

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA
SOUZA**

Etec Trajano Camargo

Ensino Técnico Integrado ao Nível Médio em Eventos

Beatriz Bonin Silva

Gabrielle de Campos Moreira

Heloisa Granço Basso

Isabelle Vilela Vicente

**A IMPORTÂNCIA DA RECREAÇÃO FÍSICA: O impacto dos avanços
tecnológicos diante do desenvolvimento pedagógico**

**Limeira-SP
2023**

Beatriz Bonin Silva
Gabrielle de Campos Moreira
Heloisa Granço Basso
Isabelle Vilela Vicente

A IMPORTÂNCIA DA RECREAÇÃO FÍSICA: O impacto dos avanços tecnológicos diante do desenvolvimento pedagógico

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico Integrado ao nível médio em Eventos da ETEC Trajano Camargo, sob a orientação da professora Franciane Boriollo, como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Eventos.

Limeira-SP
2023

RESUMO

Este estudo mostra a importância da recreação física diante dos avanços tecnológicos e a dificuldade em inseri-la no cotidiano infantil. É baseado na ideia de que com o crescimento da tecnologia a geração mais nova tem tido acesso excessivo às telas, e resultando em uma grande dificuldade em seu desenvolvimento e crescimento, causando dificuldades no lado emocional e intelectual. O estudo procura apresentar a necessidade de inserir a recreação física no dia a dia, seja em casa ou nas escolas, possibilitando o maior desenvolvimento das crianças. Seu fator primordial é apresentar e explicar essa importância e como aplicá-la de forma correta, para que assim tenha um melhor resultado de melhoria e mudanças na sociedade.

Palavras-chave: Desenvolvimento pedagógico, Recreação física, Tecnologia.

LISTA DE TABELAS

Tabela 01 – Detalhamento de custos.....	28
Tabela 02 – Cronograma completo.....	28
Tabela 03 – Cronograma de atividades 1º ano	29
Tabela 04 – Cronograma de atividades 2º ano.....	29
Tabela 05 – Cronograma de atividades 3º ano.....	29
Tabela 06 – Cronograma de atividades 4º ano.....	30
Tabela 07 – Cronograma de atividades 5º ano.....	30
Tabela 08- Matriz de responsabilidade.....	32

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
2. DESENVOLVIMENTO	7
2.1 A recreação, tecnologia e pedagogia: fundamentação teórica	7
2.2. O projeto: da ideia ao planejamento	16
2.2.1 A recreação e o desenvolvimento infantil como ponto de partida para o desenvolvimento do projeto.	16
2.3 O projeto: da ideia a prática.....	25
2.3.1. Planejamento do evento	25
2.3.2. A aplicação prática:	26
2.3.3 Análise prática.....	30
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
REFERÊNCIAS	34
ANEXO	39

1. INTRODUÇÃO

No tempo presente a tecnologia tem uma influência exacerbada, visto que facilita diversos aspectos, como trabalho, estudo e lazer, assim, é complexo imaginar como seria o cotidiano sem esses recursos. Ela permite o acesso rápido a informações sobre atividades educativas possibilitando expandir conhecimentos, reduz o uso de papel, dentre outras vantagens. Contudo, é necessário que a tecnologia e suas inovações sejam usadas com moderação para que não se torne um problema. Para a terapeuta canadense Cris Rowan (2013), a obesidade infantil e o diabetes são doenças relacionadas com o uso excessivo de tecnologia, além de diagnósticos como autismo, TDAH, atrasos na fala e no desenvolvimento, juntamente com o mal do século, ansiedade e depressão.

Nesse trabalho de conclusão de curso será abordado a importância da recreação física sob o impacto dos avanços tecnológicos diante do desenvolvimento pedagógico. Com base na pesquisa de mercado realizada, concluiu-se que a recreação física é muito necessária na vida das crianças e adolescentes, dado que tem grande influência e trata do ensino e práticas de habilidades. Essa pesquisa tem o intuito de aprofundar conhecimentos sobre o tema, analisando problemáticas e possíveis resoluções do assunto. Busca-se entender a importância do contato físico em decorrência ao grande avanço tecnológico e o quanto a nova geração está sendo afetada por tais mudanças.

O quanto a tecnologia afeta na sociabilidade das crianças?

Primordialmente, o hábito da recreação era algo rotineiro no crescimento infantil onde as crianças se envolviam com brincadeiras de rua, amigos, família e coletivo em geral. No decorrer do tempo essa prática caiu em desuso, tornando-se mais constante o aprendizado através de aparelhos eletrônicos, o que afeta na sociabilidade na infância. Segundo uma pesquisa global realizada por um grupo de saúde do Reino Unido, Lenstore (2021), o Brasil é o terceiro país do mundo em que as crianças utilizam por mais tempo os eletrônicos, onde 94% da população se ocupa por cerca de 10 horas de navegação todos os dias.

Consequentemente, o problema apresentado é algo sem completa solução com potencial apenas para suavizar a situação. Uma de suas possibilidades para a redução é apresentar e enfatizar aos pais e pedagogos os danos e perdas sociais devido a dependência tecnológica, a fim de conscientizar e estimular a modificação da recreação de forma digital para a prática de atividades físicas. Conjuntamente é fundamental que os responsáveis incluam um período limitado para o uso de telas no decorrer do dia.

No presente projeto será realizado um programa de recreação em conjunto com a instituição de ensino da cidade de Limeira EMEIEF Maria Aparecida Machado Julianelli (Caic), onde será produzida um dia de recreação física com diversas brincadeiras, com o propósito de incentivar os alunos e analisar a influência computacional no desenvolvimento pedagógico, baseando-se em faixas etárias. Uma pesquisa realizada pelo G1 (2022), aponta que o uso de dispositivos eletrônicos diminuiu a capacidade de comunicação, de resolução de problemas e de sociabilidade de crianças até 5 anos. A médica Evelyn Eisenstein, coordenadora do Grupo de Trabalho em Saúde Digital da Sociedade Brasileira de Pediatria, faz uma breve análise sobre o tema, "faço parte de uma rede de pediatras e médicos de adolescentes e nunca vi tantos relatos de problemas causados pelo exagero na internet, seja nas redes sociais, seja pelos jogos online".

Um segundo dado elaborado pelo G1 (2023) indica que uso exuberante dos celulares pode causar dependência em adultos, e em adolescentes esse uso pode acabar causando mudanças em seu cérebro, afetando seu desenvolvimento e a concentração, isso acontece pois os smartphones provocam um estímulo rápido. A rapidez para curtir uma foto, rolar um *feed* e fazer um comentário em poucos segundos libera dopamina, que é viciante e pode gerar um *lopping* perigoso para a saúde. Assim, foi decidido abordar esse tema para compreender a influência que a tecnologia tem sob as crianças, e o quanto isso afeta o desenvolvimento pedagógico e a socialização, enfatizando a importância de brincadeiras lúdicas.

É possível esclarecer o problema do excesso de tecnologia na infância e conscientizar os pais e pedagogos dos impactos causados. O uso consciente dos meios digitais faz com que o desenvolvimento infantil seja preservado, amenizando futuros transtornos psicológicos e físicos na vida adulta. Reduzir o uso da tecnologia

possibilita que a criança seja mais independente, aprendendo a separar o mundo real do virtual.

O objetivo geral do trabalho consiste na aplicação de um evento durante um dia, na escola Maria Aparecida Machado Juanelli (Caic), com o intuito de criar o interesse da recreação física para os alunos e pedagogos por meio de atividades lúdicas e interativas, a fim de promover a socialização.

Como objetivos específicos, obtêm-se:

- Interpretar o problema e relacionar com os meios atuais, realizar pesquisas de campo e relatar possíveis soluções que ajudem a amenizar o problema.
- Praticar a recreação infantil com crianças de 5 a 11 anos na escola parceira (Caic), residente em Limeira, com coordenadores pedagógicos e professores da instituição.
- Realizar o projeto com atividades que construam a sociabilidade entre os alunos e a conscientização da problemática trabalhada.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 A recreação, tecnologia e pedagogia: fundamentação teórica

De acordo com Marinho (et al, 1952), recreação representa recreio, divertimento com o sentido de reproduzir, restabelecer, recuperar. E uma segunda definição proposta por Brêtas (1997) e Marcellino (1990) demonstra o sentido de recriar, criar de novo, não deixando de ser uma forma de diversão, contudo, enfatizando a possibilidade de “dar novo vigor”. Para Kishimoto (1997) recreação é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.

Uma análise feita pelo Portal Educamundo (2020) afirma que, a recreação é considerada relevante para o desenvolvimento e crescimento infantil, essa prática gera benefícios na relação de lazer e distração, na interação interna e externa e no respeito às diferenças. Ainda assim, Kishimoto (1997) afirma com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que o papel de brinquedos e brincadeiras é fundamental no desenvolvimento e construção do conhecimento infantil.

A cultura da recreação tem um ponto de partida, sendo algo concreto e fundamentado com conceitos e experiências. Kishimoto (2002) explica que a experiência do lúdico é iniciada nas primeiras brincadeiras durante os primeiros anos de vida. É adquirida pela participação, entrosamento com os amigos e observação de outras crianças. “A arte de brincar pode ajudar a criança a desenvolver-se e comunicar-se com os que a cercam e consigo mesmo” (VYGOTSKY, 1991 apud CEBALOS, 2012, p.3).

As características da recreação segundo Kishimoto (2010) e seus norteadores das práticas pedagógicas são apontadas por:

Interação com as crianças: conhecer e brincar com novas crianças garante a expansão do repertório criativo e lúdico.

Interação com brinquedos e materiais: adquirir mais conhecimento sobre os objetos, envolvendo diversas formas, texturas, tamanhos, cores, cheiros, é importante para a compreensão do mundo.

Interação entre criança e ambiente: O ambiente físico reflete as concepções que a instituição assume para educar a criança. É o processo de contato da criança com o ambiente de ensino, de educação.

As crianças que jogam bola, brincam de luta, de corrida, de soldados, o homem que mais tarde, joga xadrez ou cartas [...] são levados pela natureza que, em sua maior sabedoria, incita-os a arriscar suas forças na rivalidade de um combate: a fim de que a energia vital, em geral, seja protegida contra o esgotamento e mantida em estado de excitação. Duas pessoas que lutam assim crêem jogar uma com a outra; na verdade, é a natureza que joga com elas. (KANT, 1964, p.126).

Para Tavares (2021), O brincar contribui para o aprendizado da criança, e quando o educador se utiliza deste recurso, essa prática de ludicidade contribui para o processo de socialização da criança, assim como, o processo de formação cognitiva, afetiva e motora.

É por meio do lúdico que a criança representa vivências aprendidas, estimula a criatividade e objetos cotidianos, transformando-os em brincadeiras. Mesmo pequena, a criança expressa o que quer fazer, com o que se identifica mais, interage com as pessoas, e mostra de forma simples e natural que é capaz de compreender o mundo. Dentre essas coisas, ela demonstra que ama exercer o seu

direito de brincar, gerando satisfação, prazer, envolvendo-a, relaxando-a (KISHIMOTO, 2010).

Vygotsky (1998, p. 137) ainda afirma “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”.

Por meio de brincadeiras lúdicas e da imaginação, a criança começa a ver o mundo e desperta o interesse pelo aprendizado, expressando suas ideias. É importante ressaltar a transição entre o mundo real e o da fantasia, contribuindo para a melhoria das habilidades motoras. O recreador é o mediador desse processo, garantindo a leveza e a diversão desse momento, a interferência dele é importante, mas somente para orientar, sem reprimir a espontaneidade e criatividade das crianças (Portal Barão de Mauá, 2017).

Além das brincadeiras mais simples como roda, mímica, pique-esconde, queimadas, elas gostam de se aventurar com coisas novas, novos materiais, texturas, colocando realmente a “mão na massa”. Fabricando bichinhos massinha, jogos com papelão, recortes, colagens, dentre outros. É importante que ampliem a criatividade e a imaginação. Concluímos então que a recreação deve ser planejada com cuidado.

Junior (2021) direciona os métodos de aplicabilidades, é necessário obter o máximo de informações possíveis sobre o assunto, conhecer os públicos, as áreas de atuação do recreador, conversar com pessoas que trabalhem no ramo para explicarem melhor sobre a prática e o mais importante, buscar e estudar em livros, revistas, posts, podcasts sobre o tema. O lúdico não se aplica apenas a crianças, mas a adultos também, seja em festas, casamentos ou até mesmo no ambiente de trabalho. Ademais, é muito importante que eles as pratiquem, visto que os adultos não são mais ingênuos como as crianças e possuem suas noções e informações concretizadas.

No que se refere ao desenvolvimento pedagógico, tem-se que a pedagogia surgiu na Grécia, com significado paidós (criança) e agogé (condução), sendo a ciência da educação. Embora a prática educativa seja um fato social realizado desde a antiguidade, levou séculos para alcançar o que é pedagogia e o status de sua cientificidade. Nessa época, os pais transferiam seus conhecimentos aos filhos e com

o passar do tempo os filósofos começaram a procurar uma melhor maneira de repassar a educação.

Segundo Libâneo (2004) pedagogia é uma prática social que atua na configuração da existência humana individual e grupal, para realizar nos sujeitos humanos as características de ' ser humano'. O primeiro pedagogo da história foi o filósofo grego Platão, mesmo sem ter um sistema educacional para o seu tempo trouxe ética e política. Em sua visão o objetivo da educação era a formação moral do homem, em que convivia em um estado justo.

Paulo Freire (1987) afirma “Quando a educação não é libertadora, o sonho do oprimido é ser o opressor. ” sendo assim, o principal objeto de estudo dos educadores é a educação, os processos de ensino de aprendizagem, incluindo práticas culturais intervindas tecnologicamente em relação às realidades sociais, perfis e história de vida dos alunos, e dimensões em que o estudante percebe, aprende, compreende e aplica criticamente e reflexivamente os conhecimentos e informações veiculadas pela percepção pessoal do observador ou sujeito da intervenção educacional formativa a que recebe, sua adaptação de conhecimentos previamente adquiridos a sua capacidade de aplica-los à realidade social de viver juntos como seres sociais e cidadãos. Compreende-se que o pedagogo possui um conjunto de habilidades, técnicas, métodos e princípios para o ensino, onde ensina, orienta e educa as pessoas para a vida, administrando as instituições de ensino e condução dos temas educacionais.

Jean Piaget é um psicólogo marcante desta época, onde dedicou a vida investigando variados estágios do desenvolvimento infantil e compreendeu os padrões do aprendizado e pensamentos desenvolvidos durante o crescimento. Elaborou uma teoria considerando estes estágios, começando por dois conceitos. O primeiro é a acomodação, em que a criança aprende algo novo, adotando ideias, termos e conceitos. O segundo é a assimilação, que é preciso analisar informações antigas e assimilar com atuais, não modificando a mente. Para Piaget é com essa relação que se dá a evolução da aprendizagem, onde “Cada vez que alguém ensina prematuramente a uma criança algo que ele poderia ter descoberto, essa criança é impedida de inventá-la e, conseqüentemente, de compreendê-la completamente”. (PIAGET, 1937).

É comum que as crianças não alcancem os estágios igualmente por idade, porém existem períodos que desenvolvam certas habilidades, os quais foram separados por Piaget em 4 fases.

1. Estágio sensorimotor (0 a 2 anos): é a maneira como o bebê entende o mundo, onde desenvolve experiências sensoriais por meio de atividades físicas. O aprendizado é por meio de repetição, por exemplo ter contato com o idioma, aprendendo falar por meio da reprodução do que ouve; e ações com o próprio corpo, como fazer barulho, jogar algo, mover objetos.

2. Estágio pré-operacional (2 a 7 anos): é a fase que inicia a escolaridade e altera a sociabilidade, onde uma criança tem contato com outras, expande seu vocabulário, utiliza a terceira pessoa para falar, tem grande curiosidade em todas as áreas, mistura realidade e fantasia, não tem a capacidade de se colocar no lugar do outro e não compreende o motivo de algumas ações, colocando a culpa no brinquedo por ter quebrado, por exemplo.

3. Estágio operacional concreto (7 a 11 anos): quando começam desenvolver o pensamento lógico e a alfabetização, conseguindo por exemplo resolver tarefas da escola e aplicar seus conhecimentos a um assunto desconhecido. Piaget determinou variadas operações pertinentes ao estágio completo, entre elas conservação, classificação, seriação, reversibilidade, transitividade e descentramento. Segundo o psicólogo é marcando o início do pensamento lógico ou operacional, porém a criança aplica a lógica somente a objetos.

4. Estágio operacional formal (11 anos ou mais): a última fase é o raciocínio lógico completo, incluindo situações abstratas, tem a capacidade de formular hipóteses e críticas sobre algo desconhecido, é o aprendizado como um todo.

Como citado anteriormente algumas crianças são atrasadas no desenvolvimento, porém não é uma problemática. É necessário que os pais sejam pacientes, reforcem as habilidades em casa, e caso o atraso esteja bastante visível, é preciso procurar um especialista.

Antigamente a pedagogia no Brasil não era algo valorizado, não sendo considerado necessário um método educacional específico. Com o decorrer do tempo

foi inaugurada em 1835 uma instituição com a metodologia lancastiana, a Escola Normal de Niterói. Visto que não se encontrava um plano pedagógico nacional, as inspirações foram por meio de concepções europeias e norte-americanas. O método de Lancaster foi iniciado na Inglaterra, consistia na ideia de um Ensino Mútuo, um ensino que conseguisse ser eficiente, com baixo custo e atendesse todas as classes sociais.

Segundo Joseph Hamel Lancaster (1818) “O ensino mútuo consiste na reciprocidade do ensino entre os alunos, o mais capaz servindo de mestre ao menos capaz”. O ensinamento deveria ser transmitido em um espaço amplo para incluir a maior quantidade de estudantes, excluindo materiais como livros e cadernos a fim de não custear do governo, com relógios instalados para determinação de tempo das atividades, e incluiria alunos determinados por professores para repassar o conhecimento aos outros. Com o desenrolar dos anos, esse meio educacional caiu em desuso, dirigindo como principais métodos de ensino da atualidade no Brasil:

Construtivista: A teoria foi elaborada por Jean Piaget e tem como objetivo que a criança aprenda com um papel ativo, com interação e assimilação das matérias. Com um bom aprendizado e conexão, o cérebro armazena melhor os conteúdos, estimulando o interesse para buscar mais.

Tradicional: onde o pedagogo é a principal figura e trabalha com aulas teóricas, o professor deve passar seus conhecimentos e os alunos apenas receber e armazenar. Com o tempo foi concluído que principalmente com a tecnologia, esse método seria um retardo para as gerações atuais, modificando-o e aprimorando suas técnicas.

Freiriano: é um método de Paulo Freire, onde ganharia maior eficácia se usados com elementos que fossem conhecidos, como exemplo feijão e grama para os estudantes da área rural. Os diferenciais contextos iriam depender de elementos sociais e econômicos. Entre o educador e discente não se forma autoridade ou hierarquia, apresentando igualdade. Consiste principalmente no ensino para adultos, atualmente sendo utilizado em determinadas instituições que proporcionam alfabetização popular ou EJA (Educação de Jovens e Adultos).

Montessori: foi criado por uma das primeiras mulheres a se formar em medicina, Maria Montessori. É a educação por meio de observações comportamentais na infância durante a vivência liberal, as quais auxiliam para apoio no desenvolvimento social, emocional, cognitivo e cerebral. Uma pesquisa realizada em 2018 aponta que no Brasil é utilizado por completo apenas em 35 escolas, entretanto determinadas escolas adquiriram algumas metodologias, entre elas carteiras baixas, educação sensorial, redução de castigos e comunicação respeitosa. É fragmentado em quatro planos de desenvolvimento incluindo de 0 a 24 anos, e as salas necessitam conter igualdade nas faixas etárias.

No que tange aos avanços tecnológicos, o termo tecnologia vem do grego, que é a junção de *tekhne* que significa técnica, arte, ofício, e *logia* que tem como significado o estudo de algo. A partir do século XIX, parte da Europa usava o termo *Technik* ou técnica para se referir a navegação até a impressão sem necessariamente ter vínculo com ferramentas e instrumentos. A partir do século XVII, Revolução Industrial, a tecnologia vem se expandindo para diversas áreas, como por exemplo como a máquina a vapor que foi uma grande inovação histórica. Segundo Martino (1983) a tecnologia são meios que promovem produtos, conforto e sustento dos homens.

Nós podemos dividir a tecnologia em dois meios, o meio amplo que seria a inovação utilitária para o ser humano como uma tecnologia, já o meio restrito é o desenvolvimento de soluções que facilitem nas tarefas do dia a dia. Na atualidade utilizamos esse termo para se referir a aparelhos eletrônicos e tudo que se remete a internet, o espaço e seus derivados. Segundo Rezende (2016, p.33), “As mudanças constantes da sociedade da informação e a necessidade de que as organizações sejam inteligentes fazem com que elas também se modifiquem e requeiram planejamento das suas informações.”

Kenski (2007, p. 22) diz que “As tecnologias são tão antigas quanto à espécie humana. Na verdade, foi à engenhosidade humana, em todos os tempos, que deu origem às mais diferenciadas tecnologias”.

O mundo vem sofrendo evoluções constantes, muitas coisas que são normais no nosso cotiado, há décadas não seriam possíveis existir na percepção humana,

essas mudanças são realizadas graças a tecnologia e causam impacto no comportamento humano, onde é necessário acompanhar a evolução em nosso cotidiano (COLUNISTA PORTAL, 2013).

A tecnologia desempenha um papel fundamental no desenvolvimento pedagógico na recreação física. Ele oferece uma série de benefícios que podem enriquecer a experiência dos alunos e melhorar a qualidade do ensino (ANDRADE et al, 2018). Algumas maneiras na quais a tecnologia é importante perante o acesso a informações e recursos onde a tecnologia permite que os professores e alunos tenham acesso a uma ampla gama de informações e recursos relacionados à recreação física e através da internet é possível encontrar vídeos, tutoriais, artigos, pesquisas e planos de aula que podem enriquecer o ensino e proporcionar uma compreensão mais aprofundada dos conceitos.

A aprendizagem interativa utiliza a tecnologia para criar possíveis ambientes de aprendizagem interativos e envolventes como jogos educacionais, aplicativos, softwares para estimular o interesse e a participação dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e diversificado. É importante ressaltar que a tecnologia pode trazer inúmeras vantagens para o desenvolvimento pedagógico na recreação física, o equilíbrio entre o uso da tecnologia e as atividades físicas tradicionais devem ser buscado, é fundamental garantir que o aluno também tenha oportunidades de interação social, prática de habilidades motoras diretas com o movimento corporal. Moran afirma que “A criança também é educada pela mídia, principalmente pela televisão” MORAN (2000, p.33).

O avanço da tecnologia vem trazendo modificações na sociedade. Ao falar em grandes mudanças pode-se citar a 4.0 Revolução Industrial, tendo digitalização, internet, inteligências artificiais e até mesmo conectividade. A tecnologia ajuda diariamente e visa melhorar a nossa qualidade de vida, trazendo facilidade no dia a dia e melhor qualidade em necessidades básicas da vida humana (CAVALCANTE, 2011).

No ano de 2020 iniciou um tempo de pandemia, onde foi necessário se reinventar e realizar mudanças, a tecnologia foi uma solução muito versátil para diversas áreas, principalmente no ensino e na saúde, uma análise realizada pelo

Portal Fundação Getúlio Vargas (2022), depois da pandemia os números de meios digitais já ultrapassaram a marca de 447 milhões de unidades. Foi necessário que as escolas procurassem um meio de ensino, para que os alunos não se prejudicassem 100% e pudesse ter esse contato mesmo de forma online, para isso o Ensino A Distância foi criado e admitido por quase todas as escolas do país. Na saúde, grandes invenções e descobrimentos foram realizadas graças ao desenvolvimento tecnológico, com isso muitas pessoas conseguiram ser salvas da doença e atualmente, cada vez mais a tecnologia vem trazendo grandes mudanças com eficácias e qualidade a sociedade.

A inteligência artificial é uma das atuais modificações, ela vem ganhando forças através dos anos com o avanço da tecnologia graças a indústria 4.0, Berman afirma que I.A é o campo que estuda criação de softwares e máquinas que remetam a uma inteligência humana (BERMAN, 2002). Um dos pontos mais chamativos dessa inteligência é voltada para o ramo da educação, quando ela tem o potencial de trazer avanços significativos e ajuda a transformar a forma com que os alunos aprendam e os professores ensinam. Mesmo com esse avanço a I.A não substitui o professor, ele apenas complementa a forma na qual facilita a aprendizagem e o ensinamento, podendo atender melhor a individualidade de cada aluno e podendo oferecer a personalização de ensino.

A análise de dados educacionais também pode ser proporcionada pela inteligência artificial, podendo identificar padrões, tendências, permitindo que os educadores tomem decisões sobre o currículo, métodos de ensino, estratégias de suporte aos alunos, maneiras de tornar as aulas mais interessantes e fazendo com que os alunos aproveitem mais o aprendizado. A inteligência artificial por mais interessante que seja, pode trazer muito apoio na área da educação e muito suporte para fazer com que os alunos retomem o interesse no estudo e tenham vontade de frequentar as aulas e pensar melhor em uma carreira.

Portanto, é importante ressaltar que com a grande expansão da tecnologia o uso excessivo acaba crescendo cada vez mais. Por isso grandes consequências podem existir e uma das soluções é a limitação tecnológica, principalmente em relação ao uso de telas na infância.

2.2. O projeto: da ideia ao planejamento

2.2.1 A recreação e o desenvolvimento infantil como ponto de partida para o desenvolvimento do projeto.

Ao planejar o presente projeto partiu-se da análise e levantamento sobre a importância da recreação no desenvolvimento pedagógico e o impacto dos avanços tecnológicos mediante ao desenvolvimento infantil.

A recreação desempenha um papel fundamental no desenvolvimento pedagógico das crianças, proporcionando uma abordagem lúdica e prazerosa de aprendizado. Ela engaja e motiva os estudantes, tornando o processo de aprendizagem mais atrativo, segundo o blog Aquarela Parques. Além disso, a recreação contribui para o desenvolvimento físico, cognitivo, social e emocional das crianças. O jogo é um aspecto dominante da infância e por isso deve ser considerado pelo professor como fator de desenvolvimento, pois estimula a criança no exercício do pensamento, da imaginação e da ação de forma independentemente.

Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 45).

No aspecto físico, as atividades recreativas como jogos e esportes ajudam a aprimorar habilidades motoras, coordenação, força e resistência, promovendo um crescimento saudável do corpo (ESTADÃO, 2016).

No desenvolvimento cognitivo, a recreação oferece oportunidades para que as crianças aprimorem suas habilidades de resolução de problemas, pensamento crítico, tomada de decisões e raciocínio. Jogos que envolvam estratégia, quebra-cabeças e atividades de resolução de problemas estimulam o cérebro e promovem o desenvolvimento mental (KISHIMOTO, 2003).

A recreação também desempenha um papel crucial no desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais. Ao interagir com os colegas durante as atividades recreativas, as crianças desenvolvem habilidades importantes, como trabalho em equipe, cooperação, comunicação e empatia (VYGOTSKY, 1991). Além disso, essa interação ajuda no desenvolvimento emocional, permitindo que as crianças aprimorem

seu autoconhecimento através de erros e acertos, onde ela aprende a descobrir, inventar e modificar (PIAGET, 1973).

A aprendizagem integrada é outra vantagem da recreação, ela permite que as crianças apliquem o conhecimento adquirido através de atividades lúdicas em situações práticas e reais, servindo como ferramenta para o desenvolvimento da linguagem e do imaginário, dispondo de habilidades espontâneas e naturais (KISHOMOTO, 2003). Por exemplo, ao participar de jogos de tabuleiro que envolvam matemática, as crianças podem aplicar conceitos numéricos e desenvolver habilidades de resolução de problemas de forma divertida.

Na concepção de Santos (2000, p. 161) “[...] o jogo com a brincadeira representa recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança”. Portanto a recreação é uma ferramenta valiosa no desenvolvimento pedagógico, pois integra o aprendizado de forma lúdica e eficaz.

De acordo com o (base nacional comum) Ministério da Educação (2018), os avanços tecnológicos têm um impacto significativo no desenvolvimento pedagógico, oferecendo uma série de benefícios e desafios para educadores e alunos. Com a tecnologia, os alunos têm acesso fácil e rápido a uma variedade de informações e recursos educacionais, ampliando suas fontes de conhecimento. Além disso, os educadores podem personalizar o ensino de acordo com as necessidades individuais dos alunos, adaptando-o para que cada um possa progredir em seu próprio ritmo.

Esses avanços também impulsionam metodologias inovadoras, como o aprendizado baseado em projetos, sala de aula invertida e gamificação, que envolvem os alunos de maneira ativa e participativa, estimulando habilidades como criatividade, colaboração e pensamento crítico. A tecnologia facilita a colaboração e a interação entre alunos e professores, permitindo o compartilhamento de ideias e a realização de projetos conjuntos. (MORAN, 2018)

Em resumo, os avanços tecnológicos têm um impacto no desenvolvimento pedagógico, fornecendo acesso a informações e recursos, possibilitando a aprendizagem personalizada, incentivando metodologias inovadoras e promovendo a colaboração e o desenvolvimento de habilidades tecnológicas. No entanto, é

fundamental encontrar um equilíbrio no uso da tecnologia, considerando seus desafios e garantindo uma abordagem responsável e segura (VILAÇA; ARAUJO, 2016, p. 127)

O presente projeto se fundamenta na ideia de que a recreação por intermédio da tecnologia tem se tornado uma parte cada vez mais presente na vida das pessoas, especialmente crianças e jovens. A tecnologia oferece uma variedade de opções de entretenimento e lazer, desde jogos eletrônicos até aplicativos interativos e realidade virtual. No entanto, é importante considerar os prós e contras dessa forma de recreação (SILVA, 2016).

A recreação tecnológica tem uma ampla disponibilidade de dispositivos eletrônicos, como smartphones, tablets e consoles de videogame, em que as pessoas podem desfrutar de uma variedade de atividades recreativas a qualquer hora e em qualquer lugar. Isso proporciona conveniência e flexibilidade para os indivíduos escolherem como e quando desejam se divertir. Assim, as experiências podem ser emocionantes e proporcionar momentos de diversão e escapismo (MENDONÇA, 2021)

No entanto, é importante considerar alguns pontos negativos associados à recreação por intermédio da tecnologia. O uso excessivo e viciante de dispositivos eletrônicos pode levar a um estilo de vida sedentário e a uma redução nas atividades físicas, o que pode ter impactos negativos na saúde física e bem-estar das pessoas. Além disso, o isolamento social também pode ser um problema, já que muitas vezes a recreação por meio da tecnologia é realizada individualmente, sem interação direta com outras pessoas. Machado (2011, p.13) diz que:

O nível de atividade física nas crianças tem demonstrado que a tecnologia tem ganhado espaço no mundo das crianças e vem diminuindo a atividade física na infância. Os crimes vêm se tornando cada vez mais sedentários por hábitos como assistir televisão, jogar vídeo game, usar computador (MACHADO 2011, p. 13)

Outra preocupação é o conteúdo inapropriado ou prejudicial ao qual as pessoas podem estar expostas durante a recreação por intermédio da tecnologia. É importante que os pais, educadores e responsáveis acompanhem e orientem as crianças e jovens sobre o uso adequado da tecnologia, além de monitorar o conteúdo ao qual eles têm acesso, a fim de garantir uma experiência segura e educativa (ABREU; ESTEFENON; EISENSTEIN, 2013).

Em suma, a recreação por intermédio da tecnologia oferece uma série de vantagens, como acessibilidade e experiências imersivas. No entanto, é essencial equilibrar o uso da tecnologia com outras formas de recreação, como atividades ao ar livre, esportes e interações sociais, a fim de promover um estilo de vida equilibrado e saudável. A moderação, o monitoramento e a orientação são fundamentais para garantir que a recreação por intermédio da tecnologia seja uma experiência positiva e enriquecedora (COSTA, 2019).

O neurocientista Michel Desmurget (2021) adverte sobre o uso excessivo de telas na infância, em seu livro “A fábrica de cretinos digitais: Os perigos das telas para nossas crianças”.

O profissional aponta dados sobre o uso recreativo digital em todas as suas formas, em países ocidentais esse número toma-se proporção absurda. A partir dos 2 anos de idade acumulam diariamente quase 50 minutos, entre 2 e 8 anos, esse tempo tem cerca de de 2h45min. Entre 8 e 12 anos, passa a ser praticamente 4h45min diante das telas e a partir de 13 anos aproximam-se de 7h15min.

Ele atribui a alguns especialistas midiáticos a “culpa” de aplaudir essa situação, psicólogos, psiquiatras, sociólogos, jornalistas etc. Para eles, o mundo estaria vivendo em uma nova era, e agora pertence aos *digital natives* (nascidos nos tempos digitais). Eles apontam que o cérebro dessa geração teria se tornado mais rápido e apto a receber várias informações, chegando a afirmar que seria benéfico até para eliminar o fracasso escolar.

Essa euforia está longe de ser concordante com todos, inúmeros especialistas denunciam a influência negativa dos dispositivos digitais sobre o desenvolvimento. Desmurget (2021) aponta que todos os âmbitos estariam sendo prejudicados, desde o físico, portanto doenças cardiovasculares, obesidade, até o emocional, como ansiedade e a agressividade, passando pelo cognitivo, dificuldade na linguagem, na concentração. De uma maneira geral, todos esses danos danificam o processo de aprendizagem.

Um aspecto muito importante levantado pelo neurocientista é a violência, apontando influências a curto e longo prazo. A exposição a conteúdos violentos favorece o comportamento de agressividade. Na obra, o autor aponta diversos experimentos com adultos, adolescentes e crianças para comprovar que o contato com esse tipo de material causa diversos danos. Em um dos experimentos com jovens

e adultos, expostos a vídeos de curta duração violentos ou não, foi proposto em um segundo momento que reconhecessem o mais rápido possível palavras em um conjunto de letras. Os indivíduos sujeitos ao conteúdo violento reconheceram as expressões “agressivas”, “destruição”, “dano” mais rapidamente que os demais. E nenhuma diferença foi observada para palavras neutras.

É importante compreender que Desmurget (2021) não é anti-tecnologia, ele reconhece a importância até mesmo no aprendizado e é apenas um alerta para a maneira e o tempo em que isso tem sido usado. Em sua obra, apresenta sobre os impactos das telas na saúde como “uma agressão silenciosa”. O primeiro ponto analisado é o sono, o qual não é visto como uma problemática se não realizado durante as horas necessárias. Assim o autor afirma que não dormimos para descansar, e sim para que o cérebro realize as tarefas necessárias que não pode executar quando estamos ativos.

De acordo com pesquisas sobre uso da televisão por crianças de 5-6 anos antes de dormir, aquelas que são expostas a programas não destinados à sua faixa etária têm três vezes mais riscos de apresentar o sono muito perturbado, o que mostra que as telas o impactam não só na quantidade, mas também na qualidade.

Em seguida o autor analisa a questão do peso, que afeta 2 bilhões de adultos e 350 milhões de crianças, trazendo em média 4 milhões de mortes por ano. As principais causas são a falta de atividade física e a quantidade de marketing alimentar voltado para os pequenos. As crianças e adolescentes usufruem tempo demais das telas e desprezam esportes e brincadeiras, consumindo também inúmeras publicidades que oferecem alimentos pobres em nutrientes e ricos em calorias. Consequentemente cada vez mais há prejuízos na saúde, trazendo o sedentarismo e a obesidade.

No último capítulo do livro, Desmurget (2021) traz sete regras fundamentais baseadas no uso de telas, as quais dizem a respeito da ausência destas antes dos 6 anos, aplicando apenas atividades recreativas como quebra-cabeça, lego, correr, pular, ouvir histórias e outros. Assim, após os 6 anos é recomendado menos de 1 hora por dia, com conteúdo adequado para a idade, não utilizando dentro do quarto, antes de se deitar, no período anterior as aulas, e durante as refeições. Com esses hábitos, acredita-se que assim o crescimento e desenvolvimento acontecerá de modo saudável.

Com base em toda a explanação anterior o grupo optou por desenvolver uma pesquisa de campo junto aos profissionais da área de recreação a fim de identificar a visão desses profissionais frente a nossas indagações. A pesquisa desta forma foi enviada por meio digital no dia 29 de agosto de 2023, contendo sete perguntas divididas entre abertas e fechadas aplicada aos profissionais da empresa Recriando e da Chácara Santo Antônio, especialistas em recreação infantil.

A seguir é apresentada a análise do questionário pontuando a pergunta realizada e as respostas obtidas por oito entrevistados:

Pergunta 01- Tempo de atuação nessa área.

De acordo com a pesquisa obtida, a maioria das pessoas atua na área há 1 ano. Em seguida, 2 pessoas atuam na área há 2 anos, 1 pessoa atua há 4 anos, 1 pessoa atua há 5 anos e 1 pessoa atua há 9 anos. Os resultados sugerem que a área é relativamente nova e que ainda há um número significativo de pessoas que atuam nela há pouco tempo.

Pergunta 02- Sobre a recreação, você percebeu um aumento ou uma diminuição de procura?

De acordo com os dados levantados, a maioria das pessoas (87,5%) perceberam um aumento na procura de recreação. Apenas 12,5% pontuaram uma diminuição na procura.

Os resultados sugerem que a recreação é uma atividade cada vez mais importante para as pessoas. Isso pode ser devido a uma série de fatores, como o aumento do estresse, a busca por uma vida mais saudável e a crescente oferta de atividades recreativas. De acordo com os profissionais, o aumento da procura foi devido à pandemia de COVID-19, que levou as pessoas a buscarem atividades ao ar livre e menos aglomeradas.

Pergunta 03- Se quiser explique sua visão: (resposta de três profissionais)

1. Concordo com a visão apresentada. A tecnologia tem um impacto significativo na forma como as crianças brincam. O aumento do tempo de tela está levando as crianças a brincarem menos e de forma menos criativa. Isso, por sua vez,

está levando a um aumento na demanda por profissionais que incentivem e ensinem as crianças a brincar.

2.A pandemia da COVID-19 também teve um impacto significativo na forma como as crianças brincam. O isolamento social e as restrições de distanciamento social levaram as crianças a passarem mais tempo em frente às telas. Isso, por sua vez, aumentou ainda mais a demanda por profissionais que ajudem as crianças a brincarem de forma saudável e ativa.

3.Os pais estão cada vez mais procurando atividades que ajudem seus filhos a se desenvolverem fisicamente e mentalmente. A brincadeira é uma atividade essencial para o desenvolvimento infantil. Ela ajuda as crianças a desenvolverem habilidades motoras, cognitivas, sociais e emocionais.

Pergunta 04- Para você, qual a importância da sociabilização infantil (convívio agradável entre as crianças)?

De acordo com as respostas do questionário, a sociabilização infantil é considerada de extrema importância por todos os respondentes. Os principais motivos citados foram:

- Contribui para a formação da confiança, autoestima e desenvolvimento do adulto em formação.
- É o primeiro contato da criança com o mundo e a sociedade.
- Ajuda a criança a aprender a conviver em sociedade e lidar com as diferenças.
- Estimula o desenvolvimento de diversas áreas, principalmente na fase de desenvolvimento.
- Reflete na sociabilidade do indivíduo no futuro.

Com base nessas respostas, podemos concluir que a sociabilização infantil é um processo essencial para o desenvolvimento saudável da criança. Através do convívio com outras crianças, as crianças aprendem a se relacionar, a compartilhar, a resolver conflitos e a respeitar as diferenças. Essas habilidades são fundamentais para a vida em sociedade e para o sucesso na vida adulta. Os pais e cuidadores têm um papel fundamental na promoção da sociabilização infantil. Eles podem incentivar

o convívio da criança com outras crianças, proporcionando oportunidades para que ela se relacione e aprenda a interagir com o mundo ao seu redor.

Pergunta 05- Nesse tempo de atuação, você percebe uma regressão no comportamento infantil diante de atividades coletivas?

Com base nas respostas apresentadas, é possível perceber uma regressão no comportamento infantil diante de atividades coletivas. Algumas das observações mais comuns incluem:

- Falta de paciência: As crianças de hoje em dia são mais imediatistas e têm menos tolerância para esperar. Isso pode dificultar a participação em atividades que exigem paciência e perseverança, como jogos coletivos ou brincadeiras que envolvam regras.
- Menor proatividade: As crianças de hoje em dia são mais passivas e têm menos iniciativa. Isso pode dificultar a participação em atividades que exigem liderança ou tomada de decisão, como jogos de equipe ou atividades artísticas.
- Dificuldade de socialização: As crianças de hoje em dia têm menos oportunidades de socializar com outras crianças. Isso pode levar a dificuldades de interação social e de trabalho em equipe.
- A pandemia da COVID-19 também pode ter contribuído para essa regressão. O isolamento social e as restrições de distanciamento social levaram as crianças a passarem mais tempo em frente às telas e menos tempo brincando com outras crianças.

Pergunta 06- Quando é uma atividade individual, você percebe que elas conseguem ter um bom raciocínio lógico?

De acordo com a pesquisa, 40% das pessoas percebem que as crianças conseguem ter um bom raciocínio lógico quando participam de atividades que requerem planejamento, resolução de problemas e pensamento crítico. No entanto, 30% acreditam que ainda tem dificuldade em desenvolver esse tipo de raciocínio, enquanto 20%, que elas trabalham melhor em conjunto quando precisam usar o raciocínio lógico. Por fim, 10% das pessoas consentem que a percepção de um bom

raciocínio lógico depende da criança, pois cada uma tem seu próprio ritmo de desenvolvimento.

Pergunta 07- “Jogos educativos até têm sua razão de existir, mas afirmar que games que simulam a vida real ou são cheios de conteúdos violentos estimulam o desenvolvimento cerebral não tem embasamento técnico. Michel Desmurget (2021) descontrói essa hipótese e ainda recorre a diversas pesquisas para provar que adolescentes expostos a jogos da pesada (caso gta) estão mais sujeitos a violência e comportamentos de riscos”. Diante do trecho presente no livro “a fábrica de cretinos digitais”, qual a sua opinião sobre a exposição de crianças a jogos eletrônicos violentos?

De acordo com as respostas do questionário, as opiniões sobre a influência dos jogos eletrônicos na criança são divididas.

- Opinião 1: Os jogos eletrônicos têm uma influência negativa no temperamento das crianças, especialmente os jogos violentos. As crianças ainda não possuem maturidade para filtrar o que é real do que é fantasia, e a exposição à violência pode levar a comportamentos agressivos.
- Opinião 2: Os jogos eletrônicos não influenciam as crianças, ou têm uma influência mínima. As crianças são capazes de diferenciar o jogo da realidade, e o ambiente familiar e social é mais importante para o seu desenvolvimento.
- Opinião 3: Os jogos eletrônicos podem ter uma influência positiva ou negativa, dependendo do jogo e da criança. Se a criança tem um bom exemplo e educação sobre o quão errado é a violência, ela não vai se tornar uma pessoa violenta.

A opinião 1 acredita que os jogos eletrônicos são uma forma de violência passiva que pode levar a comportamentos agressivos na vida real. Essa opinião é baseada na teoria da aprendizagem social, que afirma que as crianças aprendem comportamentos observando os outros. A opinião 2 acredita que as crianças são capazes de diferenciar o jogo da realidade e que o ambiente familiar e social é mais importante para o seu desenvolvimento. Essa opinião é baseada na teoria do desenvolvimento cognitivo, que afirma que as crianças desenvolvem a capacidade de pensar criticamente à medida que crescem. A opinião 3 é a mais equilibrada, acredita

que os jogos eletrônicos podem ter uma influência positiva ou negativa, dependendo do jogo e da criança. Essa opinião é baseada na teoria do desenvolvimento humano, que afirma que as crianças são influenciadas por uma variedade de fatores, incluindo seus genes, ambiente e experiências.

2.3 O projeto: da ideia a prática

2.3.1. Planejamento do evento

O projeto “É hora de brincar” com o objetivo do projeto de promover um evento infantil com atividades recreativas que desenvolvam o raciocínio lógico, a sociabilização e o comportamento individual, colaborando com nossa pesquisa e trazendo melhores resultados. Observando-se que a tecnologia vem sofrendo grandes evoluções e com isso é possível perceber que a sociedade está tendo mais acesso as telas do que o mundo a fora, afetando principalmente aqueles que estão crescendo com aprendizagem digital e falta de sociabilização física. Pensando nesse contexto, o projeto deve ser implementado a fim de incentivar as crianças a terem o contato com a recreação física e uma melhor sociabilização entre pessoas de diferentes idades

O projeto tem como foco 80 estudantes da escola Maria Aparecida Machado Julianelli com faixa etária entre 6 e 11 anos, contando com professores e coordenadores pedagógicos da instituição. Sendo utilizada a quadra esportiva da escola EMEIEF Maria Aparecida Machado Julianelli, localizado na Av. Vitorio Bortolan, 1350 - Parque Nossa Sra. das Dores, Limeira - SP, 13483-132, sendo realizado no dia 26/09/2023 no horário das 7h às 12h.

Como recursos materiais e humanos foi levantada a necessidade de: espaço aberto (pátio), 6 bambolês, 1 bola, 2 bandeiras, 40 coletes, 1 corda e 2 apitos, 4 aplicadoras, 5 professores e 2 coordenadoras pedagógicas.

Tabela 01- detalhamento de custos

MATERIAIS	CUSTO (SUJEITO MUDANÇAS)
Custo pessoal	R\$ 30,00 (Transporte)
Bola	R\$ 34,90 (1 unidade)
Bambolê	R\$ 63,90 (6 unidades)
Corda	R\$ 17,86 (5 metros)
Colete	R\$ 98,41 (40 unidades)
Apito	R\$ 16,05 (2 unidades)
Bandeira	R\$ 6,90 (2 unidades)

Fonte: arquivo pessoal (2023)

2.3.2. A aplicação prática:

A aplicação com parceria da escola EMEIEF. Maria Aparecida Machado Julianelli, seus professores e coordenadores responsáveis pela educação do local, foi possível ser realizada graças a coordenadora pedagógica Tatiane B. Otaviano após contato telefônico e constituiu da liberação da data proposta. Essa parceria fundamentou-se na recreação e interatividade com os alunos da instituição, em troca de obter dados e conhecimentos para o projeto.

Tabela 2- cronograma completo

ATIVIDADE	HORÁRIO
Recepção dos alunos	7h10
Atividades 1° ano	7h20
Questionário 1° ano	8h30
Atividades 2° ano	9h
Questionário 2° ano	10h20
Atividades 3° ano	7h20
Questionário 3° ano	8h30
Atividades 4° ano	9h
Questionário 4° ano	10h20
Atividades 5° ano	10h45
Questionário 5° ano	11h30
Despedida	12h

Fonte: arquivo pessoal (2023)

Especificamente os cronogramas a seguir apresentam as realizadas e o tempo previsto:

Tabela 03- cronograma de atividades 1º ano

ATIVIDADE	SÉRIE	TEMPO
Elefantinho colorido	1º ano	7h10 – 7h30
Passa bambolê	1º ano	7h35 – 7h50
Queimada Russa	1º ano	7h45h – 8h20
Rouba bandeira	1º ano	8h25 – 8h50

Fonte: arquivo pessoal (2023)

Tabela 04- cronograma de atividades 2º ano

ATIVIDADE	SÉRIE	TEMPO
Elefantinho colorido	2º ano	9h - 9h20
Passa bambolê	2º ano	9h25 – 9h40
Queimada Russa	2º ano	9h35 – 10h10
Rouba bandeira	2º ano	10h15 – 10h40

Fonte: arquivo pessoal (2023)

Tabela 05- cronograma de atividades 3º ano

ATIVIDADE	SÉRIE	TEMPO
Elefantinho colorido	3º ano	7h10 – 7h30
Passa bambolê	3º ano	7h35 – 7h50
Queimada Russa	3º ano	7h45h – 8h20
Rouba bandeira	3º ano	8h25 – 8h50

Fonte: arquivo pessoal (2023)

Tabela 06- cronograma de atividades 4º ano

ATIVIDADE	SÉRIE	TEMPO
Elefantinho colorido	4º ano	9h - 9h20
Passa bambolê	4º ano	9h25 – 9h40
Queimada Russa	4º ano	9h35 – 10h10
Rouba bandeira	4º ano	10h15 – 10h40

Fonte: arquivo pessoal (2023)

Tabela 07- cronograma de atividades 5º ano

ATIVIDADE	SÉRIE	TEMPO
Elefantinho colorido	5º ano	10h45 – 11h05
Passa bambolê	5º ano	11h05 – 11h15
Queimada Russa	5º ano	11h15 – 11h45
Rouba bandeira	5º ano	11h45 – 12h

Fonte: arquivo pessoal (2023)

A seguir são apresentadas as atividades aplicadas.

- Elefantinho colorido: Para brincar, escolhe-se um comandante, o mestre. Ela deve ficar de frente para todos os demais participantes e dizer:

- ELEFANTINHO COLORIDO!

O grupo de crianças deve responder:

- QUE COR?

Aqueles que estiverem usando alguma vestimenta que tenha aquela determinada cor pode passar para o outro lado sem ter a chance de ser pego, aqueles que restarem se preparam para a contagem e após o “valendo” devem correr até o outro lado sem ser pego pelo mestre.

- Passa bambolê: A turma se divide em equipes de mesma quantidade de pessoas, deve-se formar uma roda e dar a mão. Entre a equipe determina-se uma pessoa iniciante, que será responsável por iniciar e finalizar a brincadeira. Após o sinal

se dará início a atividade, deverá passar o bambolê utilizando o corpo, seguindo a principal regra que é NÃO SOLTAR A MÃO. A equipe que finalizar primeiro, vence o jogo.

- Queimada Russa: É a famosa “queimada individual”. O jogo acontece em um espaço delimitado, utilizando uma bola deve-se tentar queimar seu adversário seguindo as regras da queimada tradicional. Caso esteja muito fácil pode ir dificultando como tirar mão livre, se segurar queima.

Para brincar é simples, deve ficar dentro do espaço delimitado e correr atrás da bola para queimar o adversário, tentando se proteger e criando estratégias para ganhar o jogo. Se for queimado vai para o cemitério, se a bola cair no seu espaço, tem direito de queimar aqueles que ainda estão no jogo. Vence aquele que não for queimado.

- Rouba bandeira: As crianças devem ser divididas em duas equipes. O espaço que as crianças irão brincar deve ser dividido em tamanhos iguais. Cada equipe deverá colocar uma bandeira (um pedaço de pano ou lençol velho) no canto mais difícil e distante que quiser, dentro do seu campo.

O desafio da brincadeira é atravessar o campo da equipe adversária e pegar a bandeira sem ser pego. A criança que for pega deverá ficar parada no lugar congelada e ela poderá ser libertada por outra criança do seu time que conseguir tocá-la (sem ser pega por nenhuma criança da equipe adversária).

Como recomendações quanto ao desenvolvimento das atividades observa-se:

- Cuidado nas brincadeiras;
- Proibido falta de respeito aos amigos e as tias responsáveis;
- Colaboração nas atividades;
- Não empurrar, bater ou xingar;
- Cuidar dos objetos pessoais.

Tabela 08- Matriz de responsabilidade

RESPONSÁVEL	ATIVIDADE	SÉRIE
Beatriz Bonin	Recreação infantil	3° ano e 4° ano
Gabrielle	Recreação infantil	1° ano e 2° ano
Heloisa Basso	Recreação infantil	1° ano e 2° ano
Isabelle Vilela	Recreação infantil	3° ano e 4° ano

Fonte: arquivo pessoal (2023)

2.3.3 Análise prática

Atendeu-se cerca de 80 alunos da escola EMEIEF Maria Aparecida Machado Julianelli, realizando as atividades propostas no horário determinado em nosso cronograma. O intuito é trazer a recreação física na vida das crianças e analisar como elas agem diante de atividades que utilizem a sociabilização, raciocínio lógico e parceria. Tendo assim, uma base para a conclusão do projeto.

Ao fim da aplicação realizou-se uma análise de cada turma. Foi questionado sobre o conhecimento das brincadeiras, e o tempo de tela utilizado por cada aluno no seu cotidiano. Os aspectos levados em consideração limitam-se ao raciocínio lógico, estratégia, coordenação motora, trabalho em equipe, sociabilização e concentração. Realizou-se com 20 ou 30 alunos por turma. Inicialmente na média de idade de 6 a 8 anos, percebeu-se uma grande desatenção, a necessidade de aprovação seguida de insegurança, coordenação motora relativamente afetada, dificuldade em criar estratégias, pouca competitividade, lidam melhor individualmente. No questionário aplicado, obteve-se que 45% preferem brincadeiras que envolvam o contato físico e 55% atividades com telas. Ademais, na média de 9 a 11 anos, identificou-se que desenvolvem melhor as estratégias, trabalham bem em equipe, desenvolvimento motor mais avançado, uma maior independência e grande competitividade. Na pesquisa feita, atingiu-se que 55% optam por brincar e 45% pelo uso da tecnologia.

Outrossim, estudos iniciais referentes à Geração Covid, abrangem aqueles que nasceram ou se desenvolveram durante as restrições derivadas da pandemia de coronavírus, indicando que o isolamento social e a ausência de interação com pares e ambiente escolar restringem as experiências fundamentais das crianças durante

uma fase crucial de descobertas e exploração do mundo. Confinados em seus domicílios, experimentaram interações limitadas e enfrentaram prejuízos no acesso à educação e ao lazer. A análise do trabalho ressalta a importância crítica da primeira infância no desenvolvimento humano, sendo um período ideal para a aquisição de habilidades fundamentais.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O esboço do projeto foi iniciado com a ideia de que atualmente a maioria das crianças vivem em uma era digital onde a tecnologia facilita diversos aspectos, contudo se usada em excesso tende a trazer diversas consequências, tal como a obesidade infantil, diabetes, TDAH, atrasos na fala, no desenvolvimento e até ansiedade e depressão, como cita a terapeuta canadense Cris Rowan (2013). Além da quantidade de malefícios que seu uso em exagero pode trazer, também é possível perceber que as crianças trocam qualquer brincadeira por telas, desconsiderando as recreações físicas e assim afetando o desenvolvimento motor, cognitivo, pedagógico e a sociabilidade.

De acordo com a análise Tendências de Social Media (2023), o Brasil possui 131,5 milhões de usuários conectados na internet e em relação a janeiro de 2020, o uso das telas possuiu um aumento de 31%, visto que a rede social é a mais consumida podendo somar 356 bilhões de minutos, correspondendo a 46 horas mensais por usuário. Uma pesquisa realizada pela ESET (2018) aponta que 88% dos pais se preocupam com os filhos que têm esse acesso, contudo apenas 34% adotam algum método de segurança digital. Ao observar outros impactos relevantes do uso excessivo dos eletrônicos, podemos citar: conflitos familiares, em decorrência do distanciamento e ausência do diálogo; ilusão entre o mundo real e virtual devido a relação superficial de que tudo é perfeito; e a dificuldade de aprendizagem juntamente com o déficit de atenção (DE OLIVEIRA; TAMAR. 2023). Tendo em vista os dados e consequências mencionados, verifica-se que um dos principais obstáculos que enfatizam a dependência tecnológica são os pais e responsáveis, os quais avistam a problemática, ademais há certa comodidade e praticidade em impor devida atenção e controle para o uso de telas.

Analisando o presente cenário, o grupo definiu o tema a ser estudado a fim de conscientizar pais e pedagogos sobre os danos causados pelo uso excessivo de tecnologia na infância e o incentivo da recreação física. Desse modo, para a realização do projeto foram feitos levantamentos bibliográficos sobre seus três eixos principais: recreação física, tecnologia e pedagogia. Criando assim uma ligação entre estes e enfatizando a importância da recreação física e o impacto dos avanços tecnológicos diante do desenvolvimento pedagógico. Após a fundamentação teórica, foram elaboradas três pesquisas de campo, uma para pais e responsáveis, a segunda com profissionais da recreação, e a última com crianças da instituição definida.

A prática consistiu em um programa de recreação em conjunto com a instituição de ensino da cidade de Limeira, EMEIEF Maria Aparecida Machado Julianelli (Caic) realizada no dia 26 de setembro de 2023, contou com alunos do 1º ao 5º ano com faixa etária entre 6 e 11 anos e com aplicação de quatro brincadeiras, sendo elefantinho colorido, passa bambolê, rouba bandeira e queimada russa. Após cada dinâmica foram elaboradas perguntas sobre estas e uma análise do comportamento de cada turma, sendo avaliado sociabilidade, concentração, raciocínio lógico, trabalho em equipe, coordenação motora e estratégia. Considerando as diferentes idades, é crucial o fato de as crianças mais novas preferirem atividades com tela, desse modo entende-se que é essencial usar estratégias educacionais que combinem bem os métodos, criando uma abordagem flexível e adaptada para promover um bom desenvolvimento em cada fase da infância.

Diante do estudo integrativo do trabalho, surge uma visão ampla que vai além da diferença entre métodos tradicionais e tecnológicos no ensino das crianças. É possível compreender como as brincadeiras divertidas unem conhecimentos e habilidades, no entanto, é notável que o isolamento social é consequência desse método individualista. Sob esse viés, a pandemia interrompeu experiências cruciais, tais como o contato com a natureza, brincadeiras ao ar livre e desafios cognitivos que estimulam o desenvolvimento cerebral e fomentam um crescimento saudável.

Observando a metodologia apresentada, espera-se que pedagogos e pais entendam a importância da recreação física no cotidiano infantil, trazendo melhoria na qualidade de vida e mudanças em gerações futuras. Portanto o objetivo do projeto foi cumprido, visto que a prática na escola Maria Aparecida Machado Juanelli se concretizou. Notou-se que as crianças não têm o contato com a recreação física em

seu dia a dia, mas ao vivenciar essa experiência souberam ter um ótimo aproveitamento, e os pedagogos demonstraram interesse em realizar a aplicabilidade dessas atividades. Com o aumento da tecnologia existe uma grande dificuldade em amenizar essa problemática, por isso, recomenda-se que esse projeto seja levado a frente por pessoas interessadas, para que haja um aprofundamento do assunto e aplicações em distintas instituições.

REFERÊNCIAS

A IMPORTÂNCIA da tecnologia no nosso cotidiano - InforNet Soluções Inteligentes. 16 dez. 2020. Disponível em: <https://www.inforNet.com.br/blog/a-importancia-da-tecnologia-no-nosso-cotidiano/>. Acesso em: jul. 2023.

A IMPORTÂNCIA da tecnologia no nosso cotidiano - Loupen Brasil. 8 dez. 2021. Disponível em: <https://loupenbrasil.com.br/blog/a-importancia-da-tecnologia-no-nosso-cotidiano/>. Acesso em: jul. 2023.

ALVES, Renan. **Desenvolvimento Infantil: O Que é? Conheça as 4 Fases de Jean Piaget.** 9 dez. 2017. Disponível em: <https://opas.org.br/desenvolvimento-infantil-o-que-e-e-as-4-fases-de-jean-piaget/>. Acesso em: jun. 2023.

ANDRADE, E. G. R. RODRIGUES, I. L. A. NOGUEIRA, L. M. V. et al. **Contribution of academic tutoring for the teaching-learning process in Nursing undergraduate studies.** Revista Brasileira de Enfermagem, v. 71, s. 4, p. 1596-1603, 2018. Acesso em: jun. 2023

AQUARELA PARQUES. **Entenda a importância da recreação nas escolas infantis.** Disponível em: <https://blog.aquarelaparques.com.br/entenda-a-importancia-da-recreacao-nas-escolas-infantis/>. Acesso em: jul. 2023.

BASE NACIONAL COMUM. Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação no contexto escolar: possibilidades. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades>. Acesso em: jul. 2023

BERMAN, Jules J. **Confidentiality issues for medical data miners.** Artificial Intelligence in Medicine. 26. 2002. Pp. 25-36. Acesso em: ago. 2023

BIEDRZYCKI, B. P. et al. **Coletivo dos Autores:** Metodologia do Ensino de Educação Física. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2000. p. 4-80. Acesso em: jul.2023

BIERNATH, André. **Como uso excessivo de celular impacta cérebro da criança.** 24 mar. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/saude/noticia/2022/03/24/como-uso-excessivo-de-celular-impacta-cerebro-da-crianca.ghtml>. Acesso em: mai. 2023.

BLOG DO EDUCAMUNDO. **RECREAÇÃO na educação infantil: brincadeiras que desenvolvem.** Disponível em: <https://www.educamundo.com.br/blog/recreacao-infantil-brincadeiras-desenvolvimento>. Acesso em: mai. 2023.

BRÊTAS, Ângela. **Recreação e a Psicologia Sociohistórica: novas bases, novos caminhos.** In: Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 10, Goiânia: Gráfica e Editora Potência, 1997. p. 1050-1056. Acesso em: jun. 2023

CAVALCANTE E SILVA. **A importância da revolução industrial no mundo da tecnologia.** 25. out. 2011. Disponível em: https://www.unicesumar.edu.br/epcc2011/wpcontent/uploads/sites/86/2016/07/zedequias_vieira_cavalcante2.pdf. Acesso em: jun. 2023

COLUNISTA PORTAL. **Evolução Tecnológica e as mudanças sociais**. 14. out.2013. Disponível em:

<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/informatica/evolucaotecnologica-e-as-mudancas-sociais/51172>. Acesso em: jul. 2023.

COSME, Eduarda. **Ensino Mútuo (Método Lancaster)**. 22 jul. 2022. Disponível em: <https://www.andragogiabrasil.com.br/ensino-mutuo-metodo-lancaster>. Acesso em: jun. 2023.

COSTA, Raniely Meireles. **O impacto da tecnologia nas brincadeiras de crianças do ensino fundamental**. Vitória, v. 11, n. 11, p. 4-35, ago./2019. Disponível em: https://cefd.ufes.br/sites/cefd.ufes.br/files/field/anexo/raniely_meireles_costa__o_impacto_da_tecnologia_nas_brincadeiras_de_crianças_do_ensino_fundamental.pdf. Acesso em: jul. 2023

DAMIÃO, Helena. **Piaget I: Ensinar pode impedir a compreensão?** 11 jan. 2009. Disponível em: <https://dererummundi.blogspot.com/2009/01/cada-vez-que-se-ensina-prematuramente.html>. Acesso em: jun. 2023.

DE OLIVEIRA SILVA, Thayse; TAMAR GOMES SILVA, Lebiam. **Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados as tecnologias digitais**. 18 mar. 2017. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862017000100009. Acesso em: 30 mai. 2023.

DESMURGET, Michel. **A fábrica de cretinos digitais: Os perigos das telas para nossas crianças**. Tradução: Mauro Pinheiro. [S. l.]: Vestígio, 2021. 352 p. Acesso em: set. 2023

EDUCAÇÃO, Saraiva. **Aprendizagem construtivista: saiba mais sobre esse método de ensino**. 26 jan. 2022. Disponível em: <https://blog.saraivaeducacao>. Acesso em: jun. 2023.

EDUCACIONAL, Ecosystema. **Quais são os impactos da inteligência artificial na educação? - educacional**. 11 maio 2023. Disponível em: <https://educacional.com.br/artigos/impactos-da-inteligencia-artificial-na-educacao/>. Acesso em: jun. 2023.

EDUCATION, Edify. **Educação tradicional: como se diferencia das metodologias ativas?** 10 ago. 2022. Disponível em: <https://edifyeducation>. Acesso em: jun.2023.

EISENSTEIN, C. N. D. A. E; ESTEFENON, S. G. B. **Vivendo esse Mundo Digital: Impactos na Saúde, na Educação e nos Comportamentos Sociais**. 1.ed. São Paulo: Artmed, 2013. p. 9-336. Acesso em: ago. 2023

ESTADÃO. **Das brincadeiras aos esportes, importante é manter práticas saudáveis**. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/educacao/aprendendo-a-aprender/das-brincadeiras-aos-esportes-importante-e-manter-praticas-saudaveis/>. Acesso em: jul. 2023

ESTEVAM, Paloma. **Veja os principais impactos da inteligência artificial na educação, seus benefícios e como utilizá-la dentro e fora da sala de aula.** 30 jan. 2023. Disponível em: <https://rubeus.com.br/blog/inteligencia-artificial-na-educacao/>. Acesso em: jun. 2023.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987. Acesso em: jul. 2023

FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS. **Pandemia acelerou processo de transformação digital das empresas no Brasil, revela pesquisa.** 26 maio 2022. Disponível em: <https://portal.fgv.br/noticias/pandemia-acelerou-processo-transformacao-digital-empresas-brasil-revela-pesquisa>. Acesso em: jun 2023.

HARBOR, Themes. **Método Montessori.** 2023. Disponível em: <https://larmontessori.com/o-metodo/>. Acesso em: jun. 2023.

HUB LENSTORE. **THE WORLD'S most tech addicted kids.** Disponível em: <https://www.lenstore.co.uk/eyecare/tech-addicted-kids>. Acesso em: mai. 2023

JUNIOR, Cleber. **3 PASSOS PARA INICIAR NA RECREAÇÃO.** 1 nov. 2021. Disponível em: <https://www.cleberjunior.com.br/post/3-passos-para-iniciar-na-recreacao>. Acesso em: jul. 2023.

KANT, Immanuel. **Anthropologie Du point de vue pragmatique.** Paris: Vrin, 1964. Acesso em: jul. 2023

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologia: O novo ritmo da informação.** São Paulo: Papyrus, 2007. Acesso em: jul. 2023.

KISHIMOTO, Tizuco **Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil.** 2010. Disponível em: <http://cenpec.org.br/biblioteca/educacao/artigos-academicos-e-papers/brinquedos-e-brincadeiras-na-educacao-infantil>. Acesso em: jul. 2023.

KISHIMOTO, Tizuco. **Jogo, brincadeira, brinquedo e a educação.** ed. Cortez. 1997. Acesso em: jul. 2023

KISHIMOTO, Tizuco. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez, 2002. Acesso em: jun. 2023.

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003. p. 1-203. Acesso em: jul. 2023

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos, para quê?** 7ed. São Paulo: Cortez, 2004. Acesso em: jul. 2023.

LISBOA, Alveni. **O que é tecnologia?** 12 mar. 2023. Disponível em: <https://canaltech.com.br/internet/o-que-e-tecnologia/>. Acesso em: jun. 2023.

MACHADO, Nilson José. **Entrevista educação: os valores e as pessoas.** São Paulo: Revista Comunicação & Educação, abr. 2011. Acesso em: jun. 2023.

MARCELLINO, Nelson. **Pedagogia da Animação.** Campinas: Papyrus, 1990. Acesso em: jun. 2023.

MARINHO, Inezil. *et al.* **Manual de Recreação: Orientação dos lazeres do trabalhador.** Rio de Janeiro: Ministério do Trabalho, Indústria e Comércio, 1952. Acesso em: jun. 2023.

MARKO, Richard. **ESET orienta país sobre uso da internet por crianças e adolescentes.** 6 nov. 2018. Disponível em: <https://www.eset.com/br/sobre/imprensa/comunicados-de-imprensa/comunicados-de-imprensa/eset-orienta-pais-sobre-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes/>. Acesso em: jun. 2023

MARTINO, J. P. **Technological Forecasting for Decision Making.** 2. ed., North-Holland, New York, NY, 1983. Acesso em: jul. 2023.

MENDONÇA, Rafael **Jogos eletrônicos como meio de produção de conhecimento.** Rio de Janeiro, v. 11, n. 11, p. 9-61, jul./2014. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/251/1/TCC%20Rafael%20de%20Souza%20Mendon%C3%A7a.pdf>. Acesso em: jul. 2023.

MÉTODO Paulo Freire: como funciona e porque é relevante. Disponível em: <https://tutormundi.com/blog/metodo-paulo-freire>. Acesso em: jun de 2023.

MORAN, José Manuel et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 6. ed. Campinas: Papirus, 2000. Acesso em: jul. 2023.

MORAN, José. **Metodologias Ativas Para uma Aprendizagem Mais Profunda.** Acesso em: jul. 2023

O QUE é Pedagogia? Conceito, Histórico e mais. 13 jun. 2022. Disponível em: <https://www.ekoeducacao.com.br/blog/o-que-e-pedagogia-conceito-historico-e-tudo-mais>. Acesso em: jun. 2023.

O QUE é tecnologia? - blog do portal educação. Disponível em: <https://blog.portaleducacao.com.br/o-que-e-tecnologia/>. Acesso em: 26 jun. 2023.

PAGNO, Marina. **Crianças e adolescentes no celular: uso exagerado afeta o cérebro e a concentração;** veja o que fazer. 14 fev. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/saude/noticia/2023/02/14/criancas-e-adolescentes-no-celular-uso-exagerado-afeta-o-cerebro-e-a-concentracao-veja-o-que-fazer.ghtml>. Acesso em: mai. 2023.

PANDEMIA acelerou processo de transformação digital das empresas no Brasil, revela pesquisa. 26 maio 2022. Disponível em: <https://portal.fgv.br/noticias/pandemia-acelerou-processo-transformacao-digital-empresas-brasil-revela-pesquisa>. Acesso em: jun. 2023.

PEDAGOGIA ao Pé da Letra. O que é Pedagogia? Significado, Origem e Etimologia. 21 dez. 2021. Disponível em: <https://pedagogiaaopedaletra.com/pedagogia-significado/>. Acesso em: jun. 2023.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança.** 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973. p.6-392. Acesso em: jul. 2023

RECREAÇÃO na educação infantil: entenda sua importância e saiba como colocar em prática – Barão de Mauá. 6 nov. 2017. Disponível em: <https://blog.baraodemaua.br/recreacao-na-educacao-infantil-entenda-sua-importancia-e-saiba-como-colocar-em-pratica/>. Acesso em: jul. 2023.

REZENDE, Denis Alcides. **Planejamento de Sistemas de Informação e informática**: Guia prático para planejar a tecnologia da informação integrada ao planejamento estratégico das organizações. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2016. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/>. Acesso em: jul. 2023

ROWAN, Cris. **O impacto da tecnologia na criança em desenvolvimento**. 29 maio 2013. Disponível em: https://www.huffpost.com/entry/technology-children-negative-impact_b_3343245/amp. Acesso em: mai. 2023.

SANTOS, Marli. **Brinquedoteca: A criança o adulto e o lúdico**. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2000. p. 6-184. Acesso em: ago. 2023

SILVA, Samara **Jogos Eletrônicos: Contribuições Para o Processo de Aprendizagem**. João Pessoa, v. 11, n. 11, p. 3-21, jul./2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1889/1/SSS22062016>. Acesso em: jul. 2023.

TAVARES, Rita. **O lúdico e suas contribuições no desenvolvimento infantil**. 17 set. 2021. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/contribuicoes-no-desenvolvimento>. Acesso em: jul. 2023.

TENDÊNCIAS SOCIAL MEDIA. Brasil é o terceiro maior consumidor de redes sociais em todo o mundo. 9 mar. 2023. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/03/brasil-e-o-terceiro-pais-que-mais-consome-redes-sociais-em-todo-o-mundo/?amp>. Acesso em: abr. 2023.

VILAÇA, Márcio; ARAUJO, Elaine. **Linguagem na Era Digital: Reflexões Sobre Tecnologia, Linguagem e Tecnologia. Tecnologia, Sociedade e Educação na Era Digital**, Duque de Caxias, v. 11, n. 11, p. 127-151, jul./2016. Disponível em: http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/tecnologia,sociedadeeeducacaonaeradigital_011120181554.pdf. Acesso em: jul. 2023

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Acesso em: jun. 2023.

VYGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998. Acesso em: jul. 2023.

ANEXO



Fonte: arquivo pessoal (2023)



Fonte: arquivo pessoal (2023)



Fonte: arquivo pessoal (2023)



Fonte: arquivo pessoal (2023)



Fonte: arquivo pessoal (2023)