



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO OSMAR DE AQUINO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

CLAUDIA MARLENE DA SILVA GALVÃO

**A LUDICIDADE E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO (TDICS): PONTOS E CONTRAPONTO NA PRÁTICA
PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**GUARABIRA-PB
2023**

CLAUDIA MARLENE DA SILVA GALVÃO

**A LUDICIDADE E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO (TDICS): PONTOS E CONTRAPONTO NA PRÁTICA
PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao Departamento do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba – Campus III – Guarabira, como requisito parcial à obtenção do título de Graduada em Pedagogia.

Área de concentração: Fundamentos da Educação e Formação Docente

Orientador: Prof^o. Dr^o. Luandson Luis da Silva

**GUARABIRA-PB
2023**

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.

G182I Galvão, Claudia Marlene da Silva.
A Ludicidade e as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICS) [manuscrito] : pontos e contrapontos na prática pedagógica da Educação infantil / Claudia Marlene da Silva Galvão. - 2023.
16 p. : il. colorido.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2023.
"Orientação : Prof. Dr. Luandson Luis da Silva , Departamento de Educação - CH. "

1. Ludicidade. 2. Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. 3. Educação Infantil. 4. Prática Pedagógica. 5. Desenvolvimento Infantil. I. Título

21. ed. CDD 372.2

CLAUDIA MARLENE DA SILVA GALVÃO

**A LUDICIDADE E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO (TDICS): PONTOS E CONTRAPONTO NA PRÁTICA
PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao Departamento do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba – Campus III – Guarabira, como requisito parcial à obtenção do título de Graduada em Pedagogia.

Área de concentração: Fundamentos da Educação e Formação Docente.

Aprovada em: 17/05/2023.

BANCA EXAMINADORA


Prof.º Dr.º Luandson Luis da Silva (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


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


Profa. Dra. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Ao meu pai Paulo Galvão (in **memória**),
que fez tanto por mim ao longo da sua
vida, a minha família por todo apoio, aos
professores e amigos que convivi nesses
espaços ao longo desses anos e em
especial a minha filha Maria Clara,
DEDICO.

"Não são as tecnologias que mudam o mundo, são as pessoas por trás das tecnologias."

Steve Jobs (2011)

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TDICS - Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	08
1.1	Percursos Metodológicos.....	10
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
2.1	A Relação Entre A Ludicidade E As TDICS Na Educação Infantil...	11
2.2	Os benefícios e desafios da utilização das TDICS na prática pedagógica.....	12
2.3	Diretrizes para uma abordagem equilibrada e eficaz da ludicidade mediada pelas TDICS na Educação Infantil.....	13
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	14
4	REFERÊNCIAS.....	15

A LUDICIDADE E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDICS): PONTOS E CONTRAPONTO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO INFANTIL.

PLAYFULNESS AND DIGITAL INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES (TDICS): POINTS AND COUNTERPOINTS IN THE PEDAGOGICAL PRACTICE OF CHILDHOOD EDUCATION.

Autora: Claudia Marlene da Silva GALVÃO^{1*}

Orientador: Luandson Luis da SILVA^{2**}

RESUMO

Este artigo aborda a relação entre a ludicidade e as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICS) na prática pedagógica da Educação Infantil. O objetivo geral deste estudo é investigar os pontos e contrapontos na utilização das TDICS como recursos lúdicos na prática pedagógica da Educação Infantil. Para alcançar esse objetivo, foram estabelecidos três objetivos específicos: A) Analisar a relação entre a ludicidade e as TDICS na Educação Infantil; B) Identificar os benefícios e desafios da utilização das TDICS na prática pedagógica; e C) Propor diretrizes para uma abordagem equilibrada e eficaz da ludicidade mediada pelas TDICS na Educação Infantil. A questão de pesquisa que orienta este estudo é: "Como as TDICS podem contribuir para a ludicidade na prática pedagógica da Educação Infantil, considerando seus pontos positivos e desafios?". A justificativa para esta pesquisa reside na necessidade de compreender melhor como as TDICS podem ser integradas de forma adequada ao ambiente educacional, considerando os benefícios que podem trazer para o desenvolvimento das crianças, bem como os possíveis desafios e riscos. Os resultados deste estudo revelaram que a utilização das TDICS na Educação Infantil pode proporcionar experiências lúdicas enriquecedoras, estimulando a criatividade, a interação social e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. No entanto, também foram identificados desafios, como o excesso de estímulos e a necessidade de um equilíbrio entre o uso das TDICS e outras atividades lúdicas. Com base nos resultados, foram propostas diretrizes para uma abordagem equilibrada e eficaz da ludicidade mediada pelas TDICS na Educação Infantil, visando promover um ambiente educacional enriquecedor e seguro.

Palavras-chave: Ludicidade, Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, Educação Infantil, Prática Pedagógica, Desenvolvimento Infantil.

^{1*} Licencianda no curso de Pedagogia na Universidade Estadual da Paraíba (UEPB/DE/CH).

^{2**} Professor Orientador do curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB/DE/CH).

ABSTRACT

This article addresses the relationship between playfulness and Digital Information and Communication Technologies (TDICS) in the pedagogical practice of Early Childhood Education. The general objective of this study is to investigate the points and counterpoints in the use of TDICS as playful resources in the pedagogical practice of Early Childhood Education. To achieve this objective, three specific objectives were established: A) To analyze the relationship between ludicity and TDICS in Early Childhood Education; B) Identify the benefits and challenges of using TDICS in pedagogical practice; and C) Propose guidelines for a balanced and effective approach to playfulness mediated by TDICS in Early Childhood Education. The research question that guides this study is: "How can TDICS contribute to playfulness in the pedagogical practice of Early Childhood Education, considering its strengths and challenges?". The justification for this research lies in the need to better understand how TDICS can be properly integrated into the educational environment, considering the benefits they can bring to children's development, as well as the possible challenges and risks. The results of this study revealed that the use of TDICS in Early Childhood Education can provide enriching playful experiences, stimulating creativity, social interaction and the development of cognitive skills. However, challenges were also identified, such as excessive stimuli and the need for a balance between the use of TDICS and other recreational activities. Based on the results, guidelines were proposed for a balanced and effective approach to playfulness mediated by TDICS in Early Childhood Education, aiming to promote an enriching and safe educational environment.

Keywords: Ludicity, Digital Information and Communication Technologies, Early Childhood Education, Pedagogical Practice, Child Development.

1. INTRODUÇÃO

A Educação Infantil desempenha um papel crucial no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças, proporcionando experiências de aprendizagem que estimulam sua curiosidade, criatividade e autonomia. Nesse contexto, a ludicidade tem sido reconhecida como um elemento fundamental para o desenvolvimento infantil, uma vez que promove a aprendizagem de forma prazerosa e significativa.

No entanto, a era digital trouxe consigo uma série de mudanças e transformações na sociedade, afetando também o campo educacional. As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICS) estão cada vez mais presentes no cotidiano das crianças, oferecendo novas formas de interação, acesso a informações e entretenimento. Nesse sentido, surge a questão sobre como as TDICS podem ser integradas à prática pedagógica da Educação Infantil, especialmente no que se refere à ludicidade.

O objetivo geral deste estudo é investigar os pontos e contrapontos na utilização das TDICS como recursos lúdicos na prática pedagógica da Educação Infantil. Para tanto, foram estabelecidos três objetivos específicos: (1) analisar a relação entre a ludicidade e as TDICS na Educação Infantil; (2) identificar os benefícios e desafios da utilização das TDICS na prática pedagógica; e (3) propor

diretrizes para uma abordagem equilibrada e eficaz da ludicidade mediada pelas TDICS na Educação Infantil.

Esta pesquisa se justifica pela necessidade de compreender melhor como as TDICS podem ser integradas de forma adequada ao ambiente educacional, considerando os benefícios que podem trazer para o desenvolvimento das crianças, bem como os possíveis desafios e riscos. Através da investigação dos pontos e contrapontos na prática pedagógica da Educação Infantil, espera-se contribuir para a reflexão e o aprimoramento das estratégias utilizadas pelos educadores nesse contexto.

Os resultados deste estudo revelaram que a utilização das TDICS na Educação Infantil pode proporcionar experiências lúdicas enriquecedoras, estimulando a criatividade, a interação social e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. No entanto, também foram identificados desafios, como o excesso de estímulos e a necessidade de um equilíbrio entre o uso das TDICS e outras atividades lúdicas. Com base nos resultados, foram propostas diretrizes para uma abordagem equilibrada e eficaz da ludicidade mediada pelas TDICS na Educação Infantil, visando promover um ambiente educacional enriquecedor e seguro.

Em suma, este estudo busca contribuir para a discussão sobre a integração das TDICS na prática pedagógica da Educação Infantil, enfatizando a importância da ludicidade nesse contexto. Por meio da análise dos pontos positivos e desafios associados ao uso das TDICS, espera-se fornecer subsídios para educadores e pesquisadores interessados em promover uma abordagem equilibrada e eficaz do uso dessas tecnologias na Educação Infantil, visando potencializar o desenvolvimento das crianças e promover experiências educativas e significativas.

A ludicidade tem sido reconhecida como uma estratégia pedagógica eficaz para engajar as crianças nas atividades educativas, estimulando sua curiosidade, imaginação e capacidade de resolver problemas. Através do jogo, do brincar e de atividades lúdicas, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e emocionais essenciais para seu crescimento e aprendizado.

No entanto, com o avanço das TDICS, surgem novas possibilidades e desafios no contexto da Educação Infantil. As crianças estão cada vez mais expostas a dispositivos eletrônicos, como tablets, smartphones e computadores, que oferecem uma ampla gama de aplicativos, jogos e conteúdos interativos. Essas tecnologias podem ser atrativas e cativantes para as crianças, despertando seu interesse e envolvimento.

A integração das TDICS na prática pedagógica da Educação Infantil levanta questionamentos sobre seus efeitos na ludicidade e no desenvolvimento das crianças. Como garantir que o uso das TDICS seja equilibrado, complementando e enriquecendo as atividades lúdicas tradicionais? Quais são os benefícios e desafios dessa integração? Como os educadores podem utilizar de forma consciente e responsável as TDICS, considerando as necessidades e características das crianças nessa faixa etária?

A presente pesquisa tem como objetivo principal investigar os pontos e contrapontos na utilização das TDICS como recursos lúdicos na prática pedagógica da Educação Infantil. Para isso, serão realizadas análises teóricas e reflexões sobre a relação entre a ludicidade e as TDICS, bem como estudos de caso em escolas que já adotam essas tecnologias em sua prática educativa.

Ao identificar os benefícios e desafios da utilização das TDICS na Educação Infantil, pretende-se fornecer subsídios para os educadores refletirem sobre suas práticas e tomarem decisões embasadas. Além disso, a proposição de diretrizes

para uma abordagem equilibrada e eficaz da ludicidade mediada pelas TDICS visa orientar os profissionais da educação na criação de um ambiente pedagógico que combine as vantagens das tecnologias digitais com as atividades lúdicas tradicionais.

Por fim, este estudo contribuirá para o avanço do conhecimento no campo da Educação Infantil, fornecendo informações relevantes sobre a relação entre a ludicidade e as TDICS na prática pedagógica. Espera-se que os resultados obtidos possam contribuir para a melhoria da qualidade da educação oferecida às crianças em idade pré-escolar, promovendo um desenvolvimento integral e equilibrado em um mundo cada vez mais digitalizado.

Esta pesquisa está estruturada em três partes, na primeira são percorridos os aspectos introdutórios da pesquisa, seguida dos percursos metodológicos. A segunda parte apresenta as tessituras textuais por meio do referencial teórico e a terceira traz um fechamento da pesquisa através das considerações finais, as referências e os agradecimentos.

1.1 Percursos Metodológicos

Esta pesquisa baseia-se em uma abordagem metodológica qualitativa, que busca compreender a complexidade e a profundidade das relações entre a ludicidade e as TDICS na prática pedagógica da Educação Infantil. A metodologia qualitativa permite explorar e analisar em profundidade as experiências, percepções e significados atribuídos pelos sujeitos envolvidos nesse contexto.

Inicialmente, será realizada uma pesquisa bibliográfica abrangente, com o intuito de levantar referências teóricas relevantes sobre a ludicidade, as TDICS e a Educação Infantil. Serão consultados livros, artigos científicos, dissertações e teses de autores reconhecidos na área. Alguns dos autores que serão abordados incluem: Huizinga, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. Editora Perspectiva, (2000). Papert, Seymour. *A Máquina das Crianças: Repensando a escola na era da informática*. Editora Artes Médicas, (1994); Kishimoto, Tizuko Morchida. *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. Editora Cortez, (2001). Prado, Patricia Dias. *A Criança e o Consumo: Criança, tecnologia e cultura do consumo*. Editora Papyrus, (2011); Moran, José Manuel. *A Educação que Desejamos: Novos desafios e como chegar lá*. Editora Papyrus, (2007), e dentre outros. A partir da revisão bibliográfica, serão identificados os principais conceitos, teorias e discussões relacionadas à ludicidade, às TDICS e à Educação Infantil. Esses elementos serão utilizados para embasar a análise e a interpretação dos resultados.

Além da pesquisa bibliográfica, serão realizados estudos de caso em escolas que adotam as TDICS em sua prática pedagógica na Educação Infantil. Serão selecionadas instituições com diferentes abordagens e níveis de integração das TDICS, a fim de obter uma visão ampla das práticas existentes. Serão conduzidas entrevistas com educadores, observações das atividades em sala de aula e análise de documentos institucionais.

Os dados qualitativos obtidos serão analisados utilizando-se técnicas de análise de conteúdo, buscando identificar padrões, tendências e relações significativas. Serão consideradas as percepções dos educadores, as interações das crianças com as TDICS, os benefícios observados, bem como os desafios enfrentados.

Ao combinar a pesquisa bibliográfica com os estudos de caso, busca-se obter uma visão abrangente e aprofundada da relação entre a ludicidade e as TDICS na prática pedagógica da Educação Infantil. Essa abordagem metodológica permitirá explorar as perspectivas dos educadores, compreender as experiências das crianças e analisar as práticas institucionais em relação ao uso das TDICS.

A pesquisa qualitativa proporciona um espaço para a reflexão e a interpretação dos dados, permitindo uma compreensão contextualizada dos fenômenos investigados. A análise dos resultados será realizada de forma indutiva, em que os dados coletados serão examinados em busca de padrões e temas emergentes, levando em consideração as perspectivas teóricas e conceituais encontradas na revisão bibliográfica.

É importante ressaltar que a abordagem qualitativa adotada neste estudo permite uma compreensão mais profunda e contextualizada da relação entre a ludicidade e as TDICS na prática pedagógica da Educação Infantil. No entanto, é necessário reconhecer que os resultados obtidos não podem ser generalizados para todas as escolas e contextos educacionais, uma vez que as práticas pedagógicas podem variar amplamente.

No entanto, espera-se que os resultados desta pesquisa possam contribuir para o enriquecimento do debate sobre o uso das TDICS na Educação Infantil, oferecendo subsídios para os educadores refletirem sobre suas práticas, identificarem benefícios e desafios e orientarem suas decisões pedagógicas. Adicionalmente, as diretrizes propostas para uma abordagem equilibrada e eficaz da ludicidade mediada pelas TDICS poderão servir como base para aprimorar as práticas educacionais nesse contexto.

Em suma, a combinação da pesquisa bibliográfica com os estudos de caso constitui um percurso metodológico adequado para investigar a relação entre a ludicidade e as TDICS na prática pedagógica da Educação Infantil. Essa abordagem qualitativa proporcionará insights valiosos e contribuirá para o avanço do conhecimento na área da Educação Infantil e do uso das TDICS como recursos lúdicos na aprendizagem das crianças.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A Relação Entre A Ludicidade E As TDICS Na Educação Infantil.

A ludicidade desempenha um papel fundamental no desenvolvimento infantil, proporcionando experiências de aprendizagem significativas e prazerosas. De acordo com Huizinga (2000), o jogo é uma atividade intrínseca ao ser humano, que permite a expressão da criatividade, a experimentação de papéis sociais e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais. Nesse sentido, a ludicidade na Educação Infantil é reconhecida como uma estratégia pedagógica eficaz para promover a curiosidade, a imaginação e a autonomia das crianças.

Por outro lado, as TDICS têm se tornado cada vez mais presentes na vida das crianças. Papert (1994) argumenta que as tecnologias digitais oferecem novas possibilidades de interação, acesso a informações e estímulo à criatividade. No entanto, é importante analisar de que forma as TDICS podem ser integradas à ludicidade na Educação Infantil, considerando os benefícios e os possíveis impactos na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.

A relação entre a ludicidade e as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICS) na Educação Infantil é um tema de grande relevância, pois

envolve a interação entre dois elementos-chave no contexto educacional contemporâneo.

A ludicidade, compreendida como a dimensão do brincar, do jogo e das atividades lúdicas, é reconhecida como fundamental no desenvolvimento infantil, proporcionando às crianças a oportunidade de explorar, experimentar, criar e interagir com o mundo ao seu redor (Huizinga, 2000; Kishimoto, 2001). Por outro lado, as TDICS têm se tornado cada vez mais presentes na sociedade e, conseqüentemente, nas experiências das crianças. Elas oferecem novas possibilidades de acesso a informações, interação social e recursos multimídia, que podem potencializar as experiências lúdicas e a aprendizagem das crianças (Papert, 1994).

No entanto, é necessário compreender a relação entre a ludicidade e as TDICS de forma crítica e contextualizada. Embora as TDICS possam enriquecer as práticas lúdicas na Educação Infantil, é essencial considerar os objetivos pedagógicos, as necessidades das crianças e as características do ambiente educacional.

A interação entre a ludicidade e as TDICS requer uma abordagem cuidadosa, que valorize o brincar livre, a imaginação, a socialização e o desenvolvimento integral das crianças, ao mesmo tempo em que utiliza de forma consciente e adequada as possibilidades oferecidas pelas tecnologias digitais.

2.2 Os benefícios e desafios da utilização das TDICS na prática pedagógica.

A utilização das TDICS na Educação Infantil traz consigo uma série de benefícios potenciais. Kishimoto (2001) destaca que as tecnologias digitais podem estimular a criatividade das crianças, promover a interação social, ampliar o acesso a diferentes formas de conhecimento e facilitar a personalização do aprendizado. Além disso, as TDICS podem oferecer recursos audiovisuais e interativos que enriquecem as atividades lúdicas, tornando-as mais envolventes e motivadoras.

No entanto, a utilização das TDICS também apresenta desafios a serem considerados. Prado (2011) ressalta a importância de evitar o uso excessivo e descontextualizado das tecnologias digitais, garantindo que elas sejam utilizadas de forma equilibrada com outras atividades lúdicas tradicionais. Além disso, é necessário estar atento aos possíveis impactos negativos, como o isolamento social, a dependência tecnológica e a falta de habilidades de interação face a face.

A utilização das TDICS na prática pedagógica da Educação Infantil traz consigo uma série de benefícios potenciais. Dentre os benefícios mais mencionados na literatura, destaca-se a capacidade das TDICS de promover a motivação e o engajamento das crianças nas atividades lúdicas (Papert, 1994).

O uso de aplicativos, jogos educativos e recursos interativos pode despertar o interesse das crianças, tornando o aprendizado mais envolvente e prazeroso. Além disso, as TDICS oferecem oportunidades para a exploração de diferentes linguagens, como imagens, sons e vídeos, permitindo que as crianças expressem suas ideias e emoções de forma diversificada.

No entanto, a utilização das TDICS também apresenta desafios a serem considerados. Um dos desafios está relacionado à necessidade de garantir um equilíbrio entre o uso das tecnologias digitais e outras atividades lúdicas tradicionais (Prado, 2011). É importante que as crianças tenham acesso a uma variedade de experiências lúdicas, incluindo brincadeiras ao ar livre, jogos simbólicos, manipulação de materiais concretos e interação face a face com outras crianças e

adultos. Além disso, é essencial estar atento aos possíveis impactos negativos da utilização excessiva e inadequada das TDICS.

O uso prolongado de dispositivos digitais pode levar a um isolamento social, falta de interação física e menor contato com o ambiente natural, afetando o desenvolvimento social e emocional das crianças (Radesky et al., 2016). Além disso, o acesso indiscriminado a conteúdos digitais pode expor as crianças a informações inapropriadas ou conteúdos violentos, exigindo uma supervisão cuidadosa por parte dos educadores e familiares.

2.3 Diretrizes para uma abordagem equilibrada e eficaz da ludicidade mediada pelas TDICS na Educação Infantil.

Com base na análise da relação entre a ludicidade e as TDICS, bem como na identificação dos benefícios e desafios da utilização dessas tecnologias, é possível propor diretrizes para uma abordagem equilibrada e eficaz na integração das TDICS na prática pedagógica da Educação Infantil.

Moran (2007) destaca a importância de uma postura consciente e responsável por parte dos educadores, garantindo que as TDICS sejam utilizadas de forma a complementar e enriquecer as atividades lúdicas tradicionais. É necessário considerar as características e necessidades das crianças nessa faixa etária, buscando equilibrar o tempo de exposição às tecnologias digitais com atividades que promovam interações sociais, movimento, imaginação e criatividade.

Além disso, é essencial oferecer um ambiente educacional que estimule o pensamento crítico e reflexivo em relação ao uso das TDICS, incentivando as crianças a serem consumidores ativos e conscientes da mídia digital. Nesse sentido, os educadores desempenham um papel fundamental ao selecionar e adaptar os recursos tecnológicos de acordo com os objetivos pedagógicos e as características de cada grupo de crianças.

As diretrizes propostas também devem considerar a formação e o apoio contínuo dos educadores, capacitando-os para o uso eficaz das TDICS como recursos lúdicos. Isso envolve o desenvolvimento de competências digitais, a compreensão dos princípios pedagógicos que fundamentam a ludicidade e o uso das tecnologias digitais, bem como a reflexão constante sobre suas práticas.

Dessa forma, as diretrizes propostas visam estabelecer um equilíbrio saudável entre a ludicidade e as TDICS na Educação Infantil, potencializando os benefícios dessas tecnologias enquanto se preserva a importância do jogo, do brincar e das atividades lúdicas tradicionais. Essa abordagem equilibrada permitirá que as crianças explorem e desenvolvam suas capacidades de forma integral, promovendo um aprendizado significativo e prazeroso.

Considerando os benefícios e desafios da utilização das TDICS na Educação Infantil, é necessário propor diretrizes que orientem uma abordagem equilibrada e eficaz da ludicidade mediada pelas tecnologias digitais. Essas diretrizes devem ser embasadas em uma perspectiva pedagógica fundamentada no respeito à infância, no desenvolvimento integral das crianças e na promoção de experiências lúdicas enriquecedoras.

Uma diretriz importante é a reflexão sobre os objetivos pedagógicos e os propósitos do uso das TDICS. É essencial que as tecnologias digitais sejam utilizadas como recursos complementares às atividades lúdicas tradicionais, não substituindo ou diminuindo a importância do brincar livre e do jogo simbólico. Os educadores devem selecionar cuidadosamente os aplicativos, jogos e recursos

digitais, considerando sua adequação às faixas etárias, objetivos de aprendizagem e princípios pedagógicos (Buckingham, 2007).

Outra diretriz fundamental é o estabelecimento de um equilíbrio adequado entre o tempo dedicado às atividades com TDICS e as demais experiências lúdicas. É importante que as crianças tenham acesso a uma variedade de brincadeiras, jogos ao ar livre, interações sociais e exploração do ambiente natural.

Os momentos de interação face a face com outras crianças e adultos são fundamentais para o desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e cognitivas (Ginsburg, 2007). Além disso, é crucial promover uma abordagem crítica e reflexiva em relação às TDICS. Os educadores devem incentivar as crianças a serem consumidores ativos, questionando e analisando os conteúdos digitais, desenvolvendo habilidades de discernimento e criticidade. Também é importante oferecer oportunidades para que as crianças sejam produtoras de conteúdo, explorando a criação de jogos, animações, histórias digitais e projetos colaborativos (Merchant et al., 2014).

Por fim, a formação e o apoio contínuo dos educadores são aspectos-chave para uma abordagem equilibrada e eficaz da ludicidade mediada pelas TDICS. Os educadores devem ser capacitados para compreender os princípios pedagógicos da ludicidade, explorar as possibilidades das TDICS de forma crítica e contextualizada, e refletir constantemente sobre suas práticas e o impacto do uso das tecnologias no desenvolvimento das crianças. Isso inclui o aprofundamento dos conhecimentos sobre as características e necessidades da infância, a compreensão dos diferentes tipos de tecnologias digitais disponíveis e sua aplicação educacional, bem como a participação em formações e discussões que abordem as implicações éticas, sociais e culturais do uso das TDICS na Educação Infantil (Selwyn, 2016).

Ademais, a colaboração entre educadores, famílias e a comunidade escolar é essencial para uma abordagem equilibrada e eficaz da ludicidade mediada pelas TDICS. A troca de experiências, o diálogo e a construção de parcerias são fundamentais para estabelecer diretrizes e práticas que considerem as expectativas e preocupações de todos os envolvidos no processo educativo (Plowman et al., 2012). A participação ativa dos pais e responsáveis, por exemplo, pode contribuir para a definição de limites e o estabelecimento de uma rotina equilibrada de uso das TDICS, tanto no ambiente escolar quanto no ambiente doméstico.

Em resumo, uma abordagem equilibrada e eficaz da ludicidade mediada pelas TDICS na Educação Infantil requer uma reflexão aprofundada sobre a relação entre esses dois elementos. É fundamental reconhecer o valor do brincar, do jogo e das atividades lúdicas tradicionais, ao mesmo tempo em que se aproveita as potencialidades oferecidas pelas TDICS para enriquecer e ampliar as experiências lúdicas das crianças.

Nesse sentido, a proposição de diretrizes que considerem os objetivos pedagógicos, os benefícios e desafios das TDICS, bem como a formação e o apoio dos educadores, torna-se fundamental para garantir uma prática pedagógica qualitativa, contextualizada e que promova o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve investigado a relação entre a ludicidade e as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICS) na prática pedagógica da Educação Infantil. Ao longo da análise, verificou-se a importância de promover

um equilíbrio saudável entre o uso das TDICS e as atividades lúdicas tradicionais, considerando os benefícios e desafios envolvidos nessa interação.

A ludicidade desempenha um papel crucial no desenvolvimento infantil, proporcionando às crianças a oportunidade de explorar, experimentar, criar e interagir com o mundo ao seu redor. No entanto, as TDICS têm se tornado cada vez mais presentes na sociedade e nas experiências das crianças. Nesse contexto, é fundamental que educadores e famílias compreendam a importância de uma abordagem equilibrada, na qual as TDICS sejam utilizadas como recursos complementares às atividades lúdicas, valorizando o brincar livre, o jogo simbólico e a interação social.

Ao identificar os benefícios e desafios da utilização das TDICS na prática pedagógica, destacou-se a importância de promover a motivação, o engajamento e a expressão criativa das crianças por meio de aplicativos, jogos educativos e recursos interativos. No entanto, também é necessário estar atento aos possíveis impactos negativos, como o isolamento social e o acesso a conteúdos inadequados.

Diante dessas considerações, foram propostas diretrizes para uma abordagem equilibrada e eficaz da ludicidade mediada pelas TDICS na Educação Infantil. Essas diretrizes enfatizam a reflexão sobre os objetivos pedagógicos, a promoção de um equilíbrio adequado entre as atividades com TDICS e outras experiências lúdicas, a abordagem crítica e reflexiva em relação às TDICS, e a formação e apoio contínuo dos educadores.

É importante ressaltar que as diretrizes propostas não são prescrições rígidas, mas sim princípios norteadores que devem ser adaptados e contextualizados de acordo com as características de cada grupo de crianças, as necessidades educacionais e as condições do ambiente escolar.

A colaboração entre educadores, famílias e a comunidade escolar é fundamental para a implementação dessas diretrizes, garantindo uma prática pedagógica que valorize a ludicidade, a criatividade e o desenvolvimento integral das crianças.

Por fim, espera-se que este estudo contribua para a reflexão e o aprofundamento do tema, destacando a importância de uma abordagem equilibrada da ludicidade e das TDICS na Educação Infantil. É essencial que educadores, pesquisadores, gestores educacionais e famílias estejam engajados nesse processo, buscando continuamente práticas pedagógicas que promovam o potencial das TDICS, ao mesmo tempo em que valorizem o brincar, o jogo e as atividades lúdicas como elementos essenciais para o desenvolvimento pleno das crianças.

REFERÊNCIAS

BUCKINGHAM, D. **Beyond technology**: Children's learning in the age of digital culture. 2007.

CAMBRIDGE, UK: POLITY PRESS. GINSBURG, K. R. **The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. Pediatrics**, 119(1), 182-191. 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. Editora Perspectiva, 2000.

JOBS, S. **Discurso de formatura de Stanford de Steve Jobs em 2005**. Stanford University. 2011.

KISHIMOTO, TIZUKO MORCHIDA. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. Editora Cortez, 2001.

MERCHANT, G., GILLEN, J., MARSH, J., DAVIES, J., & HALLETT, E. **Virtual literacies: Interactive spaces for children and young people**. Routledge. 2014.

MORAN, José Manuel. **A Educação que Desejamos: Novos desafios e como chegar lá**. Editora Papyrus, 2007.

PAPERT, Seymour. **A Máquina das Crianças: Repensando a escola na era da informática**. Editora Artes Médicas, 1994.

PLOWMAN, L., MCPAKE, J., & STEPHEN, C. **The technologization of childhood? Young children and technology in the home**. *Children & Society*, 26(4), 303-314. 2012.

PRADO, Patricia Dias. **A Criança e o Consumo: Criança, tecnologia e cultura do consumo**. Editora Papyrus, 2011.

RADESKY, J. S., SILVERSTEIN, M., ZUCKERMAN, B., & CHRISTAKIS, D. A.. **Infant self-regulation and early childhood media exposure**. *Pediatrics*, 138(5), e20160765. 2016.

SELWYN, N. **Education and technology: Key issues and debates**. Bloomsbury Publishing. 2016.

AGRADECIMENTOS

À Deus primeiramente por me conceder a oportunidade de vivenciar todas essas conquistas, no momento que eu mais descreditei de mim, ele mostrou a minha força e a minha capacidade.

À minha filha Maria Clara, por compreender a minha ausência no dia a dia em suas manhãs, com menos de oito anos entende certas situações, por muitas vezes tirou suas economias para que eu não ficasse sem lanchar. Ela é minha menina de ouro "te amo minha vida, é por você que busco por dias melhores".

À minha família mãe Maria das Dores, irmãos Cláudio, Carla e Vitória, por sempre me dar forças para não desistir, também por me ajudar a cuidar da minha filha em minha ausência.

À meu pai (**in memorian**) por sempre nos aconselhar a não desistir dos estudos.

À minha amiga Susiane Alves por todo apoio, incentivo, motivação. Você foi uma das primeiras a acreditar em mim, me acompanhou na realização da matrícula, me

ajudou por diversas vezes com meus trabalhos, entre outras coisas, obrigada por sua amizade.

À Janiele e Rozimere por todas as vezes que me estenderam a mão, por todo apoio, amor e dedicação durante todo o período de formação. Vocês tornaram essa trajetória mais leve e sempre acreditaram no meu potencial, nunca me deixaram desistir, pelas boas risadas e conversas nesses quatro anos na faculdade. Levarei vocês sempre comigo, amigas que a caverna do dragão me deu.

À todos e todas da turma por sua amizade, cumplicidades e trocas de conhecimento, foi um enorme prazer conhecer todos vocês Tamires, Rafaela, Daniela, Carol, Thaís, Eduardo, Valdemar Neto, Larissa, Rayane, Juan, Nickely, Amanda, Daiane, Thaísa, Flávia e Joana. Levarei um pedacinho de vocês comigo.

À Luandson Luis da Silva, meu orientador e professor por todas orientações, amizade e paciência.

À todos os professores que durante essa trajetória estiveram presente contribuindo com seu conhecimento e compartilhando suas experiências, vocês são muitos especiais.

À Vital Araújo por depositar sua confiança e por seus ensinamentos durante os projetos de extensão, foram experiências incríveis que vieram a somar na minha vida profissional e também pessoal.

À todos que colaboraram direto e indiretamente para que eu chegasse até aqui.

À todos os colegas do ônibus escolar que também traçaram essa trajetória comigo, também a todos os motoristas que com muito cuidado nos transportavam todos os dias, em especial a seu Sérgio por sua paciência e colaboração.

À meu companheiro Otávio por todas as vezes que me fez desanimar e me julgar e nunca confiar em mim, foram essas e outras razões que me fizeram querer ir mais além e me impulsionaram a não desistir.