

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA

Abadia Maria de Miranda

A Ludicidade na Educação Infantil: O que a tecnologia pode ajudar as crianças nessa fase?

Juiz de Fora
2018

Abadia Maria de Miranda

A Ludicidade na Educação Infantil: O que a tecnologia pode ajudar as crianças nessa fase?

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista.

Orientadora: Dr.^a Beatriz de Basto Teixeira

Juiz de Fora

2018

Miranda, Abadia Maria .

A Ludicidade na Educação Infantil: O que a tecnologia pode ajudar as crianças nessa fase? /Abadia Maria de Miranda. -- 2018.

40 f. : il.

Orientadora: Beatriz de Basto Teixeira

Coorientadora: Maria Paula Pinto dos Santos Belcavello Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade

Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação/CAEd.

Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico, 2018.

1. Tecnologia. 2. Jogos. 3. Aprendizagem. I. Teixeira, Beatriz de Basto, orient. II. Belcavello, Maria Paula Pinto dos Santos, coorient. III. Título.

A Ludicidade na Educação Infantil: O que a tecnologia pode ajudar as crianças nessa fase?

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista.

Aprovada em 15 de dezembro de 2018.

BANCA EXAMINADORA

Dr.^a Beatriz de Basto Teixeira - Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora

Me. Thomaz Spartacus Martins Fonseca
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedico este trabalho ao meu companheiro de vida Márcio pelo apoio incondicional em minha caminhada e aos meus queridos alunos por contribuírem a fim de que esse projeto se concretizasse e fosse primordial na minha especialização. A vocês, muito obrigada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por ter me dado forças para chegar até aqui durante a minha formação. A Universidade Federal de Juiz de Fora por abrir portas para a realização desse curso e a todos da Escola Infantil “Vovó Júlia” para a concretização e o apoio deste projeto.

O educador já não é mais o que educa, mas o que, enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa. Ambos, assim, se tornam sujeitos do processo em que crescem juntos.(FREIRE, 2005, p.79).

RESUMO

Conclui-se através do presente trabalho do curso de especialização sobre Tecnologias da Informação e Comunicação para o Ensino Básico (TICEB) realizado na Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF-CEAD), foi realizado em quatro etapas: memorial, portfólio com relato de atividades, projeto parte I e projeto parte II. O projeto em questão teve como finalidade a ludicidade digital educação infantil e o que a tecnologia pode ajudar na aprendizagem das crianças nessa fase. O intuito dessa abordagem é fazer uma relação entre a aprendizagem e a tecnologia, o uso desses recursos dentro e fora da sala de aula e como isso constroem e ampliam o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos. Este projeto foi desenvolvido na Escola Infantil “Vovó Júlia”, pertencente à rede privada de ensino da cidade de Conselheiro Lafaiete onde atuo há seis anos. Para a realização do mesmo, trabalhei com uma turma multisseriada de 1º e 2º períodos da Educação Infantil e fiz intervenções com os eixos de Artes Visuais, Linguagem Oral e Escrita e Matemática, todos trabalhados de forma interdisciplinar. Foram utilizados para o desenvolvimento das atividades o notebook e o computador, além de sites e blogs para busca de jogos de interesse dos alunos. A avaliação foi de maneira processual e contínua através da interação, observação, mediação e diálogo entre o professor e os alunos. Assim, pude constatar que os jogos lúdicos digitais possibilitam e ampliam novas formas de aprendizagem contribuindo para o processo educacional da criança e garantindo uma compreensão de mundo mais relevante e enriquecedora criando novas habilidades a favor da educação.

Palavras – chave: Tecnologia, jogos, aprendizagem.

ABSTRACT

The present work for the conclusion of the specialization course on Information and Communication Technologies for Basic Education (TICEB), held at the Federal University of Juiz de Fora (UFJF-CEAD), was carried out in four stages: memorial, portfolio with activities reporting , project part I and project part II. The project in question aimed at digital ludicity in early childhood education and what technology can help in the learning of children in those phases. The purpose of this approach is to make a connection between learning and technology, the use of these resources inside and outside the classroom, and how this builds and expands student development and learning. This project was carried out at the "Vovó Júlia" Children's School, belonging to the private education network of the city of Conselheiro Lafaiete where I have been working for six years. For the accomplishment of the same, I worked with a multisseriada class of 1 ° and 2 ° periods of the Infante Education and I made interventions with the axes of Visual Arts, Oral and Written Language and Mathematics all worked of interdisciplinary form. The notebook and computer were used for the development of activities, as well as websites and blogs to search for games of interest to students. The evaluation was procedural and continuous through interaction, observation, mediation and dialogue between teacher and students. Thus, I could see that digital games allow and extend new forms of learning contributing to the educational process of the child and ensuring a more relevant and enriching understanding of the world creating new skills in favor of education.

Keywords: Technology, games and learning.

SUMÁRIO

1- MEMORIAL	11
2-RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS	13
2.1- Tecnologia da Informação e Comunicação I.....	13
2.2- Tecnologia da Informação e Comunicação II.....	15
2.3- Educação por Internet.....	16
2.4- Processos Cognitivos.....	17
2.5- Computador em sala de aula.....	18
2.6- Gestão Escolar Informatizada.....	19
2.7- Técnicas e métodos para o uso das TICs em sala de aula.....	20
2.8- Produção do Material Pedagógico.....	23
3- PROJETO DE TRABALHO	24
3.1- Tema.....	24
3.2-Título.....	24
3.3-Identificação de um problema.....	24
3.4-Levantamento de hipóteses e soluções.....	25
3.5-Mapeamento do aporte-teórico científico.....	26
3.6-Definição e descrição do produto.....	27
3.7-Documentação e registro.....	30
3.8-Descrição e análise dos resultados.....	36
REFERÊNCIAS	38
APÊNDICE A – Bilhete enviado para os pais	40

MEMORIAL

Com advento das novas tecnologias, crescem também novas práticas de ensino que vêm beneficiando todas as instituições de ensino.

Hoje, as aulas se tornaram mais atrativas e dinâmicas e ajudam no aprendizado dos alunos.

Na Educação Infantil que é a área em que leciono atualmente, vejo que a tecnologia muda completamente os olhares dos alunos para novos saberes, pois reforça a interação dos mesmos com o ambiente ampliando o seu processo de ensino-aprendizagem.

Ao iniciar minha especialização na área de Tecnologia da Informação e Comunicação para o Ensino Básico, confesso que tinha um pouco de resistência por se tratar de tecnologias em sala de aula principalmente por englobar o universo da Educação Infantil. A resistência maior era como aproximar esses alunos frente as novas tecnologias sem prejudicá-los nas atividades que envolvam a ludicidade e sem perder sua essência.

Iniciei minha carreira na área da educação aos 19 anos como monitora educacional em uma escola de educação inclusiva no município de Conselheiro Lafaiete. Neste mesmo local, tive uma experiência dando aula de informática para as crianças especiais.

Depois desta incrível experiência, comecei atuar na area da educação infantil em três escolas privadas da minha cidade. E, em uma delas trabalho até os dias de hoje na qual estou há quase 6 anos.

Sou professora de uma turma multisseriada (1º e 2º períodos) na qual trabalho com a pré-alfabetização dos mesmos.

Antes de iniciar minha especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação para o Ensino Básico (TICEB), tive muita resistência de desenvolver atividades com uso de recursos tecnológicos que pudessem desenvolver juntamente com as crianças nessa fase. Minha resistência maior, é que as crianças de hoje, estão precocemente ligadas a tecnologia e diante de seu uso contínuo e excessivo, infelizmente elas estão perdendo sua principal fase: O brincar.

Hoje em dia, os pais deixam seus filhos ligados em uma tela de celular, tablet, computador, televisão e smartphone desde muito cedo. Ainda bebês, percebo que as crianças estão entretidas por uma mini tela assistindo vídeos para que seus pais desenvolvam suas atividades do dia-a-dia. E, com isso esquecem de brincar com seus filhos perdendo então essa fase tão importante na vida deles.

Quando eles iniciam sua vida escolar, percebe-se que eles têm dificuldade em desenvolver atividades mais lúdicas no seu cotidiano por falta de acompanhamento dos pais e esquecendo o valor e a essência da infância em sua vida.

Dito isso, como professora procuro resgatar essa fase e trabalhar atividades que desenvolvem mais o lúdico com meus alunos. Brincadeiras essas que, fazem com que eles desenvolvam valores, pensamento crítico e diversão para os mesmos.

Durante minha especialização, pude entender o quão importante é utilizar recursos tecnológicos de uma maneira mais atrativa, inteligente e inovadora para o universo infantil.

Na escola que atuo, trabalhamos com os alunos com jogos lúdicos digitais, nos quais eles têm um profissional que supervisiona essas aulas e observa-se o interesse deles em aprender e aprimorar seus conhecimentos através dessas atividades.

É importante salientar também que o processo cognitivo deles durante a execução dessa atividade, melhora seu processo de aprendizagem em sala de aula além, de enriquecer como indivíduo.

Ao desenvolver e explorar esses recursos, as crianças desenvolvem o raciocínio lógico, o pensamento, a linguagem e a memória contribuindo em seu desenvolvimento na aprendizagem tornando assim um processo educacional contínuo e enriquecedor para os mesmos.

Figura 1: A Tecnologia em sala de aula: Quais os benefícios para a aprendizagem?



Fonte: <https://novaescola.org.br/conteudo/5344/a-base-quer-a-tecnologia-na-sua-disciplina-e-agora>

Sendo assim, notou-se que as tecnologias e os recursos digitais podem sim ser trabalhados de maneira única e interativa.

Essas atividades foram introduzidas no cotidiano dos alunos e fazem com que o professor busque novas formas de trabalhar em sala de aula, trazendo essas novas metodologias para que sua rotina seja mais dinâmica, atrativa e coerente, fazendo um elo com o que já é trabalhando a fim de chegar a denominadores comuns. De modo que se desenvolva novas práticas pedagógicas que ampliem o conhecimento do aluno e transformem sua vivência nesta fase tão essencial de sua vida.

Figura 2: O jogo, o brinquedo e a brincadeira no processo de desenvolvimento da criança.



Fonte: encontrandoapaz.blogspot.com/2017/07/o-jogo-o-brinquedo-brincadeirano.html

2. RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS

2.1- Tecnologia da Informação e Comunicação I

A atividade relacionada abaixo está relacionada a disciplina Tecnologia da Informação e Comunicação I ministrada pelo professor Octavio Silvério de Souza Vieira Neto e os tutores professor Walter Alexandre Oliveira Bicalho.

Diante dos estudos relacionados a esta disciplina pode observar a importância das tecnologias a favor da educação em sala de aula e suas contribuições para o aprendizado não apenas dos alunos, mas, de toda equipe escolar.

“Todo sujeito, para vivenciar o processo pedagógico, é convocado a participar na/da rede, sendo impraticável um mero assistir.” (Pretto; Pinto, 2006, p.26)

Os autores afirmam que, todo o educando ao se sujeitar do processo pedagógico tem o direito da inclusão das tecnologias fazendo o uso delas e não sendo apenas um mero expectador.

Desta forma, saliento as facilidades e as possibilidades nas práticas dos docentes além, de tornar as aulas mais dinâmica e atrativas de modo que elas se interagem a favor do processo social e intelectual de cada discente.

Com isso, o Plano de Ação Pedagógica Inovadora (PAPI) que foi desenvolvido nesta disciplina e desenvolvida em grupo de aluno do Polo de Conselheiro Lafaiete e Ubá iniciamos o projeto: A UTILIZAÇÃO DO FACEBOOK COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM no qual teve como finalidade promover estratégias de ensino como forma de aprendizagem construtiva e colaborativa e/ou recursos de ensino utilizado contribua para o sucesso do aprendizado dos alunos.

Esta atividade se iniciou a partir da semana 7 entre os meses de novembro a fevereiro de 2018 sendo a última atividade da disciplina e que, antecederam a construção do Wiki, através de chats e estudos de caso, respectivamente.

Nela destacamos o papel importante das redes sociais, em especial o Facebook como uma ferramenta meramente pedagógica quando se é usada de forma contundente e que facilitará no processo educacional do educando.

Diante da popularidade do Facebook percebe-se a necessidade de compreendê-lo não apenas como um espaço virtual de relacionamento, mas também como um ambiente de aprendizagem, os professores poderão inserir esta ferramenta nos planos de ensino e/ou aula, o que estimulará a motivação e interesse dos alunos lhes proporcionando maior autonomia, interatividade e significação na construção de uma nova plataforma de ensino.

Este Plano de Ação foi desenvolvido para o público do 8º ano das séries finais do Ensino Fundamental, respeitando a política de adesão ao Facebook e desenvolvido de forma interdisciplinar bem como a possibilidade da utilização dessa ferramenta em horários vagos com a finalidade de reforçar, construir e contribuir em novas aprendizagens.

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) 9.394/96:

A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. (LDBN, art 2º, 1996)

Desta forma, negar aos educandos a conscientização e apropriação das tecnologias e mídias digitais como ferramentas de ensino-aprendizagem, no atual contexto social, é desfavorecer o seu pleno desenvolvimento, sua formação cidadã e desqualificá-los para o mercado de trabalho numa sociedade que exige sujeitos modernos a medida que se moderniza.

Quanto ao seu produto final, foi esperado que este projeto em ação despertasse o interesse e a participação ativa dos alunos de modo que usassem a rede social como uma ferramenta tecnológica como fins educativos ampliando os seus conhecimentos e melhorando o seu desempenho escolar.

2.2- Tecnologia da Informação e Comunicação II

A atividade foi desenvolvida na disciplina Tecnologia da Informação e Comunicação II ministrada pelo professor Octávio Silvério de Souza Vieira Neto e com orientação da tutora professora Roberta Müller Sacafuto Scoton e foi realizada nos períodos de março a junho de 2018.

Nesta disciplina pude desenvolver várias atividades que ainda não tinha conhecimento ao longo da minha carreira como docente e contribuíram muito para a minha formação academia.

As metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa. (Moran,2014,p.3)

De acordo com Moran as novas metodologias devem ser assistivas e sempre com objetivos alcançados visando sempre a participação ativa dos alunos para favorecer e beneficiar a aprendizagem dos mesmos com ferramentas que possibilitam a interação, comunicação e evolução das atividades a serem desenvolvidas.

As Tecnologias de Informação e Comunicação abrem um leque de possibilidades e oportunidades quanto a melhoria e a qualidade do ensino dos nossos favorecendo e buscando mais interação no processo de ensino-aprendizagem de cada discente.

Para esta disciplina, foi desenvolvida o Plano de Ação Pedagógica Inovadora (PAPI) realizada na semana 9 entre os meses de maio a junho de 2018 que consiste em reestruturar e ampliar o Plano de Ação Pedagógico Inovador realizada a disciplina da Tecnologia da Informação e Comunicação I (Tic I) utilizando uma rede social fazendo uma junção com a metodologia da Sala de aula Invertida.

Com isso, complementei o plano de ação desenvolvido na disciplina Tic I com o tema:

A UTILIZAÇÃO DO FACEBOOK COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM E RECURSOS TECNOLÓGICOS UTILIZADOS NAS TICs utilizando as plataformas de aprendizagem que foram apresentadas ao longo desta disciplina:

- Utilização da plataforma Powtoon: Para criação de vídeos de animação e publicado no Youtube e Facebook, respectivamente.

-Criação de um blog, site ou Ava colocando os conteúdos abordados nas disciplinas em sala de aula.

Utilizando os três momentos nesta modalidade de ensino: Interação professor e aluno, o trabalho colaborativo e o uso da tecnologia como recurso de trabalho favorecendo assim, um trabalho produtivo e dinâmico em sala de aula.

Desta forma, a finalidade e os resultados esperados deste Plano de Ação visa que os educandos aprendam utilizar as ferramentas tecnológicas para fins educativos; ocorra maior interação entre educandos e educadores das disciplinas trabalhadas promovendo certo grau de confiabilidade entre eles ocorrendo a construção de um conhecimento mais amplo, interdisciplinar e o aprendizado dos educandos sejam estimulados aumentando o desempenho escolar e interatividade frente a essas novas ferramentas que facilitam e enriquecem o trabalho.

2.3 - Educação por Internet (Atividade final conjugada com a disciplina Processos Cognitivos)

A disciplina foi realizada entre os meses de novembro a dezembro de 2017 ministrada pelo professor Reginaldo Fernando Carneiro e com a tutoria do professor Thomaz Spartacus Martins Fonseca com objetivo de discutir temas como: discutir sobre a Educação à Distância, a utilização da internet pelas Crianças, o Cyberbullying e as Redes Sociais na educação.

Escolas não conectadas são escolas incompletas (mesmo quando didaticamente avançadas). Alunos sem acesso contínuo às redes digitais estão excluídos de uma parte importante da aprendizagem atual: do acesso à informação variada e disponível on-line, da pesquisa rápida em bases de dados, bibliotecas digitais, portais educacionais; da participação em comunidades de interesse, nos debates e publicações on-line, enfim, da variada oferta de serviços digitais. (MORAN, 2012, p. 9 e 10)

Moran destaca que quando as escolas não têm um elo de ligação com a tecnologia, elas se tornam vazias, incompletas e, para os alunos sem ter acesso e utilização dessa ferramenta sua aprendizagem fica restrita além de sua vivência com o mundo fique limitada.

Na disciplina Educação por Internet como este processo favorece no processo educacional de cada aluno firmando também a importância do ensino a distância e suas singularidades e os leques de oportunidades que este ensino possui além de entender melhor sobre esse recurso que, para muitos ainda é discriminatório.

Destaca-se também o Cyberbullying que é um tema bastante retratado nos dias atuais e que faz alerta a nós educadores que tem o papel de conscientizar e sensibilizar nossos educandos.

A atividade conjugada com a disciplina Processos Cognitivos foi realizada em dezembro de 2017 através de uma Proposta de Intervenção com o tema Intolerância Religiosa.

O presente trabalho foi proposto para uma turma de 9º ano do Ensino Fundamental da rede pública de ensino que tem como objetivo: Levantar questões através de um grupo criado no facebook a fim de discutir entre grupos culturais suas experiências e vivências diante da sua religião. A rede social usada para esta intervenção será o Facebook e realizada em diferentes momentos/etapas de ensino, tendo como forma de avaliação qualitativa e quantitativa, de acordo com o desempenho de cada aluno.

2.4 - Processos Cognitivos (Atividade final conjugada com a Disciplina “Educação por Internet”)

A disciplina Processos Cognitivos foi trabalhada entre os meses de novembro a dezembro de 2017 foi ministrada pela professora Thais Sampaio e com a orientação da professora/tutora Elenize Aparecida Freitas Valle.

Nesta disciplina pode entender que este processo se caracteriza no aprimoramento e apreensão de conhecimentos adquiridos que permitem que os indivíduos tenham melhor uma

compreensão da leitura de mundo, envolvendo o pensamento, a linguagem e a memória, contribuindo e facilitando assim o processo de aprendizagem.

“Por outra parte, a aprendizagem estratégica pode e deve ser ensinada ao aluno desde a Educação Infantil, mediante modelado, da formulação de perguntas sobre o processo de aprendizagem, ao processo de solução do problema colocado.”(VALDÉS,2003,p,5)

A autora defende que, novas estratégias de aprendizagem devem ser desenvolvidas desde a primeira fase escolar. É na Educação Infantil que devemos instigar as crianças a elaboração de perguntas durante se processo de aprendizagem assim, a criança terá mais facilidade no processo de investigação e solução do problema proposto.

Como foi descrito no portfólio da disciplina Educação por internet foi desenvolvida uma atividade fazendo junção com a de Processos cognitivos Desta forma, a junção das mesmas foi realizada a atividade “Intolerância Religiosa” que tem como finalidade incluir pessoas como especialistas e alunos a fim de trocar suas experiências e fatos que abordam o seguinte tema e desenvolver estratégias e formas de avaliação para cada discente.

2.5- Computador em Sala de Aula

A disciplina foi realizada entre os meses de janeiro a fevereiro de 2018 com o apoio do professor Reginaldo Fernando Carneiro e o tutor professor Thomaz Spartacus Martins Fonseca.

Destaca-se que o computador em sala de aula é uma ferramenta muito importante quando se é bem utilizada em favor da aprendizagem contínua e enriquecedora para os alunos.

Infelizmente, há uma grande resistência por parte de alguns professores por acreditar que eles podem substituir-nos em sala de aula. Mas, acredito que essa ferramenta veio para complementar e facilitar em nossas práticas pedagógicas, tornando nossas aulas mais dinâmicas e participativas.

Tupy (2015) acredita que os jogos digitais estão cada vez mais presentes no imaginário das pessoas nos dias atuais. Eles podem aparecer em diversos lugares e funções e professor pode incorporar e intensificar a gamificação em sala de aula empregando esses recursos de forma interdisciplinar buscando novas formas de aprender.

Sendo assim, relata -se uma atividade que foi muito produtiva nesta disciplina: A Gamificação em Sala de Aula. A mesma foi realizada na semana 3 entre os dias 11 e17 de

fevereiro de 2018, antecedendo a atividade do questionário e sucedendo o fórum sobre fotografia.

Esta atividade atribui-se em forma de um texto dissertativo que teve como título: Gamificação em Sala de Aula: Um novo recurso para a aprendizagem.

Para a sua construção, foi utilizado recursos que foram apresentados ao longo da disciplina trazendo elementos que foram baseados através do texto: Gamificação em Sala de Aula e os vídeos: O que é Gamificação e Gamificação na educação.

Durante a realização do texto dissertativo e feita uma abordagem concisa destes materiais é notório afirmar que a Gamificação por meio de jogos pode contribuir para a aprendizagem em sala de aula que visa sempre os seus elementos principais para tornar o jogo atrativo, interativo e produtivo para o estudante.

2.6- Gestão Escolar Informatizada.

A disciplina Gestão Escolar Informatizada foi realizada entre os meses de janeiro a março pela professora Rita de Cássia Oliveira e sob orientação da tutora Carla Silva Machado. A mesma foi dividida por quatro unidades:

- Unidade I: Gestão Escolar Informatizada
- Unidade II: Informações e a gestão em instituições educacionais
- Unidade III: Softwares para gestão escolar
- Unidade IV: Softwares para gestão escolar: Grandes Sistemas Informacionais para implementação de políticas.

Oliveira (2014) destaca que a gestão escolar informatizada compõe através de uma base de dados que pode ser utilizada por uma gestão democrática. A comunidade escolar pode fazer o uso desde dados. Dados e registros como este põem contribuir para organização interna da escola e fazer o cumprimento dos deveres da instituição e proteger os direitos dos alunos.

Ao longo desta disciplina, entende-se como os sistemas educacionais como o SisLame, Educacenso, entre outros podem contribuir e facilitar na modernização administrativa e financeira escolar diminuindo o trabalho burocrático além de fornecer os dados da escola para o governo de forma prática, segura e eficiente.

Vale lembrar também que nesta disciplina pude entender ainda mais sobre o PDDE (Plano Dinheiro Direto da Escola) por meio de vídeo-aulas disponibilizado na unidade 4 além da criação de softwares para a criação desses sistemas.

A atividade que aqui será relatada será uma síntese final dos conteúdos aprendidos desta disciplina. Logo, destaca os direitos e os deveres da Gestão democrática escolar, a constituição Federal de 1988 e a LDBEN- Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional que implica uma reflexão dos sistemas informais para a coleta de informações nas instituições de ensino no nosso país.

É notório afirmar que, para ter um ensino de qualidade nas escolas precisamos ter uma gestão democrática capaz de promover a educação para todos de forma igualitária e participativa além de gerar sua gestão com planejamento junto com a sua equipe pedagógica.

Sendo assim, finalizo que esta disciplina contribuiu bastante para o meu aprendizado e minha formação enquanto docente, conheci melhor como os sistemas funcionam e como eles geram o retorno que cada instituição de ensino precisa.

2.7- Técnicas e métodos para o uso das TICs em sala de aula

Técnicas e Métodos para o uso das Tics em sala de aula foi umas das últimas disciplinas realizadas ao longo desta especialização. A mesma foi desenvolvida entre os meses de março a maio deste ano que visa construir uma compreensão através das práticas pedagógicas por meio das tecnologias da informação e comunicação e faz uma abordagem dos (multi)letramentos existentes no espaço físico da sala de aula realizada sob orientação do Professor Alexandre Cadilhe e com monitoria do professor Thomaz Spartacus Martins Fonseca.

Desta forma destaca:

A aprendizagem baseada em projetos como método de pesquisa estimula os alunos a adquirir conhecimentos e habilidades, possibilitando a interdisciplinaridade em torno de investigação de questões complexas. Os estudantes além de aprender têm a oportunidade de trabalhar em equipe e desenvolver valores. Nesse processo de construção do conhecimento, desenvolvem-se competências e habilidades para o mercado de trabalho (SANTOS, 2006; p.13)

Os autores afirmam que uma aprendizagem enriquecedora através de novas metodologias de pesquisa busca estimular os alunos a adquirirem e moldarem novos

conhecimentos e habilidades e se trabalhar elas de forma interdisciplinar, eles aprendem de forma coletiva o hábito de desenvolver valores e favorecer na construção de seus conhecimentos, habilidades e competências para sua formação profissional.

Ao longo de três semanas eu e as demais colegas de curso Elaine e Cristina elaboramos propostas pedagógicas que exploram vários recursos. Os projetos didáticos foram:

- Projeto 1: Inclusão Social visando o respeito ao idoso, utilizando plataformas digitais, vídeos educativos e ferramentas tecnológicas.

- Projeto 2: Videoclipes utilizando ferramentas digitais e outros fins.

-Projeto 3: Utilização midiática: Propagandas quanto ao seu uso em diferentes tipos de linguagem usando recursos midiáticos entre outros.

O trabalho que será relatado aqui como proposta pedagógica em sala de aula:

Tema: Videoclipes

Justificativa: Com vídeos baratos, curtos e voltados para qualquer grupo ou tribo, o Youtube é capaz de divulgar vídeos que viralizam em toda a rede, desta forma podemos utilizá-los para a conscientização e a educação de “o que postar”, “como postar” e “para quem postar”.

Público: Ensino Fundamental - Turmas 6º ao 9º ano

Tecnologias como Recursos: Computador, acesso à internet, tablet ou celular.

Objetivos:

1. Criar vídeos simples e reais buscando a divulgação de textos e trabalhos realizados em sala de aula de forma educativa
2. Aprimorar as pesquisas na rede com intuito de produzir vídeos que respeitem as diferenças sem ofender a dignidade das pessoas
3. Conscientizar a importância e a força do vídeo no intuito de educar e reeducar a sua divulgação.
4. Identificar os elementos principais para a criação dos videoclipes com a finalidade de desenvolver um trabalho criativo e produtivo para os demais colegas de classe.

Disciplinas: Português, História, Redação e Artes.

Recursos de TICs e Outros:

Como Surgiram os Videoclipes: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Videoclipe>

A história do Youtube e sua criação: <https://pt.wikipedia.org/wiki/YouTube>

Infográficos: Apresentar tutoriais na criação e edição de vídeos e canais pelo Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=XXZulnCZOBY>

<https://www.youtube.com/watch?v=5Br5TbIIFOI>

<https://www.youtube.com/watch?v=Tly0Vvk6X3Cs>

<https://pt.wikihow.com/Fazer-um-Vídeo-do-YouTube>

<https://www.tecmundo.com.br/tutorial/86422-tutorial-criar-canal-youtube-compartilha>

Power Point: Passo a passo na construção dos vídeos.

Palestra/Debate: Convidar pessoas que trabalham como influenciadores digitais (youtubers) com finalidade de trazer suas experiências através de um debate realizado na escola.

Troca de Experiências: Os diferentes temas que cada aluno utilizou para a construção do seu vídeo.

Vídeos virais na internet:

https://www.youtube.com/channel/UCFr7NmjS_AY1aynDC7BefuQ

<https://super.abril.com.br/.../os-20-virais-mais-amados-do-youtube-conteudo-extra/>

<https://www.youtube.com/watch?v=cWiPROxS2HA>

Produção de Texto dissertativo argumentativo: Deverão relatar como foi a construção do vídeo e como isso contribui para sua aprendizagem.

Trabalho Final: Apresentação dos Vídeos produzidos pelos alunos.

Vale destacar que ao criar este projeto durante este módulo pude notar que ao fazer práticas de ensino como este, as aulas são mais atrativas, dinâmicas e produtivas atende principalmente as expectativas do público envolvido e favorece para o docente novas perspectivas de trabalho.

2.8- Produção do Material Pedagógico

A disciplina Produção do Material Didático foi realizada entre os dias 12 de março a 15 de abril pela professora Olga Maria Botelho Egas e orientada pelo tutor Walter Alexandre Oliveira Bicalho que visa abordar os aspectos relativos a produção de diversos através do planejamento visual e design gráfico onde valoriza a prática significativa, visual e estética do docente.

O Design gráfico está relacionado a tecnologia e sua utilização para sua produção desde a Revolução industrial. A facilidade do acesso a esses recursos, ampliam as chances de qualquer pessoa de se tornar um designer gráfico. Desta forma, aumenta-se também a quantidade de produtos que não possui muita qualidade por conta da falta de conhecimento essenciais para uma boa diagramação, estética e qualidade do produto.

Vale destacar que, o bom uso das ferramentas e programas podem melhorar a estética de cada trabalho que aqui foi desenvolvido e contribui para o trabalho do professor em sala e aula além de auxiliar no processo de trabalho de cada aluno.

O cartão pessoal, diagramação de página, capa de revista e o cartaz temático pode ajudar e muito na aparência, forma e nos conteúdos escritos além, de cada componente atribuído nos trabalhos apresentados.

O trabalho escolhido foi a capa de revista no qual construí, faz referência a minha prática como docente. Procurei atender aos apelos visuais com finalidade de interagir com o público alvo. Busquei balancear as cores, tamanho da letra, redirecionamento e posicionamento da página de revista.

Ao desenvolver este trabalho refletiu a importância de um bom planejamento e execução na confecção e diagramação desses recursos podem ser bem vistos e utilizados como cunho pedagógico.

3.0 PROJETO DE TRABALHO

3.1 Tema: Ludicidade Digital (Processos Cognitivos)

3.2 Título: A Ludicidade Digital na Educação Infantil: O que a tecnologia pode ajudar na aprendizagem das crianças nessa fase?

3.3 Identificação de um problema:

Com o avanço das tecnologias, crescem também a quantidade de crianças e o uso constante dessas ferramentas no seu cotidiano. Contudo, é notório observar o uso excessivo do mesmo fazendo com que as crianças percam o interesse das brincadeiras lúdicas que, infelizmente estão sendo esquecidas pelas novas gerações.

Infelizmente, deixamos de fazer tantas atividades sozinho ou com outras pessoas de nosso convívio por conta das novas mídias sociais que existem no mundo de hoje e esquecemos de passar momentos de lazer que fazíamos antigamente.

Como foi relatado no Memorial, os pais da atualidade estão esquecendo de brincar com os seus filhos para fazer várias atividades ao longo do dia e deixam os pequenos se entreterem frente a uma min tela, computador, videogames, entre outros recursos.

Logo, essas crianças desde muito pequenas começam a interagir com a tecnologia e “esquecem do real valor da infância. Desta forma, a criança quando chega em um instituição de ensino nos primeiros anos de vida desconhecem a real essência do brincar na sua aprendizagem e formação social.

Tenho conversado com os pais das turmas de 1º e 2º períodos da Escola Infantil “Vovó Júlia” onde atuo há quase 6 anos e percebi como os meus alunos estão ligados a sites e blogs que fazem parte do universo infantil.

Sinceramente, fiquei extremamente chateada com os relatos feitos pelos pais do alunos em questão. Os mesmos relataram que boa parte do tempo as crianças ficam diretamente ligadas em sites que não estimulem no aprendizado das crianças e sim buscam por tutorias que não fazem sentido na sua construção como indivíduo.

Ao dar aulas com jogos manuais lúdicos que exigem raciocínio lógico e pensamento crítico como, jogo da memória, quebra – cabeça, entre outros, pude notar o quando eles se cansam facilmente ao realizar essas atividades. Tanto é que são poucos os que conseguem cumprir o desafio de montar o quebra – cabeça por completo. Tendo em vista a minha preocupação, faço aqui alguns levantamentos de hipóteses que e levarão a obter soluções que podem levar a resultados satisfatórios.

3.4 Levantamento de hipóteses e soluções:

Ilude-se quem acha que o jogo serve apenas para brincar, pois dentro dos diversos jogos sempre há aprendizagem. Devido aos diferentes

modos de vida, valores e conhecimentos humanos, dentro da educação eles tornam-se um desafio interessante. Os alunos trazem para a escola conhecimentos, ideias, intuições construídas através da experiência que vivenciam em seu ambiente sociocultural, pois, “O aprendizado das crianças começa bem antes de elas frequentarem a escola. Qualquer situação de aprendizado com a qual a criança se defronta na escola, tem sempre uma história prévia” (VYGOTSKY, 1991, p.37).

Segundo Vygotsky, cada criança traz de casa ou de seu convívio pessoal sua bagagem, ou seja, seu conhecimento prévio adquirido. Com isso, esses conhecimentos devem ser trabalhados a partir dos seus primeiros anos de vida escolar. É de extrema importância que o educador tem um papel fundamental em explorar esses conhecimentos prévios e desenvolver os mesmos para que contribua no sucesso educacional de cada aluno.

Com a visão de proporcionar aos alunos nesta fase a interatividade, nos variados eixos temáticos das turmas de 1º e 2º períodos que contemplam a Educação Infantil, os jogos digitais tendem a levar o aluno a conseguirem êxito nos eixos que fazem a interdisciplinaridade com os recursos tecnológicos usado como material de estudo e, observando diretamente sua forma de aprendizagem, abrindo caminhos para a memorização de conceitos, auxiliar o professor quanto mediador de análise de resultados, aliar o conteúdo proposto com questionamentos e proporcionar ao aluno uma maior interatividade criando um ambiente “atrativo” fazendo junção com o que é desenvolvido dentro e fora de sala de aula, dando também prioridade ao seu conhecimento prévio e disponibilizando diversos jogos lúdicos digitais que possibilitam e ampliam ao aluno a construção de novas aprendizagens. O professor deverá explanar todo assunto e a ferramenta dos jogos digitais e só irá auxiliar a fixação desse conteúdo.

Constitui-se numa importante ferramenta terapêutica, permitindo investigar, diagnosticar e remediar as dificuldades, sejam elas de ordem afetivas, cognitivas ou psicomotoras. Em termos cognitivos significa a via de acesso ao saber, entendido como a incorporação do conhecimento numa construção pessoal relacionada com o fazer (BOSSA, 1994, p. 85-88)

Bossa afirma que os jogos lúdicos digitais têm a função de trabalhar todas as áreas que instigam o valor e a construção do ser humano seja ela emocional, cognitiva, psicomotora ou afetiva.

O professor por sua vez, tem o papel de medir essas ações através dessas ferramentas priorizando sempre a atenção, interação e comunicação entre ele e o seu alunado.

3.5 Mapeamento do aporte teórico-científico:

Ao fazer o levantamento dessas hipóteses, deve-se levar em conta algumas referências que irão fomentar e solucionar as mesmas. Com isso procurei trabalhar com autores que desenvolveram referenciais teóricos sobre o assunto como a autora do artigo Regiane de Fátima Franzoi Lemos, da Universidade Federal de Santa Catarina-UFSC com o artigo: O USO DOS JOGOS DIGITAIS COMO ATIVIDADES DIDÁTICAS NO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL publicado no mês e ano de julho de 2016.

O artigo em questão foi realizado através de uma pesquisa qualitativa, na qual aponta a importância dos jogos digitais com atividades interativas e de aprendizagem no processo de alfabetização. A autora aborda como existem inúmeros métodos de alfabetização e de letramento que cada docente possa buscar e utilizar para que os alunos possam alcançar seus objetivos no processo de aprendizagem educacional.

O Segundo aporte teórico foi de um artigo publicado pelos autores: Estela do Nascimento Sousa, Marcos José Ardenghi e Fátima Eliana Frigatto Bozzo que publicaram o artigo: A MATEMÁTICA NOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA CONSTRUÇÃO DE APRENDIZAGEM da Universidade Salesiano em Lins- São Paulo em meados de janeiro a junho de 2012.

Esse artigo tem como objetivo analisar a utilização de jogos e brincadeiras que possibilitam ampliar e facilitar a aprendizagem na matemática a partir de atividades propostas através de análise de resultados, alcançando os objetivos para alfabetização.

O terceiro e último referencial teórico foi realizado pela autora Sheila Thais Lüdke Neitzel da Universidade Federal do Rio Grande do Sul -UFRGS na qual defendeu sua linha de pesquisa: BRINCADEIRA E APRENDIZAGEM: CONCEPÇÕES DOCENTE NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

A autora buscou analisar em seu projeto de trabalho as concepções de professoras na Educação Infantil nas relações estabelecidas entre a brincadeira e a aprendizagem, observando as salas de aula e entrevistando professoras que lecionam na área inspirado no Método Clínico Piagetiano.

Esse foram os três referenciais teóricos que encontrei quem embasam e complementam minha pesquisa a ser defendida. Apesar que, a primeira autora trabalhou com uma turma de 2º ano do Ensino Fundamental, pude perceber que suas teorias e concepções se assemelham com o que eu almejava nesse trabalho e com a turma que leciono atualmente. Já os outros dois referenciais teóricos complementam a ideia total do trabalho a ser desenvolvido.

Ao contrário da mesma (primeiro referencial), fiz uma pesquisa através de relatos orais conversando com os pais dos alunos e uma análise de conteúdo por observações feitas nas atividades com jogos lúdicos digitais.

3.6 Definição e descrição do produto (atividade a ser realizada):

A atividade será desenvolvida pelos eixos temáticos de Oralidade e Escrita, Conceitos Matemáticos e Artes Visuais pelas turmas de 1º e 2º períodos da Educação Infantil da Escola da rede privada de Ensino Escola Infantil “Vovó Júlia” da cidade de Conselheiro Lafaiete, estado de Minas Gerais. A escola conta aproximadamente com 97 alunos no período vespertino e alguns alunos do ensino integral.

Nessa escola trabalho, com uma turma multisseriada específica onde estão matriculados 15 alunos na faixa etária de 4 e 5 anos.

A escola possui poucas ferramentas tecnológicas. Sendo 2 TVs smart, 3 notebooks, 1 data show e 1 computador e com acesso a rede wifi. Os alunos se revezam para fazer aulas de computação em três ferramentas midiáticas disponíveis e com um profissional que acompanham nessas aulas.

Objetivos Gerais:

- Pesquisar quais os jogos lúdicos que possam contribuir no processo de aprendizagem dos alunos.
- Desenvolver técnicas e métodos que irão facilitar a aprendizagem através dos jogos que serão trabalhados.
- Relatar o desenvolvimento das atividades através da observação das aulas realizadas pelos alunos.
- Promover a interação e a comunicação nos jogos que serão desenvolvidos e levar o que foi aprendido em sala de aula.

O projeto terá como etapas:

1º momento da atividade: Conhecimento prévio dos alunos:

- Roda de conversa sobre o que eles sabem sobre a tecnologia.
- Como eles utilizam essas ferramentas em casa?
- Quais são os jogos e vídeos que eles costumam assistir em casa?

2º momento da atividade: Conversa oral com os pais:

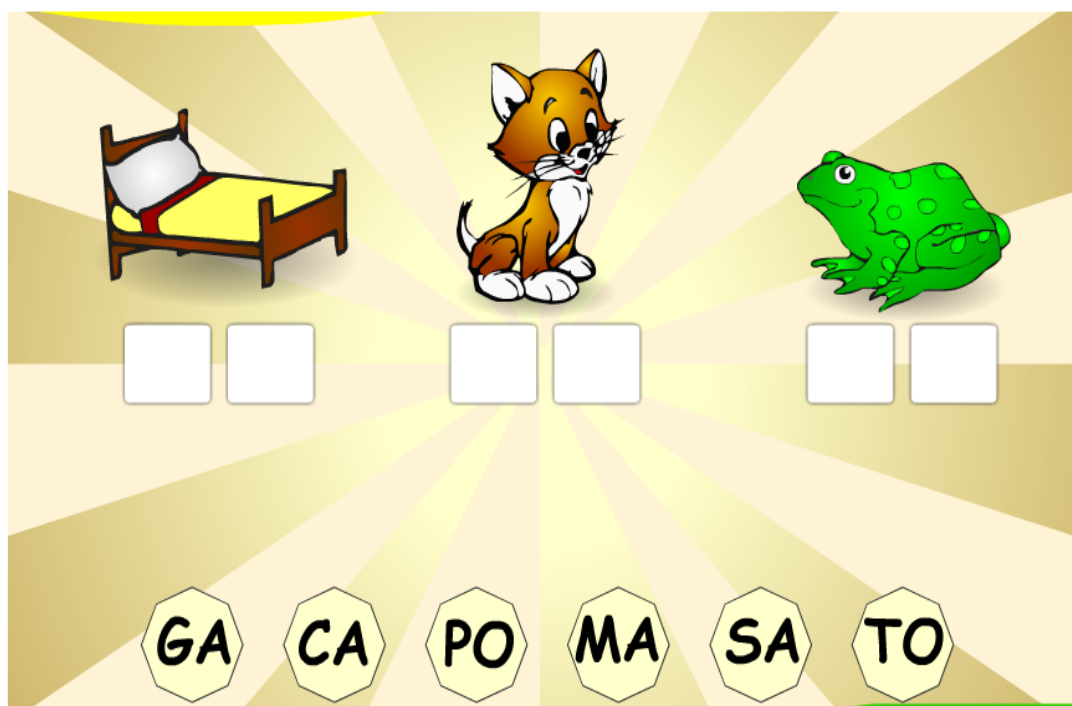
- Costumam acompanhar seus filhos na utilização dessas ferramentas de cunho digital?
- Apresentam outras atividades que sejam de interesse e que desenvolvam em família?
- Tem o costume de visitar outros sites que são educativos onde as crianças possam explorar e ampliar seu aprendizado?

Esses dois primeiros momentos, buscam a socialização e o convívio entre a escola e a família para a resolução das hipóteses apresentadas e tentar trabalhar algumas atividades através de jogos desenvolvidos em blogs e sites que estimulam e ampliam o aprendizado dos mesmos.

3º Momento da atividade: Trabalhando os jogos lúdicos digitais:

Serão inseridos três jogos:

Figura 3: Jogo de sílabas e figuras



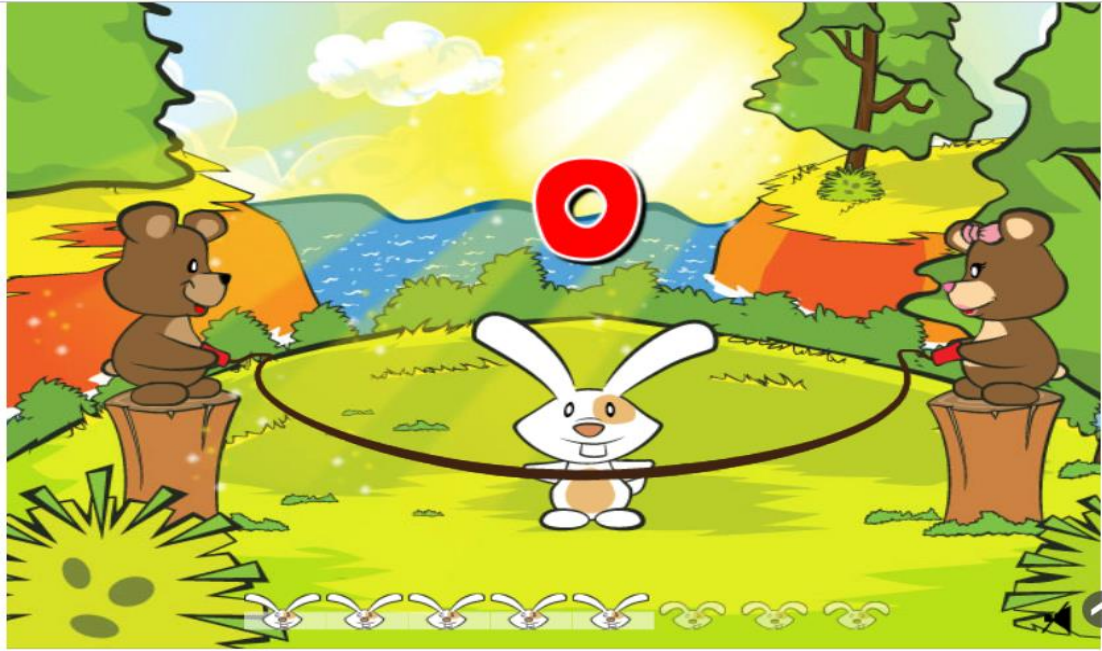
Fonte: Jogos Educativos HVirtua

Figura 4: Jogo de Quebra- Cabeça



Fonte: Escola Games

Figura 5: Jogo Aprenda a contar



Fonte: Escola Games

Objetivos Específicos:

- Identificar as sílabas que encaixam nas figuras apresentadas.
- Encaixar as peças com a finalidade de completar a figura.
- Fazer a contagem exata dos pulos do coelhinho.

Será nessa etapa que o professor irá analisar e sanar as dificuldades encontradas pelos alunos com o propósito de investigar quais são os desafios de cada jogo e o que isso transformou e contribuiu em seu aprendizado.

3.7- Documentação e registro:

No primeiro momento do projeto, realizei uma roda de conversa com os alunos sobre o que é a tecnologia pra eles, o que eles costumam utilizar essas tecnologias com sua família e que eles mais gostam quando utilizam as mesmas.

Figura 6: Alunos da turma 1º e 2º períodos da Escola Infantil “Vovó Júlia”



Fonte: própria autora

Figura 7: Conhecendo mais sobre a tecnologia



Fonte: própria autora

No segundo momento do projeto, busquei de alguns pais o que as crianças usam como recursos tecnológicos. Os mesmos relataram, que as crianças gostam muito de tutoriais de vídeos pelo Youtube, desenhos, filmes de animação e alguns jogos interativos.

Outro fato importante a se relatar, é que boa parte dos pais tem o costume de fiscalizar e orientar seus filhos aos sites que eles têm o costume de assistir. É de extrema importância falar sobre isso com os pais, para orientarem e alertarem sobre os riscos que as crianças possam ter ao acessar sites da internet que podem trazer malefícios a toda família.

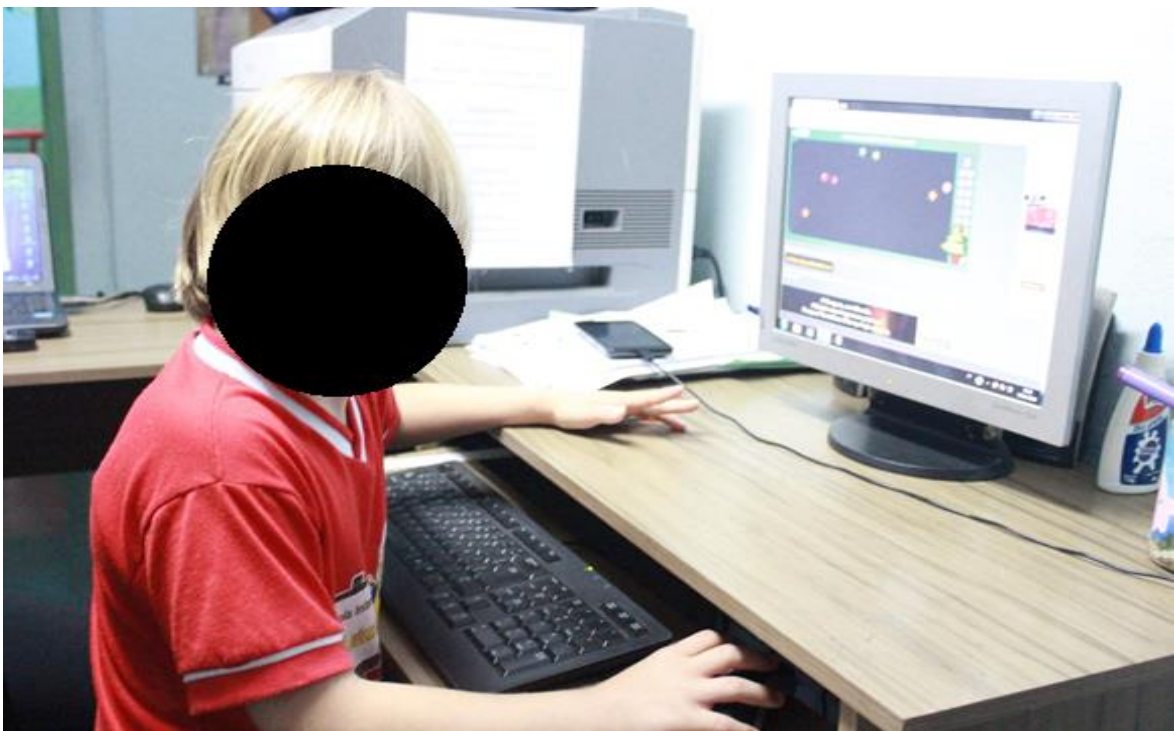
Na terceira e última parte do projeto, levei os alunos para executar as atividades que lhe foram atribuídas.

Observei que os alunos interagiram de maneira positiva na execução das mesmas, demonstrando interesse, atenção e realização em completar as atividades propostas com êxito. Alguns, ainda tiveram algumas dificuldades em usar o mouse, pois utilizam em casa apenas o celular e tablet e, os mesmos não utilizam tal artefato.

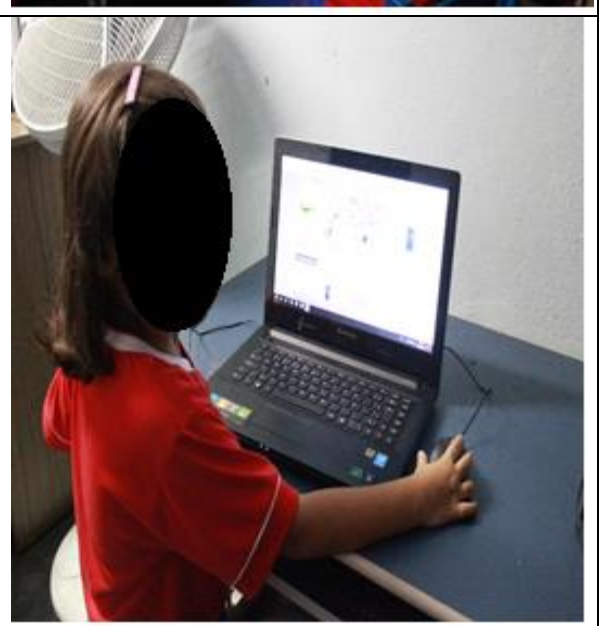
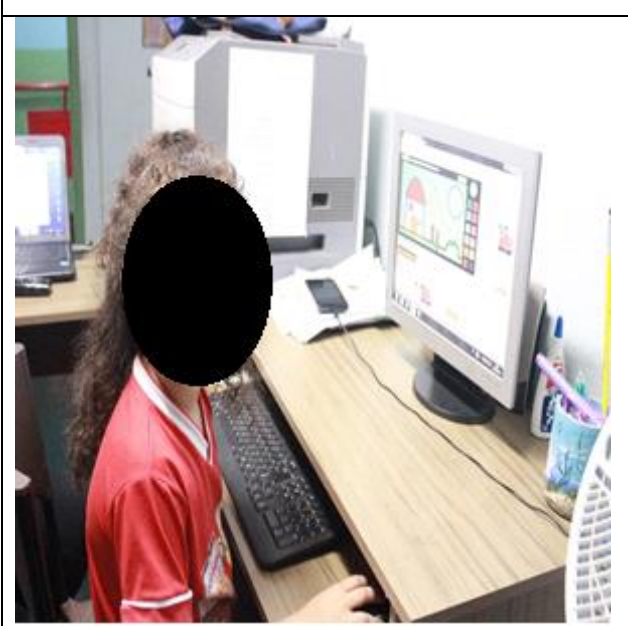
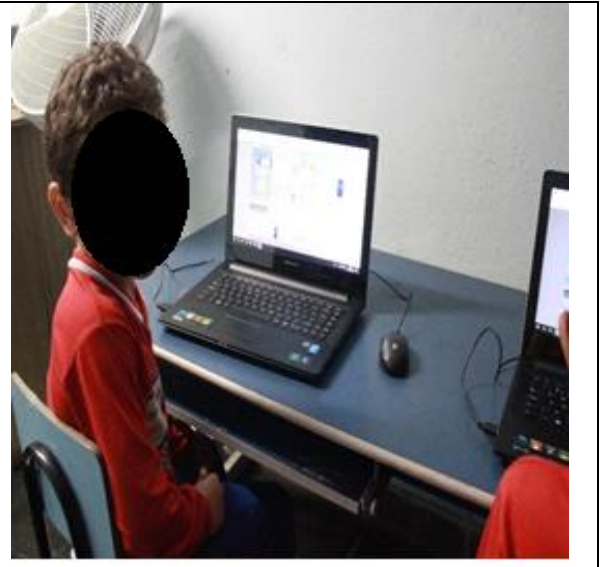
Em seguida, levei para sala de aula o que foi aprendido através dos jogos lúdicos digitais e o que isso pode levar para sua formação tanto educacional como social.

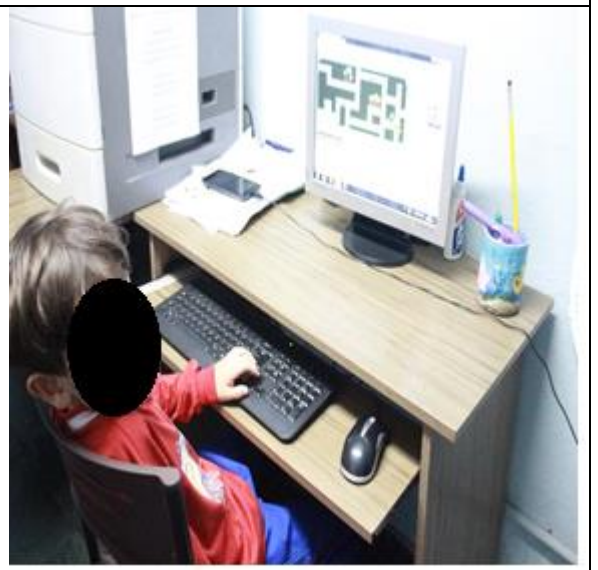
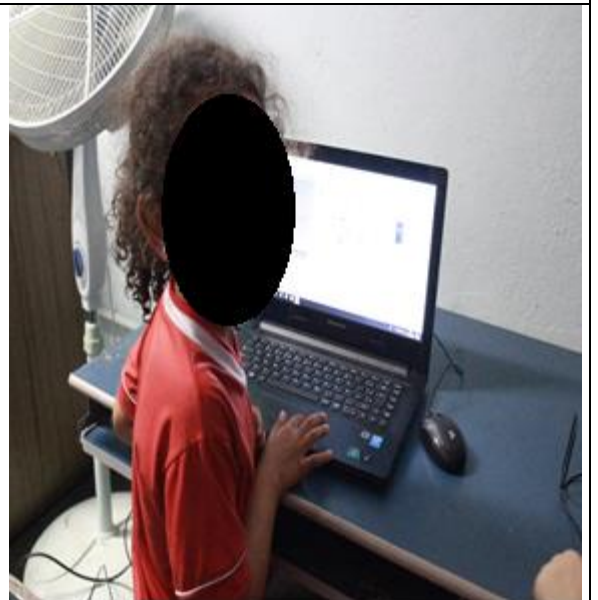
As imagens a seguir, mostram os alunos na execução das atividades onde utiliza como recurso o notebook e o computador.





O aluno da foto acima necessitou de apoio pedagógico para realizar as atividades.





3.8 Descrição e análise dos resultados:

Entender sobre a utilização do uso de recursos tecnológicos em sala de aula, para muitos docentes pode ser bastante desafiador e complicado, por isso, há muita resistência dos mesmos.

Contudo, Piaget grande filósofo do pensamento construtivista, afirma que o professor é um mediador do processo de ensino-aprendizagem e ele compete programar, orientar, proporcionar recursos e animar as diferentes atividades realizadas pelos alunos. O professor não é um mero instrutor ou um simples avaliador, ou seja, ele auxilia o aluno a relacionar novos conhecimentos e fazendo a junção com os anteriores fazendo com que o mesmo controle todo o processo de aprendizagem e transformando em novas habilidades.

Sendo assim, destacou algumas vantagens durante a realização do projeto:

- Maior facilidade na introdução e no desenvolvimento de conteúdos complexos e de difícil compreensão além, do manuseio dos recursos tecnológicos utilizados;
- Por meio dos desafios dos jogos, estimula-se o desenvolvimento de estratégias para resolução de problemas;
- Aprende-se e exercita-se a tomada de decisões rápida, bem como a avaliação dos resultados;
- Propicia com grande facilidade a interdisciplinaridade dos eixos que aqui foram trabalhados;
- Os jogos requerem a participação ativa dos alunos na construção do seu próprio conhecimento;
- Favorece a socialização entre alunos e a conscientização do trabalho em equipe;
- Promove maior engajamento por parte dos alunos que se veem mais motivados e interagem mais com as aulas;
- Estimula e exercita o raciocínio lógico e o pensamento crítico.

Durante as atividades realizadas pelos alunos e do ponto de vista como foi abordado à execução das mesmas, pude observar que os alunos mostram um grande interesse em utilizar recursos tecnológicos em favor da sua aprendizagem. Percebi que esses jogos digitais trabalham a interação com os demais colegas de classe, favorecem no seu raciocínio matemático e

exploram seu pensamento crítico, além de melhorar seu condicionamento sensório – motor, auditivo e cognitivo que, por fim, contribui para sua formação contínua didática e social.

Com esse projeto realizado será proposto para a escola uma palestra para os pais de todas as turmas com a finalidade de acompanhar as crianças frente ao uso de recursos tecnológicos durante essa fase e mostrar os resultados obtidos pelos alunos durante a realização do mesmo.

De modo geral, o professor deve estar preparado para utilizar esses recursos tecnológicos no espaço escolar, usar e aplicar essas metodologias de forma apropriada e significativa, intervir juntamente com o aluno os conteúdos abordados, modelar e aprimorar em novas ações e possibilidades de ensino.

REFERÊNCIAS

BOSSA, Nádía A. **A Psicopedagogia no Brasil: Contribuições a partir da prática**. Porto Alegre: Animed Editora, 2000.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei número 9394, 20 de dezembro de 1996.

ESCOLA GAMES. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/>>. Acesso em novembro 2018.

JOGOS EDUCATIVOS HVIRTUA.COM. Disponível em: <<http://jogoseducativos.hvirtua.com.br/tag/alfabetizacao/>>. Acesso em novembro 2018.

LEMOS, Regiane de Fátima Franzoi. **O uso dos jogos digitais como atividades didáticas no 2º ano do Ensino Fundamental**. Monografia, Pós-graduação da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Santa Catarina, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/168860/TCC_Lemos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em outubro 2018.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2014.

NEITZEL, Scheila Thaís Lüdke. **Brincadeira e aprendizagem: Concepções docentes na Educação Infantil**. Dissertação, Programa de Pós - Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRS, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2012. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/61753/000866048.pdf>>. Acesso em novembro 2018.

OLIVEIRA, Carlos Henrique de. **O jogo, o brinquedo e a brincadeira no processo de desenvolvimento da criança**. Disponível em: <www.encontrandoapaz.blogspot.com/2017/07/o-jogo-o-brinquedo-e-brincadeira-no.html>. Acesso em outubro 2018.

OLIVEIRA, Rita de Cássia. **Gestão Escolar Informatizada: Dimensões administrativa, financeira e pedagógica**. Material Didático. TICEB, FAGED, UFJF, 2018.

PRETTO, Nelson; PINTO, Claudio da Costa. **Tecnologias e novas educações**. Revista Brasileira de Educação, volume 11; número 31. janeiro/abril.2006.

REVISTA NOVA ESCOLA. Mantenedora Fundação Lemann. **A Base quer a tecnologia na sua disciplina, e agora?** Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/5344/a-base-quer-a-tecnologia-na-sua-disciplina-e-agora>> Acesso em outubro 2018.

SANTOS, 2006; BUCK INSTITUTE FOR EDUCATION, 2008; LIMA JÚNIOR, 2009, FERNANDEZ, 2012.

SOUZA, Estela do Nascimento. **A Matemática nos jogos e brincadeiras na educação infantil: uma construção de aprendizagem**. Trabalho de Conclusão de Curso, Centro Universitário Católico Salesiano *Auxilium*, Lins, São Paulo, 2012. Disponível em: <<http://www.unisalesiano.edu.br/biblioteca/monografias/54492.pdf>>. Acesso em outubro 2018.

TUPY, Francisco. **Gamificação em salas de aula: o que jogos digitais podem fazer pela Educação.** Disponível em: <<https://www5.usp.br/94292/gamificacao-da-sala-de-aula-o-que-jogos-digitais-podem-fazer-pela-educacao/>>. Acesso em outubro 2018.

VALDÉS, Maria Teresa Moreno. **Como ensinar estratégias de aprendizagem.** Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 4, n.10, p.35-45, set./dez. 2003.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

APÊDICE A –Bilhete enviado aos pais para a participação e veiculação das imagens dos alunos durante a realização do projeto.

Srs pais (ou responsável)

A professora Abadia está realizando um trabalho de conclusão de curso da sua pós-graduação. Nele, terá alguns registros de atividades por meio de fotos para a realização do mesmo.

É de extrema importância que os pais assinem essa autorização de vincular s fotos da criança neste projeto.

Certo da compreensão de todos, agradeço.

Eu _____ () autorizo () não autorizo vincular a foto do meu filho(a) no projeto de conclusão de curso.

Escola Infantil “Vovó Júlia”