



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA - CAMPUS III
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

MARIA JOSÉ DE OLIVEIRA FREITAS

**LUDICIDADE E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: DESAFIOS E
POSSIBILIDADES NA ERA DIGITAL**

**GUARABIRA-PB
2024**

MARIA JOSÉ DE OLIVEIRA FREITAS

**LUDICIDADE E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: DESAFIOS E
POSSIBILIDADES NA ERA DIGITAL**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à Coordenação do Curso Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciada em Pedagogia.

Área de concentração: Fundamentos da Educação e Formação Docente

Orientador: Profa. Dra. Taises Araújo da Silva Alves

**GUARABIRA
2024**

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.

F4321 Freitas, Maria José de Oliveira.
Ludicidade e Tecnologias na Educação Básica
[manuscrito] : Desafios e possibilidades na era digital
/ Maria José de Oliveira Freitas. - 2024.
34 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba,
Centro de Humanidades, 2024.

"Orientação : Profa. Dra. Taíses Araújo da Silva
Alves , Coordenação do Curso de Pedagogia - CH. "

1. Educação básica. 2. Ludicidade. 3. Tecnologia
de Informação e Comunicação. 4. Formação de
Professores. I. Título

21. ed. CDD 372.2

MARIA JOSÉ DE OLIVEIRA FREITAS

**LUDICIDADE E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: DESAFIOS E
POSSIBILIDADES NA ERA DIGITAL**

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

Área de concentração: Fundamentos da Educação e Formação Docente

Aprovada em: 12/08/2024.

BANCA EXAMINADORA

Taises Araújo da Silva Alves

Profa. Dra. Taises Araújo da Silva Alves (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Débora Regina Fernandes Benício

Profa. Ma. Débora Regina Fernandes Benício (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Gillyane Dantas dos Santos

Profa. Dra. Gillyane Dantas dos Santos (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

A Deus por seu infinito amor e por sempre
guiar os meus passos. À minha avó, Joana
Samuel (In memoriam) por todo amor,
cuidado e cumplicidade, **DEDICO**.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu amado Deus, que sempre esteve ao meu lado, abençoando e concedendo-me forças para superar cada obstáculo.

À minha avó, Joana Samuel (in memorian) que amo incondicionalmente, um exemplo de mulher e força, que sempre cuidou de mim com todo o seu amor.

À minha tia querida, Selma Herculano, exemplo de ser humano, agradeço por estar sempre ao meu lado me incentivando e apoiando.

Aos meus pais, Pedro e Rivanda, por me apoiarem, me incentivarem e acreditarem em mim. Sou grata a Deus pela vida de vocês.

Aos meus irmãos Flávio, Vítor, Wellington, Patrícia, Raissa e Rivalda (In memorian), que são muito especiais para mim. Agradeço por todo amor, carinho e incentivo.

À minha orientadora, professora Taíses Araújo, por toda paciência, dedicação. Uma professora incrível a qual tenho muito carinho e admiração.

À coordenadora Débora Regina e ao secretário Ewerton, pessoas abençoadas, que sempre se dispuseram a me atender tão bem.

À professora Gillyane Dantas, ser humano iluminado que ensina com tanto amor e carinho.

Aos amigos por todo apoio, companheirismo e incentivo. A amizade de vocês foi essencial para minha formação.

A Universidade Estadual da Paraíba, e as escolas nas quais estagiei, e a todos que contribuíram para minha formação.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

TIC – Tecnologia da Informação e Comunicação

DCNEI – Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil

LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 REFERENCIAL TEÓRICO	8
2.1 Ludicidade na Educação Básica	8
2.2 Formação docente, ludicidade e tecnologia	11
2.3 Ensinar e aprender na era digital	14
2.4 A importância das TICs na Educação Básica.....	17
2.5 Dificuldades na inserção das TICs nas práticas pedagógicas.....	18
2.6 Possibilidades lúdicas das tecnologias na Educação Básica	20
2.7 Recursos tecnológicos e seu caráter lúdico	21
3 METODOLOGIA	26
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
REFERÊNCIAS.....	28

LUDICIDADE E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: DESAFIOS E POSSIBILIDADES NA ERA DIGITAL

Maria José de Oliveira Freitas¹

RESUMO

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) estão cada vez mais presentes na sociedade e tornaram-se um recurso enriquecedor para o processo de ensino e aprendizagem em virtude de dispor de ferramentas que podem ser utilizadas para desenvolver a ludicidade, que por sua vez tem um papel fundamental para o desenvolvimento das crianças. Sabendo a importância da ludicidade e das TICs para o processo de ensino e aprendizagem, o presente artigo tem como objetivo investigar como a integração, ludicidade, formação docente e Tecnologias de Informação e Comunicação podem potencializar o processo de ensino e aprendizagem na Educação Básica. Tendo como objetivos específicos: explorar o conceito de ludicidade na Educação Básica e sua importância para o desenvolvimento integral das crianças; refletir sobre a relação formação docente, ludicidade e o uso das TIC na prática pedagógica; apresentar as possibilidades lúdicas proporcionadas pelas TICs na Educação Básica. Assim, este artigo buscará responder: Como a integração, ludicidade, formação docente e Tecnologias de Informação e Comunicação podem potencializar o processo de ensino e aprendizagem na Educação Básica? Dessa forma, a pesquisa é de natureza qualitativa. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica para abranger os conhecimentos sobre a ludicidade e as TICs. Para fundamentação teórica foram consultados autores como: Moran (1995), Lévy (1999), Kenski (2003), Almeida (2008), Bacelar (2009), Luckesi (2014), Valente e Almeida (2020), Silvério; Ferreira e Azevedo (2022) e Gadelha (2023). Constatou-se que as TICs são recursos que favorecem a ludicidade, pois oferecem ferramentas interativas, imersivas e colaborativas, como jogos educacionais e aplicativos, que podem potencializar a aprendizagem das crianças de forma lúdica. No entanto, o professor enfrenta dificuldades para utilizá-las por não haver condições propícias, bem como por não ter formação adequada. Portanto, é necessário, investimentos na educação para construção de escolas que proporcionem a realização de aulas lúdicas e a inserção das TICs, assim como é necessário buscar soluções para propiciar uma formação adequada aos professores, para favorecer uma educação de qualidade.

Palavras-chave: Educação Básica. Ludicidade. TICs. Formação de Professores.

¹ Graduanda em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), Campus III. E-mail: maria.jose.freitas@aluno.uepb.edu.br

ABSTRACT

Information and Communication Technologies (ICTs) are increasingly present in society and have become an enriching resource for the teaching and learning process due to having tools that can be used to develop playfulness, which in turn has a fundamental role in the development of children. Knowing the importance of playfulness and ICTs for the teaching and learning process, this article aims to investigate how integration, playfulness, teacher training and Information and Communication Technologies can enhance the teaching and learning process in Basic Education. With specific objectives: exploring the concept of playfulness in Basic Education and its importance for the integral development of children; reflect on the relationship between teacher training, playfulness and the use of ICT in pedagogical practice; present the playful possibilities provided by ICTs in Basic Education.

Therefore, this article will seek to answer: How can integration, playfulness, teacher training and Information and Communication Technologies enhance the teaching and learning process in Basic Education? Therefore, the research is qualitative in nature. A bibliographical research was carried out to cover knowledge about playfulness and ICTs. For theoretical foundation, authors such as: Moran (1995), Lévy (1999), Kenski (2003), Almeida (2008), Bacelar (2009), Luckesi (2014), Valente and Almeida (2020), Silvério were consulted; Ferreira and Azevedo (2022) and Gadelha (2023). It was found that ICTs are resources that promote playfulness, as they offer interactive, immersive and collaborative tools, such as educational games and applications, which can enhance children's learning in a playful way. However, the teacher faces difficulties in using them because there are no suitable conditions, as well as because he does not have adequate training. Therefore, it is necessary to invest in education to build schools that provide recreational classes and the inclusion of ICTs, as well as finding solutions to provide adequate training for teachers, to promote quality education.

Keywords: Basic Education. Playfulness. ICTs. Teacher Training.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade vem passando por transformações em todos os âmbitos em virtude do avanço da tecnologia que está presente no cotidiano das pessoas. Utiliza-se a tecnologia cada vez mais em todas as esferas por distintos públicos. Na área educacional a Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) está progressivamente mais presente, gerando novas possibilidades e desafios de empregá-la na Educação Básica.

Assim, sabe-se que as crianças da geração atual são ágeis e proativas no que tange à utilização das tecnologias, pois desde pequenas aprendem a manuseá-las. Por meio dos dispositivos eletrônicos, as crianças brincam e divertem-se acessando recursos midiáticos.

A motivação para realização desta pesquisa surgiu após cursar os componentes curriculares de Tecnologias na Educação e também Ludicidade e Educação, pois ambas suscitaram reflexões que me levaram a observar melhor os comportamentos das crianças, percebendo o quanto são atraídas por jogos e brincadeiras, seja por meio da interação, ou através da TV, tablet, celulares e computadores. Os dispositivos eletrônicos tornaram-se recursos para as crianças terem acesso a conteúdos lúdicos que mais lhe atraem. Desde então, surgiu o interesse de realizar a pesquisa sobre essas temáticas.

Dessa forma, justifica-se a relevância deste trabalho para a Educação Básica porque esses recursos podem contribuir para a mediação pedagógica, proporcionando uma aprendizagem efetiva, e propícia aos professores possibilidades de inovar nas suas práticas pedagógicas.

Nesse viés, este estudo é relevante por proporcionar contribuições necessárias para a formação de futuros professores, que ao ter contato com os conhecimentos acerca das TICs verá que as tecnologias sendo utilizadas adequadamente favorecem amplamente a aprendizagem dos alunos por dispor de diversos recursos que proporcionam a realização de aulas lúdicas, atrativas e dinâmicas que potencializam a aprendizagem.

Nesse sentido, é importante refletir sobre a junção das tecnologias à ludicidade porque os dispositivos eletrônicos dispõem de recursos lúdicos que podem ser utilizados na Educação Básica, visando um ensino no qual o público infantil aprenderá de forma atrativa, já que as crianças que nasceram inseridas na sociedade tecnológica estão habituadas a utilizar essas tecnologias. Diante disto, faz-se necessário ensiná-las com práticas lúdicas que se adequem às suas necessidades, pois formas de ensinar tradicionais, que não promovem a interação e a brincadeira, podem não responder às necessidades das novas gerações e desta forma, não contribuir para o desenvolvimento integral dos educandos. Vale salientar que esta inserção precisa ser equilibrada, visto que essa geração já vive muito exposta às telas. Desta forma as TICs devem ser apenas um ponto de suporte, não tendo fim em si mesma.

Sendo assim, a inserção das Tecnologias de Informação e Comunicação é necessária, por tratar-se de recursos tecnológicos que estão inseridos na rotina das crianças e que, sendo utilizadas da forma adequada, podem contribuir para potencializar a aprendizagem dos alunos.

A ludicidade, por sua vez, é a realização de atividades que proporcionam sentimentos de felicidade ao realizar algo que lhe atraia (Luckesi, 2014). Para as crianças, o lúdico está na realização de brincadeiras, jogos, e na interação com os colegas. Por isso, é essencial que esteja presente na educação do público infantil,

pois possibilita aulas criativas que colaboram para o desenvolvimento integral. Contudo, a integração efetiva da ludicidade e das TICs na prática pedagógica requer uma formação docente adequada.

Sabendo a importância da formação docente, ludicidade e TICs para a Educação Básica, este artigo buscará responder a seguinte questão: Como a integração, ludicidade, formação docente e Tecnologias de Informação e Comunicação podem potencializar o processo de ensino e aprendizagem na Educação Básica ?

O artigo tem como objetivo geral investigar como a integração, ludicidade, formação docente e Tecnologias de Informação e Comunicação podem potencializar o processo de ensino e aprendizagem na Educação Básica. Tendo como objetivos específicos: explorar o conceito de ludicidade na Educação Básica e sua importância para o desenvolvimento integral das crianças; refletir sobre a relação formação docente, ludicidade e o uso das TIC na prática pedagógica; apresentar as possibilidades lúdicas proporcionadas pelas TICs na Educação Básica.

Para realização deste trabalho, foi utilizada a metodologia de abordagem qualitativa, exploratória e bibliográfica para obtenção de maiores conhecimentos acerca do uso da ludicidade e da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) na Educação Básica. Justifica-se a importância da pesquisa bibliográfica, que é aquela realizada em artigos científicos e livros (Gil, 2002), por ser crucial investigar e analisar os estudos já publicados. A pesquisa para realização deste estudo contou com a literatura de autores, como Moran (1995), Lévy (1999), Kenski (2003), Almeida (2008), Bacelar (2009), Luckesi (2014), Valente e Almeida (2020), Silvério; Ferreira e Azevedo (2022) e Gadelha (2023).

O trabalho está estruturado da seguinte forma: após esta introdução, apresentamos o referencial teórico que está subdividido em seis tópicos, a saber: Ludicidade na Educação Básica; Formação Docente, Ludicidade e Tecnologia; Ensinar e Aprender na Era Digital; A importância das TICs na Educação Infantil; Dificuldades na inserção das TICs nas práticas pedagógicas; possibilidades lúdicas das tecnologias na Educação Básica. Após o referencial apresentamos a metodologia e as considerações finais.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Ludicidade na Educação Básica

A Educação Básica é um direito estabelecido pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) Lei nº 9.394/96, que no art. 21, afirma que a Educação Básica é “[...] formada pela educação infantil, ensino fundamental e ensino médio” (Brasil, 1996, p. 19). Essas três etapas, conforme Cury (2002, p. 170) são interligadas, pois, “[...] a educação infantil é a base da educação básica, o ensino fundamental é o seu tronco e o ensino médio é seu acabamento, e é de uma visão do todo como base que se pode ter uma visão conseqüente das partes”.

Assim, cada etapa concluída prepara a criança para a etapa seguinte. A Educação Básica proporciona conhecimentos cruciais para os seres humanos, pois como o próprio nome indica, ela é a base para a formação de cidadãos. Sobre o termo base, Cury (2002), elucida que,

A própria etimologia do termo base nos confirma esta acepção de conceito e etapas conjugadas sob um só todo. Base provém do grego *básis*, eós e

significa, ao mesmo tempo, pedestal, suporte, fundação e andar, pôr em marcha, avançar (Cury, 2002, p. 170).

Ou seja, em cada etapa a criança aprende e desenvolve habilidades que constrói uma base consolidada, indispensável para prepará-las para a vida.

Além disso, é um direito da criança ter acesso à educação de qualidade, que atenda às suas necessidades e contribua para sua formação integral, bem como é fundamental a participação da família na vida escolar da criança. Ao adentrar à escola, a criança já dispõe de conhecimentos advindos do âmbito familiar e da comunidade na qual está inserida. As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI), descreve a criança como:

sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (Brasil, 2010, p. 12).

Para que a criança possa construir sua identidade é necessário condições propícias, ou seja, um ensino centrado na ludicidade, pois a ludicidade é um conceito que é inseparável da Educação Básica, uma vez que é importante para a criança realizar atividades lúdicas, como pintar, jogar, ouvir músicas, contação de histórias, mímicas e outras que fazem parte da infância e são atividades satisfatórias. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ressalta a necessidade do lúdico:

[...] a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo. (Brasil, 2018, p. 41).

Indubitavelmente, propiciar experiências lúdicas desde a Educação Infantil proporciona a aquisição de conhecimentos e habilidades de forma saudável, contribuindo para o bem-estar e protagonismo infantil. Por isso, para que a educação seja adequada às necessidades da criança, precisa-se respeitar o ser lúdico que existe nela, uma vez que a realização de experiências lúdicas proporcionam a interação, a criatividade. Bacelar (2009) assim nos diz:

Defendo a ideia de que a brincadeira e demais atividades na Educação Infantil precisam ser para a criança uma experiência de vivência do estado lúdico, pois assim ela poderá contribuir para o desenvolvimento da criança de maneira saudável. (Bacelar, 2009, p. 29).

Sendo assim, é preciso privilegiar atividades lúdicas no contexto escolar, como jogos e brincadeiras que despertam a felicidade e a curiosidade nas crianças, pois, de acordo com Luckesi (2014), a ludicidade é um estado de vivência interna, ou seja, determinado jogo ou brincadeira é lúdico quando desperta internamente a felicidade no sujeito que está realizando.

Luckesi (2014, p. 17), explica que "(...) a ludicidade configura-se como um estado interno ao sujeito". Assim, para que o lúdico seja, de fato, significativo é necessário que a criança vivencie internamente a ludicidade, pois o lúdico não é

apenas a realização de brincadeiras, o lúdico é vivenciar internamente a brincadeira, ou seja, é a realização de atividades que proporcionam prazer, felicidade e plenitude (Luckesi, 2014).

É importante ressaltar que o autor explana que nem toda atividade lúdica irá proporcionar o estado lúdico em todas as crianças, pois determinada atividade, que seja atrativa e divertida para um aluno, pode ser considerada chata para outro aluno e assim não despertará o estado lúdico (Luckesi, 2014).

Ao utilizar o lúdico, o professor estará instigando na criança curiosidade para tentar buscar respostas para suas curiosidades, ao mesmo tempo que criará laços de afeto entre professor e aluno, que são essenciais, pois “[...] a criança expressa nas relações com as coisas e pessoas os sentimentos de medo, alegria, tristeza, prazer” (Bacelar, 2009, p. 46). Assim, é salutar selecionar brincadeiras e jogos que estimulem a participação, a interação, que permitam que as crianças expressem suas ideias, sentimentos e dificuldades.

Dessa forma, é essencial que ao trabalhar com o lúdico, o professor leve em consideração a realidade na qual o aluno está inserido, seus desejos, sua cultura e costumes, como também saiba selecionar atividades lúdicas que favoreçam a aprendizagem de cada aluno. Santos (2015), afirma que é importante que:

[...] o adulto, no caso, o professor, deve saber escolher os brinquedos certos para cada faixa etária, levando em conta para quem é destinado esse brinquedo, para que ele proporcione o desenvolvimento, o aprendizado e a fruição por intermédio do brincar. (Santos, 2015, p.16-17).

Por isso, toda atividade lúdica precisa ter intencionalidade, porque “[...] o brincar na Educação Infantil não significa brincar por brincar, sabe-se que o desenvolvimento das crianças está no brincar com intencionalidade” (Anjos; Barreto, 2022, p.7), isto é, precisa ser refletida e preparada visando conduzir a aprendizagem ativa. Ao ministrar aulas com objetivos definidos, o aluno progride, pois a junção do lúdico com atividades bem planejadas torna o aprendizado mais fácil. Para Vygotski (1991), o brinquedo é essencial para a criança e contribui enormemente para seu desenvolvimento. O autor afirma que:

o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (Vygotski, 1991, p. 69).

Ou seja, é através do brinquedo que a criança tem a oportunidade de se comportar de forma distinta, porque aprende as regras, por exemplo, ao brincar com jogo da memória, a criança entende que caso vire duas peças e elas sejam diferentes ela deve passar a vez para o colega, mesmo que tenha vontade de virar mais peças ela compreende que não acertou e que, portanto, é a oportunidade do colega participar. Com essas situações a criança aprende que todos devem participar no momento correto e vai desafiando a si mesma a cumprir as regras e ganhar.

O lúdico ao ser utilizado de forma correta potencializa a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças. Contudo, é importante ressaltar que nem sempre é possível em virtude da falta de condições propícias para a concretização. As Tecnologias de Informação e Comunicação podem favorecer a ludicidade na

Educação Básica, mas para que estas possam ser inseridas faz-se necessário pensar a formação docente para o uso dessas tecnologias nas práticas pedagógicas.

2.2 Formação docente, ludicidade e tecnologia

Na sociedade digital decorrem mudanças em várias esferas e dentre elas a educação. Por esse motivo, a realidade tem se tornado desafiadora e necessita de uma formação de professores que leve em consideração o campo de atuação (Ferreira, 2020). Nessa direção, Moran, Masetto e Behrens (2007, p.11), afirmam que “o campo da educação está muito pressionado por mudanças, assim como acontece com as demais organizações. Percebe-se que a educação é o caminho fundamental para a transformar a sociedade”.

Nesse sentido, surge a necessidade da formação docente contemplar a formação lúdica e tecnológica em virtude de ambas estarem presentes na sociedade e serem elementos indispensáveis, como também é crucial que o docente receba uma formação que prepare-o para as mudanças que ocorrem na sociedade. Guimarães e Ferreira (2022, p.8), afirmam que o professor “[...] acompanha ou deveria acompanhar as mudanças que a sociedade atual oferece para promover inovações para a sua prática pedagógica, assim como (re) interpretações da realidade vigente”.

Diante disso, a integração da ludicidade na formação docente passa a ser um elemento indispensável, pois é inviável ensinar crianças de forma efetiva ignorando um recurso que é inerente a ela. O docente precisa refletir e recordar as vivências lúdicas que vivenciou, pois essas vivências fazem parte da identidade do professor e lhes ajudarão a entender os seus alunos quando estiver realizando aulas lúdicas (Luckesi, 2014).

O educador é um orientador, mas também um acompanhante do aprendiz, por isso, não basta estudar em livros o que ocorre com o outro; necessita aprender experimentando, a fim de que possa, a partir da experiência pessoal, compreender o outro quando com ele estiver trabalhando. (Luckesi, 2014, p. 14).

O professor precisa experimentar vivências lúdicas com o intuito de descobrir o que cativa o interesse de seus alunos, considerando ao mesmo tempo, suas experiências, uma vez que a formação lúdica deve ser conduzida com base na motivação do professor, ou seja, o professor precisa estar disposto emocionalmente para que possa se doar a fim de elevar seus conhecimentos (Guimarães; Ferreira, 2022).

Porto (2021) explica a importância do professor vivenciar brincadeiras:

[...]a apropriação, pelo(a) professor(a), do conhecimento/sentimento da importância da brincadeira para as crianças, não se dá integralmente se esse tema é abordado apenas teórica e cognitivamente. É essencial que isso seja feito de forma vivencial para que os(as) professores(as) possam, por intermédio das suas mãos, dos seus olhos, dos seus ouvidos, do seu corpo, dos seus valores morais e educativos, compreender que o brinquedo é importante para que a criança possa desenvolver-se, tendo um rico contributo não só no aspecto psicológico, como sociocultural e, ainda, no aspecto pedagógico. Para isso, é necessário que, além de conhecer o significado do brinquedo para o desenvolvimento da criança, o(a) professor(a) brinque (Porto, 2021, p.14).

O professor precisa aprender na prática, brincando e refletindo, por isso os cursos de formação de professores devem criar oportunidades para suscitar no docente o gosto pelo lúdico, ele precisa lembrar as brincadeiras e os jogos que gostava, assim como precisa experimentar novas brincadeiras para poder desenvolver a criatividade e a vontade de desenvolver aulas lúdicas.

A formação lúdica dá respaldo para superar práticas tradicionais que desconsideram a significância da ludicidade e, portanto, cabe ao docente explorar toda potencialidade que o lúdico oferece, pois “o lúdico é uma forma divertida de conciliar o prazer e a aprendizagem saindo do método tradicional, tanto o brinquedo quanto os jogos, permitem a exploração do seu potencial criativo” (Alexandre, 2020, p. 16).

No entanto, há profissionais que não compreendem por não terem recebido uma formação apropriada, que contemplasse o lúdico e sua importância e, por esse motivo, não enxergam os benefícios que o lúdico proporciona (Silva, 2015).

Porque agir tão friamente em relação ao brincar, quando podemos utilizar algo que é tão prazeroso para as crianças afim de que elas possam aprender melhor? É algo complicado de se responder, ainda mais porque, muitas vezes os futuros professores não são contemplados em suas faculdades com disciplinas que falem sobre este assunto ou nem tem disponíveis nas bibliotecas das suas universidades livros que os auxiliem a entender esta questão, este desconhecimento proporciona repulsão a esta ação (Silva, 2015, p. 19).

Dessa forma, existe a necessidade de refletir sobre a formação de professores, pois essa não pode desconsiderar a ludicidade que é uma importante ferramenta no processo de ensino e aprendizagem da criança, e para inserir a ludicidade na sala de aula o professor precisa receber formação adequada com conhecimentos teóricos e práticos para saber como e quando utilizar determinados jogos e brincadeiras, visto que é necessário despertar a vivência lúdica na criança (Luckesi, 2014).

O professor também precisa saber manusear os brinquedos e saber a finalidade de cada brincadeira, pois embora exista a ideia de que utilizar jogos e brincadeiras na Educação Básica seja apenas colocar as crianças para brincar e manusear brinquedos, sabe-se que a realização de aulas lúdicas vai muito além.

Portanto, é necessário que o professor receba uma formação eficiente e busque constantemente se atualizar para proporcionar aulas lúdicas que atendam as reais necessidades dos seus alunos. Bacelar (2009), ressalta que:

Para fazer sempre o melhor, é preciso preencher as lacunas da sua formação buscando o conhecimento que lhe falta: isso sempre. A atualização e a formação continuada trazem um suporte importante não só para o trabalho junto às crianças, como também para saber reivindicar junto às autoridades competentes os direitos que lhes cabe (Bacelar, 2009, p. 73-74).

Nesse contexto, as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) tem um papel relevante, uma vez que a tecnologia pode ser utilizada para realizar aulas lúdicas, pois através da internet e de dispositivos eletrônicos como TV, computador, impressora, rádio, caixa de som, datashow e lousa digital, o professor pode utilizar recursos como áudios, imagens, vídeos, jogos e entre outros. Tais recursos possuem um grande potencial lúdico em virtude de apresentarem riquezas de detalhes, como cores, formas, movimentos, informações, ou seja, serem atraentes.

Por isso, a importância do professor receber uma formação que proporcione conhecimentos suficientes para utilizá-las de forma efetiva. De acordo com Gadelha (2023):

As novas exigências educacionais apontam para a necessidade de pensar a formação inicial e continuada na perspectiva da inclusão das tecnologias nas práticas pedagógicas em sala de aula. É necessário que, durante sua formação inicial, o aluno desenvolva habilidades que os possibilitem fazer uso da tecnologia para fins pedagógicos (Gadelha, 2023, p. 75).

Contudo, a formação de professores não proporciona a formação necessária para trabalhar com as TICs, e os professores acabam recorrendo ao ensino tradicional, deixando de lado toda potencialidade que as tecnologias oferecem. Todavia, na atualidade torna-se cada vez mais necessário a inserção das TICs nas práticas pedagógicas, pois estas trazem um diferencial para a aula, oportunizando uma aprendizagem efetiva, interativa e atrativa.

Integrar o currículo às tecnologias envolve enfrentar conflitos e novos desafios, não basta democratizar o acesso a elas, e continuar com abordagens tradicionalistas, que as utilizam de forma tímida, é preciso formar professores capazes de conhecê-las, avaliá-las criticamente, e aplicá-las na sala de aula de maneira que ajudem na apropriação dos conhecimentos acumulados ao longo da história, e daqueles construídos no pelos alunos em espaços que extrapolam a escola. (Gadelha, 2023, p. 74).

A formação docente desempenha um papel indispensável para superar os obstáculos enfrentados para implementação das TICs nas práticas pedagógicas na Educação Básica, porque é necessário ter competência, visto que inserir tecnologias na educação não é uma tarefa fácil e requer domínio e planejamento para ser bem executada, ou seja, para que o professor obtenha êxito.

Assim, a gestão escolar tem um papel importante de promover e incentivar os docentes a refletirem sobre o enriquecimento que as TICs podem propiciar às atividades pedagógicas, como também tem o dever de oportunizar condições para que os professores insiram as TICs nas suas aulas.

Diante dessas novas vertentes se faz necessário que os gestores das instituições escolares possam aderir ao presente avanço tecnológico e disponibilizar tanto para os docentes quanto para os discentes recursos que possam fomentar e melhorar o aprendizado avançando assim, na busca do conhecimento (Silvério; Ferreira; Azevedo, 2022, p. 283).

As reflexões realizadas proporcionam o aprimoramento das práticas, levando em consideração os objetivos que visam alcançar na aprendizagem dos educandos, bem como as singularidades dos alunos. Analisar as práticas permite que o professor faça modificações e aprimore o fazer docente com o auxílio dos benefícios das TICs. Por isso, é pertinente que:

Quanto aos professores, devem ser oferecidas oportunidades para a apropriação pedagógica das TIC de modo que eles tenham condições de integrá-las aos processos de ensino e de aprendizagem, ao aprimoramento do currículo, à avaliação e à pesquisa sobre a própria prática, utilizando-as conforme suas concepções e intencionalidades pedagógicas, tendo em vista atender às necessidades formativas dos alunos (Valente; Almeida, 2020, p.6).

Nesse contexto, um dos desafios encarados pelos docentes é não ter conhecimento suficiente (Conceição; Ferreira, 2022), e por isso é necessário empenhar-se na formação continuada para se atualizar.

Sendo assim, investir em formação continuada, em pesquisas que abordem uso das tecnologias nas práticas pedagógicas da educação infantil, se mostra urgente, uma vez que, é fomentando estudos que contribuam para reflexão e construção de uma educação para as crianças da educação infantil que acompanhe as transformações sociais, e garanta a essas crianças o direito de serem formados integralmente, que podemos caminhar rumo a formação de sujeitos dotados de criticidade, criatividade, que sejam protagonista de suas vidas, e possam intervir nessa nova sociedade de forma mais participativa e consciente (Gadelha, 2023, p.33).

É muito importante que os professores recebam uma formação que lhes permitam construir conhecimentos para incorporar as tecnologias nas suas práticas pedagógicas. A formação inicial, bem como a formação continuada são fundamentais, pois atualmente os professores precisam estar cada vez mais preparados para saber lidar com o alunado que está constantemente ligado aos dispositivos móveis.

No entanto, as lacunas presentes na formação docente não permitem que o professor veja com clareza a necessidade de inserir as TICs no processo de ensino e aprendizagem, e isso o faz repetir práticas retrógradas que não consideram o contexto atual. Por esse motivo, é essencial que o professor busque aperfeiçoar seus conhecimentos a fim de abranger sua visão para novas formas de ensinar, pois, na sociedade contemporânea se as aulas não forem atrativas, ou seja, não provocarem interesse e curiosidade na criança, a aprendizagem pode não ser profícua.

2.3 Ensinar e aprender na era digital

Lévy (1999), salienta que a cibercultura está amplamente presente na sociedade, gerando inovações nas formas de se comunicar, aprender e pensar, implicando em impactos que podem ser utilizados pela sociedade de forma positiva, se forem usadas corretamente. Para ele, a cibercultura é “[...] o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (Lévy, 1999, p. 17). As ideias apresentadas pelo autor provocam reflexões pertinentes considerando como nos relacionamos com as pessoas, nossas condutas e princípios são influenciadas pela cibercultura, pois somos persuadidos a adquirir produtos e serviços que adulteram como vivemos (Lévy 1999).

Conforme o autor, “o uso crescente das tecnologias digitais e das redes de comunicação interativa acompanha e amplifica uma profunda mutação na relação com o saber[...]” (Lévy, 1999, p. 172). Por esse motivo, não podemos desconsiderar seu impacto na sociedade, sobretudo na educação, porque com o uso da tecnologia a sociedade progride e a educação, por sua vez, não pode ser excluída, “visto que a educação necessita caminhar em conjunto com a evolução da sociedade, dirige-se ao campo educacional uma demanda por adaptar-se ao uso das novas tecnologias digitais” (Moretto; Dametto, 2018, p.78). Nesse contexto, a educação precisa acompanhar os avanços das tecnologias para proporcionar aos educandos uma educação que dialogue com suas realidades.

É notório, portanto, a importância da educação acompanhar a evolução das tecnologias, dado que as crianças dos dias atuais têm um perfil distinto das crianças

do passado e aprendem de forma diferente, pois “o novo milênio trouxe uma geração de crianças imersas em tecnologias digitais, implicando em uma inversão de papéis: as crianças acabam ensinando os pais e professores a utilizarem as novas tecnologias” (Moretto; Dametto, 2018, p.80).

Isso acontece porque as crianças nascidas na era digital manuseiam os dispositivos eletrônicos com facilidade e são ágeis e curiosas, buscando respostas para suas inquietações, o que permite que aprendam de forma rápida. Moran; Masetto e Behrens (2007, p.20) explanam que “[...] as pessoas, principalmente as crianças e os jovens, não apreciam a demora, querem resultados imediatos. Adoram as pesquisas síncronas, as que acontecem em tempo real e que oferecem respostas quase instantâneas”.

Dessa forma, as crianças da era digital aprendem desde pequenas a utilizar os dispositivos eletrônicos, como TV, celular, tablets e entre outros que tem acesso para satisfazer sua vontade de se divertir, fazer novas descobertas e aprender, pois elas compreendem que basta realizar pequenos toques no celular para assistir desenhos animados, ou para brincar por meio de aplicativos de jogos. Cada toque, seja no celular, tablet, ou controle remoto desperta na criança curiosidade, tendo em vista que ela sabe que daquele pequeno toque surgirá algo atrativo e isso para a criança é algo fantástico.

Moran; Masetto e Behrens (2007) explicam que:

[...] a criança também é educada pela mídia, principalmente pela televisão. Aprende a informar-se, a conhecer – os outros, o mundo, a si mesma – , a sentir, a fantasiar, a relaxar, vendo, ouvindo, “tocando” as pessoas na tela, pessoas estas que lhe mostram como viver, ser feliz e infeliz, amar e odiar. A relação com a mídia eletrônica é prazerosa – ninguém obriga que ela ocorra; é uma relação feita através da sedução, da emoção, da exploração sensorial, da narrativa – aprendemos vendo as histórias dos outros e as histórias que os outros nos contam. Mesmo durante o período escolar a mídia mostra o mundo de outra forma – mais fácil, agradável, compacta – sem precisar fazer esforço. Ela fala do cotidiano, dos sentimentos, das novidades. A mídia continua educando como contrapondo à educação convencional, educa enquanto estamos entretidos (Moran; Masetto; Behrens, 2007, p. 33).

Partindo dessa ideia, é importante refletirmos sobre os recursos tecnológicos que estão presentes na vida das crianças, pois através desses elas aprendem e, portanto, é importante buscar formas de ensinar que considerem a singularidade das crianças nascidas na era digital, pois:

À medida em que a sociedade contemporânea evolui, a escola deve caminhar lado a lado dessa evolução, proporcionando didáticas atuais e formas de ensino que façam sentido para os alunos nascidos nessa era tecnológica. Só assim, a escola deixará de perder o interesse das crianças e adolescentes (Moretto; Dametto, 2018, p.85).

Para ensinar na era digital é necessário trazer os recursos tecnológicos de forma lúdica, ou seja, utilizar de maneira intencional e reflexiva, buscando aliar apropriadamente os recursos aos conteúdos. O professor precisa enriquecer suas aulas com vídeos, imagens, áudios, jogos, para fazer a criança emergir no conteúdo que é apresentado. Por isso, é importante compreender que:

As atuais tecnologias digitais de comunicação e informação nos orientam para novas aprendizagens. Aprendizagens que se apresentam como construções criativas, fluidas, mutáveis, que contribuem para que as pessoas

e a sociedade possam vivenciar pensamentos, comportamentos e ações criativas e inovadoras, que as encaminhem para novos avanços socialmente válidos no atual estágio de desenvolvimento da humanidade (Kenski, 2003, p.9).

As tecnologias vieram para facilitar o acesso ao conhecimento e auxiliar o docente a melhorar suas aulas, tornando-as aprazíveis (Victor, 2020), pois dispõe de uma diversidade de aparelhos e ferramentas tecnológicas. No entanto, Kenski (2003) assevera que:

Os educadores precisam compreender as especificidades desses equipamentos e suas melhores formas de utilização em projetos educacionais [...]. Saber utilizar adequadamente essas tecnologias para fins educacionais é uma nova exigência da sociedade atual em relação ao desempenho dos educadores (Kenski, 2003, p. 5).

Nesse sentido, o professor tem um importante papel de compreender que elas podem ser utilizadas de forma positiva, enriquecendo o seu fazer docente, ou seja, "é preciso o entendimento, por parte do professor, que as tecnologias vieram como um suporte, um apoio para o processo ensino-aprendizagem ser mais eficaz" (Victor, 2020, p. 87).

Além disso, Pereira (2021), disserta que as produções e conteúdos disponibilizados na internet são recursos excelentes para formação das crianças por oportunizar experiências enriquecedoras, como produzir e se expressar, mas as formas de produção e expressão muitas vezes não são utilizadas na escola como forma de promover a aprendizagem, o que desconsidera a relação da criança com as tecnologias, e isso acontece porque há medos em relação aos riscos.

No entanto, sabe-se que é possível utilizar as tecnologias de forma segura e os receios devem ser superados, tendo em vista que este artefato é essencial para promover e instigar a expressão, a produção de conteúdos, que são de extrema importância para as crianças e também a participação, ou seja, "criar um ambiente propício à cultura participativa, que ofereça às crianças e aos jovens oportunidades para se expressarem e que valorize efetivamente as suas vozes" (Pereira, 2021, p. 60).

Ao docente compete a necessidade de apropriar-se dos conhecimentos específicos dos recursos tecnológicos para favorecer o progresso educacional, pois, é necessário buscar ensinar as crianças de forma ativa, contemplando os recursos que elas estão habituadas a utilizar. Sendo assim, ensinar as crianças da era digital é um desafio para o professor que precisa ter não só uma boa formação para ministrar aulas atrativas e lúdicas, mas, sobretudo, precisa ter condições propícias para efetivar o trabalho docente.

Entretanto, vale ressaltar, que devemos estar atentos aos benefícios e malefícios que as tecnologias trazem. Mendes e Nascimento (2019), discutem os benefícios e malefícios da tecnologia na infância e, conforme as autoras, por meio das tecnologias às crianças têm acesso à informação, conhecimentos, bibliotecas digitais e jogos educacionais, que são profícuos para crianças.

Por outro lado, as autoras apresentam malefícios que podem prejudicar enormemente o desenvolvimento das crianças, como influências negativas, exposição a conteúdos inapropriados, abuso sexual, e também por estar ligada aos dispositivos eletrônicos a criança acaba sendo privada de brincar e interagir (Mendes; Nascimento, 2019).

As ideias apresentadas pelas autoras nos levam a refletir sobre os limites e possibilidades do uso das tecnologias, pois devemos utilizá-las de maneira saudável e segura. Dessa forma, é necessário que pais, responsáveis e professores façam uso das tecnologias de forma consciente e moderada e, sobretudo, conscientizem as crianças e fiscalizem os conteúdos que elas consomem. Mendes e Nascimento (2019), explicam que a falta de fiscalização viabiliza o acontecimento de malefícios.

É imperativo fiscalizar e tomar os devidos cuidados para proteger as crianças. Nesse sentido os pais e professores têm o importante papel de ensiná-los a utilizar de forma positiva, uma vez que não podemos desconsiderar a importância das tecnologias para o processo de ensino e aprendizagem.

2.4 A importância das TICs na Educação Básica

A criança que nasce na era digital desde muito cedo utilizam as tecnologias para assistir desenhos animados, músicas infantis, jogos online, explorar as telas, TVs, ou seja, “muitos educandos ao chegar à escola, já apresentam familiaridade com o emaranhado de informações tecnológicas, na maioria das vezes advindas de seus lares, onde quase sempre, estão em contato com as TIC’s” (Silvério; Ferreira; Azevedo, 2022, p.286).

Sendo assim, surge a necessidade dos espaços escolares mudarem para responder às necessidades das crianças que estão rodeadas de tecnologias, ou seja, “as escolas precisam se adaptar aos avanços tecnológicos [...]” (Venturini, 2018, p. 18). A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), na competência 5, destaca que é preciso:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, p.09).

Ensinar as crianças através das TICs é um direito que não pode ser rejeitado. Esse recurso proporciona impactos positivos, se for utilizado adequadamente, pois, o docente pode trabalhar de distintas e criativas formas abordando gamificação, leituras online, exibição de imagens e vídeos, ou seja, há várias formas do professor inserir as TICs e favorecer a aprendizagem dos alunos de forma prazerosa e divertida. Tudo isso é possível em virtude das tecnologias terem caráter lúdico.

[...] a criança que usa a tecnologia em sala de aula desde a educação infantil, aumenta sua concentração e aprendizagem, tornando a brincadeira mais atrativa, lúdica e prazerosa. Ela ajuda na hora de atrair a atenção e o interesse das crianças, tornando-se um meio interessante de trabalhar conteúdos por causa de seu poder lúdico. (Venturini, 2018, p. 17)

Com a utilização de jogos educativos, por exemplo, as crianças podem aprender os números, as operações, as sílabas, palavras, podem aprender vários conteúdos de forma atrativa e significativa, tal como o simples ato de assistir a vídeos permite que a criança aumente seu repertório de palavras, o que deixa evidente os benefícios que as TICs podem proporcionar quando bem trabalhadas.

Para que as escolas possam incluir as TICs e promover uma educação de qualidade, é essencial que se tenha propósitos definidos (Valente; Almeida, 2020), pois “a utilização eficaz das TIC começa com uma visão clara da instituição sobre o ensino, a didática, as metas de uso das TIC sobre essas áreas e o papel das lideranças para que a visão se torne uma realidade” (Valente; Almeida, 2020, p.5). Ou seja, as TICs precisam ser enquadradas no contexto educacional com intencionalidade, isto é, com objetivos, respeitando a faixa etária, levando em consideração os conhecimentos prévios dos alunos.

2.5 Dificuldades na inserção das TICs nas práticas pedagógicas

Para implementação das TICs na Educação Básica, é preciso que a escola tenha um bom funcionamento, ou seja, é necessário que a escola conte com profissionais qualificados e preparados; infraestrutura adequada e recursos suficientes. Todavia, sabemos que essa não é a realidade de boa parte das escolas públicas.

Conceição e Ferreira (2022), apresentam desafios que inviabilizam a inserção das TICs, as autoras destacam que existe uma resistência por parte dos professores e que há escassez de conhecimentos. Isso indica que na graduação os professores não tiveram uma formação adequada, o que acarreta insuficiência de conhecimentos específicos para incorporar as tecnologias às práticas pedagógicas.

Santana (2020), por outro lado, explica que os docentes já utilizam as tecnologias,

[...] o manuseio mesmo que inicial das tecnologias já é uma realidade por parte dos professores, contudo, eles não sabem como usá-las de uma forma que ultrapasse o modelo tradicional, com novas perspectivas que possibilitem aos alunos serem receptores conscientes do que estão consumindo (Santana, 2020, p. 27).

É preciso que os professores recebam uma formação que contemple conhecimentos suficientes para serem preparados para trabalhar de maneira adequada, como também é preciso buscar se qualificar, já que a falta de formação para o uso das TICs no contexto escolar é um dos entraves (Conceição; Ferreira, 2022).

Por isso, é importante que a gestão educacional e escolar incentive e proporcione ao professor formação continuada, como também é basilar que toda instituição educacional incorpore as TICs ao Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola, pois esse documento é importante para realização dos objetivos e para orientação do corpo docente (Alves, 2009).

Valente e Almeida (2020, p.7), asseveram que “[...] é função da gestão: liderar a inserção das TIC no projeto pedagógico da escola, cujos objetivos são discutidos, aprovados e acompanhados coletivamente pela comunidade escolar [...]”. A gestão escolar exerce um papel de extrema relevância na inserção das TICs, pois tem a possibilidade de incluir todos os envolvidos no processo educacional.

Além da falta de formação adequada, há outros desafios que impossibilitam a inserção efetiva das TICs. De acordo com Conceição e Ferreira (2022):

[...] há barreiras que podem contribuir para que isso não se torne realidade, como por exemplo, resistência docente para desenvolver habilidades e técnicas necessárias sobre o uso das tecnologias digitais em sala de aula,

equipamentos tecnológicos em condições precárias. Além desse aspecto, existem também: a falta de capacitação docentes para usar tecnologias de ensino, falta de investimento em infraestrutura nas escolas públicas para instalar a internet nos espaços escolares, inexistência de política de incentivo da escola para o uso de tecnologias, ausência de laboratório de informática nas escolas, entre outros (Conceição; Ferreira, 2022, p.131).

É notório que a educação básica necessita de investimentos no que tange à estrutura das escolas, já que há escolas que não possuem um ambiente com infraestruturas propícias para a promoção de um ensino que vise a formação integral do aluno. A realidade das escolas brasileiras consiste, muitas vezes, na falta de materiais básicos para que o professor possa trabalhar, e práticas que incluam as TICs ficam aquém. A falta de infraestrutura é um entrave, conforme explica Conceição e Ferreira (2022):

Outro entrave que merece atenção, diz respeito à infraestrutura física das escolas. Estas se mostram precárias e isso prejudica o avanço e aplicabilidade das tecnologias educacionais nas escolas públicas brasileiras, principalmente as que se localizam em áreas rurais e de difícil acesso. Estas são escolas, na maioria delas fisicamente ruins, sem energia elétrica, sem estrutura adequada, por exemplo, o que impossibilita o uso de aparelhos eletrônicos (Conceição; Ferreira, 2022, p.132).

Esse fato torna inviável a inserção das TICs, visto que é crucial que haja acesso à infraestrutura adequada, recursos tecnológicos, disponibilidade de equipamentos, acesso à internet de qualidade, para que o professor possa trabalhar de forma eficiente, isto é, para que o docente alcance os resultados esperados e os alunos aprendam.

Portanto, o espaço escolar precisa passar por mudanças, uma vez que precisa atender às necessidades de alunos ligados à tecnologia e possuem habilidades como agilidade, criatividade, criticidade e anseiam por inovações, formas de aprender criativas, que dialoguem com a sociedade tecnológica na qual eles nasceram inseridos.

Por este motivo, surge a necessidade que se realizem investimentos na inserção das TICs, porque é um meio de inserir alunos que são excluídos do processo educacional por não ter condições propícias, isto é, por não ter como se locomover até a escola, por não ter dispositivos móveis, ou seja, por não ter acesso à tecnologia. Para Almeida (2008), esse é o maior desafio:

O maior desafio ainda é universalizar o acesso às TIC para atingir todo o contingente de alunos brasileiros, docentes e estabelecimentos escolares; ampliar a compreensão de que o alicerce conceitual para o uso de tecnologias na educação é a integração das TIC ao currículo, ao ensino e à aprendizagem ativa, numa ótica de transformação da escola e da sala de aula em um espaço de experiência, de formação de cidadãos e de vivência democrática, ampliado pela presença das TIC (Almeida, 2008, p.124).

Assim, ao refletir sobre formas de trabalhar as TICs é necessário pensar nas condições que o docente tem para incluí-las, pois essas devem ser trabalhadas com intencionalidade, ou seja, com objetivo que necessita ser conduzido em direção a práticas que colaborem para construção dos conhecimentos das crianças envolvendo-as em uma aprendizagem significativa.

2.6 Possibilidades lúdicas das tecnologias na Educação Infantil

Após a realização das pesquisas para a construção deste trabalho, foi possível observar que a ludicidade e as tecnologias são necessárias para o processo de ensino e aprendizagem, assim como as tecnologias podem ser utilizadas para a promoção de aulas lúdicas, ou seja, ambas estão conectadas.

Além disso, a educação tem o papel de ensinar os alunos a utilizarem as tecnologias de forma adequada, benéfica e segura. Pimenta (1999) disserta que

[...] a finalidade da educação escolar na sociedade tecnológica, multimídia e globalizada, é possibilitar que os alunos trabalhem os conhecimentos científicos e tecnológicos, desenvolvendo habilidades para operá-los, revê-los e reconstruí-los com sabedoria. O que implica analisá-los, confrontá-los, contextualizá-los (Pimenta, 1999, p.23).

Nesse sentido, conforme citado anteriormente, as crianças da era tecnológica, desde cedo, desenvolvem familiaridade com dispositivos móveis, pois “[...] é muito comum que as crianças desde muito pequenas, tenham contato com alguma tecnologia [...] antes mesmo de aprender a falar, já são capazes de manusear um aparelho eletrônico” (Mendes; Nascimento, 2019, p. 27). Diante desta realidade faz-se necessário educá-las para um uso equilibrado e construtivo.

Elas têm acesso aos recursos por meio dos pais que permitem a utilização por se tratarem de artefatos que provocam a concentração nas crianças, que utilizam para explorar tudo aquilo que acham atraente e lhes desperta curiosidade. Fantin e Muller (2017) ressaltam que

[...] ressaltamos que essa perspectiva de abordar os artefatos tecnológicos na Educação Infantil possibilita um trabalho com as múltiplas linguagens de forma lúdica. Nesse processo, brincadeiras e jogos estimularam a imaginação, a representação, a criatividade, a fala, o gesto, o movimento corporal, entre outras linguagens, a partir de uma mediação intencional do uso da tecnologia (Fantin; Muller, 2017, p.192).

A utilização das tecnologias precisa ser feita com intencionalidade e reflexão para poder alcançar resultados. Além disso, é importante destacar que “[...] o conteúdo consumido pelas crianças deve ser objeto de fiscalização dos pais” (Mendes; Nascimento, 2019, p. 28), e na escola necessitam ser monitorados pelo docente no decorrer de todo o processo.

Dessa forma, vimos que para inserir a ludicidade e as TICs no contexto educacional é necessário que além de uma formação adequada, o docente disponha de conhecimentos específicos sobre os recursos que serão utilizados, tendo em vista que há vários recursos e ferramentas tecnológicas que o professor pode adotar, ou seja, “[...] necessita de formação e mediação crítica, e a escola deve assegurar esse direito potencializando as aprendizagens[...].” (Fantin; Muller, 2017, p.193).

Para a utilização de cada recurso é necessário saber com quem será utilizado, como será utilizado e para quê será utilizado, visto que cada criança aprende de forma diferente. As músicas, vídeos, imagens, sons, jogos e brinquedos têm grande potencial para propiciar às crianças uma aprendizagem cativante que detém a atenção, promovendo um momento único no qual a criança se concentra, aprende e se diverte.

Se as crianças consomem, interagem e aprendem com as tecnologias na cultura digital, os espaços da Educação Infantil podem se tornar importantes possibilidades de mediação crítica nas mais diferentes condições da infância contemporânea para que essas práticas de brincar/jogar com a tecnologias estejam ao lado de outras brincadeiras na natureza (Fantin; Muller, 2017, p.195).

Para isso, é preciso observar as especificidades de cada educando e analisar quais recursos são mais adequados para trabalhar suas dificuldades e necessidades, visto que há alunos que aprendem com mais facilidade ao ouvir músicas, ver vídeos, imagens, ou seja, há sempre um recurso que proporciona uma maior aprendizagem para determinados tipos de alunos e isso deve ser levado em consideração.

Sendo assim, é pertinente evitar práticas que desconsiderem esses recursos, uma vez que eles tornam as aulas atraentes e há diversificadas ferramentas que podem ser utilizadas para a realização de aulas lúdicas. A seguir será apresentado alguns recursos tecnológicos que podem ser utilizados na Educação Básica para melhorar a forma de ensinar e aprender dos educandos.

2.7 Recursos tecnológicos e seu caráter lúdico

Atualmente há diversos dispositivos eletrônicos que podem ser inseridos na sala de aula com o objetivo de realizar aulas lúdicas e facilitar o processo de ensino aprendizagem. Tais dispositivos ofertam incontáveis funções como imagens, fotografias, sons, músicas, vídeos, jogos e entre outros, que tornam a aula dinâmica.

Nesse contexto, Silvério; Ferreira e Azevedo (2022) abordam a importância das TICs na Educação Infantil e elencam ferramentas que podem ser utilizadas, como a lousa digital interativa, que vem chamando atenção por vir tomando espaço nas escolas por ser uma ferramenta versátil e inovadora. Gomes (2010) explica que a lousa digital interativa é fabricada desde 1991, e nas escolas brasileiras, este recurso passou a ser usado por volta de 2004 (Gomes, 2010).

Este é um recurso que dispõe de muitas ferramentas e permite que o professor trabalhe de diversificadas formas, pois “a lousa digital interativa é um recurso tecnológico que possibilita o desenvolvimento de atividades pedagógicas, fazendo uso de imagens, textos, sons, vídeos, páginas da internet, dentre outras ferramentas [...]” (Gomes, 2010, p. 61).

Contudo, sabe-se que a educação brasileira sofre com a escassez de recursos e quando se trata da inserção de tecnologias a situação é ainda mais precária, visto que os recursos tecnológicos têm um valor alto. Sobre isso, Gomes afirma que:

Por ser um recurso com um preço elevado, as escolas privadas brasileiras foram as pioneiras a utilizar tal recurso dentro da sala de aula, mas atualmente é possível encontramos escolas públicas fazendo uso do recurso tecnológico da lousa digital interativa (Gomes, 2010, p. 60).

Sabemos que a situação física e financeira das escolas públicas apresentam certa carência, o que pode impossibilitar o acesso a esse tipo de recurso. A utilização da lousa digital interativa além de ser um recurso que alavanca a aprendizagem dos educandos, também promove oportunidades de experiências igualitárias, pois:

O uso do recurso da lousa digital interativa poderá aproximar a realidade que o aluno vivencia em seu meio social, a partir da linguagem audiovisual, com a realidade escolar, com atividades pedagógicas, que façam uso desta mesma linguagem e também trazer aquele aluno que não tem possibilidade de contato com as TICs em casa, mais próximo deste mundo digital (Gomes, 2010, p. 63).

Por isso, é importante que saibamos da existência desse material e como ele pode ser utilizado nas escolas. Aproximar a realidade dos educandos para a realidade escolar é imprescindível para a efetivação de aulas que partem do real, que levam em consideração as experiências e conhecimentos dos educandos, como também aproxima das TICs os alunos desfavorecidos, que na maioria das vezes só tem acesso às tecnologias na escola (Gomes, 2010).

Nesse sentido, Fantin e Muller (2017) destacam que,

[...] a escola não pode mais se ausentar da discussão sobre a realidade tecnológica, tendo em vista as mudanças socioeconômicas e culturais que podem gerar outras formas de reprodução das desigualdades, já que os acessos se dão de modo diferenciado e a escola por vezes vem se eximindo de tal responsabilidade (Fantin; Muller, 2017, p.193).

Portanto, nota-se que é preciso investimentos na educação para que as escolas possam contar com esse recurso e desta forma para que os educandos que não têm acesso às TICs no ambiente familiar tenham a oportunidade de aprender com um recurso tão enriquecedor. É imprescindível oportunizar aprendizagem para os alunos que não têm condições afim de promover uma educação que dispõe de recursos de qualidade, reduzindo as desigualdades sociais.

Sendo assim, outros recursos amplamente utilizados e versados por Silvério; Ferreira e Azevedo (2022) são o celular, tablet, notebook/computador e o aplicativo gratuito *grapho game*. Além desses recursos mencionados, há outros fundamentais como TV, impressora, câmera fotográfica, ou seja, há diversos recursos. O celular é um aparelho versátil, que pode ser levado para qualquer lugar e permite ser utilizado de maneira confortável. As crianças usam o celular em casa para assistir vídeos, jogar, e explorar. Silvério; Ferreira e Azevedo (2022, p.292) enfatizam que,

[...] é notória a necessidade de inserir esse recurso tecnológico na vida educacional dos professores, tendo em vista que boa parte dos educandos tem, ou já tiveram em algum momento, um contato próximo com os celulares e smartphones. Diante desse fato, levar essa ferramenta tecnológica para a sala de aula pode ser de grande valia para o aprimoramento das aulas, tornando-as mais atrativas e menos entediantes (Silvério; Ferreira; Azevedo, 2022, p.292).

Utilizar recurso que os alunos têm familiaridade torna o processo de ensino aprendizagem mais fácil. Os tablets, por sua vez, também são recursos que favorecem a aprendizagem dos educandos e, por serem maiores, permitem a visualização dos conteúdos com mais amplitude, o que torna a experiência agradável. Seu tamanho também proporciona que seja levado para os lugares sem dificuldades.

A diversidade de funções permite uma melhor compreensão dos conteúdos e proporciona uma vasta gama de informações e, para que a experiência seja positiva, é necessário a mediação de um adulto, seja o professor ou responsáveis, para que o educando acesse conteúdos adequados a sua faixa etária e ao seu nível de desenvolvimento cognitivo.

Além disso, a concretização de boas aulas se dá mediante planejamentos e recursos que fomentem a realização de pesquisas na busca de ideias para aprimorar o fazer docente com práticas inovadoras, proporcionando formas divertidas de aprender. Sobre o planejamento, as autoras Farias; Sales; Braga e França (2009, p.107) explicam que “[...] o planejamento é uma ação reflexiva, viva, contínua. Uma atividade constante, permeada por um processo de avaliação e revisão sobre o que somos, fazemos, e precisamos realizar para atingir nossos objetivos”.

Sendo assim, um recurso necessário, que auxilia os professores e também podem ser utilizados pelas crianças, é o computador e/ou o notebook. Para o professor, esse recurso é essencial, pois possibilita que o professor faça planejamentos, pesquisas na internet para buscar novas formas de ensinar, atividades diversificadas, dinâmicas, elaborar relatórios, ou seja, o professor pode inovar suas práticas pedagógicas por meio de conhecimentos advindos através desses aparelhos.

Por isso, cabe a gestão escolar, por meio de palestras e formação continuada, buscar engajar os profissionais a buscarem novos conhecimentos. Conforme Brasil (2012, p.18), o engajamento é importante porque:

O gosto em continuar a aprender a descobrir coisas novas favorece o engajamento do profissional docente nas formações e na sua prática cotidiana, reavivando nele o entusiasmo pelo que faz. Privilegiar esses aspectos nos encontros formativos favorecerá a materialização da formação ao longo da vida. Nessa perspectiva, provocar o professor com diferentes desafios e questionamentos, valorizando o conhecimento/saber que ele já traz, se constitui em um caminho para o engajamento do profissional docente em diferentes espaços pessoais e profissionais (Brasil, 2012 p.18).

É necessário que os gestores escolares estimulem e apoiem os professores para que eles se sintam confiantes para inserir as tecnologias na sala de aula, pois só assim será possível desenvolver uma educação voltada para a formação integral.

Através dos dispositivos eletrônicos como a TV, o computador, o data-show, e entre outros, é possível trabalhar com vídeo, que é um recurso bastante presente na sociedade e que tem uma capacidade ímpar de transmitir informações e suscitar condições de aprendizagem. Moran (1995) explica que:

O vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não-separadas. Daí a sua força. Somos atingidos por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário), em outros tempos e espaços (Moran, 1995, p.28).

Por esse motivo, o vídeo torna-se um recurso interessante para trabalhar na educação infantil, pois detém a atenção das crianças e proporciona a realização de aulas dinâmicas. Em um único vídeo pode-se apresentar vários conteúdos, como números, história, cores, formas, ou seja, é possível trabalhar a interdisciplinaridade.

Outra possibilidade de trabalhar de forma lúdica com as crianças é por meio do uso da música, visto que ao inserir esse recurso, o professor estará chamando a atenção, pois a música gera animação, desejo de movimentar-se e concentração, o que torna a aprendizagem agradável.

A música na Educação Infantil é indispensável para o desenvolvimento das crianças, pois trabalha vários aspectos: a audição, a coordenação motora, a atenção e o despertar para o novo. A criança pode fazer grandes

descobertas, o que contribui para o melhoramento escolar (Oliveira; Lopes; Oliveira, 2020, p.51).

A BNCC reconhece a importância da música para o desenvolvimento das crianças e no terceiro campo de experiência “Traços, sons, cores e formas” enfatiza que:

Conviver com diferentes manifestações artísticas, culturais e científicas, locais e universais, no cotidiano da instituição escolar, possibilita às crianças, por meio de experiências diversificadas, vivenciar diversas formas de expressão e linguagens, como [...] a música, o teatro, a dança e o audiovisual, entre outras. Com base nessas experiências, elas se expressam por várias linguagens, criando suas próprias produções artísticas ou culturais, exercitando a autoria (coletiva e individual) com sons, traços, gestos, danças, mímicas, encenações, canções, desenhos, modelagens, manipulação de diversos materiais e de recursos tecnológicos. Essas experiências contribuem para que, desde muito pequenas, as crianças desenvolvam senso estético e crítico, o conhecimento de si mesmas, dos outros e da realidade que as cerca (Brasil, 2018, p.41).

A criança, através da música, poderá conhecer distintos gêneros musicais, o que proporciona o contato com diferentes culturas. Além disso, conforme a BNCC enfatiza, é possível trabalhar a dança, o teatro, encenações, que são essenciais para que os pequenos explorem os movimentos corporais e os diversos tipos de artes que contribuirão para o desenvolvimento da criticidade e sensibilidade (Brasil, 2018).

Além disto, seu caráter lúdico proporciona que a criança aprenda e desenvolva-se de maneira saudável e aprazível, e o professor poderá utilizar os diversos tipos de recursos eletrônicos que reproduzem sons, incluindo brinquedos musicais que são agradáveis para as crianças. Oliveira, Lopes e Oliveira (2020, p. 53), explicam que “Ao utilizar a música como recurso didático, o professor torna o ambiente escolar um lugar agradável, usando-a como uma ferramenta que ajuda na socialização das crianças em seu grupo escolar”. Ou seja, a música é um instrumento que favorece a socialização, oportunizando momentos de descontração, onde as crianças compartilham com seus pares seus sentimentos, ideias e gostos musicais.

Outro dispositivo eletrônico que pode ser utilizado é a câmera, pois por meio dela é possível ter acesso às fotografias e imagens que são excelentes recursos, já que através delas o professor poderá fotografar momentos especiais, assim como poderá registrar a realização de atividades (Soares, 2023). A autora destaca que:

O contexto da Fotografia na Educação Infantil permite com que se registre as aprendizagens, acontecimentos do dia a dia como também as experiências adquiridas de cada criança no seu ambiente escolar. Além do mais, aos professores de Educação Infantil a Fotografia se faz presente como registros fotográficos, pois lhe ajuda a perceber ações cotidianas capazes de informar o ensino e aprendizagem das crianças para assim, registrar e planejar suas propostas futuras.(Soares, 2023, p. 20).

A partir dessas ideias, podemos refletir a cerca da importância da fotografia e suas diferentes possibilidades de aplicabilidade no contexto educacional. Os dispositivos eletrônicos que dispõe de câmeras apresentam-se como recursos riquíssimos devido às suas funções que proporcionam aos docentes diversificadas formas de uso.

Anjos e Barreto (2022) enfatizam que as fotografias são imprescindíveis na educação infantil por favorecer o progresso das capacidades das crianças. As autoras ainda apresentam ideias benéficas que podem ser adotadas para serem trabalhadas na Educação Infantil.

Nessa perspectiva, são inúmeras as atividades que podem ser utilizadas em sala de aula, assim como arte, história e atividades que envolvam a fotografia e que contribuam para o desenvolvimento da criança nos aspectos físicos, sociais, culturais e individuais. Podem incluir-se atividades lúdicas, que exigem mais práticas, e destaca-se ainda como atividade pedagógica o cinema, que permite à criança observar as imagens, o contexto, criar e recriar através da sua própria imaginação[...] (Anjos; Barreto, 2022, p. 10).

As fotografias propiciam a realização de aulas lúdicas, inovadoras, que podem ser grandes aliadas no processo de ensino e aprendizagem, por ser uma ferramenta que auxilia o docente a trabalhar os conteúdos de maneiras que se adequem às necessidades e particularidades dos alunos.

Outro recurso usado corriqueiramente pelas crianças são os jogos digitais. Os dispositivos eletrônicos contam com lojas de aplicativos, onde há uma vasta gama de jogos digitais, esses chamam a atenção das crianças por serem instigantes e desafiadores. O *grapho game* é um aplicativo gratuito, desenvolvido para auxiliar crianças da pré-escola e dos anos iniciais do ensino fundamental a aprender a ler as primeiras letras, sílabas e palavras. O aplicativo faz parte do programa Tempo de Aprender, da Secretaria de Alfabetização, do Ministério da Educação e tem o propósito de melhorar a alfabetização das escolas públicas do Brasil (Brasil, 2022).

Este aplicativo é um recurso enriquecedor para superar as dificuldades de leitura e escrita que estão presentes no cotidiano escolar, ele permite que a criança aprenda de maneira prazerosa. Silvério; Ferreira e Azevedo (2022), explanam que:

O aplicativo traz a seguinte proposta: auxiliar o desenvolvimento da leitura e a ortografia de maneira lúdica, interativa, com a comodidade, de não ter que acessar a internet, pois ele funciona off-line, e sem constantes interrupções, ocasionada por propagandas. (Silvério; Ferreira; Azevedo, 2022, p. 291).

Dessa forma, o aluno pode utilizar o jogo na escola e em casa com o monitoramento de um adulto. Assim, as crianças aprendem significativamente e, por isso, o professor deve explorar toda potencialidade que jogos lúdicos oferecem, pois:

Os jogos eletrônicos desenvolvem a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Podem auxiliar a criança em suas habilidades sociais, tais como: respeito, solidariedade, cooperação, obediência, responsabilidade e iniciativa (Rizzi, 1994, p.36) *apud* (Mendes; Nascimento, 2019, p. 28).

Quando refletimos sobre educação é necessário pensarmos nas necessidades e gostos das crianças, as crianças dos dias atuais por nascerem na era tecnológica, são crianças ativas, que buscam nos dispositivos móveis aplicativos que lhe proporcionem diversão. Conforme Santos (2022):

Os jogos digitais, sendo bem escolhidos, levando em conta o nível de aprendizagem das crianças e os objetivos a serem alcançados, são ótimos recursos pedagógicos, mediadores, que facilitam e aproximam o aprendizado com o universo digital (Santos, 2022, p.518).

Diante disso, o professor precisa refletir acerca de como trabalhar com as tecnologias nas salas de aulas, pois, recursos como jogos digitais são indispensáveis para a aprendizagem dos alunos, tendo em vista que já é utilizado pela criança como uma forma de se divertir. Logo, o professor pode “unir o útil ao agradável” e proporcionar aulas que farão a diferença na vida dos educandos.

Há uma diversidade de jogos digitais disponíveis na internet que o professor pode utilizar para ensinar português, matemática, ou seja, para alfabetizar, ensinar as operações de forma lúdica, ativa e interativa.

Pode-se trabalhar os mais diversos conteúdos, de forma lúdica e interativa, além de despertar a curiosidade, desenvolver o cognitivo, a vontade de querer aprender, estimular a capacidade e habilidade da criança com os diversos recursos digitais reconhecendo que os mesmos podem ser utilizados no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil (Santos, 2022, p. 518).

Esses jogos são recursos atrativos por terem cores, sons e *designers* que chamam a atenção da criança e torna a experiência aprazível. Além disso, a criança pode aprender na escola e em casa com a supervisão de um adulto, dado que a maioria dos jogos digitais estão disponíveis gratuitamente nas lojas de aplicativos, o que facilita a utilização.

É importante destacar que deve-se utilizar recursos tecnológicos com responsabilidade, primando pelo bem-estar e desenvolvimento da criança, respeitando o tempo necessário para a realização do uso para que a criança não fique exposta muito tempo a esses recursos, pois o uso correto gera resultados positivos, mas o uso incorreto pode gerar resultados negativos.

Todos os recursos supracitados já fizeram ou fazem parte da vida dos educandos e enquadrá-los na educação tendo como finalidade a aprendizagem conduzirá os alunos a usá-las de forma adequada e proveitosa, formando, portanto, cidadãos preparados para a vida.

3 METODOLOGIA

A metodologia utilizada para a realização do presente artigo primou pela abordagem qualitativa de cunho exploratória e bibliográfica. A pesquisa exploratória tem a finalidade de explorar os materiais para favorecer a compreensão e a aproximação com o problema a fim de aperfeiçoar as ideias e descobrir novas (Gil, 2002).

A pesquisa bibliográfica, por sua vez, proporciona um conjunto abrangente de materiais, pois “[...] a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (Gil, 2002, p. 44).

Para o desenvolvimento do trabalho, foi realizado pesquisas no Google acadêmico e periódicos CAPES, utilizando as seguintes palavras-chave: ludicidade, tecnologia de informação e comunicação (TIC), Educação Básica, e formação docente. Os materiais selecionados para a construção deste trabalho foram publicados entre os anos de 1995 a 2023. Buscou-se respaldo na literatura de autores, como Moran (1995), Lévy (1999), Kenski (2003), Almeida (2008), Bacelar (2009), Luckesi (2014), Valente e Almeida (2020), Silvério; Ferreira e Azevedo (2022) e Gadelha (2023), dentre outros.

Dessa forma, a literatura consultada permitiu abranger os conhecimentos acerca da temática “ludicidade e tecnologias na Educação Básica: desafios e possibilidades na era digital”, que objetivou investigar como a integração, ludicidade, formação docente e Tecnologias de Informação e Comunicação podem potencializar o processo de ensino e aprendizagem na Educação Básica.

Os critérios adotados, como a exploração e seleção cuidadosa de materiais, assim como a análise de conteúdos, foram importantes para que através das informações obtidas pudessemos organizar para uma melhor compreensão da temática, almejando responder à questão norteadora, e apresentar as possibilidades que podem ser inseridas na Educação Básica.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos realizados apontam para a relevância da temática para a educação, pois, constatou-se que as TICs são recursos que associados à ludicidade potencializam a aprendizagem das crianças, tornando-se necessários para uma educação que vise a formação integral do público infantil.

A Educação Básica é uma etapa importante na vida das crianças, porque é o local onde acontece a socialização e o compartilhamento de saberes. É na escola que, muitas vezes, a criança terá contato com recursos, conhecimentos e experiências que para ela será algo novo, e por vivermos em um país onde as desigualdades socioeconômicas são intensas torna-se necessário a inserção dos recursos tecnológicos nas escolas para que as crianças que não têm acesso em casa passe a ter, uma vez que é preciso proporcionar oportunidades de aprendizagem igualitária para todos.

Contudo, a promoção de aulas lúdicas e o uso das tecnologias requer do docente uma formação adequada, que o prepare para lidar com esses recursos e o conscientize a promover aulas com objetivos definidos para que os alunos possam aprender efetivamente por meio de brincadeiras, jogos, vídeos, músicas e demais recursos que a escola disponibilizar. Além disso, é importante que haja recursos e condições propícias para que os docentes possam trabalhar, ou seja, é preciso investimentos na educação para que os professores tenham acesso aos recursos tecnológicos apropriados.

Por isso, a realização de estudos sobre a ludicidade e as TICs são de suma importância para a educação, pois sabemos que a realização de aulas lúdicas é essencial para o desenvolvimento dos alunos e pode-se trabalhar de diversas formas com recursos tecnológicos enriquecedores.

Sendo assim, inferimos que a investigação sobre a relação intrínseca das crianças e tecnologias são cruciais na era que vivemos por tratar-se de uma necessidade, já que almejamos a formação integral dos pequenos e para uma formação que os prepare adequadamente para vida e para serem sujeitos críticos, conscientes e ativos, a integração das tecnologias são indispensáveis. Por isso, é importante deleitar-se do seu caráter lúdico para promover uma educação estimulante, voltada para o aprazimento.

Portanto, a realização desta pesquisa é pertinente, pois os recursos que foram apresentados são possibilidades que podem ser inseridas no contexto educacional para que educadores e a sociedade possam vislumbrar que é possível promover a ludicidade através das TICs no contexto educacional de forma eficaz.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. Tecnologias na Educação: dos caminhos trilhados aos atuais desafios. **Bolema**, Rio Claro (Sp), Ano 21, n. 29, p. 99-129, 2008.

ALEXANDRE, Beatriz Oliveira. **A importância da ludicidade no processo de alfabetização**. 2020. 31 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Goiano, Morrinhos, Go, 2020.

ALVES, Taíses Araújo da Silva. **Tecnologia de informação e comunicação (TIC) nas escolas: da idealização a realidade**. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Departamento de Ciências Sociais e Humanas Área de Ciências da Educação, Lisboa, 2009.

ANJOS, Marta Alessandra dos; BARRETO, Sônia Maria da Costa. A fotografia no desenvolvimento da identidade da criança na educação infantil no Centro Municipal de Educação Infantil Santa Lúcia, em Presidente Kennedy1. **Revista Brasileira de Educação**, vol. 27, e270118, 2022 ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27570174089>. Acesso 19 jul. 2024.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação (org.). **Ludicidade e Educação Infantil**. Salvador: Edufba, 2009. 144 f.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. **Formação de professores no pacto nacional pela Alfabetização na idade certa**. Brasília, 2012. Disponível em: <<https://wp.ufpel.edu.br/obeducpacto/category/pnaic-2013-cadernos-da-linguagem/>>. Acesso em 3 nov. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB – Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996.

CONCEIÇÃO, José Luis Monteiro da; FERREIRA, Fabrício Nicácio. As novas tecnologias da informação na educação: desafios, possibilidades e contribuições para ensino e aprendizagem. **Revista Educar Mais**, [S. l.], v. 6, p. 126–138, 2022. DOI:10.15536/reducarmais.6.2022.2624. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/educarmais/article/view/2624> Acesso em: 23 jul. 2024.

CURY, Carlos Roberto Jamil. A Educação Básica no Brasil. **Educação & Sociedade** [online]. Campinas, v. 23, n. 80, pp. 168-200, 2002. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0101-73302002008000010>. Acesso em: 15 ago. 2024.

MORETTO, Inara Machado; DAMETTO, Jarbas. Desafios educacionais da era digital: adversidades e possibilidades do uso da tecnologia na prática docente. **Perspectiva**, Erechim. v. 42, n. 160, p. 77-87, dez. 2018.

Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil / Secretaria de Educação Básica. – Brasília : MEC, SEB, 2010. BRASIL. Ministério da Educação.

FANTIN, Monica. ; MULLER, Juliana Costa. As crianças, o brincar e as tecnologias. IN: SCHLINDWEIN, Luciane Maria. LATERMAN, Ilana. PETERS, Leila. (Organizadoras). **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola.** - Florianópolis: NUP, p.175-200, 2017.

FARIAS, Isabel Maria Sabino de; SALES, Josete de Oliveira Castelo Branco; BRAGA, Maria Margarete Sampaio de Carvalho; FRANÇA, Maria do Socorro Lima Marques. O planejamento da prática docente. In: FARIAS, Isabel Maria Sabino de; SALES, Josete de Oliveira Castelo Branco; BRAGA, Maria Margarete Sampaio de Carvalho; FRANÇA, Maria do Socorro Lima Marques. **Didática e Docência aprendendo a profissão.** 2. ed. Brasília, Df: Editora Ltda, 2009. Cap. 4. p. 103-127.

FERREIRA, Lúcia Gracia. Formação de professores e ludicidade: reflexões contemporâneas num contexto de mudanças. **Revista de Estudos em Educação e Diversidade.** v. 1, n. 2, p. 410-431, out./dez., 2020. Disponível em: <http://periodicos2.uesb.br/index.php/reed>. Acesso em: 18 maio 2024.

GADELHA, Isabel Carolina Pereira de Medeiros. **Formação docente na educação infantil: desafios e possibilidades para inclusão digital das crianças na contemporaneidade.** Orientadora: Dra. Maria Cristina Leandro de Paiva. 2023. 168f. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Instituto Metrópole Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2023.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, Elaine Messias. **Desenvolvimento de atividades pedagógicas para a educação infantil com a lousa digital interativa: uma inovação didática.** 2010. 169 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1614415>. Acesso em: 8 nov. 2023.

GRAPHOGAME - home. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/2022/graphogame-atinge-a-marca-de-mais-de-1-5-milhao-de-downloads> Acesso em 8 nov. 2023.

GUIMARÃES, Rafaela Sousa; FERREIRA, Lúcia Gracia. Formação potencialmente lúdica : um diálogo possível com a educação. **Revista de Estudos Universitários - REU,** Sorocaba, SP, v. 48, p. e022018, 2022. DOI: 10.22484/2177-5788.2022v48id4941. Disponível em: <https://periodicos.uniso.br/reu/article/view/4941>. Acesso em: 12 maio 2024.

KENSKI, Vani Moreira. Aprendizagem mediada pela tecnologia. **Revista Diálogo Educacional,** Curitiba, v. 4, n. 10, p. 47-56, set./ dez. 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** 1ª ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

LUCKESI, Cipriano (org.). Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

MENDES, Kamila; NASCIMENTO, Cláudia Pinheiro. A era digital e o mundo virtual na infância. **Revista Outras Palavras**, v16, nº1, p. 26-40, 2019. Disponível em <<https://revista.faculdadeprojecao.edu.br/index.php/Projecao5/article/view/1369/1125>> Acesso em: 31 mai. 2024. 22

MORAN, José Manuel. O vídeo na sala de aula. **Comunicação & Educação**, São Paulo, Brasil, n. 2, p. 27–35, 1995. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v0i2p27-35. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36131>. Acesso em: 29 maio 2024.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos Tarciso; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 13. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

OLIVEIRA, Ana Paula Gomes de; LOPES, Yan Karen Silva; OLIVEIRA, Bárbara Pimenta de. A IMPORTÂNCIA DA MÚSICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. Fortaleza: **Revista Educação & Ensino**. v. 4, n. 1, jan./jun. 2020. Disponível em: <https://periodicos.uniateneu.edu.br/index.php/revista-educacao-e-ensino/article/view/59> Acesso em 14 jul. 2024.

PIMENTA, Selma Garrido. **Formação de professores: identidade e saberes da docência**. In: Pimenta, Selma Garrido (Org). Saberes pedagógicos e atividade docente. São Paulo: Cortez Editora, 1999. (p. 15-34).

PEREIRA, Sara. **Crianças, Jovens e Media na Era Digital: consumidores e produtores?**. Braga. UMinho: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.21814/uminho.ed.45>. Acesso em: 23 de jul. 2024.

PORTO, Bernadete de Souza. Por uma didática crítica e lúdica. **Cenas Educacionais**, Caetité - Bahia - Brasil, v.4, n.e10658, p.1-21, 2021. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/10658>. Acesso em: 7 jun. 2024.

SILVÉRIO, Marcela Silva Martins; FERREIRA, Mônica de Moraes Santos e; AZEVEDO, Gilson Xavier de. Os desafios do uso das tecnologias na Educação Infantil. **REEDUC**, v. 8, n. 1, p. 272-297, jan/abr 2022. Disponível em: www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/12613. Acesso 16 out. 2023.

SANTANA, Eusiane Lopes. **Utilização das TIC's na Educação Infantil: Contribuições e Desafios para o Planejamento das Práticas de Ensino**. 2020. Número total de folhas: 36 Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Ponta Grossa, 2020.

SANTOS, Irene Kristoschik dos. Jogos digitais e o potencial pedagógico na educação infantil. **Eventos Pedagógicos**, [S. l.], v. 13, n. 3, p. 511–521, 2022. DOI: 10.30681/reps.v13i3.10542. Disponível em:

<https://periodicos.unemat.br/index.php/rep/article/view/10542>. Acesso em: 9 nov. 2023.

SANTOS, Ananda Pereira dos. **A FORMAÇÃO DO PEDAGOGO E A LUDICIDADE: a prática do professor frente ao desenvolvimento infantil, por intermédio do brincar**. 2015. 57 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Departamento de Educação, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” Faculdade de Ciências, Bauru, 2015.

SILVA, Camila Maria Appolinário da. **A formação lúdica e o cotidiano escolar**. UNESP: Instituto de Biociências. Rio Claro, 2015. TCC. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/131826/000851803.pdf>. Acesso em 13 mai. 2024.

SOARES, Jéssica Pietroski. **Fotografia, arte, memória e construção de identidades: uma proposta pedagógica para/na Educação Infantil**. 2023. 44 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Universidade Federal da Fronteira Sul (Uffs) – Campus Erechim, Erechim, 2023.

VALENTE, José Armando; ALMEIDA Maria Elizabeth Bianconcini de. (2020). **Políticas de tecnologia na educação no Brasil: Visão histórica e lições aprendidas**. Arquivos Analíticos de Políticas Educativas, Arquivos Analíticos de Políticas Educativas, 28(94). Disponível em <https://doi.org/10.14507/epaa.28.4295>. Acesso em: 4 maio 2024.

VENTURINI, Aline Dal Bem. **Um estudo acerca das produções científicas sobre o uso das TICS na prática pedagógica de professores na educação infantil**. 2018. TCC (Graduação) – Curso de pedagogia, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM-RS), Santa Maria, RS 2018. Disponível em: <<https://repositorio.ufsm.br/handle/1/15434>>. Acesso em 7 jun. 2024.

VICTOR, Larissa Silveira. Tecnologia na educação: o educar na era digital. **Revista Práxis Pedagógica**, [S. l.], v. 3, n. 4, p. 78–90, 2020. Disponível em: <https://periodicos.unir.br/index.php/praxis/article/view/4609>. Acesso em: 2 maio 2024.

VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. 4ª edição brasileira: São Paulo: Martins Fontes, 1991.