays Carvalho Diniz. - 2018.
 34 p.
 Digitado.
 Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2018.
 "Orientação : Profa. Dra. Diana Sampaio Braga, Coordenação do Curso de Pedagogia - CEDUC."
 1. Educação infantil. 2. Tecnologia. 3. Desenvolvimento infantil. 4. Cotidiano escolar. I. Título

21. ed. CDD 372

LAYS CARVALHO DINIZ

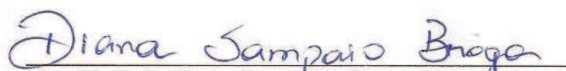
REFLEXÕES SOBRE O USO DOS APARELHOS ELETRÔNICOS PARA O
DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NO COTIDIANO ESCOLAR

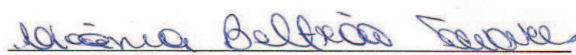
Artigo, apresentado ao curso de
Pedagogia da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito parcial à
obtenção do título de Licenciatura em
Pedagogia.

Área de concentração: Educação

Aprovada em: 04/12/2018.

BANCA EXAMINADORA


Prof^a. Dr^a. Diana Sampaio Braga (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof^a. M^a. Livânia Beltrão Tavares
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof^a. M^a. Ruth Barbosa Araújo Ribeiro
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

A Deus por me dar força para não desistir. A minha família por acreditar sempre no meu potencial.

AGRADECIMENTOS

A Deus, que me guia, dá-me sabedoria, inspira-me, encoraja-me, renovando minhas forças todos os dias para vencer as dificuldades e aprender com elas.

Ao Espírito Santo, por me conceder serenidade, paciência, perseverança na longa caminhada.

À Virgem Santíssima, que, com seu amor maternal, me acolheu no seu manto materno e me abençoou.

À minha mãe, pelos conselhos, apoio, atenção e por me encorajar sempre durante o percurso da minha jornada.

Ao meu pai, pelos seus ensinamentos e paciência.

Ao meu irmão por me ajuda com as idas e vindas da Universidade.

À minha prima Rafaela, por ter acreditado no meu potencial em me escrever para este curso.

Ao meu namorado, Lukas Emanuel, por sempre estar ao meu lado e acreditar na minha capacidade; pelas palavras de apoio, pela paciência, carinho.

À professora Diana, por toda compreensão; por ter me esperado, ter me escutado. Obrigada por tudo: por cada palavra, pelo apoio, por ter acreditado no meu potencial; que Deus a abençoe sempre.

Às professoras e aos professores do Curso de Pedagogia da UEPB, em especial, à Livanía Beltrão, Claudius que contribuíram ao longo da minha graduação com seus conhecimentos, experiências, por deixarem um legado para minha formação.

Aos meus amigos de caminhada, Herton, Rita, Rayane, que sempre estiveram comigo em todos os momentos da minha vida acadêmica e por meio desta que os levo hoje comigo, uma amizade de força, amor, carinho. Tudo se tornou mais fácil de enfrentar com vocês ao meu lado.

A todos da Paróquia de Santo Antônio, em especial, às minhas irmãs e irmãos de Crisma, pela torcida e pelas orações de sempre, para que tudo desse certo.

À banca examinadora, através da professora, por ter aceitado o convite de prestigiar meu trabalho; pelas sugestões, críticas construtivas para o meu crescimento profissional na vida acadêmica.

A todos que contribuíram, de uma forma direta ou indireta, na construção do meu Trabalho de Conclusão de Curso.

“O futuro dos seres humanos dependem da educação. Toda tecnologia e sua adaptação trabalhada hoje forma uma série de caminhos para o ser de amanhã percorrer.”

(Leonardo Tomé)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 A SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA E AS TECNOLOGIAS	12
3 O BRINQUEDO VERSUS OS APARELHOS DIGITAIS	16
4 BENEFÍCIOS E OS MALEFÍCIOS.....	19
5 A PRÁTICA DOCENTE E A SALA DE AULA: O USO DAS MÍDIAS DIGITAIS NO CONTEXTO ESCOLAR.....	24
6 METODOLOGIA.....	27
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
ABSTRACT	29
REFERÊNCIAS	30

REFLEXÕES SOBRE O USO DOS APARELHOS ELETRÔNICOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NO COTIDIANO ESCOLAR

Lays Carvalho Diniz*

RESUMO

O presente trabalho busca enveredar-se entre a relação existente da tecnologia e do cotidiano escolar da educação infantil. A tecnologia é um dos motores propulsores da humanidade, os aparelhos eletrônicos e seus avanços são consequências de tudo isso, pequenos objetos que possuem mil e uma utilidades. Com todo este desenvolvimento tem-se todos os níveis da sociedade atingidos pelas mídias digitais, o que interfere diretamente na educação em todas as fases, inclusive na Educação Infantil. Não é difícil encontrar uma criança com um aparelho eletrônico em mão, deixando as brincadeiras e brinquedos de lado para estarem cada vez mais conectados, até mesmo no cotidiano escolar as crianças estão abrindo mão da aprendizagem e interação social com os colegas para se concentrarem em redes sociais e jogos digitais, deixando a desejar em vários aspectos educacionais. No intuito de analisar a influência do uso de eletroeletrônicos para o desenvolvimento das crianças da Educação Infantil, este trabalho apresentará por meio de pesquisas bibliográficas em livros de autores como Moran (2000), Libâneo (2001), Cunha (2001), entre outros, e em revistas digitais e artigos científicos, uma problematização desta questão, pois, os educadores possuem uma necessidade de saber lidar com os utensílios tecnológicos, para juntamente com os familiares lidarem com o uso exagerado dos aparelhos, sabendo demonstrar os benefícios e os malefícios que esses utensílios podem causar aos alunos.

Palavras-Chave: Educação Infantil. Tecnologia. Desenvolvimento Infantil. Cotidiano escolar.

* Aluna de Graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual da Paraíba – Campus I.
Email: laysdiniz1@hotmail.com.br

1 INTRODUÇÃO

As crianças de hoje já nascem em um mundo tecnológico, são os chamados “nativos digitais” como denomina o escritor e palestrante Mark Prensky (2001), os mesmos crescem em meio às tecnologias, fazendo com que aparentemente se torne impossível viver sem elas. Algumas brincadeiras como pula-pula, amarelinha, esconde-esconde, entre outras, quase foram deixadas para trás. As bonecas, os carrinhos, patins, não são mais os brinquedos favoritos, com o surgimento dos aparelhos eletrônicos, mas a grande questão é: as crianças não se interessam ou não estão sendo estimuladas pelos adultos a usarem meios mais tradicionais de brincadeiras e brinquedos?

Quando a criança brinca, sem perceber fornece várias informações a seu respeito, o brincar pode estimular seu desenvolvimento integral, tanto no ambiente escolar, quanto no ambiente familiar. É brincando também que a criança aprende a respeitar a si e ao outro, a respeitar regras e a ampliar o seu relacionamento social.

É através da ludicidade que a criança se expressa com maior facilidade, aprende a respeitar, discordar de opiniões, ouvir, liderar, bem como, ser liderado e a compartilhar a alegria de estar brincando, de acordo com o pensamento de Oliveira (2000). O brincar é um direito da criança, direito este que se verifica no dispositivo normativo da Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, denominado Estatuto da Criança e do Adolescente (1990), acrescenta no Capítulo II, Art. 16º, Inciso IV, que toda criança tem o direito de viver o seu tempo de infância que é o de divertir-se, brincar e praticar esportes.

Nesse aspecto, os desafios que se apresentam, diante da prática docente, giram em torno da falta de capacitação dos professores, resultando em uma maioria que está dependente de uma educação tradicional, onde os meios tecnológicos acabam sendo desafiadores para os professores, muitas vezes, no ambiente escolar no qual trabalham, os mesmos não tem acesso a esses equipamentos, tendo salas com grandes números de alunos, faltando laboratórios, estrutura física, entre outros.

A partir do uso correto das mídias digitais nas escolas, os profissionais da educação e os alunos, poderão explorar diversos conteúdos ligados às tecnologias, atrelando as matérias específicas da escola, seja ela matemática, geografia, linguagem etc.

Cabe à equipe pedagógica, sempre estudar o que for trabalhado em sala para aplicar, com coerência, na sua prática docente, buscando sempre levar o aluno a ser um pesquisador e sair da sua “passividade” para enfrentar o novo, como aliando as tecnologias ao seu desenvolvimento e sua aprendizagem. Além disso, compete ao educador aceitar as tecnologias que estão disponíveis, para auxiliá-lo no que for necessário e cabível para melhor desenvolvimento e aprendizagem dos alunos, partindo do que eles já têm acesso, mas ainda não utilizam em sala de aula, Moran (2007).

Kensky (2007), enfatiza que as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), possibilitam trazer alterações no processo educativo, mas para que isso ocorra é necessário que elas sejam compreendidas e incorporadas pedagogicamente. Para tanto, os professores envolvidos nesse processo deverão estar abertos para novos desafios para atuarem de maneira lúdica, reflexiva frente às tecnologias, integrando-as com suas propostas educativas, visando não só o ensino, mas, principalmente, a aprendizagem de seus alunos, considerando que a incorporação das tecnologias deverá estar presente tanto no plano de ensino quanto no Projeto Pedagógico da escola, já que estas favorecem a consolidação de novas formas de educar.

Segundo a autora, em meio a todos esses movimentos e equipamentos, com as tecnologias e os procedimentos pedagógicos mais modernos, o que fará a diferença qualitativa é a capacidade de adequação do processo educacional aos objetivos que levaram você, pessoa, usuário, leitor, aluno, ao encontro desse desafio de aprender

Com isso, é válido que os professores, sempre estejam dispostos a mudar, encarando os desafios, para assim colocar-se em diversas áreas para seu próprio aperfeiçoamento profissional, passando assim, por novas experiências para que possa contribuir de forma significativa no desenvolvimento e na aprendizagem dos seus alunos.

Diante dessa situação, o presente trabalho busca entender a importância das tecnologias, mostrando através da interação do aluno e das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), como na atualidade está se fazendo uma importante ferramenta para avanços e desenvolvimento das crianças.

Entretanto, relatando que o uso excessivo desses aparelhos é inapropriado e pode trazer alguns malefícios. Observando essas duas áreas, é possível perceber

que a inserção desses equipamentos no ensino será algo imprescindível, pois a partir do momento em que essas tecnologias entram na sala de aula, elas romperão o paradigma de uma educação tradicionalista segmentada apenas por leituras, cópias, na retirada das atividades lousa/caderno, e realização de atividades em livros e cadernos, o que transformará o aluno em um sujeito ativo, o que acabará resultando em um aprendizado mútuo, tanto para o aluno quanto para o professor.

O interesse por esse tema deu-se devido à preocupação que existe em relação à criança e os aparelhos eletrônicos, apesar de ser uma grande ferramenta nos dias atuais para o crescimento da mesma, o uso excessivo pode provocar grandes prejuízos.

Assim, o processo desse trabalho foi desenvolvido através de pesquisas bibliográficas em livros, revistas digitais e artigos científicos, objetivando encontrar uma possível solução para o uso excessivo desses aparelhos eletrônicos na hora da aula, no recreio entre outros momentos onde poderia haver interação entre as crianças, já que atualmente o ambiente escolar também se encontra dominado pelos aparelhos eletrônicos.

Para alcançar e responder a respeito desse problema, abaixo foram elencados alguns objetivos específicos:

- a) Analisar a relação das tecnologias digitais e o brincar com os alunos;
- b) Apontar os benefícios e os malefícios que os usos desses aparelhos trazem para o desenvolvimento da criança;

O conteúdo deste trabalho será disciplinado em capítulos, no segundo será tratado a relação da sociedade contemporânea e as tecnologias devido aos constantes avanços tecnológicos, no terceiro tratar-se-á dos brinquedos versus os aparelhos digitais já que a disputa entre esses dois está cada vez mais acirrada, no quarto capítulo será feita o enfrentamento entre os benefícios e os malefícios do uso dos aparelhos digitais, o quinto capítulo será acerca da prática docente na sala de aula com o uso das mídias digitais no contexto escolar para mostrar a relação educacional com o desafio de alinhar a aprendizagem e a inclusão dos aparelhos eletrônicos de maneira correta, logo em seguida está disposto a metodologia utilizada no presente artigo científico.

Finaliza-se este trabalho com as considerações finais baseada no tema realizado. Assim, tem-se a intenção de que esse trabalho possa de alguma forma

ajudar na prática pedagógica nas escolas, mostrando maneiras para superar os obstáculos que o uso excessivo de tecnologias pode causar no desenvolvimento dessas crianças.

2 A SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA E AS TECNOLOGIAS

A sociedade, de um modo geral está cada vez mais conectada aos aparelhos eletrônicos. Ler livro, jornal, assistir televisão, pagar uma conta no banco, viajar de ônibus, fazer compras em supermercados, utilizar o telefone, entre tantas outras coisas que eram feitas sem a tecnologia, hoje parte considerável da sociedade prática esses atos através de meios tecnológicos.

Quase tudo atualmente, é voltado para as tecnologias, começando da infância onde os pais usam os aparelhos eletrônicos para a distração da criança, nessa fase da vida onde o contato físico é balizador e essencial à criança. Cada vez mais diminui o contato físico/social das crianças por conta do uso exagerado de aparelhos eletrônicos como meio interativo, muitas vezes tornando-se causador de dependência psicológica, ou seja, deixando os pequenos viciados e dominados pelos aparelhos celulares, tablet's, computadores e notebook's, como afirma Evelyn Estefenon em uma das suas passagens pelo livro *Vivendo Esse Mundo Digital* (2013).

É cada vez mais comum presenciar em locais públicos o uso desses aparelhos, famílias tendo assim o mínimo possível de contato físico social. Se está vivendo uma época onde essas situações, são partilhadas naturalmente. As crianças que estão nascendo nessa cultura, são os chamados “nativos digitais”, Marc Prensky (2001). Aprendendo muito cedo e ficando cada vez mais dependentes desses objetos.

É de conhecimento, que a sociedade contemporânea exige o domínio dessas ferramentas tecnológicas, e com isso, é cobrado no mercado de trabalho, nas escolas e em diversas situações sociais. Entende-se então, que esses profissionais que atuam em meio a esse espaço precisam também estarem prontos para receber o que a modernidade traz, buscando interagir com os alunos que de maneira efetiva utilizam desses equipamentos diariamente, sabendo que essas crianças se sentem atraídas por tais objetos tecnológicos, dominam naturalmente e acabam que ocupando a maioria do seu tempo nesses aparelhos.

Partindo para o contexto histórico, segundo Kenski (2007), as tecnologias são tão antigas quanto a espécie humana, pois, em todos os tempos, ocorreu a produção das mais diferenciadas tecnologias, dentre elas destacam-se: o uso do raciocínio, os conhecimentos derivados, o domínio de determinados tipos de

tecnologias, assim como o domínio de certas informações que distinguem os seres humanos.

No entanto, vale ressaltar que muitos profissionais da área de educação, segundo Moran (2007), preferem repetir modelos, seguir padrões que demoram a avançar. O que acarreta em certa resistência em aderir às tecnologias no contexto escolar.

Este estudo parte do pressuposto de que os educadores, para vencerem o temido desafio da era digital e tecnológica, não devem contemplar apenas o acesso físico, a infraestrutura e a conexão em rede de computadores, mas, especialmente, a vontade de usar essas tecnologias, através de uma capacitação das pessoas para utilizar esses meios de comunicação.

Pois diante da atual situação em que os alunos vivem precisa haver uma adequação para que se tenha um crescimento satisfatório no que diz respeito ao “mundo dessas crianças” já que eles sentem a necessidade e o interesse por essa nova era. Nessa sociedade a criança se apresenta como um ser de autonomia, e não mais aquele ser “ingênuo”. As crianças perderam a ingenuidade de serem completamente dominados pelas pessoas que lhes cercam para serem crianças que possui autonomia suficiente para se tornarem independentes em aspectos que antigamente levavam-se anos para que essa autonomia chegasse. É notório que isso é reflexo também do acesso às mídias e aos objetos tecnológicos.

Na prática não existe restrição entre o que é para crianças e para adultos. As crianças escutam, assistem, curtem, criam, deletam, fazem tudo com bastante autonomia e habilidade com esses tais objetos, antes mesmo de se alfabetizarem, pois os mesmos aprendem a utilizar a maioria dos recursos disponíveis pelos aparelhos eletrônicos de forma aleatória sem haver nenhum objetivo por trás desse propósito, motivo esse que podem provocar dificuldades no processo de aprendizagem desses contingentes. Como ressalta Vieira:

Para que uma instituição escolar introduza a informática, é preciso ter em primeiro lugar um plano pedagógico, onde serão discutidos os objetivos de sua utilização como ferramenta educativa e a escolha do software educativo que possa ser usado para ajudar a atingir mais fácil e eficiente os objetivos educacionais, não deixando, que o computador se torne um brinquedo. (VIEIRA 2006, p.10)

O uso das tecnologias é imprescindível, sendo um material necessário para o ensino nas escolas, para que todos possam obter o conhecimento necessário, acabando com a desigualdade e facilitando seu acesso por todas as classes sociais. Dessa maneira os alunos que não teriam como obter o conhecimento advindo dessas mídias digitais passam a recebê-lo, tornando-se assim algo vantajoso para a sociedade. Sendo assim, utilizado da maneira correta, de forma sistemática, estando vinculado com o planejamento escolar, essas Tics (Tecnologia de Informação e Comunicação), poderão ser usadas de forma que atuarão como ferramentas de aprendizagem do aluno, na qual o mesmo desenvolverá de forma ativa seu papel de protagonista na construção do ensino.

Conforme Tajra (2008) é importante que os gestores tenham uma visão educativa, que acompanhe as tecnologias na escola, pois, além de capacitar os professores, é necessário que eles mudem suas atitudes, para que haja a incorporação das tecnologias na escola e a quebra de paradigmas.

Sendo assim, a equipe pedagógica pode utilizar as mídias digitais como meio de ampliar seus conhecimentos dentro da escola, de maneira a facilitar a comunicação entre os educadores e os educandos da instituição, aperfeiçoando seu trabalho para melhor compreensão daquilo que é de fundamental importância a ser trabalhado na sala de aula. Dessa maneira, compreende-se que os recursos tecnológicos devem ser estudados e usados por todos os membros da escola, com o intuito de melhorar o ensino, incentivar novos caminhos para os alunos, despertando neles o interesse de se tornarem observadores e pesquisadores.

A televisão, o celular, o tablete e o computador são exemplos de ferramentas que podem ser aliados do processo pedagógico, se usados corretamente, com objetivos claros, podem complementar o processo de ensino-aprendizagem e promover interação, aprendizagem e desenvolvimento cognitivo dessas crianças.

Dessa forma, Libâneo vem fazer uma reflexão, relatando que:

[...] as mídias apresentam-se, pedagogicamente, sob três formas: com o conteúdo escolar integrante das várias disciplinas do currículo, portanto, portadoras de informação, ideias, emoções, valores; como competências e atitudes profissionais; e como meios tecnológicos de comunicação humana (visuais, cênicos, verbais, sonoros, audiovisuais) dirigidos para ensinar a pensar, a ensinar e a aprender, implicando, portanto, efeitos didáticos como: desenvolvimento de pensamento autônomo, estratégias cognitivas, autonomia para organizar e dirigir seu próprio processo de aprendizagem, facilidade de análise e resolução de problemas, etc.(LIBÂNEO, 2001, p. 70).

Sendo assim, os profissionais, a escola e a família devem sempre estar atentos em relação a essas questões. Estes devem ser mediadores da relação criança-tecnologias, para que os mesmo possam utilizar de forma adequada esses equipamentos de grande importância e valia nesse processo: ensino-aprendizagem. No intuito de ter um controle, e uma metodologia que vise desenvolver os efeitos que Libâneo acentua.

Na educação, pensar a tecnologia, apenas como artefato, implica no risco de se manter uma prática tradicional. A essência do processo educativo e, portanto, a sua transformação, não é atingida dentro dessa concepção, uma vez que a tecnologia é mais que ferramenta e se refere ao conhecimento que está por trás do artefato; é uma forma de conhecimento, uma produção criada pelo homem ao longo da história, um conjunto de saberes que se refere à concepção e desenvolvimento de instrumentos criados pelo homem, para satisfazer suas necessidades, tanto coletivas como individuais (PRETTO, 2008).

Segundo Pretto (2008), é preciso saber como aprender, ou seja, conhecer os estilos de aprendizagem, saber o uso técnico e pedagógico de ferramentas e aplicativos, assim como o uso pedagógico dos conhecimentos adquiridos. A tecnologia na educação não deve ser usada de maneira que uns depositem informações sobre os outros, de forma isolada ou unidirecional, mas, sim, como um processo interativo, colaborativo e dialógico.

3 O BRINQUEDO VERSUS OS APARELHOS DIGITAIS

O brincar pode ser desenvolvido com o uso de brincadeiras culturais de meros aspectos físicos e intelectuais como é o pega-pega, esconde-esconde entre outros, porém também pode ser praticado com o uso de objetos como é o caso de algumas brincadeiras.

Para Cunha (1994), o brincar é uma característica primordial na vida das crianças, porque é bom, é gostoso e dá felicidade em todos esses momentos das brincadeiras. Além disso, ser feliz e estar mais predisposto a ser bondoso, a amar o próximo e a partilhar fraternalmente, são outros pontos positivos dessa prática, que só pode ser desenvolvida através do brincar.

Várias brincadeiras ensinam as regras de convivência, de alguns conceitos que desenvolvem a linguagem, outros como noções de espaço e tempo, brincadeiras com artes, músicas, essas que ativam a criatividade da criança, entre todas as outras brincadeiras que podem ensinar ciências, história, geografia, matemática. O brincar é o ato de se divertir, a brincadeira é o meio por qual se desenvolve a diversão e o brinquedo é o objeto que poderá ser usado para realizar o brincar, como brinquedos mais tradicionais e populares estão os carros e as bonecas.

Segundo o autor Neves (2005), os homens passaram a usar objetos para brincar, por volta de 11 mil anos atrás, quando os mesmos se tornaram sedentários, mas somente a partir do século XX os brinquedos passaram a ter traços de aparência semelhantes aos que tem hoje.

Logo quando surgiu os objetos que hoje são brinquedos, a ideia era que os mesmos deviam ser cultuados como objetos de apreciação, mas com o passar do tempo as crianças através da imaginação transformaram esses objetos em meros brinquedos, que possui marcante influência no desenvolvimento na fase infantil, segundo Benjamin (1984).

Vários estudos foram realizados com crianças e os mesmos indicam que o brincar requer estratégias sociais de grande complexidade, não ficando a criança limitada a imitação tão e somente do mundo adulto, já que elas, criam um novo mundo através da imaginação, sendo assim, esse mundo tem um pouco do que recebe de informação e um pouco dela mesma e de seus gostos e paixões próprias (MORAIS E PÚBLIO, 2014, p.13).

Autores como Kishimoto (2008), afirma que o brinquedo é um material que faz fluir o imaginário, isso se consolida através dos gestos e ações das crianças que estão a brincar com carros e se imaginam pilotos de grandes corridas, ou de crianças que imaginam ter suas “casinhas” e que devem fazer alimentos, reproduzindo assim ações praticadas por adultos.

Ainda conforme Kishimoto (2008, p.36), o brinquedo deve ser:

Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras, cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógica: mobilis destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica. (KISHIMOTO 2008, p.36).

Sendo assim, o brincar com brinquedos, pode proporcionar o desenvolvimento da memória, imaginação, imitação, atenção, coordenação motora e desenvolver a capacidade de uma boa interação com o meio social.

O grande problema quando aos brinquedos de natureza tecnológica é o seu repertório limitado, que muitas vezes torna a brincadeira monótona, exaustiva e individualista. Por exemplo: uma criança ao brincar com um brinquedo vai-vai precisa de outra pessoa que segure na outra ponta do objeto para que possa realizar a atividade, já uma criança que está jogando em um celular apenas tem como jogar fisicamente só, apesar de que poderá ter consigo outro jogador online, mas o que mesmo assim não permite a interação social/ física.

Seguindo ainda a ideia de pensamento do autor supra citado, a respeito dos brinquedos tecnológicos:

(...) brinquedos de alta tecnologia, como bonecas mecânicas e animais eletrônicos, nem é preciso se preocupar tanto assim. Educadores são unânimes em afirmar que o interesse por esse tipo de aparelho, que praticamente brinca sozinho dura pouquíssimo. Esses brinquedos são muito programados. A própria criança os rejeita, porque não pode criar nada com eles, ou então quebra para entender como funcionam. (KISHIMOTO 2008, p.36)

Os aparelhos eletrônicos ou os brinquedos munidos de tecnologia apesar de muito utilizados, e está em alta no mercado nem sempre cumpre o papel de hipnotizar as crianças e fazer com que os mesmos fiquem presos no mundo digital e venham cada vez mais a possuir coisas tecnológicas, devido ao fato de que esses brinquedos são repetitivos em suas ações, como as bonecas que falam, as mesmas são programadas para falar uma certa e determinada quantidade de palavras ou de frases, o torna o brinquedo repetitivo, esgotado e limitado, fazendo com que a criança perca o interesse já que assim a imaginação fica atrelada somente aquilo que o brinquedo faz.

Outro fator que faz com que os brinquedos tradicionais sejam trocados por aparelhos eletrônicos é a vida corrida dos pais devido as obrigações do cotidiano. Muitas vezes os pais atarefados costumam trocar a presença na fase infantil dos filhos por brinquedos tecnológicos, um exemplo clássico é o do tão sonhado vídeo game, ainda mais quando se trata dos lançamentos de vídeo games da marca Playstation, é normal no Brasil ouvir de crianças que o presente aguardado é o objeto citado.

Esses aparelhos eletrônicos usados como recompensa pela falta da presença familiar, pode causar conflitos posteriormente, pois, tem filhos que crescem com revolta por terem sido frustrados de receber atenção, carinhos e cuidados dos pais, é muito importante para a fase infantil ter na relação familiar a parte do brincar, devido esse processo fortalecer as relações afetivas dos envolvidos nas brincadeiras, Eisenstein (2013).

Além de diversos autores afirmarem como já visto, as Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil/2010 – DCNEIs, também compactuam e destaca a brincadeira como atividade privilegiada na promoção do desenvolvimento durante a infância. O brincar, tem valor essencial no desenvolvimento dos seres, mas é também atividade criativa, de diversão e descontração.

A experimentação concreta do mundo real faz com que as crianças aprendam pela experimentação, ou seja, através da relação com o meio social as crianças tendem a aprender, conforme Freinet (1996), mas com as distrações tecnológicas cada vez mais as interações sociais perdem espaço, fazendo com que muitas crianças percam a fase do brincar.

4 BENEFÍCIOS E OS MALEFÍCIOS

Sabemos que o uso de aparelhos eletrônicos tem o seu lado positivo e tem o seu lado negativo. Portanto, a maneira como pais e professores vão mediar o contato com esses recursos e com essa nova realidade é um cuidado que não existia até pouco tempo e rapidamente se tornou fundamental para favorecer o desenvolvimento saudável das crianças. Ou seja, só precisa ser utilizada da maneira correta, Aranha (2010).

Por isso os pais e a escola precisam estar sempre atentos em relação a essas questões, eles devem criar esse elo da relação criança-tecnologias, com objetivo de ter um controle do uso desses aparelhos eletrônicos.

Em uma pequena entrevista para o site iG, o pediatra Aranha, (2010) considera que:

É importante que a criança desenvolva primeiramente a criatividade e o raciocínio para depois utilizar os meios eletrônicos livremente, sem se tornar dependente da tecnologia. Hoje em dia as crianças são cada vez mais consumidoras e menos criativas em todos os níveis – ação, emoção e pensamento – e isso é um grande perigo.

Há um conflito de pensamento como fala de Aranha (2010), já que de um lado nota-se que as tecnologias avivam a curiosidade na criança, e que sem precisar ensinar, ela domina o uso desses aparelhos, enquanto muitos adultos demorariam um tempo para aprender a manuseá-lo.

Porém, do outro lado observa-se que o uso dessas ferramentas de maneira frequente e sem objetivo algum, pode motivar um comodismo, em relação ao criar, pensar, pois as tecnologias continuam a avançar com propósito de tornar mais fáceis as ações cotidianas.

Em uma pesquisa feita pelo G1 no ano de 2014, o escritor e professor Francisco Prudente fala que o uso excessivo dessas tecnologias pode colaborar ainda na infância, para o surgimento de possíveis transtornos psicológicos. O supracitado escritor, garante que a permanência de cinco a seis horas em frente aos computadores já é considerada alarmante para o desenvolvimento do cognitivo do menor. “Além das cinco ou seis horas já é um nível, digamos assim, de alarme, e a criança fica meio

transtornada. Parece que não consegue mais entender qual é a realidade real entre a rede virtual”, afirma.

Entretanto, sem dúvida nenhuma, existe o aspecto benéfico dessas tecnologias. Se em uma conversa, a criança tem dificuldade em entender algum assunto, ou começa a fazer perguntas sobre cultura, sobre animais, datas comemorativas, por exemplo, os pais podem enriquecer essas conversas procurando mais detalhes por meio das várias ferramentas de pesquisa que estão disponíveis na internet. Então, se essa é uma atividade repetitiva com a criança, ela conseqüentemente, vai aos poucos aprendendo que os aparelhos tecnológicos servem também para o seu conhecimento, sabendo assim utiliza-los por conta própria para atender suas curiosidades, e não só para os jogos e redes sociais aos quais estão acostumados.

Assim, o conhecimento que a criança aprende dessa forma é absorvido com mais facilidade e permanece com a criança por mais tempo do que o conhecimento que é colocado, já que, a criança está aprendendo algo que faz sentido para ela.

Por outro lado, não é nenhuma novidade a ideia de que existem riscos no uso excessivo da tecnologia. O uso excessivo dos aparelhos eletrônicos, pode dificultar o repouso das crianças, o desinteresse em brincar com outros brinquedos ou com outras crianças, levando ao risco do isolamento. Um dos principais fatores que podem levar a criança a se isolar é o costume que pais e cuidadores tem de usarem os aparelhos eletrônicos como companhia para a criança que é um desafio que as novas tecnologias trouxeram para os pais.

Para isso, quando os pais percebem que a criança tem mais interesse em se conectar nos seus jogos eletrônicos do que brincar com outras crianças, não basta exigir que ela mude de atitude. É preciso ter em mente que uma criança que brinca e que se diverte com os amigos, é uma criança que expressa suas vontades, que expressa seus sentimentos, chora quando está triste, briga quando está com raiva, faz bagunça, Ou seja, a criança saudável é uma criança que dá trabalho e que exige a presença dos pais, ora com uma postura de acolhimento, ora para impor limites.

Por isso, a mudança nesses casos, não parte só da criança, mas também dos pais, que devem se perguntar como eles lidam com o “trabalho” que a criança dá quando ela não está conectada aos seus jogos eletrônicos.

(FILHO, 2011) relata que:

No decorrer da minha vida profissional, pelo fato de sempre ter trabalhado na área educacional (com ensino da computação) pude acompanhar diversos exemplos que me mostraram os problemas de crianças que tem uma vida focada em utilizar o computador sem nenhum tipo de restrição. Durante seis anos trabalhei exclusivamente com ensino infantil e fundamental (crianças de 03 a 10 anos) ensinando computação em escolas particulares, e o resultado disso era claramente demonstrado pelo comportamento das crianças, crianças que não possuíam computador ou este tinha o uso controlado pelos pais, possuíam uma integração muito maior tanto com os professores como com os colegas de sala, discutiam suas opiniões e desenvolviam-se de forma muito mais rápida e estabilizada do que crianças que afirmavam utilizar muito o computador. As que os pais permitiam o uso do computador sem nenhuma restrição tinham excelente desempenho na aula de computação, mas não se comunicavam com clareza, não possuíam muitos amigos ou às vezes nenhum, e nas matérias em sala de aula tinham dificuldades de aprendizado e grande dispersão não se concentrando no que era ensinado, não gostavam de participar de brincadeiras em grupo, mostravam má aceitação ao serem repreendidas em caso de realizar algo errado.

Desse modo os pais, desesperados por momentos de sossego, na esperança de hipnotizar seus filhotes por, pelo menos, um curto espaço de tempo, acabam deixando que os filhos sejam seduzidos por todo o charme desses aparelhos e assim vão colaborando para o fortalecimento de uma geração que é obcecada e cada vez mais dependente da tecnologia.

A principal desculpa dos pais é que eles querem que seus filhos não sejam alienados, afinal, “saber lidar com a tecnologia é importante nos dias de hoje. Crianças e tecnologia, atualmente, são indissociáveis. As crianças de hoje se tornam especialistas quando se fala em tecnologia, mas estão tendo que lidar com as consequências do sedentarismo, uma das causas disso é a obesidade, pois andam ganhando mais peso com facilidade e estão com a saúde mais fragilizada, já que não desgrudam da frente do computador. A falta de interação social faz com que os pequenos não saibam muito bem como lidar com a própria dor e com o sofrimento do outro, eles estão trocando o mundo real pelo virtual, e sequer são capazes de se dar conta disso.

Assim, acredita-se que aprender a manusear os dispositivos tecnológicos é útil e pode trazer muitos benefícios quando são utilizados com sabedoria, como auxiliar na educação e no desenvolvimento intelectual do seu filho. Mas para o bem do crescimento saudável das crianças, isso não precisa acontecer tão cedo e nem em excesso.

De acordo com Kishimoto (1998, p. 151):

Pela brincadeira a criança aprende a se movimentar, falar e desenvolver estratégias para solucionar problemas. A brincadeira tem papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem exploratória, ao favorecer a conduta divergente, a busca de alternativas não usuais, integrando o pensamento intuitivo. Brincadeiras com o auxílio do adulto, em situações estruturadas, mas que permitam a ação motivada e iniciada pelo aprendiz de qualquer idade parecem estratégias adequadas para os que acreditam no potencial do ser humano para descobrir, relacionar e buscar soluções [...].

Logo uma criança que não brinca não amadurece de maneira saudável e, provavelmente, terá prejuízos no desenvolvimento motor e socioafetivo. É possível que perca a disposição diante de situações que proporcionem o raciocínio lógico, a interação e a atenção. Daí a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, pois a brincadeira é uma diversão, uma forma de interagir com a realidade.

Pelo brincar a criança pode realizar diversas atividades essenciais à sua descoberta e amadurecimento enquanto ser humano, pois, enquanto brinca, ela recria, interpreta e estabelece relações com o mundo que a rodeia. Assim, embora pareça um conceito contraditório, o ato de brincar é algo muito sério.

É evidente que as crianças hoje em dia, estão preferindo brincadeiras onde estejam relacionadas ao jogos digitais e aparelhos eletrônicos, ao invés de brincarem em grupos das mais diversas brincadeiras. A tecnologia tem substituído visivelmente os hábitos tradicionais que envolvem a interação física com as pessoas e o meio ambiente, com isso, o uso descontrolado da tecnologia descontrói o vínculo afetivo entre os membros da família, e entre os colegas de sala. Nesse sentido, a ausência de referência de natureza emocional dificulta as crianças a desenvolverem sua cognição no âmbito escolar.

Com isso, percebe-se que tais mudanças representam um grande desafio para educadores e familiares, já que, em meio a essa enorme oferta apelativa da mídia, para que os pais e as crianças comprem e utilizem apenas brinquedos eletrônicos, é preciso agir reflexivamente, afim de que os brinquedos e brincadeiras mais tradicionais não sejam extintos ou esquecidos. Além disso, é necessário que pais e professores compreendam que é dever de ambos orientar e controlar o uso dos recursos tecnológicos, bem como intercalá-los com os brinquedos e brincadeiras mais tradicionais.

Sobre o assunto, Haetinger (2008, p. 57) destaca: Apesar de toda a modernidade, os jogos e brincadeiras do passado ainda são importantes para o universo infantil.

Como já demonstrado, a tecnologia tem o seu lado negativo e positivo. Portanto, os pais e os educadores, bem como, aqueles que cercam a criança, devem ficar atentos, no que diz respeito ao uso da tecnologia.

Para ser considerado uma vantagem ou desvantagem, depende do direcionamento que é proposto para as crianças. Ou seja, esses meios devem ser utilizados de maneira correta, no campo do ensino/aprendizagem da criança se tornando uma ferramenta indispensável.

De acordo com (LIBÂNEO, 2001, p. 70):

“[...] as mídias apresentam-se, pedagogicamente, sob três formas: como conteúdo escolar integrante das várias disciplinas do currículo, portanto, portadoras de informação, ideias, emoções, valores; como competências e atitudes profissionais; e como meios tecnológicos de comunicação humana (visuais, cênicos, verbais, sonoros, audiovisuais) dirigidos para ensinar a pensar, ensinar a aprender a aprender, implicando, portanto, efeitos didáticos como: desenvolvimento de pensamento autônomo, estratégias cognitivas, autonomia para organizar e dirigir seu próprio processo de aprendizagem, facilidade de análise e resolução de problemas, etc.”

Portanto deve existir um “controle” entre os envolvidos, tanto a família quanto a instituição escolar (professores, coordenadores, orientadores pedagógicos e diretores). Estes devem ser mediadores da relação criança-tecnologias. No intuito de ter um controle, e uma metodologia que vise desenvolver os efeitos ressaltados acima. Diante disso, é necessário ao corpo docente, que exista um planejamento didático, para que aconteça a aprendizagem do aluno, e não que esses aparelhos sejam utilizados de forma esporádica para fazer com que os alunos fiquem “calados” e “quietos” dentro das salas de aula, ou e casa.

5 A PRÁTICA DOCENTE E A SALA DE AULA: O USO DAS MÍDIAS DIGITAIS NO CONTEXTO ESCOLAR

Na sociedade atual, percebem-se inúmeras transformações que surgiram ao longo do tempo em relação às tecnologias. Diante da mudança rápida em nossa sociedade, busca-se com maior exigência o uso das tecnologias, em qualquer que seja a área de trabalho. Contudo, as novas tecnologias vêm modificando significativamente as relações do homem com o mundo, visto que em cada segmento social encontramos a presença de instrumentos tecnológicos. A escola não poderia ficar excluída desta realidade, devendo apropriar-se dos avanços tecnológicos e incorporá-los a prática educativa.

Nesse sentido, Tajra (2010, p. 19) afirma que:

Estamos vivendo um período revolucionário que vai além dos computadores e das inovações na área de telecomunicações. As mudanças estão ocorrendo nas áreas econômicas, sociais, culturais, políticas, religiosas, institucionais e até mesmo filosóficas. Uma nova geração está nascendo, que envolve uma nova maneira de viver.

Nesse aspecto, os desafios que se apresentam, diante da prática docente, giram em torno da falta de capacitação dos professores, resultando em uma maioria desestimulada, acomodada, estressada, tendo salas com grandes números de alunos, faltando laboratórios, estrutura física, entre outros.

A partir do uso correto das mídias digitais nas escolas, o profissional da educação poderá explorar diversos conteúdos atrelados às tecnologias: pode ser criado um blog, uma página informativa, dependendo da situação que se apresentar naquele momento.

A nova Lei de Diretrizes e Bases (LDB) da educação nacional propõe uma prática educacional adequada à realidade do mundo, ao mercado de trabalho e à integração do conhecimento. Desta forma, a utilização efetiva das tecnologias da informação e comunicação na escola é uma condição essencial para inserção mais completa do cidadão nesta sociedade de base tecnológica.

A utilização das tecnologias, no mundo atual, está fortemente inserida nessas exigências. Além disso, nunca houve tanta informação e conhecimentos disponíveis em um espaço de tempo tão curto. No entanto, vale considerar que muitos profissionais da área de educação, segundo Moran (2007), preferem repetir

modelos, seguir padrões que demoram a avançar. O que acarreta em certa resistência ao aderir às tecnologias no contexto escolar.

O presente estudo, parte do pressuposto de que os educadores, para vencerem o temido desafio da era digital e tecnológica, não devem contemplar apenas o acesso físico, a infraestrutura e a conexão em rede de computadores, mas, especialmente, a capacitação das pessoas para utilizar esses meios de comunicação e informação.

Segundo Pretto (2008), é preciso saber como aprender, ou seja, conhecer os estilos de aprendizagem, saber o uso técnico e pedagógico de ferramentas e aplicativos, assim como o uso pedagógico dos conhecimentos adquiridos. A tecnologia na educação não deve ser usada de maneira que uns depositem informações sobre os outros, de forma isolada ou unidirecional, mas, sim, como um processo interativo, colaborativo e dialógico.

Kenski (2007) enfatiza que a escola representa, na sociedade moderna, o espaço de formação, não apenas das gerações jovens, mas de todas as pessoas. Em um momento caracterizado por mudanças velozes, as pessoas procuram na educação escolar, a garantia de formação que lhes possibilite o domínio de conhecimentos e melhor qualidade de vida.

Por sua vez, a ação do professor na sala de aula e no uso que ele faz dos suportes tecnológicos, que estão a sua disposição, definem novamente as relações entre o conhecimento a ser ensinado, o poder do professor e a forma de exploração das tecnologias disponíveis para garantir a melhor aprendizagem dos alunos.

Conforme a lei prevista no Conselho Nacional de Educação, no ano de 2006, as atividades docentes também compreendem a participação na organização e gestão de sistemas e instituições de ensino, englobando planejamento, projetos, formações continuadas, para melhor qualificação no seu currículo e prática pedagógica. Tendo conhecimento desse preceito, o educador terá mais responsabilidade e consciência em seu ato de educar na sua prática cotidiana.

Mas apesar de tudo não basta somente o profissional da área da educação se capacitar, Moran ressalta que:

As mudanças na educação dependem também dos alunos. Alunos curiosos e motivados facilitam enormemente o processo, estimulam as melhores qualidades do professor, tornam-se interlocutores lúcidos e parceiros de caminhada do professor-educador. Alunos motivados aprendem e ensinam, avançam mais, ajudam o professor a ajudá-los melhor. Alunos que provêm

de famílias abertas, que apoiam as mudanças, que estimulam afetivamente os filhos, que desenvolvem ambientes culturalmente ricos, aprendem mais rapidamente, crescem mais confiantes e se tornam pessoas mais produtivas. (MORAN, 2000, p.17-18)

Sendo assim, fica claro que depende também dos alunos se proporem a seguirem juntos com os educadores uma caminhada pedagógica rumo a atualização dos avanços tecnológicos, sem que se deixem ser levados pela diversão virtual ao invés da aprendizagem com cunho educativo.

6 METODOLOGIA

Entende-se que toda pesquisa precisa inicialmente definir seu objeto de estudo, para em seguida constituir um processo de investigação, buscando responder um determinado problema.

A metodologia de acordo com Marconi e Lakatos (2003), tem o objetivo de instituir parâmetros para a construção do conhecimento científico, dando relevância a ordenação complexa que se dá nesse processo que possui como resultado um conhecimento construído com a dimensão de qualidade elevada.

No entanto este estudo já tratou no capítulo introdutório sobre o seu objeto de estudo que é o uso dos aparelhos digitais por alunos do infantil, assim como, constituiu o processo de investigação da solução do problema que se realizou através de pesquisas bibliográficas em livros, revistas digitais, sites e artigos científicos.

Gil (2010), destaca que a principal vantagem de se construir uma pesquisa bibliográfica está na permissão que há entre o investigador de ter a cobertura de vários fenômenos, já que, por natureza são mais amplos do que outros tipos de pesquisas de cunho mais direto. Logo, ressalta-se que a pesquisa bibliográfica é um meio indireto de obter informações que tem como possibilidade inúmeras divergências o que dá uma visão mais ampla do tema proposto.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de todo o exposto, nota-se que o cotidiano escolar é um meio no qual a tecnologia está constantemente presente e que se mal usada poderá gerar danos na aprendizagem do aluno, sendo assim faz-se mister, ressaltar que caberá não só aos pais mas também a equipe pedagógica se adequar a tecnologia e saber instruir as crianças para a utilização desses meios que cotidianamente evoluem.

É necessário aos educadores uma capacitação voltada ao uso das tecnologia, já que, é totalmente inapropriado banir o uso de aparelhos tecnológicos do meio educacional, visto que, se trata de elementos que a cada dia se tornam essenciais aos seres humanos, logo deverá ser ensinado quando e como esses aparelhos são úteis.

Uma educação tecnológica sanaria a maior parte dos problemas ligados ao usos dos aparelhos eletrônicos, porém, essa deve ser uma ação conjunta entre familiares e educadores visto que, se apenas um dos lados controlar o uso dos referidos aparelhos, o outro lado liberando geral desconstituiria tudo o que o primeiro colocou em prática.

A tecnologia tem um leque extenso de possibilidades de uso em sala de aula, por exemplo os vídeos educativos que podem auxiliar na oralidade das crianças através dos sons transmitidos, nas expressões através das imagens e aguçar a curiosidade dos pequenos os que os levaria a sempre estarem pesquisando e descobrindo novas coisas, os professores podem pedir que os alunos elaborarem pesquisas voltadas para fatos diversos, o mundo da internet contém bilhões de informações que estão no alcance de todos em apenas um click, logo muitas vezes há livros de difícil acesso mas que com uma pesquisa rápida na internet estará ali para especulações curiosas ou estudos aprofundados.

ABSTRACT

The present work seeks to move between the existing relationship of technology and the daily school life of early childhood education. Technology is one of humanity's driving engines, electronics and its advances are consequences of all this, small objects that have a thousand and one uses. With all constant development, all levels of society are affected by digital media, which directly interfere with education at all stages, including in Early Childhood Education. It is not difficult to find a child with an electronic device in hand, leaving play and toys aside to be more and more connected, even in school everyday children are giving up learning and social interaction with colleagues to focus on networks social and digital games, leaving to be desired in several educational aspects. In order to analyze the influence of the use of electronic devices for the development of children in Early Childhood Education, this work will present, through bibliographic research in books by authors such as Moran, Libâneo, Cunha, among others, and in digital magazines and scientific articles, possible solution to the problem, since educators have a need to know how to deal with the technological tools, together with their families to deal with the exaggerated use of the devices, knowing how to demonstrate the benefits and harms that these utensils can cause the students.

Keywords: Technology. Students. School daily.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedo, desafio e descoberta: subsídios para utilização e confecção de brinquedos**. Rio de Janeiro: FAE, 1994.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 3. Ed. São Paulo: Vetor, 2001.

DIRETRIZES Curriculares Nacionais Para a Educação infantil. Disponível em: <<http://ndi.ufsc.br/files/2012/02/Diretrizes-Curriculares-para-a-E-I.pdf>>. Acesso em: 28 de março de 2018.

ESTATUTO da Criança e do Adolescente. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm>. Acesso em: 07 de fevereiro de 2018.

FERNÁNDEZ, Jorge Flores. Sexting, Sextorsão e Grooming. In: ABREU, Cristiano Nabuco; EISENSTEIN, Evelyn; ESTEFENON, Susana Graciela Bruno. **Vivendo esse mundo digital: Impactos na Saúde, na Educação e nos Comportamentos Sociais**. São Paulo: Artmed, 2013

FILHO, Onildo, Henrique B. **A infância e a computação**. 16, mar. 2011. Disponível em: <<http://www.hardware.com.br/artigos/infancia-computacao/>>. Acesso em: 29 de março de 2018.

FREINET, C. **Para uma escola do povo**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. – São Paulo: Atlas, 2010.

HAETINGER, Daniela; HAETINGER, Max Günther. **Jogos recreação e lazer**. 2ª edição, Curitiba: IESDE Brasil S.A. 2008.

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

KISHIMOTO, Tizuco (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage learning, 2008.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LIBÂNIO, José Carlos. **Adeus Professor, Adeus Professora: novas exigências educacionais e profissão docente**. 21. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2001.

LOSSO, Renta. **Crianças X computadores: benefícios e males da era tecnológica**. 16, ago.2010. Disponível em: < <http://delas.ig.com.br/filhos/criancas-x-computadores-beneficios-e-males-da-era-tecnologica/n1237749844018.html>>. Acesso em: 28 de março de 2018.

UFERGS, Métodos de pesquisa. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>>. Acesso em: 30 de maio de 2018.

MARCONI, Marina de Andrade e LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. – São Paulo: Atlas, 2003.

MORAN, José Manuel et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6. ed. Campinas: Papirus, 2000.

_____. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 13. ed. Campinas: Papirus, 2007.

MORAIS, Aline; PÚBLIO, Rafael. **Brincar é coisa séria! In: Brinquedos e Brincadeiras Inclusivos**. IMG (Instituto Mara Gabrielli). Disponível em: <<http://img.org.br/images/stories/pdf/brinquedos.pdf>>. Acesso em: 24 de março de abril de 2018.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PRENSKY, M. **Nativos digitais, Imigrantes digitais**. Tradução do artigo “**Digital natives, digital immigrants**”, cedida por Roberta de Moraes Jesus de Souza; professora, tradutora e mestranda em Educação pela UCG. On the Horizon, NCB University Press, v.9, n.5, out. 2001.

PRETTO, Nelson De Luca. **A ciência nos livros didáticos**. 2. ed. Salvador, BA: EDUFBA, 2008.

SIGNIFICADO de Pesquisa qualitativa. Disponível em: < <https://www.significados.com.br/pesquisa-qualitativa/> >. Acesso em: 30 de maio de 2018.

TAJRA, Sammya Feitosa. **Informática na educação**. São Paulo: Editora Erica, 2010.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na Educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade**. 8. ed. rev. e ampl. São Paulo: Érica, 2008.

USO excessivo de aparelhos eletrônicos pode trazer danos à saúde. Disponível em: <http://g1.globo.com/ma/maranhao/noticia/2014/12/uso-excessivo-de-aparelhos-eletronicos-pode-trazer-danos-saude.html>>. Acesso em: 07 de fevereiro de 2018.

VIEIRA, F. **Formação reflexiva de professores e pedagogia para a autonomia: para a constituição de um quadro ético e conceptual da supervisão.** In: VIEIRA, F. et al. No caleidoscópio da supervisão: imagens da formação e da pedagogia. Mangualde: Pedago, 2006.