



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA
CURSO DE PEDAGOGIA**

ELLEN DE FÁTIMA SILVA RIBEIRO

**OS RECURSOS DIDÁTICOS E TECNOLÓGICOS: A LUDICIDADE NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

**GUARABIRA - PB
2022**

ELLEN DE FÁTIMA SILVA RIBEIRO

**OS RECURSOS DIDÁTICOS E TECNOLÓGICOS: A LUDICIDADE NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso
(Monografia) em Pedagogia da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial à obtenção do título de
Licenciatura em Pedagogia.

Área de concentração: Fundamentos da
Educação e Formação Docente.

Orientador: Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira

**GUARABIRA - PB
2022**

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

R484r Ribeiro, Ellen de Fatima Silva.
Recursos didáticos e tecnológicos [manuscrito] : a ludicidade na educação infantil / Ellen de Fatima Silva Ribeiro. - 2022.
39 p.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2022.
"Orientação : Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira ,
Coordenação do Curso de Pedagogia - CH."
1. Educação Infantil. 2. Ludicidade. 3. Tecnologia. I. Título
21. ed. CDD 372.24

ELLEN DE FÁTIMA SILVA RIBEIRO

OS RECURSOS DIDÁTICOS E TECNOLÓGICOS: A LUDICIDADE NA
EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso
(Monografia) em Pedagogia da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial à obtenção do título de
Licenciatura em Pedagogia.

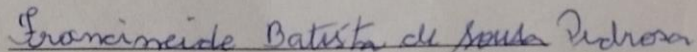
Área de concentração: Fundamentos da
Educação e Formação Docente.

Aprovada em: 20/ 08/ 2022.

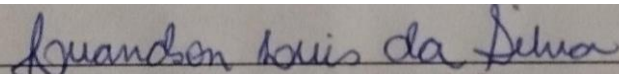
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Ma. Francineide Batista de Sousa Pedrosa (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Luandson Luis da Silva (Examinador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Ao meu pai e minha mãe, pela dedicação e esforço ao me dar o melhor possível e está sempre ao meu lado me apoiando. Aos familiares e amigos que me ajudaram e estiveram presentes no decorrer da minha vida acadêmica.

AGRADECIMENTOS

À Professora Ms. Débora Regina Fernandes Benício e Professora Dra. Taíses Araújo da Silva Alves, coordenadora do curso de Pedagogia, por seu empenho.

Ao professor Vital Araújo Barbosa de Oliveira pelas leituras sugeridas ao longo dessa orientação e pela dedicação.

Ao meu pai Erierson, a minha mãe Cilene, a minha avó Socorro, a minha prima Marianna e primos Thiago Filho e Thalles, pela compreensão por minha ausência nas reuniões familiares.

Aos professores do Curso de Pedagogia da UEPB, em especial, Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira, que contribuiu ao longo de trinta meses, por meio das disciplinas, debates para o desenvolvimento desta pesquisa.

Aos funcionários da UEPB, pela presteza e atendimento quando nos foi necessário.

Aos colegas de classe pelos momentos de amizade e apoio.

A Juliano que também me auxiliou com orientações nesse processo de finalização do trabalho.

A Universidade Estadual da Paraíba e a todo corpo docente que contribuiu com a minha formação ao mediar os conhecimentos necessários para minha formação.

Aos seres de luz que estiveram presentes e me abençoaram nesse período de conclusão de curso.

RESUMO

A presença da ludicidade na fase infantil é de algo importantíssimo, pois já existe muitos indícios que ela favorece o desenvolvimento das faculdades cognitivas das crianças aperfeiçoando as mesmas. Desta feita as brincadeiras, os jogos e as TIC's (Tecnologias de Informação e Comunicação) são direcionadores da formação das crianças e lhes ajudam mais adiante na maneira de como elas enfrentarão a vida e os desafios que ela impõe a todos. Este trabalho de cunho qualitativo tem como tema “Os Recursos Didáticos e Tecnológicos: A Ludicidade na Educação Infantil”, e tem como principal objetivo compreender a magnitude da ludicidade e da utilização das tecnologias de informação e comunicação na educação infantil, assim como apresentar a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil; entender como o uso dos recursos tecnológicos interfere no processo de ensino/aprendizagem das crianças; reconhecer a importância do uso da tecnologia como ferramenta pedagógica no ensino infantil; e por fim aplicar um questionário com professores de escolas públicas. Com fundamentação teórica em Kishimoto (2009), Macedo (2008) e a Base Nacional Comum Curricular (2018). Ademais a fundamentação contemplou estudos de outros autores. A coleta de dados se deu por meio de um questionário e os resultados obtidos com a participação das professoras foram relevantes para a efetuação da pesquisa. Com este trabalho foi possível constatar a importância que o lúdico tem no desenvolvimento infantil, e como a tecnologia é uma ferramenta que auxilia no processo de ensino-aprendizagem, mas a falta de disponibilidade de recursos didáticos e principalmente tecnológicos dificultam essa inserção na sala de aula. O presente trabalho vem demonstrar que esses mecanismos citados são ferramentas eficazes para a aprendizagem e desenvolvimento infantil. Cabendo os educadores se adequarem e saberem conduzir de forma pedagógica e coerente com os conteúdos didáticos trabalhados.

Palavras- chave: Educação Infantil. Ludicidade. Tecnologia.

ABSTRACT

The presence of playfulness in the childhood stage is very important, as there are already many indications that it favors the development of children's cognitive faculties, improving them. This time games, games and ICTs (Information and Communication Technologies) are drivers of children's education and help them further in the way they will face life and the challenges it imposes on everyone. This qualitative work has as its theme "The Didactic and Technological Resources: Playfulness in Early Childhood Education", and its main objective is to understand the magnitude of playfulness and the use of information and communication technologies in early childhood education, as well as to present the importance of games and games in early childhood education; understand how the use of technological resources interferes in the teaching/learning process of children; recognize the importance of using technology as a pedagogical tool in early childhood education; and finally, apply a questionnaire with teachers from public schools. With theoretical foundations in Kishimoto (2009), Macedo (2008) and the Base Nacional Curricular Common Base (2018). Furthermore, the reasoning included studies by other authors. Data collection took place through a questionnaire and the results obtained with the participation of the teachers were relevant to the research. With this work, it was possible to verify the importance that play has in child development, and how technology is a tool that helps in the teaching-learning process, but the lack of availability of didactic and especially technological resources makes this insertion in the classroom difficult. The present work demonstrates that these mentioned mechanisms are effective tools for child learning and development. It is up to the educators to adapt and know how to conduct in a pedagogical and coherent way with the didactic contents worked.

Keywords: Early Childhood Education; Playfulness; Technology.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	REFERÊNCIAL TEÓRICO	15
2.1	A importância do lúdico na educação infantil	15
<i>2.1.1</i>	<i>O brincar para a educação infantil</i>	16
<i>2.1.2</i>	Jogos e brincadeiras na educação infantil	19
<i>2.1.2.1</i>	<i>As tecnologias de informação e comunicação na sala de aula</i>	23
3	METODOLOGIA	27
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	29
5	CONCLUSÃO	36
	REFERÊNCIAS	37
	APÊNDICE A	39

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade é imprescindível na educação infantil, assim como os jogos e as brincadeiras, uma vez que estas fazem parte da vida da criança. É através desses aspectos que a criança vai aprender, ou seja, é através da ludicidade que a criança desenvolve a cognição, o social, cultural e afetivo. Ao falar em educação infantil os jogos e brincadeiras são importantíssimos, pois facilita o entendimento e desperta a curiosidade da criança, fazendo, assim, a matéria tornar-se divertida.

Em suma, o educador da educação infantil precisa desenvolver práticas pedagógicas que atraia a atenção das crianças e o lúdico é o responsável desse despertar da curiosidade infantil. Partindo dessa ideia, o uso de recursos tecnológicos surge como uma nova prática auxiliadora que junto à ludicidade pode acarretar em uma aprendizagem significativa e inovadora.

Diante do mundo globalizado as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) estão cada vez mais presentes no cotidiano da sociedade, transformando diversos espaços como o social, escolar e familiar. A tecnologia afeta diretamente as relações humanas, uma vez que é inegável o uso constante desta na vida dos cidadãos ao que estão conectados a aparelhos eletrônicos desde o minuto que acordam ao que adormecem. Dentre os usuários assíduos de aparelhos eletrônicos têm-se as crianças.

No que se refere à presença de recursos tecnológicos na educação é possível perceber o pouco uso destes nas práticas pedagógicas, especialmente na educação infantil. Ao tratar da educação infantil, o ato de ingressar as TIC's no processo de ensino e aprendizagem nesta área proporciona as crianças conhecimentos de forma inovadora e lúdica. Além disso, através dos recursos tecnológicos é possível desenvolver sua cognição, a sociabilidade, e interação entre a classe/professor/família.

A tecnologia faz parte da vida das crianças e atualmente o brincar está cada vez mais interligado aos recursos tecnológicos. O uso das tecnologias de informação e comunicação proporciona ao educando novos meios de adquirir conhecimentos e, assim como a sociedade, a educação está sempre em evolução e o uso das TIC's é um modo de explorar novos horizontes e ampliar as práticas pedagógicas dos docentes. Ante os aspectos apresentados, “Qual a importância do uso dos recursos tecnológicos e didáticos na educação infantil?”

Por esse motivo essa temática justifica-se e é relevante, uma vez que busca compreender como o uso dos recursos didáticos e tecnológicos como ferramentas

pedagógicas auxiliam na desenvoltura de uma aprendizagem significativa e inovadora na educação infantil. Além disso, busca colaborar para com os estudos sobre a implementação dos recursos didáticos e tecnológicos no ensino infantil apresentando problemáticas quanto ao acesso a ferramentas tecnológicas nas escolas, e a importância dos jogos e brincadeiras no ensino infantil.

Partindo dessa perspectiva, esse trabalho tem como objetivo geral compreender a magnitude da ludicidade e da utilização das tecnologias de informação e comunicação na educação infantil. Através disso, tem-se os objetivos específicos buscando apresentar a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil; entender como o uso dos recursos tecnológicos interfere no processo de ensino/aprendizagem das crianças; reconhecer a importância do uso da tecnologia como ferramenta pedagógica no ensino infantil; aplicar um questionário com professores de escolas públicas.

Assim, o capítulo 2 está subdividido em tópicos com a finalidade de discutir a temática do trabalho. No tópico 2.1 será abordado A importância do lúdico na educação infantil. O próximo tópico, 2.1.1 trataremos sobre O brincar para a educação infantil. Já no tópico 2.1.2 escreveremos sobre Jogos e brincadeiras na educação infantil; e como último tópico, 2.1.2.1, será abordado sobre As tecnologias de informação e comunicação na sala de aula.

A metodologia utilizada no trabalho, está sendo uma pesquisa qualitativa, com revisão bibliográfica e de campo. A coleta de dados se deu por meio de um questionário elaborado com 9 perguntas objetivas e subjetivas para professores da educação infantil.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A importância do lúdico na educação infantil

A ludicidade é imprescindível na educação infantil, pois é através dela que o professor irá despertar a curiosidade da criança sobre o assunto a ser trabalhado, além de ser uma maneira prazerosa e divertida de aprendizagem. Levando em consideração que a criança é introduzida nesse meio educativo desde bebê com as creches e o jardim de infância, a ludicidade é uma atividade essencial para o seu desenvolvimento cognitivo, psicossocial e criativo.

A ludicidade é um conceito muito utilizado na educação, principalmente na infantil. Vários educadores apresentam materiais discutindo a importância do lúdico para a aprendizagem das crianças, entre eles Vygotsky e Piaget. A palavra ludicidade é muito ampla e envolve diversos significados e comumente é associada à palavra “jogo”. Por não estar presente no dicionário português e em outros idiomas, alguns autores buscam palavras e significados para definir a ludicidade. Sendo assim, a epistemologia da palavra ludicidade tem origem do termo latim *ludus* que significa “jogo”.

Afirmado por Huizinga (2008, p. 41), “*ludus* abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar”. Dessa forma, é possível perceber que o lúdico não está restrito apenas a área infantil, mas a todos os indivíduos da sociedade, já que pode ser entendida como uma necessidade básica para todos.

Na escola, o lúdico utilizado como recurso didático fornece aos alunos uma melhor aprendizagem, uma vez que desenvolve sua cognição, criatividade, imaginação, afetividade, interação com os colegas de classe, e cultura. É através dos jogos e brincadeiras que a criança desenvolverá suas habilidades, assim como aprenderá regras.

Conforme concebe Antunes (2003, p. 30):

É essencial que educação infantil seja plena de brincadeiras que gratifiquem os sentidos, levam ao domínio de habilidades, despertam a imaginação, estimulam a cooperação e a compreensão sobre regras e limites, respeite, explore e amplie inúmeras saberes que toda criança possui quando chega à escola.

Nesse sentido, o lúdico na educação infantil é muito mais complexo, pois desenvolvem habilidades e capacidades nas crianças, além de tornar o ensino e a aprendizagem leve e descontraído, sem pressão e espontâneo. É através da ludicidade

que o aluno irá aprender sobre sua cultura e realidade, assim como os conteúdos programados e educativos, autodescoberta, autoconfiança e confiança mútua.

Desde os primórdios, as brincadeiras sempre estiveram presentes na vida do indivíduo, uma vez que a criança por si só consegue transformar qualquer material ou espaço em brincadeiras, devido sua imaginação fértil. Entretanto, a ludicidade não está restrita apenas a área do entretenimento, pois através dela a criança desenvolve o aprender. Portanto, a ludicidade é essencial para a educação infantil, pois permite uma aprendizagem prazerosa e significativa respeitando a construção do pensamento infantil.

Na ludicidade observa-se as potencialidades das crianças, esse potencial observado deve ser aproveitado para que as mesmas saibam construir seus conhecimentos por meio dessas atividades. A missão dos educadores exige preparo, qualificação na forma de aplicar esses jogos e brincadeiras. O profissional deve saber ouvir e interagir com os discentes. A sala de aula constitui o ambiente propício para implementar essas didáticas pedagógicas já usadas há muito tempo e hoje acrescidas das TIC's.

Muitos fatores interpessoais estão associados a essas práticas, podemos citar: aperfeiçoamento da linguagem oral e escrita, ciências como a Matemática, e no campo sociológico a melhoria dos relacionamentos. Brincadeiras, tais como escritório, restaurante, jogos simbólicos e eletrônicos são interessantes e promotores de lazer e aprendizagem. Essas atividades devem ser criteriosas e obedecer a várias etapas: planejamento e execução do mesmo, materiais a serem listados. A grande percentagem dos educadores concorda que a ludicidade deve ser empregada juntamente com outras formas didáticas mais tradicionais nas escolas. Psicologicamente, existe uma criança interior em cada adulto, assim, fica entendível a relevância do ato de brincar que é uma característica do ser humano. Atualmente já existe um constante aumento da ludicidade e TIC's nas instituições escolares

2.1.1 O brincar para a educação infantil

As brincadeiras estão presentes no cotidiano da criança desde muito cedo. Ela possui uma naturalidade na infância, ou seja, o ato de brincar é natural nesse período infantil. A brincadeira é uma forma de divertimento, distração, criatividade imaginária, e um momento prazeroso na infância. Com a brincadeira a criança desenvolverá sua personalidade, e por esse motivo ela é essencial para o desenvolvimento humano.

[...] é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, a criança ou o adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu.” (WINNICOTT, 1975, p.79-80).

O brincar é um ato imprescindível na infância, uma vez que é através dele que a criança irá desenvolver seu social, sua cognição e o afetivo. Com a brincadeira a criança expressa seus sentimentos e percepção de mundo, ou seja, é uma das maneiras de representar sua realidade, mesmo que de forma inconsciente. Com a evolução da humanidade, alguns brinquedos e brincadeiras conhecidas como tradicionais acabam por ser esquecidos e/ou substituídos pelos tecnológicos ou brinquedos prontos. O brincar atribui diversos desenvolvimentos e direitos de aprendizagem da criança nessa fase da educação infantil.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento legal norteador para os profissionais da educação, inclui o brincar como uma das características imprescindíveis na educação infantil. Nela é assegurada direitos de aprendizagem e desenvolvimento e dentre os seis eixos estruturantes encontra-se o brincar.

Portanto, seguindo a BNCC:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL, 2018 p.38).

O faz-de-conta é o meio que as crianças usam para compreender o ser adulto e sua importância, pois a partir de situações imaginárias em que busca representar a realidade, essa brincadeira vem como forma de simbolizar o comportamento adulto que a criança interpreta nesse ato.

A criança descobre simbolicamente a importância do adulto em sua vida e as diferenças entre ambos. Isso ocorre, por exemplo, quando ele faz de conta que é a mãe e representa o filho. Cabe ao professor, portanto possibilitar que ela entenda essa assimetria e, ainda que intuitivamente, o valor do adulto. (MACEDO, 2008, p.55).

Comumente, as crianças espelham os comportamentos do cotidiano através de suas brincadeiras. O brincar é um instrumento de aprendizagem e por esse motivo é essencial para as crianças, porém vale ressaltar que este é interpretado de acordo com as experiências culturais. Ao brincar de faz-de-conta há uma presença do imaginário da

criança, permitindo que esta interprete vários papéis desde o comportamento da mãe/pai ao mundo de fantasia com fadas e monstros.

Como afirma Macedo (2008, p. 56):

No faz-de-conta, a criança realiza um esforço de tradução. Ela não é velha, mas representa esse papel no jogo simbólico. Também não é um bicho, mas pode imitá-lo. Esse fingimento aumenta o repertório das diversas linguagens, como o desenho, a fala, a música e a dança.

Na educação infantil todas as fases do brincar são importantes, uma vez que o educador pode perceber e entender a realidade da criança e no que elas se espelham. O faz-de-conta permite um vasto conhecimento e momento educativo para a criança, pois permite que ela enxergue novas maneiras de agir, pensar e ser. Assim como também é um momento de interação, enriquece sua personalidade e identidade.

O brincar está presente no dia a dia da criança, e na educação infantil não seria diferente. Ele é um direito infantil, e na educação é através do brincar que o educador vai desenvolver habilidades e proporcionar conhecimento pedagógico e pessoal para a criança. “Quem brinca age, coloca-se, vivencia situações que lhe expõe a conflitos, a evoluções, ou a conservação de valores” (HOFMANN, 2009, p.219). Professores que usam a ludicidade como um recurso didático são os preferidos das crianças, o colorido e os brinquedos atraem atenção e despertam curiosidade, ou seja, a fantasia utilizada pelo professor é um recurso essencial e estratégico para estimular a aprendizagem infantil.

Salas de aulas criativas e lúdicas despertam o lado da fantasia infantil e usar o brincar como estratégia pedagógica faz com que a criança aprenda sem pressão, ou seja, ao brincar a criança não percebe que aquele é um ato educativo uma vez que faz isso com frequência no seu cotidiano. Porém, é importante salientar que o brincar não deve ser utilizado apenas de forma recreativa, mas de forma educativa que proporcione uma aprendizagem significativa.

Há uma relação entre o brincar e a aprendizagem, já que quando a criança se permite brincar irá aprender, ou seja, sempre que o educando brinca existe aprendizagem, e esta se dará através do desafio, do erro, da tentativa. Partindo desses aspectos, entende-se por brincar segundo o dicionário Ferreira (2003) “divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar”, também pode ser “entreter-se com jogos infantis.”

Um ambiente escolar que entende a importância do brincar e preza pela aprendizagem prazerosa possui mais facilidade na prática de educar. Comumente a educação infantil é vista como algo simples e rebaixada, pois não compreendem a

complexidade que o brincar possui, e há dificuldades de alguns pais e responsáveis aceitarem que a criança não está apenas brincando, mas sim aprendendo habilidades, conceitos e desenvolvendo seu controle motor, a afetividade, e imaginação, regras, dentre outras características.

Na Educação Infantil é de conhecimento geral que as crianças se desenvolvem de forma mais completa quando há junção de outras crianças por meio das brincadeiras e também com a participação de adultos. Outro aspecto vital a ser citado é que no momento do ato lúdico, é possível analisar as crianças sobre como elas se sentem e se comportam diante de um desafio, muitas vezes a dificuldades delas em verbalizar o que pensam e sentem. As brincadeiras devem ser de acordo com a fase infantil em que estejam, sendo uma forma de educar e divertir simultaneamente.

2.1.2 Jogos e brincadeiras na educação infantil

Os jogos e brincadeiras possuem grande destaque na educação infantil. Arelados ao brincar, eles são recursos didáticos essenciais para uma aprendizagem infantil significativa. Com os jogos e brincadeiras as crianças irão entender o mundo, seu cotidiano, autoconhecimento, regras sociais, interação e cultura.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (BRASIL, 2018, p.37).

A brincadeira é uma estratégia lúdica onde o professor pode inovar e apresentar conhecimentos de forma divertida e prazerosa. Ela implica no prazer que a criança tem ao realizar a atividade proposta, ou seja, na brincadeira o foco é o prazer. É através da brincadeira que a criança se entende e se comunica com o mundo.

Na educação infantil, o profissional da educação faz uso da brincadeira como estratégia pedagógica com inúmeros objetivos, dentre eles a socialização e interação da criança para com a turma e os próprios docentes. A brincadeira como um direito infantil está assegurada pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e também pelas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI). Dessa forma, é garantido aos professores que façam uso das brincadeiras como recurso didático na educação infantil.

Conforme a BNCC:

Ainda de acordo com as DCNEI, em seu Artigo 9º, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização. (BRASIL, 2018, p.37).

No que se refere as brincadeiras na educação infantil tem-se diversas classificações existentes, dentre elas: *1. Brincadeiras tradicionais*. Arelada ao folclore, elas são encarregadas de apresentar a cultura, os saberes culturais, e é perpassada de geração a geração. Exemplos das brincadeiras tradicionais são a amarelinha e soltar pipa. Conforme Kishimoto, (2009, p.38): “Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar”.

As brincadeiras tradicionais costumam acontecer primeiramente fora do âmbito escolar, todavia não quer dizer que não possa ser ensinada em instituições formais. Com o avanço tecnológico essas brincadeiras estão sendo cada vez mais esquecidas, portanto, quando o professor resgata estas de forma pedagógica ou recreativa ele está perpassando a cultura. Além disso, vale adicionar que tais brincadeiras podem ou não sofrer alterações ao longo dos anos.

Outra classificação da brincadeira é o *2. Faz-de-conta*. Citado anteriormente, o faz-de-conta é uma brincadeira em que tem-se uma forte presença do imaginário da criança. É com ela que a criança irá aprender a função simbólica.

Segundo Kishimoto, (2009, p.39):

A brincadeira de faz-de-conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. [...] O faz-de-conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras.

Presente desde os 2/3 anos de idade, essa brincadeira faz com que a criança interprete através da imaginação e com ajuda de brinquedos a sua realidade e cotidiano, se comportando como os adultos ao seu redor.

Por fim, a última classificação de brincadeira é a *3. Brincadeira de construção*. Fröebel foi o criador desse jogo. Como o próprio nome diz, essa brincadeira permite que a criança, junto com os objetos representativos de tijolos, construa e desconstrua de acordo com sua imaginação. Essa brincadeira possui ligação com o faz-de-conta junto ao simbólico e imaginário.

Assim,

Construindo, transformando e destruindo, a criança expressa seu imaginário, seus problemas e permite aos terapeutas o diagnóstico de dificuldades de adaptação bem como a educadores o estímulo da imaginação infantil e o desenvolvimento afetivo e intelectual. Dessa forma, quando está construindo, a criança está expressando suas representações mentais, além de manipular objetos. (KISHIMOTO, 2009, p.40).

Os jogos de construções são responsáveis por aquisições para o desenvolvimento motor e intelectual da criança, como o equilíbrio, noções de quantidades, tamanho e peso, estimular sua criatividade, dentre outros aspectos. Acontecem quando a criança faz organizações sobre os objetos disponibilizados (tijolinhos de construção).

O brinquedo é um instrumento/objeto que a criança utiliza na brincadeira. Com o auxílio desse objeto, a criança faz representações da realidade, ou seja, o brinquedo é um suporte para a brincadeira, assim como os tijolinhos nos jogos de construção, a boneca como filhinha, um boneco como monstro. De acordo com o imaginário infantil, a criança transformará o brinquedo no que deseja seguindo a sua fantasia. Todo e qualquer material é propenso a se tornar um brinquedo para a criança sob sua imaginação.

O brinquedo propõe o mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo, de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade (KISHIMOTO, 2009, p.19).

A escola é o espaço onde a criança brinca de forma pedagógica e recreativa. Ao fazer uso desta como recurso didático, o professor deve estar ciente que a brincadeira está sujeita a alterações, ou seja, a criança pode ser capaz de alterar as regras no decorrer da atividade realizada, uma vez que na brincadeira tem-se uma flexibilidade e liberdade decorrente do prazer como foco da brincadeira.

Ao tratar-se de jogos e brincadeiras é possível afirmar que há diferenças entre ambos. Na brincadeira, tem-se uma maior flexibilidade, há regras, ou seja, a criança possui liberdade para alterar a atividade de acordo com sua realização e é uma ação prazerosa. Diferente da brincadeira, o jogo nem sempre será prazeroso, pois nele há regras mais rígidas e estas não podem ser alteradas pela criança.

Ao falar-se em jogo é possível obter diversos sentidos, todavia os jogos possuem suas características, ou seja, os jogos educativos trabalhados na educação infantil possuem uma essência a aprendizagem. Ademais, existem outros tipos de jogos, e por esse motivo a definição de jogo é complexa. Muitos autores buscam definir e identificar as características dos jogos infantis através de pesquisas, como concebe Christie apud Kishimoto (2009, p.25-26):

- A não-literalidade;
- Efeito positivo;
- Flexibilidade;
- Prioridade do processo de brincar;
- Livre escolha;
- Controle interno.

No jogo o foco é a competição e o conjunto de regras encontradas podem causar frustrações nas crianças, principalmente quando há sentimentos de perda. É a partir do jogo que a criança irá compreender a existência das regras e o fracasso, e diante disso o professor deve estar presente para mediar e auxiliar a criança entender suas frustrações e também o saber perder, ou seja, lidar com o sentimento frustrante ao perder no jogo. Isso é desafiador para o desenvolvimento humano. Além disso, o jogo permite que a criança tenha novas experiências e situações que são responsáveis pelo seu desenvolvimento cognitivo, social, emocional, e físico. Ao jogar a criança aprenderá a perder e ganhar, pois ela é protagonista nesse ato.

Conforme Carvalho (1992, p.14):

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

Diversos autores buscam uma definição para o jogo e suas características. Adultos e crianças fazem uso de jogos, sejam eles recreativos ou educativos. Jogos de cartas, futebol, tabuleiro estão presentes no cotidiano. Os jogos infantis presentes no ambiente escolar permite que o aluno lide com novas experiências, desenvolvendo seu cognitivo uma vez que o jogo requer bastante atenção. Partindo desse pressuposto, há uma variedade de jogos que possuem características específicas para desenvolver habilidades nas crianças, dentre elas jogos que trabalhem a cognição, o motor e psicomotor infantil, social e cultural.

Assim, Fromberg apud Kishimoto apresenta as características dos jogos infantis como:

Simbolismo: representa a realidade e atitudes; *significação*: permite relacionar ou expressar experiências; *atividade*: a criança faz coisas; *voluntário ou intrinsecamente motivado*: incorporar motivos e interesses; *regrado*: sujeito a regras implícitas ou explícitas, e *episódico*: metas desenvolvidas espontaneamente. (2009, p.27).

Assim como a brincadeira, o jogo também pode ser prazeroso, entretanto o jogo nem sempre será prazeroso, uma vez que as regras podem não agradar as crianças, assim como também pode permitir a conquista. Vale salientar que para que se tenha um jogo, é necessário possuir as características mencionadas acima. Dessa forma, o jogo é essencial para o desenvolvimento humano, e ao fazer uso deste como uma estratégia pedagógica tornará prazeroso ou desprazeroso o processo de ensino-aprendizagem proporcionando situações de vitória ou fracasso. Na educação infantil isso é essencial para o desenvolvimento de habilidades, conceitos e conhecimento do real para a criança.

Os jogos e brincadeiras em âmbito escolar devem obrigatoriamente fazer parte da metodologia de ensino dos educadores. Fazendo associação lógica com os conteúdos lecionados, obedecendo um planejamento pedagógico que dê resultados satisfatórios. Descondicionando a mente das crianças de atividades prontas e mecanizadas. Assim sendo os pequenos tem a oportunidade de se expressar e ter mais vontade de ir à escola.

Maluf (2009, p.20-22) vem afirmar “acredito que através do brincar a criança prepara-se para aprender novos conceitos e adquirir informação e ter um crescimento

Para o referido autor as brincadeiras e jogos fazem a infância mais feliz refletindo no futuro em um adulto mais ponderado que saberá lidar com as dificuldades da vida. Essas brincadeiras vão aperfeiçoando também seus pensamentos e desenvolvendo suas capacidades mentais. Nesse contexto os educadores são a mola mestra para a viabilização de seu desenvolvimento enquanto pessoas começando seu processo de alfabetização. O mestre suíço Jean Piaget (1976), afirmava em seus postulados que o lúdico deve ser obrigatório, porque a criança se envolve com a brincadeira, dispendendo suas energias orgânicas e melhorando a intelectualidade por meio de experiências adquiridas.

2.1.2.1 As tecnologias de informação e comunicação na sala de aula

Os avanços científicos e tecnológicos impactaram a sociedade. Nos últimos anos a tecnologia se fez mais presente no cotidiano dos indivíduos, principalmente após o acesso a *Internet*. A tecnologia modificou o meio no qual o homem vive, pois a sociedade adaptou-se a seu uso com aparelhos eletrônicos, eletrodomésticos, energia

elétrica, tornando-se uma necessidade básica. Ela surge como forma de facilitar a vida do sujeito, seja na produção de novos recursos tecnológicos sofisticados a maneira de adquirir informações e conhecimentos.

Para Froes (1996, p.1):

A tecnologia sempre afetou o homem: das primeiras ferramentas, por vezes consideradas como extensões do corpo, à máquina a vapor, que mudou hábitos e instituições, ao computador que trouxe novas e profundas mudanças sociais e culturais, a tecnologia nos ajuda, nos completa, nos amplia. Facilitando nossas ações, nos transportando, ou mesmo nos substituindo em determinadas tarefas, os recursos tecnológicos ora nos fascinam, ora nos assustam...

O termo tecnologia é de origem grega, o *tekhne* significa “técnica, arte, ofício”, e *logos*, também grega, que refere-se ao “conjunto dos saberes”. (CARVALHO, BASTOS e KRUGER, 2000, p.15). Esse termo é oriundo do final do século XVIII, na revolução industrial onde, historicamente a máquina a vapor aparece como uma grande inovação quando se fala de tecnologia. Segundo Ferreira (2017) a palavra tecnologia entende-se à “[...] ciência cujo objeto é a aplicação do conhecimento técnico e científico para fins industriais e comerciais”. Nos últimos anos o uso da palavra tecnologia está sendo utilizado de forma indistinta, o que acarreta na perda do real significado, pois vale salientar que a tecnologia não esta apenas atrelada a computadores e informações, mas as máquinas e outros materiais com fins de resolução de problemas.

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) podem ser entendidas como acesso e meios de perpassar informações e auxiliar na comunicação através dos recursos tecnológicos, contribuindo com novas formas de adquirir conhecimentos. A área educacional tem uma visão destas como potencializadoras do processo de ensino e aprendizagem, pois proporciona ao aluno novas maneiras rápidas e fáceis de obter informações. Fazendo uso das TIC's como ferramenta pedagógica o discente irá investigar e solucionar problemas, construindo conhecimento.

Há uma facilidade nas crianças da Geração Alpha a ter domínio de aparelhos eletrônicos, uma vez que já nasceram inseridos nesse mundo. A escola é um ambiente no qual o alunado irá adquirir informações e conhecimentos, sejam eles de cunho educativo e de formação, voltados a conteúdos e costumes sociais e culturais. Essas informações podem ser adquiridas através do livro didático. Entretanto, atualmente com a tecnologia da informação tem-se novas maneiras de adquiri-las de rápido e fácil acesso.

A inclusão das TIC's no ambiente escolar se faz necessário, dado que a tecnologia está presente constantemente no nosso meio, além de contribuir com a expansão de conhecimento e o acesso a informação não ficando restrito apenas ao livro didático.

A integração das tecnologias da informação e comunicação (TIC) aos processos educacionais é uma das transformações necessárias à escola para que esteja mais em sintonia com as demandas geradas pelas mudanças sociais típicas da sociedade contemporânea de economia globalizada e cultura mundializada. (BELLONI, 2005, p. 100).

Percebe-se que os meios tecnológicos relacionados com a educação enriquecem vigorosamente as formas como os assuntos são assimilados pelos discentes. Vale ressaltar o papel desempenhado pelas mídias, pois as mesmas se utilizam das informações de maneira audiovisual. As escolas devem investir nesses recursos, ampliando assim a qualidade de conduzir os processos pedagógicos com êxito. Como afirma Porto, as mídias apresentam um importante papel no processo educacional:

Informação, mídia e comunicação não são encaradas como sinônimos. Mídia e informação: são elementos da era comunicacional, agregado a estes, os sujeitos que com elas lidam. O que são as mídias? Englobam meios de comunicação de massa (TV, rádio, jornais...) as tecnologias da informação e comunicação (computador e seus aplicativos) e os meios utilizados em interações entre pessoas (músicas, dramatizações, jogos, entrevistas...). (PORTO, 2006, p.1).

No transcurso das décadas os computadores e tablets ligados a internet vem substituindo o quadro de giz. Consequentemente trazendo melhorias e aceleração da absorção do conhecimento. Outros meios tecnológicos tais como a TV, o DVD, o rádio e Pendrives são de grande utilidade no dia a dia escolar.

As TIC's são necessárias porque constituem uma exigência do mundo contemporâneo e globalizado onde tudo é mais rápido e em segundos todos estão concatenados com o que acontece em todos os quadrantes do planeta. As sociedades buscam conhecer-se, socializar e aprender pelos meios cibernéticos que hoje tem se acesso. As escolas que utilizam os TIC's já entenderam que os alunos se sentem mais motivados em frequentar, e as aulas se tornam mais prazerosas e produtivas, melhora-se a comunicação e convivência. Daí urge que os professores estejam preparados e atualizados nessa dinâmica moderna neste século XXI.

A tecnologia quando bem empregada é um poderoso mecanismo de avanços individuais e coletivos nos campos educacionais, profissionais e sociais. A sala de aula deve ser um espaço democrático e agradável, onde o conhecimento possa ser transmitido com os melhores recursos disponíveis para todos. Os gestores tem grande

responsabilidade na forma de como é aplicada metodologicamente os processos pedagógicos.

A comunicação é essencial para todos, a Educação Infantil é a base de onde a criança irá se desenvolver nos anos futuros de sua vida escolar. Esta base deve ser sólida, pois dela dependerá o sucesso ou insucesso da formação em termos cognitivos das crianças e futuros adultos. As escolas devem ter que criar laboratórios de informática, salas de vídeos aulas e espaços lúdicos onde se possam exercer livremente as brincadeiras e jogos. Acompanhar a evolução do mundo é fator imperativo para cada um de nós.

3 METODOLOGIA

Este trabalho é uma pesquisa qualitativa em educação que aborda o seguinte tema: “Recursos didáticos e tecnológicos: A ludicidade na educação infantil”. De início a pesquisa configura-se como pesquisa bibliográfica, pois segundo Gil (2002, p.44), “[...] a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” e a partir disso, buscaremos analisar a partir das teorias a importância do lúdico na educação infantil, assim como o uso das tecnologias de informação e comunicação como uma ferramenta metodológica auxiliadora no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, utilizaremos também a pesquisa descritiva, a fim de levantar características sobre o assunto.

Ademais, utilizaremos também a pesquisa de campo que é definido por Marconi e Lakatos (2003, p. 186) como um meio “[...] de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles”. Dessa forma, a pesquisa é uma busca sobre o que se deseja conseguir de informações relacionado ao tema.

Para a coleta de dados utilizaremos levantamentos descritivos e procedimentos teóricos, em que as teorias serão o principal material utilizado no estudo. Além disso, aplicaremos um questionário com os professores acerca do tema discutido, que será realizado de modo digital através da plataforma Google Formulários para a elaboração de 9 (nove) perguntas sendo elas objetivas e subjetivas, e enviadas pelo aplicativo WhatsApp para as professoras.

A pesquisa foi realizada com 3 (três) professoras da educação infantil, onde possuem formação acadêmica no curso de Pedagogia. As docentes foram convocadas a responderem um questionário, que como mencionando anteriormente é formulado com 9 indagações. Este consta no apêndice do trabalho. Os questionários foram enviados em Junho de 2022. Para a realização desse tópico, houve uma grande dificuldade relacionada a conseguir professores que se disponibilizassem a participar da pesquisa, alegando falta de tempo e demonstrando desinteresse.

O questionário foi enviado pelo aplicativo WhatsApp para as professoras da escola X do município de Sapé. A fim de preservar a identidade daqueles que se

disponibilizaram a participar da pesquisa utilizou-se o termo P1, P2, e P3 para as professoras participantes.

Como mencionado anteriormente, o questionário é constituído com 9 perguntas, onde foi buscado conhecer o perfil do professor, a importância do brincar para a criança, a frequência das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, quais atividades são trabalhadas nessa etapa infantil, assim como também conhecer o ambiente escolar e os recursos tecnológicos ofertados pela escola e quais destes os professores fazem uso na sala de aula, como também qual a dificuldade que o docente encontra para inserir as TIC's na sala de aula.

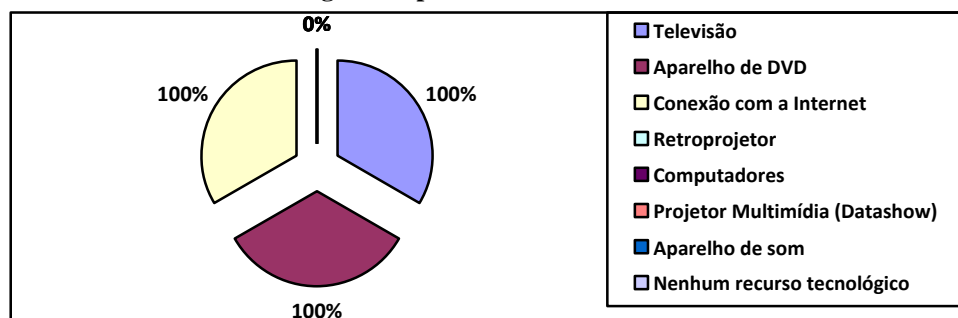
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesse tópico será abordado os resultados obtidos na pesquisa de campo. O questionário aplicado possui 9 perguntas, sendo elas objetivas e subjetivas onde as 3 participantes denominadas como P1, P2 e P3 puderam contribuir com essa pesquisa. As perguntas foram formuladas e enviadas pela plataforma Google Formulários e investigam a disponibilidade de recursos didáticos e tecnológicos, utilização das TIC's na sala de aula, atividades lúdicas, e a importância do brincar.

Referente a primeira questão sobre o perfil do professor tivemos como pergunta: *Qual seu tempo de atuação na área educacional?* É notável que 33,3% das professoras atuam na área educacional entre 1 a 4 anos (P.1); 5 a 10 anos (P.2); e 10 a 16 anos (P.3). Ou seja, possuem experiência na sala de aula o que é essencial para conhecer o aluno e prática na sala de aula. Ainda relacionado ao perfil do professor, como próximo questionamento tivemos: *Qual sua formação atual acadêmica?* É possível perceber que todas as 3 participantes são graduadas em Pedagogia.

Como melhor maneira de analisar os dados obtidos com as demais perguntas utilizou-se o uso de gráfico e tabelas para a sistematização das respostas das professoras.

Gráfico - 1 Recursos tecnológicos disponíveis na escola



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Sobre os recursos tecnológicos tivemos como pergunta: *A escola em que atua possui algum recurso tecnológico abaixo?* No que diz respeito aos recursos tecnológicos que a escola oferta é possível perceber que dentre as opções citadas no questionário apenas 3 dos 7 recursos estão disponíveis na escola, que são: a televisão, o aparelho de dvd, e o acesso à internet. Ainda que pouco, a escola disponibiliza equipamentos tecnológicos para fazer pedagógico, como demonstra o gráfico.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) (2002, p.228):

A escola não pode ficar alheia ao universo informatizado se quiser, de fato, integrar o estudante ao mundo que o circunda, permitindo que ele seja um indivíduo autônomo, dotado de competências flexíveis e apto a enfrentar as rápidas mudanças que a tecnologia vem impondo a contemporaneidade.

Dessa forma, é importante que a escola ofereça recursos tecnológicos para que os professores e alunos consigam ter acesso a esse meio de aprendizagem. Todavia, é perceptível que a realidade das escolas públicas ainda não permitem que as TIC's estejam ainda mais presentes no cotidiano escolar, uma vez que não há uma diversidade de recursos tecnológicos e os investimentos são destinados a outras prioridades presentes nas instituições.

Tabela 1 – Recursos utilizados em sala de aula

Professoras	Conceitos
P.1	Tv e aparelho de som
P.2	Televisão e dvd para passar vídeos educativos e animação para as crianças. Também utilizo caixinha de som na rotina da turma com músicas infantis.
P.3	A televisão, o dvd, aparelho de som e a internet

Fonte: Elaborada pela autora, 2022.

Como próxima pergunta tivemos: *Você utiliza tecnologia na sua prática pedagógica? Se sim, quais recursos?* De acordo com a Tabela 1 pode-se constatar que as professoras fazem uso de recursos tecnológicos na sala de aula, e nota-se que tanto a P1, P2 e P3 citam o uso do aparelho de som, todavia não é mencionado como um recurso que a escola disponibiliza.

A presença da tecnologia está no nosso meio, ou seja, em quase todas as atividades humanas, e é interessante o professor utilizar os conhecimentos adquiridos por meio de aparelhos tecnológicos, como celular, computador, e televisão na sala de aula para que se tenha uma diversidade de informações. Segundo Pocho (2010, p.09): “assim como a tecnologia para uso do homem expande suas capacidades, a presença dela na sala de aula amplia seus horizontes e seu alcance em direção à realidade”.

Sendo assim, as professoras utilizam as TIC's como ferramenta auxiliadora no processo de ensino-aprendizagem, e é portanto, bastante importante inserir essas

ferramentas de forma pedagógica, pois é também uma maneira lúdica de proporcionar uma aula diferente e divertida.

Tabela 2 - Dificuldade ao inserir a tecnologia na educação infantil

Professoras	Conceitos
P.1	Não ter aparelhos tecnológicos mais avançados para nos auxiliar na metodologia, por exemplo, um datashow.
P.2	A escola não ofertar muitos recursos tecnológicos para que possamos inserir melhor essa metodologia na sala de aula.
P.3	A maior dificuldade é não ter uma maior disponibilidade de aparelhos na escola.

Fonte: Elaborada pela autora, 2022.

Como pergunta referente a dificuldade de inserção da tecnologia tivemos: *Na sua perspectiva, qual a maior dificuldade ao inserir a tecnologia na educação infantil?* Observamos na Tabela acima que a maior dificuldade encontrada pelas professoras são os poucas ferramentas tecnológicas disponibilizadas pela escola. Para que se possa os professores possam fazer uso das TIC's na sala de aula é importante que a escola ofereça tais recursos auxiliares para que assim os professores possam inseri-los na sua metodologia.

Vale ressaltar que apesar de utilizar os aparelhos eletrônicos citado na tabela anterior, foi possível perceber que durante o período pandêmico, decorrente da COVID-19, os professores não estavam habilitados ao uso tecnológico, pois não possuíam uma formação continuada que lhes dessem suporte e conhecimento aprofundado sobre aplicativos e plataformas digitais como uma ferramenta tecnológica e pedagógica. Isso acarreta em uma dificuldade encontrada para a inserção das TIC's na sala de aula, pois há uma falta de preparo dos profissionais para usar as tecnologias.

Mercado (2002, p.21) afirma que:

Com as novas tecnologias, novas formas de aprender e novas competências são exigidas para realizar o trabalho pedagógico, e assim, é fundamental formar continuamente esse novo professor que vai atuar neste ambiente telemático em que a tecnologia será um mediador do processo ensino-aprendizagem.

Dessa forma, as dificuldades de inserir as TIC's na sala de aula se provou na pandemia que além da falta de recursos tecnológicos, se tem a falta de preparo dos profissionais da educação para fazer uso destes.

Tabela 3 – Frequência que são desenvolvidas atividades lúdicas

Professoras	Conceitos
P.1	Sempre
P.2	Quase sempre
P.3	Sempre

Fonte: Elaborada pela autora, 2022.

A próxima pergunta questiona: *Qual a frequência que são desenvolvidas atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem na sua turma?* Como mostra a Tabela 3, é possível perceber que as professoras fazem uso da ludicidade na sala de aula de maneira frequente. Esse é um aspecto importante, pois com o lúdico é fundamental para a criança, uma vez que desperta na criança sua criatividade, imaginação, além de ser uma metodologia que instiga e atrai o aluno.

De acordo com Pereira (2005. P.19-20):

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; Possibilitam, ainda, que educadores e educandos se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação.

As atividades lúdicas irão proporcionar a criança a construção do próprio conhecimento, é um momento de entrega. O lúdico possibilita o despertar para a aprendizagem, ou seja, é estimulante. E dessa forma, é essencial que atividades lúdicas sejam desenvolvidas na sala de aula para que os objetivos e conteúdos sejam aplicados de maneira instigante e que desperte a sede de aprender na criança.

Tabela 4 – Atividades lúdicas trabalhadas com as crianças

Professoras	Conceitos
P.1	Atividades lúdicas com músicas que desenvolvam o entendimento sobre o respeito e a inclusão. Assim como Jogos em dupla, em grupo, estimulando a interação.
P.2	Contação de histórias, atividades de

	coordenação motora fina e grossa.
P.3	Atividades com músicas e contação de história, além de brincadeiras que permitem a interação entre as crianças.

Fonte: Elaborada pela autora, 2022.

O questionamento se tem a seguinte pergunta: *Quais são as atividades lúdicas trabalhadas com as crianças?* De acordo com a Tabela 4, é perceptível que as professoras utilizam a música e contação de história como parte da sua metodologia de forma lúdica, assim como jogos e brincadeiras também.

Para Silva (2011, p.27) “a atividade lúdica quando bem aplicada desencadeia momentos de integração dos pensamentos, dos sentimentos e dos movimentos em sua prática pedagógica cotidiana”. Sabe-se que jogos e brincadeiras são recursos didáticos de extrema importância para o processo de ensino-aprendizagem, e é portanto de extrema importância fazer uso destes na sala de aula, uma vez que estimula a cognição, interação, e torna a aprendizagem leve, dinâmica e divertida.

Tabela 5 – Suporte que a escola oferece para a realização das atividades lúdicas

Professora	Conceitos
P.1	Muito pouco
P.2	Muito pouco
P.3	Muito pouco

Fonte: Elaborada pela autora, 2022.

Como próxima pergunta tivemos: *A escola oferece suporte para a realização das atividades lúdicas?* Observando a Tabela 5, pode-se perceber como a escola disponibiliza poucos recursos didáticos. É primordial que a escola propicie aos professores materiais pedagógicos para que estes tragam o brincar para sala de aula e torne suas aulas estimulantes e inovadoras. Além de oportunizar uma formação continuada para que os professores estejam preparados para usar os recursos na sua prática.

Tabela 6 – Importância de inserir o brincar com o alunado

Professoras	Conceitos
P.1	Essencial para interação de todos da turma
P.2	Sim, pois é notável o quanto eles se

	divertem e conseguem aprender as competências e habilidades necessárias propostas apenas brincando e de maneira leve.
P.3	Muito importante, porque a criança se diverte e aprende tudo ao mesmo tempo

Fonte: Elaborada pela autora, 2022.

Como última pergunta tivemos: *Você considera importante inserir o brincar com o alunado. Por que?* A Tabela 6 mostra que as professoras compreendem a importância do brincar na sala de aula, tornando possível o desenvolvimento dos conceitos trabalhados, assim como o da própria criança dado que ela aprende brincando. Além disso, proporciona também a interação com demais crianças e estimula sua criatividade.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.23):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos de realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis.

Os educadores compreendem a importância do lúdico e do brincar como essencial para o desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento pedagógico importante, estimulante e desenvolve o aspecto cognitivo dos alunos, afetividade, imaginação, criatividade, percepção, o social e cultural. Os objetivos a serem trabalhados, ao de brincar são realizados de forma prazerosa, e a aprendizagem torna-se significativa.

O brincar é um fator de desenvolvimento da criança, pois é através dele que ela irá se expressar, conhecer e compreender sua realidade, a cultura, seu cotidiano. É através do brincar que o aluno irá alcançar as habilidades necessárias para que ocorre o ensino-aprendizagem de maneira clara, simples e prazerosa. Ele vai além da recreação, pois é um recurso didático extremamente importante na educação infantil.

Dessa forma, a partir dos dados apresentados é possível perceber que a ludicidade, os jogos e brincadeiras e os recursos tecnológicos são ferramentas que os educadores podem e devem, utilizar na sala de aula como um meio facilitador da aprendizagem. A mediação do professor é essencial para que o aluno consiga compreender a finalidade da atividade desenvolvida. É importante ressaltar a necessidade de uma formação continuada para os professores se habituarem aos diversos recursos tecnológicos, e com o apoio da escola fazer uso destes na sua prática pedagógica.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos dados apresentados é possível perceber a importância dos recursos didáticos e tecnológicos na educação infantil. Entre os principais aspectos observados estão o fato que a ludicidade é um instrumento pedagógico de grande valor, pois possibilita que o educando construa seu conhecimento e aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras. Os especialistas da educação concordam no uso da ludicidade no que tange ao desenvolvimento cognitivo, psicossocial e criativo.

Ressalta-se também no que tange a ludicidade que as atividades lúdicas desenvolvem de forma leve, estimulante e prazerosa as habilidades e competências essenciais para o ensino-aprendizagem. Além disso, ao brincar as crianças conseguem assimilar os conhecimentos de forma mais clara e rápida, e a frequência de brincadeiras são fundamentais nesse processo de aprendizagem significativa.

Ademais, também foi perceptível que a inserção das TIC's na sala de aula produz benefícios para a aprendizagem do aluno. São ferramentas auxiliaadoras e permite que o professor inove na sala de aula, tornado assim a aula lúdica e tecnológica. Ao longo da pesquisa é notável como ainda tem muito a ser trabalhado em relação a inserir de fato as TIC's na sala aula, uma vez que não há muita disponibilidade de recursos tecnológicos nas escolas e nem sempre temos profissionais qualificados para o trabalho com as TIC's.

Portanto, o uso da ludicidade e das tecnologias de informação e comunicação na sala de aula torna a aula dinâmica e estimulante, além de promover a aprendizagem de forma leve e prazerosa. As TIC's possibilita ao aluno ser inserido no mundo tecnológico de maneira pedagógica, além de ser atraente e com a mediação do professor pode tornar-se uma grande fonte de conhecimento.

Através dessa pesquisa percebe-se como é importante toda instituição escolar oferecer condições propícias ao aperfeiçoamento da aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras e ferramentas tecnológicas para que o professor possa integra-los na sua metodologia. Sendo assim, os recursos didáticos e tecnológicos na educação infantil são mecanismos de progresso.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **O Jogo e a Educação Infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Fascículo 15. Petrópolis: Ed. Vozes, 2003.
- BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação**. 2 ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, 2010.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998, v.1 -3.
- Brasil. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, 2002.
- CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.
- CARVALHO, Marília G.; BASTOS, João A. de S. L., KRUGER, Eduardo L. de A./ **Apropriação do conhecimento tecnológico**. CEEFET-PR, 2000. Cap. Primeiro.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio Escolar Século XXI: o minidicionário da língua portuguesa**. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2003.
- FRÓES, Jorge R. M. **Educação e Informática: A Relação Homem/Máquina e a Questão da Cognição**.
Disponível em: - <http://www.proinfo.gov.br/biblioteca/textos/txtie4doc.pdf>.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. -4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- HOFMANN, Angela Ariadne et al. **O lúdico na prática pedagógica**. Universidade Luterana do Brasil (Ulbra) – Curitiba, 2009. p.219.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2009.
- MACEDO, L. **O que não pode faltar na pré-escola**. Revista Nova Escola. : Abril, ed.217, Nov. 2008.
- MALUF, A.C.M. **Brincar: prazer e aprendizado**. 7ª ed. Petrópolis, Rio de Janeiro, Vozes, 2009.

MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de Metodologia Científica. -5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MERCADO, Luís Paulo (org.). **Novas Tecnologias na educação: reflexões sobre a prática.** Maceió: INEP/EDUFAL, 2002.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores, 2005, 388p. Tese (doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005.

PIAGET, Jean. **Psicologia.** Trad. Por Dirceu Accioly Lindosa e Rosa, Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Formosa Universitária, 1976.

POCHO, Cláudia Lopes. (Org.) **Tecnologia Educacional: descubra suas possibilidades na sala de aula.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

PORTO, Tania Maria Esperon. As tecnologias de comunicação e informação na escola; relações possíveis... relações construídas. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v11n31/a05v11n31.pdf>. Acesso em: 02/07/2022.

SILVA, Fabiana Fernandes da. **A Vivência Lúdica na Prática da Educação Infantil: Dificuldades e Possibilidades Expressas no Corpo da Professora.** Originalmente apresentada como Dissertação de mestrado, Programa de pós-graduação, UFSJ. São João Del-Rei. 2011.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade.** Trad. de José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro, Imago, 1975.

**APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PROFESSORES
SELECIONADOS**

Questionário

1. Qual seu tempo de atuação na área educacional?

Menos que um ano

De 1 a 4 anos

De 5 a 10 anos

De 11 a 15 anos

De 16 a 20 anos

Mais de 20 anos

2. Qual sua formação atual acadêmica?

3. A escola em que atua possui algum recurso tecnológico abaixo?

Televisão Aparelho de DVD Conexão com a Internet

Retroprojektor Computadores Projetor Multimídia (Datashow)

Aparelho de som Nenhum recurso tecnológico

4. Você utiliza tecnologia na sua prática pedagogia? Se sim, quais recursos?

5. Na sua perspectiva, qual a maior dificuldade ao inserir a tecnologia na educação infantil?

6. Qual a frequência que são desenvolvidas atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem na sua turma?

raramente quase sempre sempre

7. Quais são as atividades lúdicas trabalhadas com as crianças?

8. A escola oferece suporte para a realização das atividades lúdicas?

9. Você considera importante inserir o brincar com o alunado, Por que?