

EDUCAÇÃO INFANTIL, LUDICIDADE E TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: O uso de plataformas educacionais

Gisleia Fabiana Alves¹

Instituto Presidente Tancredo de Almeida Neves – Departamento de Pedagogia–AV.
Leite de Castro, Nº 1101 – Fábricas – Fone (32) 3379-2725. CEP: 36301-182 –
Minas Gerais – MG.

RESUMO

Este Artigo tem como finalidade mostrar que o lúdico já existe a muito tempo, e que hoje é encontrado de diferentes formas e em vários lugares. Com a modernização, um dos métodos mais utilizados nas escolas atualmente é o uso das tecnologias. A pesquisa se baseou em revisões bibliográficas, consultas em sites e inclusive acesso à algumas plataformas destinadas ao meio acadêmico. Desse modo, foi possível constatar que as escolas estão buscando acompanhar essa atualização e fazer com que os educadores se desenvolvam junto com os alunos. Uma das práticas mais abordadas nas instituições de ensino são as Plataformas educacionais, que ajudam a passar o conteúdo de forma mais agradável e divertida, despertando mais o interesse dos alunos, sendo que estes já estão mais familiarizados por estarem na era da tecnologia digital. Serão apresentados também neste trabalho exemplos de diversas Plataformas que atendem desde a educação infantil, fundamental, ensino médio e pré ENEM e sugestões de atividades práticas que podem ser aplicadas em salas de aula.

Palavras-chave: educação infantil; ludicidade; tecnologia de informação e comunicação; plataformas educacionais.

INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo é descrever, analisar e discutir como as crianças aprendem e se desenvolvem por meio de atividades lúdicas em *games* eletrônicos, utilizando plataformas educacionais *online*; analisar como o lúdico é empregado no plano de trabalho, na prática de sala de aula e em laboratórios de informática, sendo o professor o mediador do conhecimento; examinar a construção do lúdico para o rendimento do aluno na aprendizagem; destacar a importância do ato de brincar na

¹Acadêmica do 8º período do curso de Pedagogia do Instituto Presidente Tancredo de Almeida Neves. E-mail: gisleiafabiana16@gmail.com

vida das crianças, além de oferecer sugestões de atividades práticas e divertidas, destacando que o brincar e o aprender têm estreita relação, mostrando os pontos positivos dos jogos tecnológicos.

Para obter um bom desempenho do aprendiz ao utilizar ferramentas e tecnologias na educação, é conveniente criar um ambiente virtual de aprendizagem centrado no aluno como elemento ativo, considerando ainda que o ambiente deve prever não apenas apresentações de situações de aprendizagem, mas também possibilitar ao aluno a criação de novas situações. Uma questão importante a ser levantada é: quais são as atividades apropriadas para promover o ensino básico na Educação Infantil? Ou seja, nem todas as atividades propostas para um meio acadêmico vão atingir de maneira homogênea os diferentes níveis e classes sociais representados pela diversidade de alunos de uma sala de aula, de tal forma que determinada dinâmica que apresente um resultado positivo para uma criança pode não fazer o mesmo com outras de realidade diferente. Nesse sentido é necessário buscar práticas que promovam o aprendizado de todos de modo satisfatório.

Este artigo ajudará no desenvolvimento dos indivíduos que nascem e crescem com a necessidade de brincar, pois o brincar é uma das atividades mais importantes na vida dos sujeitos. Por meio dessa ação, eles tanto desenvolvem suas potencialidades, como também trabalham com suas limitações, habilidades sociais, afetivas, cognitivas e físicas. O brincar é ainda uma forma de expressão e comunicação consigo, com o outro e com o meio. A brincadeira é considerada uma atividade universal que assume características distintas no contexto social, histórico e cultural. O trabalho sobre o lúdico na Educação Infantil objetiva investigar como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem com o auxílio de jogos educativos eletrônicos. O funcionamento deste no meio tecnológico desenvolve na criança várias habilidades como a atenção, memorização, imaginação, enfim, todos os fatores básicos para o processo da aprendizagem, que estão em formação. Sendo a educação infantil a base da formação sócio educacional de todo cidadão, o lúdico se constitui num recurso pedagógico eficaz que envolve o aluno nas atividades, permitindo à criança se desenvolver cognitivamente.

O conceito de aprendizagem está sendo desenvolvido a partir das novas culturas educacionais apresentadas na era do conhecimento, por meio desse estudo, visa-se apresentar a plataforma educacional com indicações de um

ambiente virtual de aprendizagem mais evoluído, podendo se tornar instrumentos capazes de garantir a aprendizagem, tendo como objetivos claros na utilização dos mesmos por parte de instituições que oferecem jogos educativos de ensino *on-line*, enfatizando o potencial para o conhecimento colaborativo, interatividade, flexibilidade cognitiva em torno dos recursos e atividades educacionais.

1. LUDICIDADE E EDUCAÇÃO INFANTIL

1.1. A história do lúdico no decorrer do tempo

Inicialmente vamos definir o que é lúdico. Segundo consta no mini Aurélio: o dicionário da língua portuguesa (2010,p.475), o significado de lúdico é relativo a jogo ou divertimento, que serve para divertir ou dar prazer. A palavra lúdico tem origem no latim *ludos* que remete para jogos e divertimento, refere-se a todo e qualquer movimento que tem como objetivo produzir satisfação quando se é executado. A ludicidade é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e visa mais ao divertimento do que a qualquer outro objetivo.

O jogo existe desde o começo da humanidade e está presente até hoje em nossa sociedade. Em cada época tendo suas particularidades, conforme o contexto histórico. Contudo, o ato de brincar é algo extremamente normal, experimentado por todos e também usado como um objeto e de natureza educativa para a evolução do cidadão.

A tradição passada possui narrativas de que o ato de brincar era desenvolvido por quase todos da família, até quando os pais ensinavam futuras responsabilidades para seus filhos. Para cada sociedade e período a concepção de educação sempre teve um pensamento diferenciado, então o uso do lúdico seguiu tal noção diversificada. A educação Física era dada com uma importância maior, os povos de antigamente deixavam as crianças livres pra exercer sua autonomia e aproveitarem os exercícios para se divertirem com os jogos de espécie original, possibilitando que estes tenham uma aprendizagem mais certa e/ou eficaz.

A história do lúdico no Brasil deu-se de acordo com Sant'Anna e Nascimento (2011,p.23) com:

Os índios, os portugueses e os negros foram os precursores dos atuais modelos e maneiras de desenvolvimento do lúdico que mantemos até hoje. Nos últimos séculos, houve no Brasil, uma grande mistura de povos e raças, cada qual com suas culturas,

crenças, educação. Umas diferentes das outras e também com sua forma de desenvolvimento da ludicidade, todavia essa herança torna nosso país ainda mais rico do ponto de vista cultural e educacional.

Os negros trouxeram da África seus costumes, que por sua vez eram parecidos com os dos índios, tornando-se fundamental, a começar desde pequenos, as crianças aprendiam a construir seus próprios brinquedos, como: construir varas de pescar e praticar o ato, nadar, caçar. As Culturas, tradições e principalmente educação eram desenvolvidas de forma criativa, ou melhor, ludicamente, e que ao mesmo tempo suas necessidades eram satisfatórias e serviam de aprendizado para sua própria sobrevivência naquele determinado período. Por sua vez os filhos dos portugueses, quando vieram para o Brasil não tinham relação com a ludicidade como ato para a sobrevivência, a tinha como hábito de lazer e enriquecimento intelectual. A cultura trazida de Portugal era totalmente diferente das existentes no Brasil, dos índios e dos negros segundo Sant'Anna e Nascimento (2011).

Santos (2012,p.4) assim declara que:

A capacidade lúdica está diretamente relacionada à sua pré-história de vida. Acredita ser, antes de tudo, um estado de espírito e um saber que progressivamente vai se instalando na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Os jogos e brincadeiras que temos hoje são originários dessa miscigenação que ocorreu nesse período, mas é incerto afirmar de qual povo exatamente seriam suas origens. No século XXI foi denominada por alguns exploradores, como a era da ludicidade, estamos em um período que a diversão, o lazer, o entretenimento estão como uma das condições muito buscadas pela sociedade. Com isso o lúdico começou ter uma importância a mais, atingindo o centro das atenções e desejos de uma grande maioria da sociedade, se fazendo indispensável e essencial, resgatando a seu significado, aprofundando assim os estudos e pesquisas sobre a definição de solicitar seu original significado. Caillois (1986,p.7) explica que:

O lúdico refere-se a uma dimensão humana que lembra os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação, abrange atividades despretensiosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia.

A existente da pratica do brincar acabar sendo de uma natureza gratuita, portanto, vai deixa assim desconceituado diante de uma sociedade contemporânea. Contudo, destaca que em razão dessa característica que concede que o indivíduo se entregue à ação despreocupadamente, atingindo assim uma maior satisfação.

Atualmente na era dos sistemas informacionais, a ludicidade também foi afetada por essa rapidez, as brincadeiras mudaram, não são em grande parte física, mas sim virtual. As crianças brincam em aplicativos virtuais. Bem nos lembra Chaves (2014,p.5)

Na atual configuração social, o avanço tecnológico e as mídias têm provocado profundas mudanças nas relações humanas. Essa mesma influência tem ocorrido na infância, em que cada vez mais as brincadeiras têm sofrido modificações. Observa-se que cada vez mais o contato das crianças com jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, tais como: videogames, computadores, tablets, televisores e brinquedos eletrônicos.

Pode se observar que com o avanço da modernidade, as crianças já nascem com facilidade de administrar as brincadeiras relacionadas à tecnologia, com isso os jogos tradicionais estão sendo extintos, dando lugar a essas novas formas de se divertir e aprender.

1.2. A importância do lúdico para a criança

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com o objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações com interpessoais e trocas mútuas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança. É importante então a influencia de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar dos alunos nas series iniciais. O brincar é a essência da infância, é um ato intuitivo e espontâneo, é acima de tudo um direito da criança que foi reconhecido, são conquistas importantes, que colocam o brincar como prioridade, sendo direito da criança e dever do Estado, da família e da sociedade. Logo:

O Lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformação a realidade. Se bem

aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade. (DALLABONA; MENDES, 2012, p.2).

Enfim, a prática do lúdico é uma necessidade e fundamental e esta presente em todas as épocas, assim o brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, por meio dessas atividades, a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforçando suas habilidades sociais, integrando-se na sociedade e constrói assim seu próprio conhecimento lógico.

1.3. O lúdico na educação infantil

A conceituação de lúdico, bem como seu emprego, é de suma importância na aprendizagem, pois cativa as crianças, as faz ter a idéia que estudar pode ser divertido. O projeto de ludicidade nas escolas faz com que desenvolvam a criatividade, colabora para o desenvolvimento intelectual dos alunos. De acordo com Oliveira (1990), "as atividades lúdicas são a essência da infância". Uma linguagem lúdica é basicamente a construção de uma cultural que é capaz de divertir o leitor, ouvinte, é indispensável para despertar a atenção e convencer outras pessoas. Santos (2012,p.4), postula que as crianças necessitam do lúdico pois:

Consiste basicamente em satisfazer a criança, trabalhando com o real, o concreto, tocando, deslocando, montando e desmontando. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento da brincadeira é considerado importantíssimo, pois ajuda no desenvolvimento cognitivo e facilita a aprendizagem e a interação entre os colegas.

Cordoba, Ribas e Almeida (2012,p.1e2) discutem como que a era digital está interligada com o lúdico, mostrando que:

A infância é um período em que ocorrem transformações e acontecimentos de grande importância na vida humana, e de grande aprendizagem, por esse motivo, com o uso do lúdico na Educação Infantil, pode-se trabalhar todas as atividades possíveis, para que haja um maior desenvolvimento do raciocínio humano.

O lúdico abrange uma grande parte das áreas do conhecimento, dentre elas a informática. Com o uso da ludicidade, as crianças se entusiasmam e motivam-se

para aprender a utilizar o computador, possibilitando a implementação de inclusão digital na mentalidade de alunos desde pequenos. A utilização dos computadores e da *Internet* permitem a criação de ambientes de aprendizagem que possibilitam novas formas de pensar e aprender, favorecendo a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de processos intelectual de cada aluno.

Uma questão importante a ser levantada é quais são as atividades lúdicas apropriadas para promover o ensino básico na Educação Infantil, ou seja, nem todas as atividades proposto para um meio acadêmico, vão atingir de maneira homogênea os diferentes níveis e classes sociais representados pela diversidade de alunos de uma sala de aula; de tal forma que determinada dinâmica que apresente um resultado positivo para determinada criança, pode não fazer o mesmo com outras de realidade diferente. Nesse sentido é necessário buscar práticas que desenvolvam a todos de modo satisfatório, como mostra o RCNEI.

É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, Brasil, 1998,p.28).

Neste contexto: "O profissional precisa aumentar a criatividade, o entusiasmo, a alegria e observar as crianças no decorrer do brincar". (TEIXEIRA; VOLPINI,2014,p.85), sendo assim o educar precisar ser a favor do lúdico.

É importante que o responsável organize e estruture o espaço de forma a estimular na criança a vontade de brincar, de cooperar, pois em relação ao brincar o que é mais importante é participação e aliando a teoria á pratica acontece a valorização do conhecimento (TEIXEIRA;VOLPINI,2014,p.86)

Há na escola uma diferença em ser professor e educador. O professor trabalha sem interesse e sem prazer, apenas cumprindo seu dever para obter um salário no fim do mês. O educador, por sua vez possui amor pelo que faz, dedica-se ao máximo e a sua realização está completa quando sente que o seu trabalho está sendo bem desenvolvido e alcançando os objetivos propostos. Hoje nas escolas temos mais professores com práticas ultrapassadas, já os educadores buscam

novas formas de ensinar, de adquirir o aprendizado. Pode-se analisar também que muitos professores têm na cabeça a escola moderna com novas técnicas, utilizando a tecnologia ao seu favor, porém acabam por trabalhar embasados na escola tradicional porque a realidade em que se vive não oferece as condições para a prática dos métodos dessa nova escola.

O ensino brasileiro não está em uma situação favorável, o precário processo de alfabetização é um dos problemas que afetam a educação e conseqüentemente causa uma evasão escolar. As aulas de informática pode ser um recurso auxiliar para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem, onde o foco da educação é o aluno, sendo o construtor de novos conhecimentos, em um ambiente contextualizado e significativo. Esse espaço precisa despertar o interesse do aluno e motivá-lo a explorar, pesquisar, descrever, refletir e apurar as suas idéias, este meio propicia a resolução de problemas frutos da sala de aula e cujos alunos, juntamente com o professor, decidem desenvolver, com auxílio da Tecnologia da Informação (TI), atividades e/ou projetos que fazem parte de sua trajetória, no contexto escolar e social de cada aluno.

2. TECNOLOGIA DIGITAL: FERRAMENTA LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

2.1. A tecnologia digital como aliada da educação infantil

As escolas estão se encaminhando para integração, são mudanças importantes para o conhecimento, tendo que se atualizar para responder as expectativas do público de maneira homogenia e atual. Para que isso aconteça Barbosa e Murarolli (2013,p.44) explicam que:

Tal reconfiguração deve ter ênfase na formação do docente e seu trabalho, este que deve estar interado com as novas tecnologias de informação e comunicação, estas que estão cada vez mais presentes na vida de qualquer pessoa, e que também está presente no discurso pedagógico.

Para que a criança tenha um ensino básico é necessária a resolução de problemas encontrados no cotidiano de cada um deles, assim com as novas tecnologias, a comunidade escolar esta dirigida para o desenvolvimento maior e de suma relevância, para que os alunos tenham capacidade de adquirir o saber da tecnologia que é passada é preciso ser aplicada, assim o poder de conquista de suas idéias, é associada as novas tecnologias. Essa inovação pode ser encontrada

e usada dentro e fora da escola em vários aparelhos de meios de comunicação, com diz Barbosa e Murarolli(2013,p.44):

Assim, as tecnologias de informação e comunicação são fundamentais para o crescimento e desenvolvimento e por isso podemos citar diversos aparelhos, dentre eles os computadores convencionais, os notebooks, os novos tablets, celulares e smartphones, as inovadoras lousas digitais, dentre diversos outros. Dentre as tecnologias neles utilizados, podemos citar ainda a internet, os SMSs, os softwares educativos, jogos computadorizados, e até mesmo a inovadora realidade aumentada. Todos estes estão presentes na vida das pessoas em pequena ou na maioria do tempo, e a educação/escola deve utilizar dessas ferramentas como instrumentos de otimização do ensino.

No entanto Lopes, Santos, Ferreira e Brito (2011,p.178) relatam que "A utilização das novas tecnologias nos possibilita uma reflexão crítica da realidade como novos espaços geradores de inovações", com isso não se perder a capacidade particular de aprender.

2.2. O uso de plataformas educacionais

A plataforma educacional é um conceito com diversas aplicações, no dicionário de sinônimos na área da política plataforma significa programa, já educacionais faz menção à educação, didática pedagógica, então as Plataformas Educacionais ou Plataformas e ambientes virtuais de aprendizagem proporcionam a criação de aulas. Referem-se à tecnologia utilizada para a criação e desenvolvimento de jogos de diversas disciplinas na *Web*, com o intuito de melhorar o ensino e aprendizagem dos aprendizes.

O conceito de plataforma educacional que é usado no campo da tecnologia é um sistema que permite que diferentes aplicativos executados no mesmo ambiente, os quais os usuários acessem através da *Internet*. O uso desse ambiente é utilizado na educação à distância, a fim de tentar igualar as condições de aprendizagem em sala de aula , segundo o site da Enciclopédia Culturama (2013).

Cada plataforma pode apresentar diferentes características, tipicamente permitem a interação entre alunos e destes com o professor. Há nesse ambiente distribuição de informações, a troca de idéias e experiências, aplicação e experimentação do que foi aprendido, avaliação do conhecimento de cada aluno.

A maioria das plataformas oferece uma série de ferramentas e recursos gratuitos ou pagos. Pode variar do tipo material de acordo com o seu estilo de aprendizagem ou sua metodologia de ensino e que podem ser adotadas na escola.

Com o uso dos ambientes virtuais permitiremos os alunos haja personalização do ensino, singularizando o ensino fazendo com que haja maior rendimento, melhorando aprendizado e assim os resultados serão positivos. Consequentemente quando há maior envolvimento dos alunos as notas e desempenho são maiores, com isso temos uma fase de sucesso e interesse e dedicação dos que estão estudando.

2.2.1. Plataformas educacionais de educação Infantil e Fundamental

2.2.2. Plataforma da *Escola Games*

A *Escola Games* de Uberlândia - MG, por exemplo, é uma plataforma *on-line* gratuita de jogos educativos, que oferece mais de 60 jogos para que crianças de 4 á 12 anos aprendam conteúdos relacionados a matemática, português, inglês, geografia, história, conhecimentos gerais, ciências e meio ambiente, que são abordadas em disciplinas no ensino Infantil e Fundamental I e com acompanhamento pedagógico. Logo abaixo se encontra a imagem da página inicial desta plataforma:

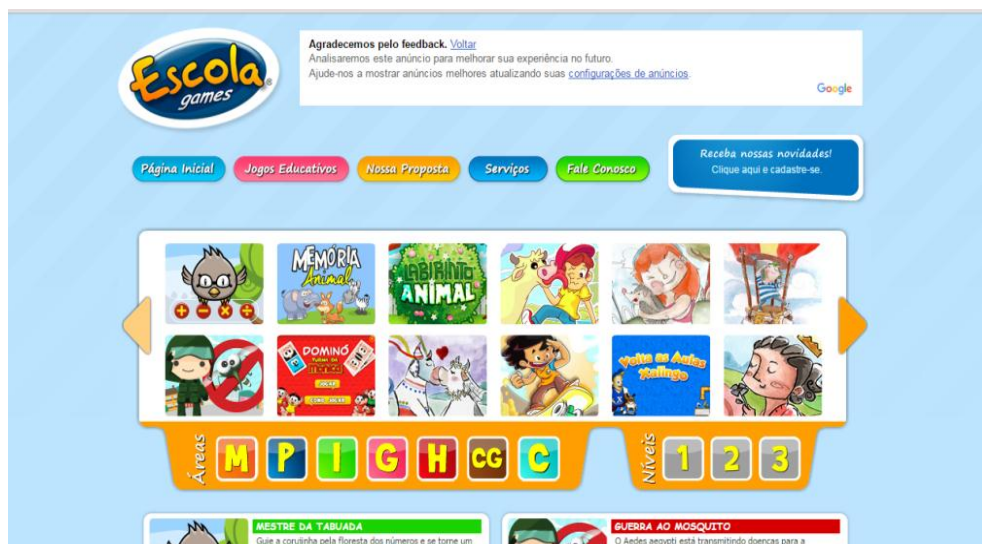


Figura 1 – Escola games:jogos educativos
Disponível em: <http://www.escolagames.com.br/jogos.asp>
Acesso em: 19 jul. 2016

2.2.3. Plataforma da *KIDUCA*

A KIDUCA de Sorocaba -SP, outra plataforma educacional, que pode ser vista na imagem abaixo é umas das plataformas mais completas do Brasil, sendo muito adotada nas escolas, todavia esta é paga, então a escola contratante, compra a plataforma e começa a utilizar através de um *login* e de uma senha de acesso. A plataforma do KIDUCA é baseada em games e fundamentada nas diretrizes curriculares. Tal plataforma conta com mais de 1.500 atividades lúdicas de matemática, português, inglês, geografia, história, conhecimentos gerais e ciências, a proposta desta é fazer com que haja uma interação entre professor e aluno, onde possui motivação no aprendizado, lições de casa digitais e diversas atividades para educação integral, e a educação a distancia.



Figura 2 – KIDUCA

Disponível em: <http://www.kiduca.com.br>
Acesso em: 19 jul. 2016

2.2.4. Plataforma da EDUCACROSS

A EDUCACROSS de Ribeirão Preto – SP, é também uma plataforma educacional que é adota na escola, sobretudo na educação fundamental, o contrato da mesma é pago. O lema é fazer com que os alunos aprendam brincando e divertindo, o aluno ter autonomia, adaptatividade, e possui um acompanhamento pedagógico, com disciplinas de matemática, português, inglês, geografia, história, conhecimentos gerais, ciências.



Figura 3 – educacross
Disponível em: <http://www.educacross.com.br>
Acesso em: 19 jul. 2016

2.2.5. Plataforma de **JOGOS EDUCANDO.COM**

Já a JOGOS EDUCANDO.COM, é uma plataforma educacional que conta com jogos em 2D e 3D, a qual pode ser utilizada desde os anos iniciais até o 6º ano em diante, ela é subdividida em sete níveis, nas seguintes matérias: ciências, português, matemática, idiomas, geografia e história, lógica, informática e no ultimo nível abrange ensino fundamental II, os quais se encontram logo abaixo na figura, para adquiri-la é necessária comprá-la.



Figura 4 – Jogoseducando.com
Disponível em: <http://www.jogoseducando.com.br/início>
Acesso em: 19 jul. 2016

2.2.6. Plataforma da **PLINKS**

A PLINKS é uma plataforma de aprendizagem lúdica que envolve estudantes e educadores, planejada para alunos do 2º ao 5º ano do ensino fundamental, auxiliando nas competências e habilidades fundamentais do letramento e numeramento, os objetos digitais oferecidos só dialogam diretamente com o imaginário infanto-juvenil da cultura atual.



Figura 5 – Plinks

Disponível em: <http://www.plinks.com.br>

Acesso em: 20 jul. 2016

As plataformas Educacionais são úteis nas escolas, a maioria delas possui a mesma proposta, a qual se resume em fazer com que a criança se divirta e aprendam brincando, possuem um público alvo. Esta pressão por uma aprendizagem eficaz, fazer com que os alunos se desenvolvam sua autonomia desde pequenos, a começar no Ensino Infantil até o Ensino Fundamental.

2.3. Plataformas educacionais para o Ensino Médio

2.3.1. Plataforma MECFLIX

O MEC criou uma plataforma para ajudar alunos a estudarem para o Exame Nacional de Ensino Médio (ENEM), o MECFLIX, nesta são encontrados vários conteúdos relacionados à: Ciência da natureza e suas tecnologias, Ciência humana e suas tecnologias, Linguagens, códigos e suas tecnologias, Matemática e suas tecnologias, se encontra em vídeos aulas que explicam sobre cada matéria, podendo salvar as vídeoaulas e revelá-las quando precisar. O acesso a mesma é

gratuito, basta apenas se cadastrar. O público alvo desta plataforma são pessoas que desejam fazer o ENEM para ingressarem em uma instituição de ensino de graduação, ou apenas acessam para estar por dentro do que vai cair e testar seus conhecimentos neste exame.



Figura 6 – MECFLIX
Disponível em: <http://mecflix.mec.gov.br>
Acesso em: 20 jul. 2016

Percebesse que o uso deste método de ensino que é a utilização da tecnologia da comunicação não a mudanças, em relação às questões ligadas a qualquer proposta educativa, logo, a metodologia de ensino-aprendizagem deve contextualizar a teoria e tentar chegar o mais próxima da realidade acadêmica. O ambiente da plataforma precisa transparecer planos de ensino e aprendizagem sendo um rascunho do mundo esperado e atualizar a expectativa de constituir um recurso para a inovação pedagógica.

3. É brincando que se aprende: sugestões de atividade práticas divertidas

O ato de brincar faz toda a diferença na vida de uma criança desde os anos iniciais, com isso podemos observar os benefícios em termos de aprendizagem obtidos através do uso da tecnologia. Serão mostrados exemplos sugestivos de atividades propostas para a educação infantil e fundamental, de uma forma prática e divertida.

Na figura 7, pode-se observar um jogo relacionado à matéria de matemática que está ensinando a somar de forma aleatória, para que o conteúdo fixe mais

facilmente na cabeça das crianças. São sete fases, sendo que no fim o aluno recebe um elogio pelo o bom desempenho.



Figura 7 – Jogoseducando.com

Disponível em: <http://jogoseducando.com/JOGOS/jogo-429-4-483506199152370a81f210466909c9b2>.
Acesso em: 19. set. 2016

Já no segundo exemplo, ensina-se a matéria de Português, e se trata de um jogo de formar palavras, como mostrado nas imagens. Percebe-se que a interface simula uma fábrica, servindo para ilustrar e chamar a atenção de quem está jogando. Pode-se observar que as letras ficam embaralhadas e ao lado a imagem do objeto que corresponde a palavra. A criança forma a palavra correspondente dentro dos quadrinhos e se estiver correto acenderá a lâmpada amarela, se não estiver, a vermelha e vão para a próxima fase.

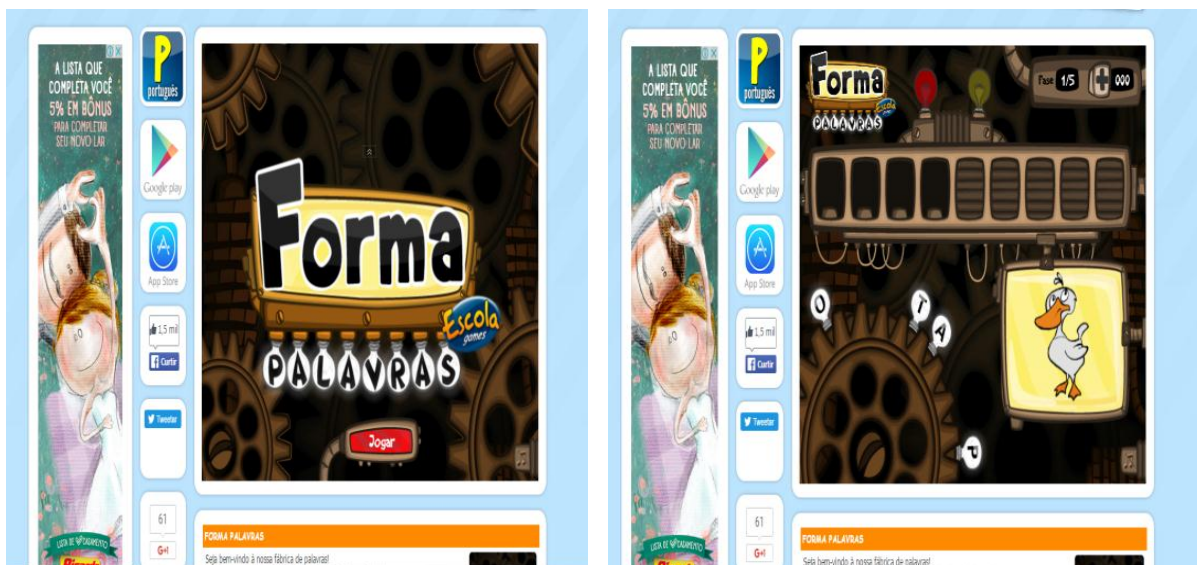


Figura 8 – Escola games:jogos educativos.

Disponível em: <http://www.escolagames.com.br/jogos/formaPalavras/>

Acesso em: 19 set. 2016

Com os exemplos citados acima, pode se constatar que com um espaço atraente, aconchegante e motivador, as crianças se desenvolvem mais facilmente, se interagindo com mais rapidez obtendo um melhor resultado nas atividades propostas.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização do lúdico no desenvolvimento das crianças vem desde muito tempo. Com o decorrer dos anos a globalização fez com que as brincadeiras e os métodos de ensino se modernizassem fazendo com que o método de ensino ficasse mais simples.

Atualmente pode-se dizer que as crianças já nascem sabendo utilizar computadores, celulares, *tablets* dentre outros meios de comunicação que necessitam do uso da tecnologia. Com isso as escolas estão tendo que evoluir para que haja uma interligação entre professor e aluno, fazendo com que caminhem juntos rumo a aprendizagem.

As novas metodologias de ensino com o uso das tecnologias faz com que a aprendizagem seja mais eficiente, tendo inúmeras maneiras de ensinar. Uma delas seria o uso das Plataformas Educacionais, nelas pode-se encontrar uma abundância de recursos em formas de jogos que englobam matemática, português, ciências, geografia, história e até as línguas estrangeiras. Contudo, nota-se que com uso

dessa tecnologia os alunos se desenvolvem rapidamente, possuindo um interesse maior ao resolver as atividades propostas pelo educador utilizando as plataformas. Logo aquela aula tradicional e entediante se torna uma aula gostosa e prazerosa para os estudantes.

Com isso, conclui-se que, o uso de recursos tecnológicos, as plataformas educacionais, ajuda as crianças a se desenvolverem mais rapidamente, fazendo com que estas se tornem cidadãos mais críticos e preparados para o mundo moderno.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Vol. 2, Brasília: MEC/SEF, 1998.

BARBOSA, Priscilla Alves; MURAROLI, Pricila Ligabó. Jogos e Novas Tecnologias na Educação. *Perspectivas em Ciências Tecnológicas*, Pirassununga, 2013.

CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vertigo*. México: Fondo de Cultura económica, 1986.

CHAVES, Isabelle Cristine Gutierrez. *Tecnologia e Infância: Um Olhar Sobre as Brincadeiras das Crianças*. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Maringá, 2014.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. *O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar*. Instituto Catarinense de Pós-graduação,[s.d].

Escola Games. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/>>. Acesso em: 19 jul. 2016.

Educacross. Disponível em: <<http://www.educacross.com.br>>. Acesso em: 19 jul. 2016.

Jogos Educando. Com. Disponível em: <<http://jogoseducando.com/>>. Acesso em: 19 jul. 2016.

KIDUCA. Disponível em: <<http://www.kiduca.com.br/>>. Acesso em: 19 jul. 2016.

LOPES, Alzeni Ferreira. et al. *O Desafio do uso da TIC na educação infantil*, n.34,p170-184,set.2011.

LÚDICO. In: FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Mini Dicionário Aurélio*. 8. ed.rev. e aum.,Rio de Janeiro: POSITIVO, 2010.

MECFlix. Disponível em: <<http://mecflix.mec.gov.br>>. Acesso em: 19 jul. 2016.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. *Educação infantil: muitos olhares*. 4.ed. São Paulo: Cortez, 1990.

Plinks: Aprender brincando é coisa desse Mondo. Disponível em:<<http://www.plinks.com.br/>>. Acesso em: 19 jul. 2016.

RIBAS, Jonatha Heverson; CORDOBA, Layse do Prado; ALMEIDA, S. de. *Projeto Vida: O Uso da Ludicidade na Inclusão Digital de Crianças*. Ponta Grossa, 2012.

SANT'ANA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. *A história do lúdico na educação*. Vol. 06. Universidade Cruzeiro do Sul, Florianópolis, 2011.

SANTOS, Jossiane Soares. *O Lúdico na Educação Infantil. Realize*. ed. Campina Grande. 2012.

TEIXEIRA, Hélita Carla; VOLPINI, Maria Neli. *A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola*. Centro. Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro, 2014.