

TECNOLOGIAS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL

A TECNOLOGIA COMO UMA
FERRAMENTA PEDAGÓGICA



sumário

Introdução	03
Capítulo 1 - O tempo ideal diante da tecnologia	04
Capítulo 2 - Mesa digital: diferenças e aplicações práticas	08
Capítulo 3 - Robótica	25
Capítulo 4 - Tablet: o uso adequado dentro da escola	28
Capítulo 5 - Softwares para Educação Infantil	31
Capítulo 6 - Como escolher as tecnologias	34
Conclusão	38

Introdução

As crianças da chamada “geração dos nativos digitais” não conhecem o mundo sem a Internet, o Google e os smartphones, e ensinam pais, avós e professores a manusearem dispositivos cada vez mais presentes no cotidiano. Nesse contexto, os responsáveis pela educação desses pequenos estão em constante dilema sobre quais os limites do uso de tecnologia, levando em conta as influências positivas e negativas no aprendizado com o uso de dispositivos de tela.

Outra questão está relacionada ao método de ensino: como ensinar as novas gerações de forma a acompanhar o ritmo de uma sociedade que oferece tantos estímulos visuais e cognitivos desde cedo? Quais ferramentas utilizar? Quais os métodos mais adequados?

Especialistas em pedagogia, principalmente ligados a correntes teóricas do construtivismo e da pedagogia da autonomia, propõem que se invista em atividades dinâmicas, como “trabalhos que favorecem a interação com o outro”. A ideia é que o estudante seja protagonista de seu próprio aprendizado e, em vez da submissão ao professor, a escola deve estimular o pensamento crítico, o questionamento e a criatividade, sempre respeitando as dificuldades e as referências individuais.

Quando a criança é pequena, o ideal é que se ofereçam estímulos diversos, como ter contato com a natureza, brincar com outras crianças, correr e escrever, por exemplo. As tecnologias devem ser consideradas como parte das atividades do dia, mas não podem ocupar todo o tempo – e quem deve fazer esse controle são os pais e os professores.

Em sala de aula, esse desafio é ampliado no momento de planejar as aulas: como ponderar as atividades com e sem o uso da tecnologia? Uma das soluções é restringir o acesso a esses dispositivos em sala de aula e investir em instrumentos de uso exclusivo na escola, como a mesa interativa [Playtable](#) ou tablets que tenham apenas aplicativos instalados por professores.

No caso da educação infantil, que é a primeira etapa da educação básica, a escola deve prezar por um desenvolvimento que prepare a criança para a realidade atual. Ou seja, se o papel da escola é preparar para a vida e a tecnologia faz parte dela, a instituição deve encontrar a melhor forma de inseri-la em seu cotidiano.

É importante ter em mente que as novas tecnologias não vão substituir materiais concretos, como o papel, a massinha, as tintas, mas trazem novas contribuições, sendo preciso compreendê-las para saber como inserir cada dispositivo em seu plano de aula. Para ajudar professores a pensarem em novas dinâmicas de ensino na educação infantil, a Playmove produziu esse material com casos e exemplos de tecnologias que podem ser usadas em sala de aula com crianças de três a seis anos de idade.

Boa leitura!

Capítulo 1

0 tempo ideal diante
da tecnologia



Limitar o tempo de uso das tecnologias de tela é tão importante quanto monitorar o conteúdo dos dispositivos dedicados às crianças. Segundo o estudo [“El Dilemma de la Pantalla: los niños pequeños, la tecnología, y la educación temprana”](#) (O Dilema da Tela: crianças pequenas, tecnologia e a educação precoce), as novas tecnologias não estão tomando o lugar da televisão, mas fazendo com que se aumente o tempo em que as crianças fiquem diante da tela. Essa realidade está trazendo uma série de transtornos infantis, como obesidade, transtornos de sono, problemas de atenção e de sociabilidade. Entretanto, estudos demonstram que, para crianças maiores de três anos, a exposição moderada a conteúdos de alta qualidade educativa, sob supervisão de um adulto, pode promover aprendizagem e ensinamentos sobre uma conduta social adequada.

Por isso, enumeramos os conselhos da Academia Americana de Pediatria, da Associação Americana de Saúde Pública e do Centro Nacional de Recursos para a Saúde e a Segurança no Cuidado e na Educação Infantil sobre cuidados em relação à exposição a displays:



Todas as mídias devem ser livres de publicidade e apresentação de marcas



Crianças menores de dois anos não devem ter acesso a telas, como tablets, celulares, computadores e, inclusive, televisores



Não deixar a televisão ou o computador ligado durante as refeições



Se for dar um tempo adicional de uso de computadores, que seja de no máximo 15 minutos, a não ser em caso de tarefas escolares ou crianças que dependam de tecnologias assistivas e adaptativas



As crianças com idade entre três e seis anos devem ter limites de exposição a meios eletrônicos de no máximo 2 horas por dia, priorizando conteúdos educativos e monitorados por professores e pais

Para além dos limites sugeridos acima, especialistas comentam que, na faixa etária da educação infantil (de três a seis anos), as crianças não conseguem reter a atenção por muito tempo em uma mesma atividade. Por isso, a recomendação para professores é que a escola divida as turmas em grupos menores e faça um rodízio de atividades. Se os pequenos estão aprendendo sobre cores, por exemplo, um grupo pode ir para uma mesa digital, enquanto o outro vai usar pintura a dedo e um terceiro vai brincar de massinha. De tempos em tempos (a cada 30 minutos aproximadamente), os grupos mudam de atividade e todos terão oportunidade de ter todas as experiências.

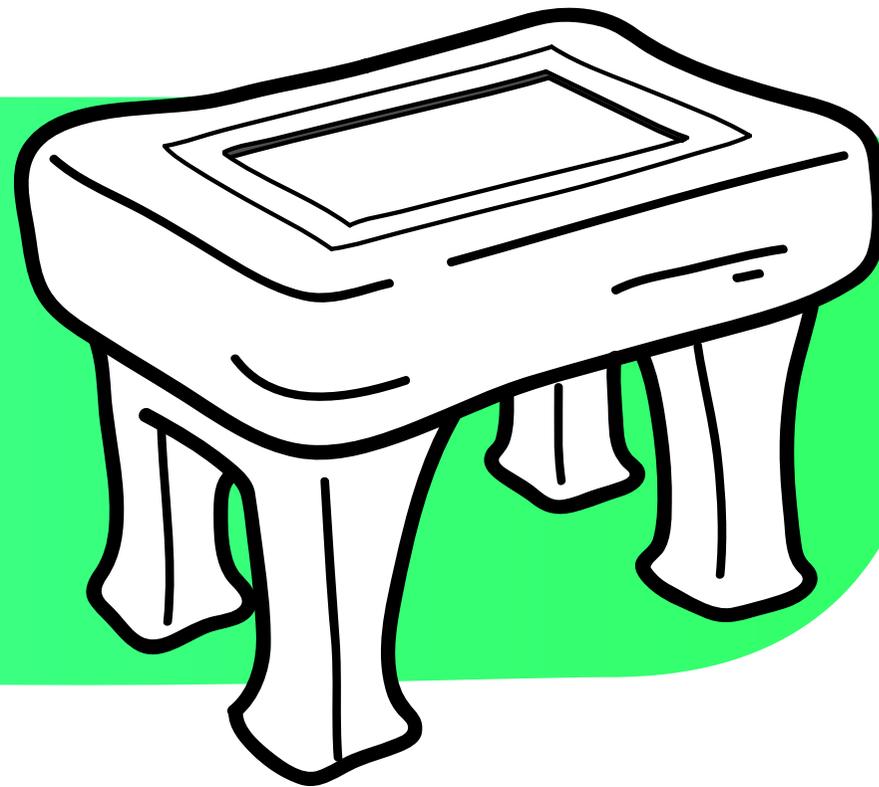
Também é importante ser criterioso com brinquedos encontrados em lojas e comércios do varejo, geralmente com apelo a

marcas e personagens de desenhos animados e filmes, focados apenas em entreter as crianças. Alguns deles podem até inibir a criatividade, a imaginação e a autonomia da criança e, por conta disso, elas rapidamente perdem o interesse pelo jogo. Já os jogos educativos e pedagógicos devem ganhar maior atenção de pais e professores, pois criam momentos lúdicos dentro do processo de ensino e aprendizagem. Eles também desenvolvem diversos campos cognitivos e permitem assimilar outros conhecimentos, de forma que dificilmente serão esquecidos.

Abaixo, vamos elencar algumas tecnologias ludopedagógicas que podem apoiar as dinâmicas no ensino infantil.

Capítulo 2

Mesa digital: diferenças
e aplicações práticas



Cerca de 700 alunos da Escola Municipal Adelaide Starke, em Blumenau (SC), estão experimentando atividades lúdicas de ensino por meio da PlayTable, uma mesa digital com jogos educativos que também auxilia na promoção de educação inclusiva. A escola, que aplica o Atendimento Educacional Especializado (AEE), é referência na região do Vale do Itajaí e tem 33 alunos com deficiência, entre autistas, síndrome de Down, cadeirantes, surdos, entre outros.

A mesa não substitui os professores nem os métodos tradicionais, mas traz a ludicidade para dentro da sala de aula e coloca as crianças em contato com a tecnologia de forma significativa e educativa. Isso porque ela possui jogos e aplicativos fundamentados nas diretrizes curriculares do MEC, tanto para a educação infantil quanto para os anos

iniciais do ensino fundamental. Os elementos visuais são de fácil compreensão e todos os jogos possuem diferentes níveis de aprendizado (fácil, normal e avançado), acompanhando e auxiliando o desenvolvimento do aluno.

Os aplicativos, desenvolvidos especialmente para a mesa, contemplam jogos que apoiam o desenvolvimento do raciocínio lógico, da memorização, da atenção e paciência, da criatividade e resolução de problemas, além das linguagens de expressão e a coordenação motora. Outro benefício é que ela está integrada à política brasileira de educação inclusiva e é acessível para crianças com deficiência motora ou psíquica, permitindo dinâmicas pedagógicas integradoras em sala de aula.

O equipamento é fabricado em plástico resistente com uma tela de 22 polegadas com tecnologia infrared multitoque, que permite o uso por várias crianças. Possui um único cabo de energia e um único botão de ligar e desligar, podendo ser operada diretamente pelas crianças, incentivando sua autonomia e protagonismo. Pode ser montada com os pés ou com os suportes de parede.

Resistente, lacrada e isolada, ela é preparada para ambientes com muitas crianças e tem se apresentado como uma boa alternativa aos tablets, principalmente por incentivar o trabalho coletivo e permitir um maior controle das atividades pelos professores.



PROPOSTA PEDAGÓGICA

A PlayTable e os seus aplicativos são construídos com base nos seguintes conceitos pedagógicos:



Linguagens:

Desenvolvimento da linguagem artística e plástica, através de trabalhos como desenhos e pinturas, e das linguagens oral e corporal, através da leitura e da contação de histórias.



Raciocínio lógico-matemático:

Os jogos, através das suas mecânicas, levam as crianças a exercitar o raciocínio em busca da solução dos problemas e desafios propostos. Tudo construído para que a funcionalidade seja divertida e dinâmica, com registros de ranking e pontuação.



Autonomia:

A criança explora e interage com os aplicativos por sua própria iniciativa, sem a necessidade da intervenção do professor. O aluno configura o aplicativo, escolhe os temas que deseja brincar e busca as soluções para os desafios propostos. Os aplicativos são construídos dentro da linguagem das crianças, com design e interface intuitiva, facilitando o acesso aos conteúdos e atividades propostas.



Cooperação:

A PlayTable possui jogos e aplicativos que trabalham de maneira cooperativa, onde as crianças podem brincar lado a lado, desempenhando tarefas propostas pelo jogo ou aplicativo que valorizam o trabalho em grupo, onde todos alcançam o mesmo objetivo.



Professor como mediador:

O papel do professor como mediador no processo de aprendizagem, acompanhando e analisando o desempenho e intervindo quando houver necessidade específica.



Conhecimentos específicos:

Conhecimentos específicos: Os jogos e aplicativos trabalham conhecimentos específicos para a educação infantil, auxiliando o desenvolvimento motor, cognitivo, emocional e social das crianças em fase pré-escolar.



Educação inclusiva:

Desenvolvida para o trabalho no Atendimento Educacional Especializado (AEE), a PlayTable tem acessibilidade para crianças com deficiência motora ou psíquica. A tela com tecnologia sensível ao toque reconhece o toque humano e também de objetos de plástico, metal, feltro, entre outros. Os elementos visuais são intuitivos e de fácil compreensão e os aplicativos possuem diferentes níveis de aprendizado, aprimorando o desenvolvimento de alunos diagnosticados com TEA (Transtorno do Espectro do Autismo) deficiência intelectual, Síndromes (Down), TDA/H (Transtorno do Déficit de Atenção / Hiperatividade), deficiências físicas e motoras, deficiência visual, transtornos de aprendizagem, entre outros.



**CONFIRA OS JOGOS
DESENVOLVIDOS PARA
CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO
INFANTIL (3 A 6 ANOS):**



Para evitar uma grande invasão, os alunos terão que ser rápidos e acertar o maior número possível de aliens, contando com a ajuda dos amigos astronautas.

O desafio do game Aliens é trabalhar a atenção e coordenação viso-motora das crianças, já que elas devem acertar os aliens e não podem acertar os astronautas, e também desenvolver a coordenação motora fina.

Ao brincar com o Aliens, as crianças desenvolvem as seguintes capacidades:

- a atenção e a concentração;
- habilidades do pensamento: observação, análise e sintetização;
- relações entre imagem e posição no tabuleiro;
- coordenação motora fina: movimentos que dependem da percepção visual;
- coordenação viso-motora: movimentos em resposta a um estímulo visual;
- promove a socialização e o respeito entre as outras crianças.





O aplicativo, que é uma biblioteca virtual com livros interativos, é destinado a auxiliar os professores e criar um momento interativo de leitura, marcado pela ludicidade na contação de histórias. Ele promove uma experiência prazerosa de interação com o professor, o livro e a leitura, e permite explorar as ilustrações e os cenários das obras, visando uma maior compreensão do texto e da proposta do tema do livro. Todos os meses o aplicativo recebe novos livros interativos, com obras de autores consagrados e independentes, histórias clássicas, contos, fábulas e livros paradidáticos.

Essa prática facilita o acesso a diferentes culturas, formas de expressão, além de influenciar o desenvolvimento de vínculos afetivos, emocionais e sociais, estimular a imaginação e desenvolver habilidades cognitivas.

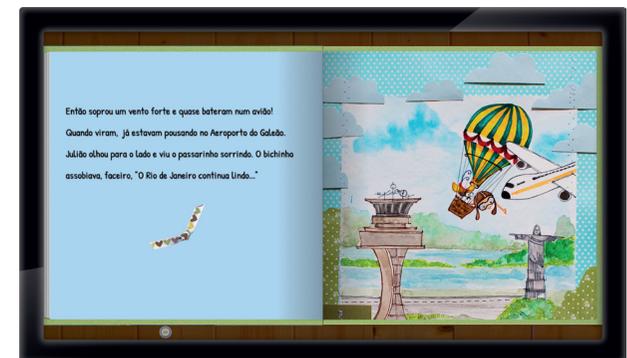
O aplicativo aproxima a criança da obra literária e promove uma experiência prazerosa de interação, favorecendo a formação de futuros leitores.

Capítulo 2

Mesa digital: diferenças e aplicações práticas

Ouvindo e lendo histórias, as crianças desenvolvem:

- a linguagem artística e escrita;
- a imaginação;
- o vocabulário;
- vínculos afetivos, emocionais e sociais;
- prazer e hábito pela leitura.





Os atos de desenhar e pintar são formas de linguagem que possuem características próprias. No início, a criança desenha porque sente prazer em riscar sobre alguma superfície e testar maneiras de ocupar aquele espaço. Com o crescimento e desenvolvimento, estes desenhos ganham significados e a criança começa a criar representações da realidade.

Com o uso em diferentes formatos e mídias, a criança adquire coordenação motora para desenhar. Esta atividade ganha ainda mais importância porque, mais tarde, ela irá precisar desta coordenação para iniciar o processo de escrita e construção do letramento e alfabetização. Alguns autores, como Vygotsky (1989), por exemplo, defendem o desenho como um estágio preliminar do desenvolvimento da escrita.

Ainda que a atividade de desenhar e pintar possa ser executada em papel, madeira, paredes e outras superfícies, esses dois aplicativos oferecem uma experiência diferenciada, porque permite:

- *exploração artística em um ambiente novo, diferente dos modelos habituais;*
- *interação com objetos reais: pincéis, canetas, espátulas e outros;*
- *diferentes possibilidades de desenvolvimento motor;*
- *sem limitações de número de desenhos e obras artísticas;*
- *aquarela de cores e ferramentas para criação e mistura de tons e nuances;*
- *inclusão da tecnologia de última geração, presente na vida das crianças;*
- *acompanhamento do professor no desenvolvimento artístico e motor;*
- *ludicidade presente no aplicativo, incentivando um maior engajamento neste tipo de atividade.*

As crianças podem explorar livremente a mesa digital tocando na tela com os dedos ou com objetos que podem ser adaptados como pincéis. É possível utilizar qualquer objeto de plástico ou madeira. Para tanto, deve-se usar objetos que não sejam cortantes ou que possuem pontas duras, para não danificar a tela de toque.



Tela inicial do aplicativo Pintura



Ana Cecília - Pré II - 5 anos



Bernardo - Pré II - 5 anos

Além da atividade de desenho livre e pintura, o professor pode esquematizar outras atividades utilizando os recursos do aplicativo (em conjunto ou separadamente):

- Cores: exercícios trabalhando as cores, construindo as composições (misturas) utilizando a ferramenta pincel;

- Formas: exercícios com formas geométricas, trabalhando a coordenação motora fina;

- Letramento: exercícios de coordenação para letramento e alfabetização;

- Raciocínio: jogos tradicionais como Jogo da Velha e Jogo da Forca.

Como todo trabalho artístico, ele deve ser mostrado e exposto para colegas, professores e pais. Com isso, vem a valorização do trabalho feito pelo aluno, o reconhecimento por todo o esforço.

O ideal é que a exposição seja planejada e executada pelos próprios alunos.

O papel do professor se restringe a mediar e intervir em questões que não estão ao alcance dos pequenos. Esse envolvimento das crianças valoriza ainda mais o trabalho que eles têm realizado, contribuindo intensamente para a construção do seu pensamento crítico.



Beatriz - Pré I - 4 anos



Davi - Pré I - 4 anos



Ao montar o quebra-cabeça, as crianças fazem o exercício de observar e comparar as peças, buscando os locais corretos para serem encaixadas. O aluno precisa estar atento a funções especiais que o aplicativo possui, como a barra de tempo e a peça com pontuação maior. Esta peça é sinalizada, em determinados momentos do jogo, com estrelas a sua volta. Montando esta peça neste exato momento a criança conquista uma pontuação maior.

Em versão digital e disponível em formatos com 9, 16 ou 25 peças, esta atividade estimula a atenção, a concentração e o raciocínio lógico.

Ao brincar com o Quebra-cabeça PlayTable, as crianças desenvolvem as seguintes capacidades:

- a atenção e o pensamento lógico;

- a cognição;

- habilidades do pensamento: observação, comparação, análise e sintetização;

- o desenvolvimento da memória;

- a concentração;

- aumenta o conhecimento em diversos assuntos;

- promove a socialização e o respeito entre as outras crianças;

- a coordenação motora fina: possibilidade de dominar os movimentos do corpo através da percepção visual, dos movimentos de pressionar e arrastar.





O aplicativo “Um Dia na Fazenda” traz diversas atividades de coordenação para as crianças estimularem a sua atenção e concentração. Ele desafia a criança a assumir o papel de fazendeiro e realizar todas as tarefas para que a fazenda continue funcionando normalmente.

Há dois modos de jogo: o tranquilo e o ocupado. No primeiro, as atividades serão simples e divertidas, passando por diversos cenários típicos de uma fazenda. No segundo, as atividades exigem mais atenção e versatilidade, e podem ser mais interessantes depois de o aluno se ambientar ao “dia tranquilo”.

O game está estruturado com várias atividades que podem ser realizadas individualmente ou em grupo, inclusive com várias tarefas ao mesmo tempo.

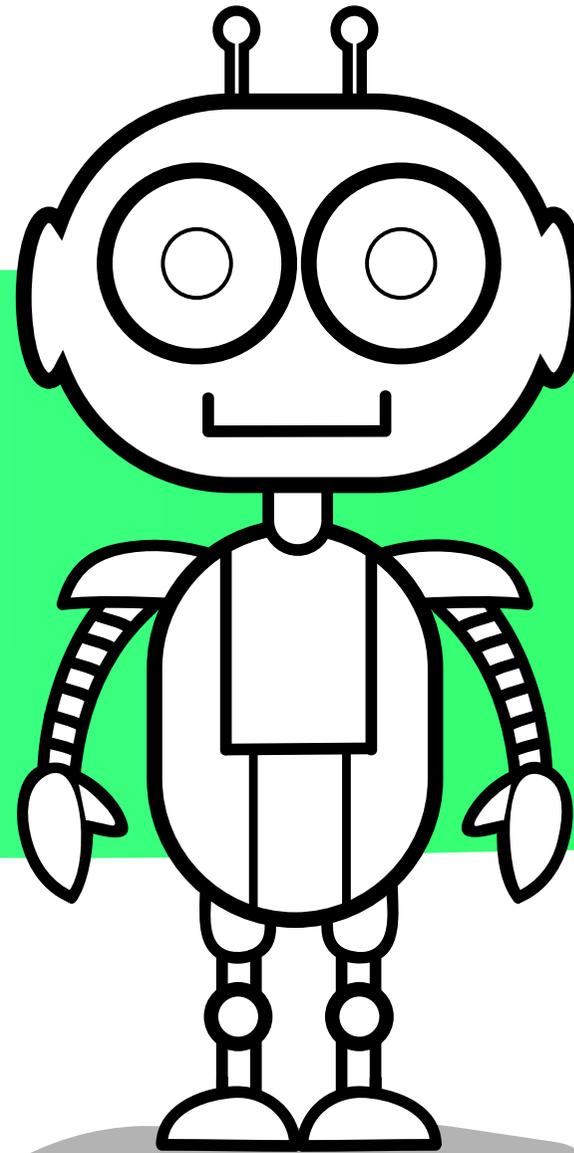
Durante a brincadeira, as crianças desenvolvem:

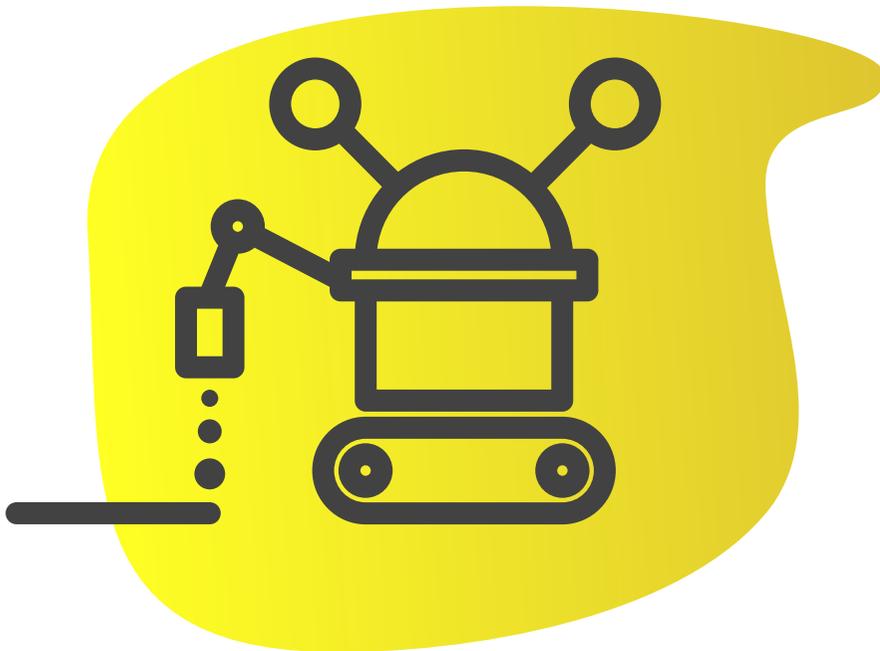
- coordenação motora fina: movimentos que dependem da percepção visual;
- coordenação viso-motora: movimentos em resposta a um estímulo visual;
- a atenção e a concentração;
- habilidades do pensamento: observação, análise e sintetização;
- relações entre imagem e posição no tabuleiro;
- socialização e o respeito entre as outras crianças.



Capítulo 3

Robótica





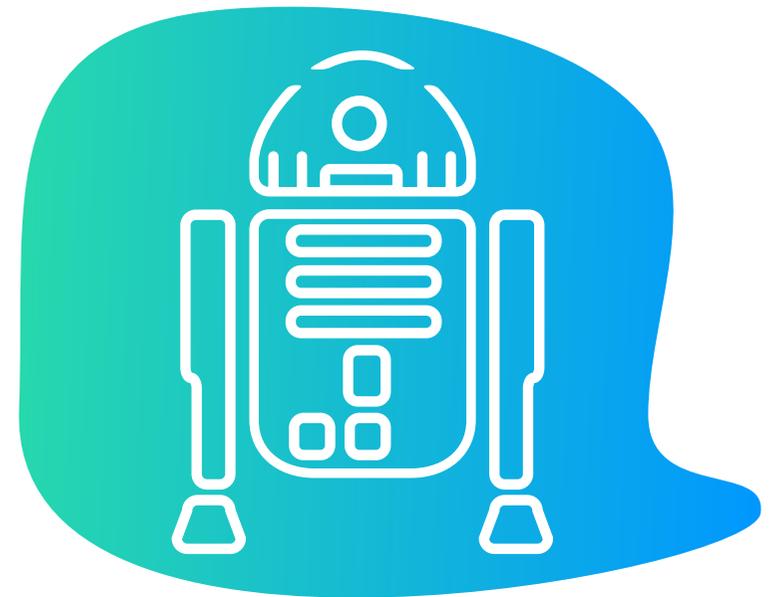
O conceito de robótica remete a projetos de tecnologia de ponta e aplicação de técnicas de engenharia, que se distanciam em muito dos métodos de educação para crianças. Mas há muitos anos isso já deixou de ser verdade: crianças de diversas idades (inclusive os pequeninos de três a seis anos, que estão em fase pré-escolar) podem montar casas, barcos e robôs e, assim, desenvolver várias habilidades motoras e cognitivas.

Isso porque a criança é colocada diante de problemas de ordem prática com diferentes graus de complexidade. Por exemplo: qual peça deve ser encaixada, em que ordem e com quais parafusos para se construir um carrinho que ande?

Nesse processo pedagógico das aulas de robótica, o professor deve levar o aluno a identificar e compreender um conceito, como o de equilíbrio de pesos em uma gangorra - ou outros conceitos simples de física que têm relação direta com o dia a dia da criança e que pode ser observado na montagem de objetos e no equilíbrio entre eles.

Normalmente, as aulas de robótica tem avaliações mais flexíveis, que analisam a forma como a criança soube enfrentar o problema proposto e se chegou à solução ou próximo dela. É um estímulo capaz de formar crianças mais criativas, inteligentes e confiantes, que, em vez de decorar respostas prontas, terão de raciocinar e buscar seus próprios caminhos mentais. Serão adultos mais adaptados às necessidades do mundo de hoje.

Já existem opções no mercado disponíveis para diversas idades, que utilizam desde a montagem de casas, gangorras, carrinhos até pequenos motores para automação no acendimento de luzes e movimentação de automotores.



Capítulo 4

Tablet: o uso adequado dentro da escola



O tablet está cada vez mais popular nas escolas. Uma estimativa da Federação Nacional das Escolas Particulares aponta que 70% dos estabelecimentos de ensino no Brasil já adotaram o equipamento, inclusive as instituições de educação infantil. Entretanto, algumas escolas têm dificuldades em aproveitar melhor os dispositivos por desconhecer a forma como as crianças vão reagir e de que modo mediar a relação entre elas e o equipamento.

Se a sua escola está nessa situação, é importante conhecer casos como o de uma [escola da rede privada de Passo Fundo \(RS\)](#), que foi analisada pelas educadoras Ethieli Vieira e Patrícia Stein Graeff. O uso do tablet com as turmas dos níveis I e II da educação infantil era restrito às aulas de informática, que eram semanais e tinham duração de 20 a 30 minutos. Após as atividades, o professor de informática registrava as aulas em forma

de diário de campo, que era o método de acompanhamento do desenvolvimento e evolução do projeto.

A instituição analisada comprou doze tablets e foram usados dois aplicativos, ambos disponíveis na plataforma Android. A escolha levou em conta a potencialidade deles para desenvolver o raciocínio lógico, o pensamento criativo e habilidades motoras dos alunos, e não simplesmente que promovessem atividades lúdicas e recreativas.

Os aplicativos para tablets também são ótimos para promover a educação inclusiva e facilitar os estudos de crianças com algum tipo de deficiência. Um deles é o [Hand Talk](#), um tradutor mobile e dicionário de bolso gratuito, que converte, automaticamente, texto e áudio para Libras, a linguagem brasileira de sinais para deficientes auditivos.

Criado por uma startup de Alagoas, o app estampa o Hugo, um avatar em animação 3D capaz de traduzir em tempo real qualquer conteúdo dito em português para Libras.

Outro app interessante no apoio da educação infantil é o Minha Rotina Especial, que ajuda a organizar o dia a dia de autistas e crianças com outros tipos de deficiência. Segundo o psicoterapeuta Regis Nepomusceno, um dos idealizadores da ferramenta, o software é um potencializador de habilidades, que organiza a vida da criança a partir de sua individualidade. “Ele respeita o usuário [que é a criança] como ator principal da própria rotina. Por isso, em vez de ícones, são usadas fotos da própria criança”, explica Régis. Também é possível inserir lembretes de áudio, por meio de mensagens gravada.

“O pai ou um terapeuta especializado programa a rotina da criança, fotografando e escrevendo todos os passos de cada

atividade que ela tem de fazer. Depois de tudo programado, funciona como uma agenda, em que cada atividade tem as opções de on ou off, conforme o dia”, detalha Paulo Zamboni, que também é cocriador do aplicativo. Ele compara o Minha Rotina a uma “agenda virtual para a criança”, --apesar de ele também ser útil para adolescentes e até adultos.

Apesar dos benefícios, a utilização de tablets tem algumas desvantagens, principalmente quando usado por crianças muito pequenas e também por sua característica de uso individual, limitando as possibilidades das atividades em grupo. Segundo estudiosos, o emprego descontrolado desses dispositivo pode fazer a criança se isolar e se afastar dos pais e de outras pessoas de sua idade. Para a escola, o risco, menos grave, é o de quebrar os dispositivos e demandar constante reposição do material.

Capítulo 5

Softwares para
Educação Infantil



A tecnologia também está à disposição para auxiliar no acompanhamento das atividades escolares pelos pais e pelos professores, facilitando a identificação de problemas de forma antecipada.

Um deles é o [Agenda Kids](#), um aplicativo que permite que as escolas compartilhem desde o plano escolar até o horário das refeições com os pais, facilitando a comunicação entre pais e professores a qualquer hora e em todos os lugares. Por meio de uma interface web, os professores e coordenadores postam as informações (há funcionalidades para enviar fotos das atividades das crianças) de cada passo do dia a dia escolar. A tecnologia também conta com um mensageiro instantâneo que aproxima os pais dos docentes.



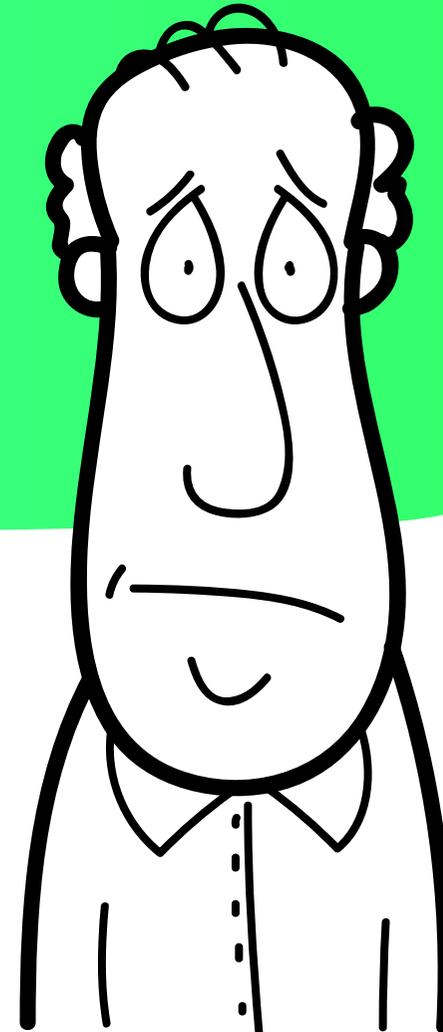


Também focado na organização, mas com ferramentas para acompanhamento - individual ou em grupo - da evolução do aprendizado das crianças, o webaplicativo [Eduqa.Me](#) é disponível em versão gratuita de teste por 15 dias.

Segundo a divulgação do fabricante, o software permite elaborar relatórios sobre o desenvolvimento das crianças e visualizar o aprendizado delas em cada área de conhecimento de sua escola; acompanhar o desenvolvimento das turmas e usar as informações para conduzir melhorias nas práticas pedagógicas dos professores; registrar online avaliações do desenvolvimento em sala de aula, de acordo com as áreas de conhecimento da educação infantil da sua escola, e consultá-las de forma fácil e rápida; e, por fim, fazer anotações, gravar vídeos, inserir imagens e arquivos de áudio para avaliar as aulas realizadas e o aprendizado das crianças, complementando o relatório de desenvolvimento individual do professor.

Capítulo 6

Como escolher
as tecnologias



Como pudemos ver até agora, há uma grande quantidade de ofertas de tecnologia para educação disponível no mercado. Isso pode confundir professores e coordenadores de escolas infantis no momento de adquirir dispositivos e jogos. Por isso, ter critérios no momento de avaliar softwares educativos vai ajudar os gestores a escolherem aqueles que realmente vão apoiar o aprendizado de seus alunos de forma lúdica e efetiva.

Sugerimos que se tenha contato direto com o jogo e responda as seguintes perguntas:



1 - ELE PROPÕE DESAFIOS?

Crianças são naturalmente curiosas, e um bom software educativo incentiva as crianças a explorarem o mundo a sua volta. Jogos da memória, quebra-cabeças, labirintos, jogos do tesouro (que têm dinâmica de perguntas e respostas para avançar rumo ao objetivo final) podem ser aplicados para exercitar quase todas as disciplinas, de Português à Matemática, de Geografia à Biologia.



2 - ELE ENSINA A TOMAR DECISÕES?

O processo de ensino-aprendizagem na educação infantil e no primeiro ciclo do fundamental também deve levar em conta o debate sobre valores morais e éticos, que privilegiem o convívio com as diferenças da sociedade. Assim, jogos que ensinam o estudante a tomar decisões, a escolher entre o certo e o errado (na abordagem das regras de trânsito, por exemplo), permitem que a criança aprenda a noção de escolhas e consequências, fundamental para a formação de um adulto responsável e cidadão.



3 - DÁ VONTADE DE JOGAR DE NOVO?

Se o jogo ou o game não forem divertidos para as crianças, o objetivo pedagógico não será alcançado. É fundamental que a ludicidade esteja presente, justamente por incentivar um maior engajamento pelas crianças com relação aos métodos tradicionais. Ao avaliar se um software educativo é bom, observe se a criança tem o comportamento de pedir: “de novo”, “vamos jogar mais uma vez!”.



4 - TEM QUALIDADE GRÁFICA?

Um bom software educativo precisa ter elementos atrativos e de fácil compreensão, que respeitem a linguagem das crianças conforme a faixa etária. Também deve ter recursos que permitam o acesso de crianças com deficiência.

Além do visual, os sons de interação e de fundo do game têm grande impacto na receptividade dos pequenos e, consequentemente, em seus efeitos pedagógicos.



5 - RESPEITA AS DIFERENÇAS DE IDADE?

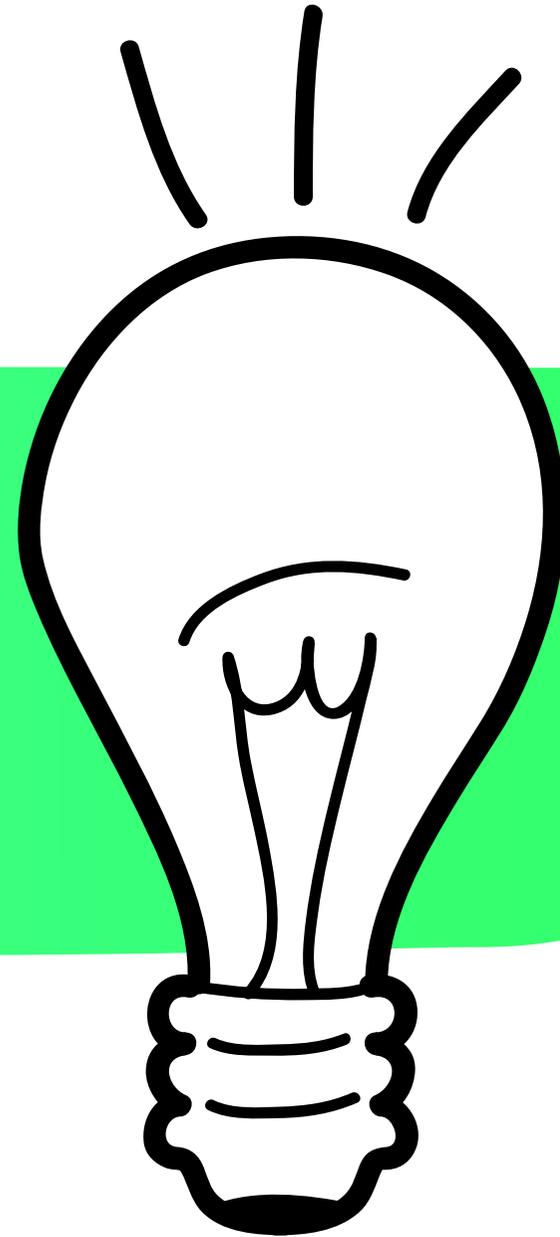
Os softwares educativos precisam ter características diferentes para ter boa aceitação em cada uma das faixas etárias. Ou seja, o vocabulário e a linguagem visual devem ser adequados aos diferentes níveis de desenvolvimento da criança.

Outros pontos também devem ser considerados. Para crianças de três a sete anos, do período pré-escolar ou pré-operatório (segundo teoria cognitiva de Jean Piaget), os jogos (games) devem ter gráficos com elementos de fácil compreensão, explorando cores e formas, trilhas agradáveis e inspiradoras, sons que instigam a imaginação e vozes caricatas. Os desafios propostos devem ser de fácil compreensão das crianças.

Já para as crianças de sete a onze anos, do período escolar ou operatório-concreto, os games devem ter propostas de desafios mais sofisticados, buscando envolvê-las na busca de uma solução por meio do raciocínio lógico. O visual gráfico deve ter maior riqueza de detalhes, assim como a trilha e os sons.

Um bom software educativo pode se tornar uma importante ferramenta pedagógica, oportunizando uma experiência totalmente inovadora de aprendizado, enriquecendo e auxiliando os demais recursos que o professor já utiliza em sala de aula.

Conclusão



Conclusão

Na realidade em que estamos inseridos, é fundamental que as tecnologias digitais façam parte da proposta pedagógica das escolas de educação infantil. Entretanto, é importante que os profissionais envolvidos no processo de ensino-aprendizagem saibam como fazê-la de um modo saudável e respeitando o momento cognitivo das crianças pequenas.

Neste e-book, compartilhamos referências de como administrar o tempo das crianças diante de um display (seja ele de computadores, tablets ou televisões) e sugerir aplicativos e tecnologias que enriqueçam as aulas, sempre de forma lúdica e estimulando os aprendizados dessa fase, que são a coordenação motora fina e grossa, raciocínio lógico, a criatividade e as habilidades sociais.

Sempre importante recordar que essas tecnologias, a despeito das críticas, são ferramentas fundamentais também no desenvolvimento de escolas que respeitam os princípios da [educação inclusiva](#). Se a sua escola está no processo de estruturação para receber crianças com diversos tipos de deficiência, recomendamos outro [e-book da Playtable](#), que poderá ajudá-lo a lidar com esse assunto.

Esperamos que, após a leitura, tenhamos atingido nosso objetivo de ajudar diretores, coordenadores, professores e pais a melhorarem a inserção de tecnologias nos planos de ensino das escolas de educação infantil.

Obrigado e até a próxima!



Este e-book foi produzido pela Playmove, uma empresa focada no desenvolvimento de soluções tecnológicas para educação infantil e ensino fundamental e que desenvolveu a PlayTable, a primeira mesa digital com jogos educativos do Brasil utilizada em escolas públicas e privadas no país.

A PlayTable é uma mesa interativa e multidisciplinar, com jogos e aplicativos para crianças a partir de três anos de idade, voltada ao desenvolvimento das habilidades cognitivas dos pequenos. A tecnologia de toque utilizada se caracteriza por ser fácil de usar por todas as crianças, inclusive por aquelas que têm deficiências psíquicas ou motoras.

Se houver interesse em saber mais, fale com a gente! Nosso e-mail de contato é comunicacao@playmove.com.br.

Obrigada e até a próxima!



playtable.com.br

