

## Artigo Original

# Práticas Lúdicas e o Advento da Tecnologia: As Possibilidades e os Desafios do Trabalho Docente na Educação Infantil

*Ludic Practices and the Advent of Technology: The Possibilities and Challenges of Teaching Work in Early Childhood Education*

Luciliane Saionara Marques<sup>1</sup> e Mônica Santin<sup>2</sup>

1. Graduada em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Estadual do Centro Oeste, Irati, PR (UNICENTRO).

2. Doutora em Educação pela Universidade Federal de Santa Maria, RS (UFSM). Docente colaboradora da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR), *Campus Paranaguá*, PR. Docente colaboradora da Universidade Estadual do Centro Oeste (UNICENTRO), *Campus Irati*, PR.

*lucilianesm@hotmail.com e monicafilos@yahoo.com.br*

## Palavras-chave

Educação infantil  
Lúdico  
Tecnologia

## Keywords

Child education  
Ludic  
Technology

## Resumo:

O presente artigo é inédito e resultante da pesquisa decorrente do Trabalho Final de Graduação, da disciplina de Seminários de Pesquisa Pedagógica (TCC), procedente do Curso de Licenciatura em Pedagogia, da Universidade Estadual do Centro-Oeste – UNICENTRO, Campus de Irati. O estudo apresenta a temática sobre práticas lúdicas e o advento da tecnologia. A relevância do tema tem relação com a importância do lúdico e da tecnologia para o desenvolvimento de crianças da Educação Infantil. Interessada nesta temática, a problemática levantada, é expressa pela seguinte indagação: Quais as possibilidades e desafios do trabalho docente na Educação Infantil, partindo de práticas lúdicas e o advento da tecnologia? O objetivo geral, intenciona compreender, a partir das narrativas docentes, as possibilidades e os desafios do trabalho docente na Educação Infantil, partindo de práticas lúdicas e o advento da tecnologia. Sobre os objetivos específicos, a finalidade refletir sobre as possibilidades e dificuldades enfrentadas pelos educadores frente a tecnologia, além de compreender como o lúdico é visto pelos docentes da Educação Infantil. A justificativa deste trabalho é que a ludicidade é um meio de construção de conhecimentos e não somente um momento de lazer. Partindo desta estruturação inicial, o desenho metodológico é composto por três dimensões: a abordagem qualitativa, de cunho bibliográfico e o método das narrativas de formação.

## Abstract:

This article is unpublished and resulting from the research resulting from the Final Graduation Work, from the discipline of Pedagogical Research Seminars (TCC), coming from the Pedagogy Degree Course, from the State University of the Midwest - UNICENTRO, Campus de Irati. The study presents the theme of playful practices and the advent of technology. The relevance of the theme is related to the importance of playfulness and technology for the development of children in Early Childhood Education. Interested in this theme, the problem raised is expressed by the following question: What are the possibilities and challenges of teaching work in Early Childhood Education, based on playful practices and the advent of technology? The general objective, intends to understand, from the teaching narratives, the possibilities and challenges of teaching work in Early Childhood Education, starting from playful practices and the advent of technology. Regarding specific objectives, the purpose is to reflect on the possibilities and difficulties faced by educators in the face of technology, in addition to understanding how playfulness is viewed by teachers in Early Childhood Education. The justification of this work is that playfulness is a means of building knowledge and not just a moment of leisure. Starting from this initial structure, the methodological design is composed of three dimensions: the qualitative approach, of bibliographic nature and the method of the narratives of formation.

Artigo recebido em: 28.02.2021.  
Aprovado para publicação em:  
31.03.2021.

---

## INTRODUÇÃO

Conforme os estudos de Alves (2019), o método lúdico na Educação Infantil possibilita à criança se comunicar e se relacionar com o outro, contribuindo para seu desenvolvimento. Através disso, procuramos o entendimento que vincula o ensino à ludicidade, perpassando a formação dos professores, e a relação do aluno com as brincadeiras/jogos na aprendizagem escolar. Frente a isto, a temática, do presente estudo, versa sobre o trabalho docente na Educação Infantil, partindo de práticas lúdicas em relação ao advento da tecnologia.

A justificativa do estudo passa pela compreensão teórica de que Cardoso e Maheu (2010) teorizam que a ludicidade é um meio de construção de conhecimentos, não somente um momento de lazer. Os autores também enfatizam a importância do lúdico na escola. E apontam: “Consideramos a ludicidade como uma dimensão fundamental para o ensino nas instituições educativas, principalmente para a educação infantil, porque esta é também inerente às formas de pensar, sentir e agir das crianças.” (CARDOSO e MAHEU, 2010 p. 57).

A principal problemática investigativa buscou: quais as possibilidades e desafios do trabalho docente na Educação Infantil, partindo de práticas lúdicas e o advento da tecnologia? Sendo que inicialmente foi desenvolvido, um estudo bibliográfico, à luz de alguns autores, tais como: Luckesi (2005); Massa (2015); Queiroz (2006); Pereira (2015); Cornetto (2015); Gunther (2006); Silva (2015); Carmo (2018); Farenzena (2006); Cardoso e Maheu (2010); Gil (2008), Freitas e Ghedin (2015), Godoy e também, em alguns documentos do Portal da Educação.

Para tanto, o objetivo geral, intenciona compreender, a partir das narrativas docentes, as possibilidades e os desafios do trabalho docente na Educação Infantil, partindo de práticas lúdicas e o advento da tecnologia. Em relação aos desdobramentos deste objetivo, de forma específica, tratam de:

1. Apresentar o processo histórico do lúdico e da infância;
2. Refletir sobre as possibilidades e dificuldades enfrentadas pelos educadores frente à tecnologia;
3. Compreender como o lúdico é visto pelos docentes da Educação Infantil.

## METODOLOGIA

Metodologicamente, a pesquisa foi realizada através de entrevistas semiestruturadas, de onde emergiram os dados oriundos das narrações dos professores sobre as representações em torno da problemática investigada. Tais professores, atuantes na Educação Infantil de escolas públicas regulares em Irati-Paraná. O intuito das entrevistas é propiciar aos professores um momento para refletirem sobre o processo de ensino/aprendizagem dos alunos, para que estes possam se deparar com as dificuldades e possibilidades frente ao cotidiano escolar. Neste ínterim, foram delimitados como sujeitos de pesquisa professores que trabalham a ludicidade em sala de aula, baseando nos seus argumentos a partir da vivência no dia a dia desse contexto escolar. E, por esta razão, a metodologia se caracteriza como um estudo de abordagem qualitativa, de cunho bibliográfico aliado ao método das narrativas de formação, tendo em vista compreender as representações dos professores sobre as práticas lúdicas e o ensino.

Aliado ao cunho optou-se pelo método das narrativas de formação, porque ela possibilita ao professor uma oportunidade de refletir sobre sua própria história, bem como a trajetória de sua formação e as relações com as práticas pedagógicas que desenvolve.

[...] a autora faz referência ao termo história de vida à maneira de se trabalhar com as narrativas, tanto no âmbito do ensino como da pesquisa, construindo seus argumentos baseada também nos autores europeus, mas incluindo, além destes, Connelly e Clandinin. Em pesquisa, Cunha diz utilizar principalmente a linguagem oral e, no ensino, os memoriais escritos e defende que as narrativas têm o propósito de fazer a pessoa tornar-se visível para ela mesma, isto é, o reconhecimento e a reflexão do sujeito sobre si mesmo para melhor reconhecer-se como profissional educador (FREITAS; GHEDIN, 2015, p. 117).

Assim pode-se dizer que a escolha pelo método das narrativas de formação foi pensada com o intuito de oportunizar ao docente ser voz ativa nas pesquisas em educação, bem como mediar uma reflexão sobre si mesmo, potencializando a percepção de que sua constituição influencia diretamente em suas práticas. Acerca do perfil dos docentes partícipes da pesquisa, foram selecionadas duas professoras da Educação Infantil. Estas docentes, se disponibilizaram a uma entrevista, realizada à distância, contendo 16 questões semiestruturadas. Entre elas, as cinco primeiras, tratavam de investigar o perfil profissional.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com o passar dos anos, o desenvolvimento econômico e social acabou impactando também a nova formulação de ensino. Posto que, as “[...] transformações econômicas e sociais ocorridas no século XX, com a industrialização e mecanização das atividades produtivas, influenciaram a vida local e cotidiana, a organização escolar, familiar, trabalho e, sobretudo, as relações culturais, inclusive as vivências lúdicas” (PEREIRA, 2015, p. 176).

Sobre tais mudanças, a Professora A, participe da pesquisa, narra que a Educação Infantil já não é a mesma. Ela afirma que com o passar dos anos aconteceram várias mudanças e inovações nas escolas e creches, visto que estes espaços eram o lugar onde as crianças, filhas de trabalhadores, ficavam durante o horário de trabalho dos pais.

Em contrapartida, a outra professora B afirma, na sua narrativa, que a Educação Infantil agora tem objetivos específicos, para desenvolver as crianças em vários conceitos. Desenvolver as suas potencialidades através da interação entre elas. Antigamente a criança ia para creche, mais como um assistencialismo, os pais não tinham com quem deixar as crianças e tinham que trabalhar, e elas iam para creche apenas para ter com quem ficar, agora não, o CMEI recebe a criança e faz um trabalho direcionado para desenvolver suas capacidades e suas habilidades, com objetivos específicos para a faixa etária deles.

O lúdico vem sendo valorizado desde anos atrás, pois os povos já percebiam que ensinar por meio de jogos e brincadeiras era a maneira mais fácil, e isso nem toda a tecnologia da atualidade podem mudar, porém um dos principais impactos sobre este método foi o início das redes televisivas, em que as crianças passaram a ficar mais tempo ligadas à esse tipo de (nova) tecnologia.

## OS DESAFIOS DOCENTES FRENTE A TECNOLOGIA

A tecnologia está muito presente nos dias atuais, e cada vez mais as crianças estão tendo acesso a ela. Assim, pretende-se dizer que a tecnologia, se usada de forma correta, pode ser uma ótima ferramenta pedagógica, porém se usada indevidamente pode ser muito prejudicial à vida escolar e social dos alunos. Corneto (2015) afirma, que é muito importante que professores e responsáveis percebam a importância dos jogos e

brincadeiras no desenvolvimento infantil e se preocupem que as crianças convivam com esse tipo de ensino. Além disso, é preciso que sejam incentivadas, para que não percam a vontade de participar dessas atividades que por terem o aspecto lúdico contribuem para o desenvolvimento social, intelectual e individual. É importante colocar em prática atividades e jogos coletivos em que haja interação entre os alunos, já que atualmente os alunos estão cada vez mais individualistas, focados em atividades tecnológicas, que mesmo sendo importantes, não fornecem o desenvolvimento integral do qual eles precisam. A autora também agrega que

A adultização vem contra os conceitos de desenvolvimento da infância saudável, pois a maioria das crianças está focada em programas televisivos e redes sociais que criam uma cultura e um pensamento muitas vezes voltado à sexualidade, à violência, o que faz perder, de certa forma, o sentido da infância. É preciso voltar à essência do brincar, do prazer, da ludicidade, dos jogos como recurso pedagógico imprescindível ao desenvolvimento integral das crianças e atividade principal da infância (CORNETO, 2015, p. 11).

As crianças estão cada vez mais interessadas pelo mundo digital, pois desde muito cedo já tem contato com smartphones e tablets entre outros, e isso faz com que cada vez mais elas se desinteressem por jogos e brincadeiras fora do contexto digital. O professor deve estar ciente que existirão esses tipos de barreiras e encontrar, argumentos e estratégias para incentivar as crianças a equilibrarem suas escolhas. Brincar é saudável e importante. Vale lembrar também que alguns professores preferem os métodos tradicionais de ensino, por achar que o ensino por meio de jogos e brincadeiras vão somente tumultuar a aula. Este tipo de visão é lamentável porque desvia a importância que o ensino através desse tipo de abordagem traz para as crianças, enriquecendo suas interações e percepções acerca de si, do outro e do mundo.

Sobre esta questão, a professora B narra sobre a presença e as relações entre a tecnologia e o lúdico:

Nessa questão de tecnologia, para a criança poder desenvolver e observar melhor algum conteúdo que você queira mostrar, pela imagem vai ficar mais fácil para eles entenderem. Agora na pandemia eu também mando vários vídeos que explicam o conteúdo específico, como cores por exemplo ou numerais. Então a gente sempre acaba utilizando a tecnologia. Isso acaba facilitando eu acredito (Professora B).

Segundo Pereira e Arrais (2016), a tecnologia apresenta dois lados, o negativo e o positivo. E isso se define apenas pela forma como este processo é direcionado ao aluno. Ao se trabalhar a tecnologia de forma pedagógica pode ser uma forma de abordagem essencial para o aprendizado. Assim, a escola precisa investir em formação continuada, para que os docentes sejam mediadores entre a criança e a tecnologia. Esta proposta envolve um planejamento a partir de objetivos a serem alcançados, no que se refere a aprendizagem integral do aluno.

Sobre as mediações entre tecnologia e aprendizagem, a docente A afirma que, devido a essa intensa tecnologia e ao acesso fácil para as crianças de 4 a 5 anos, o trabalho da escola junto a Educação Infantil é de suma importância.

Assim, se no processo de aprendizagem a criança não tiver nenhum tipo de intervenção, ficando conectada às tecnologias, sem uma supervisão adulta, pode ser que desencadeie uma situação negativa. Os autores destacam que “(...) as crianças são sujeitos naturalmente espontâneos, criativos. Mas essa forte característica parece está sendo corrompida pelas facilidades que as tecnologias propõem e aliado à falta de mediação entre

essas relações. Outro fator negativo é o contato muito cedo e contínuo, pois influenciam no comportamento social” (PEREIRA, ARRAIS, 2016, p. 06).

Para os mesmos autores, Pereira e Arrais (2016), quando a criança é exposta a tecnologias desde muito cedo, isso interfere em seu desenvolvimento e também em seu comportamento social. Um dos pontos positivos é que as crianças que fazem um uso moderado e supervisionado das tecnologias, se tornam mais comunicativas e concentradas. No entanto, o aluno que tem acesso livre e sem supervisão a computadores, apresenta um comportamento de isolamento social, ou seja, faz poucos amigos e se recusa em participar de atividades em grupos, além de apresentar dificuldade de atenção e concentração.

A tecnologia é, sem dúvida, uma ótima ferramenta de ensino quando utilizada de maneira correta. Dessa forma, pode auxiliar no processo pedagógico e agregar muito na aprendizagem do aluno, mas o uso desenfreado e sem supervisão pode acarretar em diversos problemas às crianças que podem ser prejudicadas tanto no meio escolar, quanto no social. Frente a isto a docente (Professora A) narra sobre as facilidades dessas ferramentas. Afirma que “[...] o uso do rádio em sala de aula, TV e retroprojeto, auxiliam bastante. É um trabalho que a gente precisa fazer, estar envolvendo as crianças com essas atividades” (Professora A).

Já, outra docente, explica que a

[...] tecnologia facilita a vida do professor, para encontrar várias atividades, sugestões de trabalho de forma contextualizada. Eu já vi vários livros e sugestões em cursos que eu não consegui o livro material, mas já procurei no Google, Youtube e consegui PDF, bem como pessoas contando histórias. Então a tecnologia tem possibilidades para trabalhar. (Professora B)

Assim, o lúdico para o desenvolvimento das crianças, possibilita que aprendem de maneira mais fácil e leve, pois tem uma melhor compreensão através de brincadeiras e jogos. A este respeito a professora afirma que a

[...] tecnologia trouxe grandes desafios para a escola. Ao mesmo tempo em que pode ser uma ferramenta a mais de ensino. Para o professor trabalhar e enriquecer suas aulas. Mas, também acaba transformando algumas crianças em imediatista. O professor tem um grande desafio de fazer com que a criança tenha essa paciência, calma de produção, e que ela consiga realizar todas as atividades, mesmo que não sejam relacionadas com a tecnologia (Professora B).

Devemos levar em conta que nos dias atuais as crianças já têm acesso muito cedo ao mundo digital e as tecnologias. Ainda muito pequenas, algumas passam horas em frente a celulares/tabletes, e entram na escola com certo conhecimento sobre o mundo tecnológico. Cabe à escola utilizar desses meios para aproximar os alunos, conforme os citam os autores:

As tecnologias devem ser vistas como complementação do processo de ensino e aprendizagem, o qual vai aproximar a escola da realidade dos alunos vivenciada fora do âmbito escolar, também deve estar ligado a proposta pedagógica da escola. Assim as atuais tecnologias devem ser utilizadas visando aos objetivos educativos para que a aprendizagem seja significativa (MAGALHÃES, RIBEIRO, COSTA, 2015, p. 03).

Com este intuito, cabe a escola realizar um plano pedagógico atento às necessidades do desenvolvimento articulado de uma forma global, disponibilizando os diversos tipos de tecnologias, com objetivos claros a

---

serem alcançados no que diz respeito às questões pedagógicas. Porém, tendo em vista a temática da tecnologia é importante pensar como mediar as práticas com estas ferramentas e para além delas, contemplando a ludicidade, que é a uma linguagem intrínseca, presente no desenvolvimento infantil.

### CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS

O lúdico traz inúmeros benefícios para o aprendizado, principalmente para as crianças, pois desenvolve a esfera social e também fortalece relações entre aluno/professor e aluno/aluno. Mas esse tipo de ensino exige formação dos professores e também certa compreensão da sua importância. Os alunos devem ser incentivados a praticar brincadeiras e jogos entre si, e cabe aos professores e também aos responsáveis esse papel. Sobre a importância do lúdico em sala de aula a professora afirma que a “[...] ludicidade é fundamental no desenvolvimento da criança. Porque é através dessa brincadeira, dessa interação que, realizam na Educação Infantil, aprendem de forma mais significativa”. (Professora B).

A professora A, destaca a importância do lúdico em sala de aula, principalmente na Educação Infantil. Ela destaca que a tecnologia para a: “Educação Infantil é de suma importância, pois através da brincadeira a criança se desenvolve em diversas áreas. Também é importante para algumas crianças, independente da idade, o lúdico proporciona, diversão e também entendimento e leva a criança a soltar sua imaginação (Professora A)

Sobre a importância das brincadeiras, comentadas pelas professoras A e B, percebe-se que existe um ato de interação da criança com o mundo ao brincar, mas também um contato interior com o seu próprio eu. Neste sentido, Luckesi (2005), afirma que o lúdico também é uma experiência interna da criança. De acordo com o autor a ludicidade é um fenômeno interno do sujeito e, assim o brinquedo seria o instrumento para o caminho verdadeiro até o inconsciente da criança. As atividades lúdicas não só fazem as crianças se desenvolverem no aprendizado, mas também externalizam, suas percepções frente ao cotidiano. A exemplo, seus medos e entendimentos a respeito do que está acontecendo a sua volta, bem como as bases para o desenvolvimento e construção do futuro.

Neste sentido, a docente A conta que sempre insere práticas lúdicas quando trabalha com Educação Infantil. Ela afirma que “[...] em se tratando da Educação Infantil geralmente as práticas lúdicas acontecem, fazem parte da rotina”.

Já, a docente B enfatiza a importância da ludicidade em suas aulas. Pois, segundo ela “[...] faz parte do mundo da Educação Infantil, dos pequeninhos da turma do Pré I (4 á 5 anos). Para eles tudo mágico, fantástico. Quanto mais brincadeiras e atividades lúdicas [...] mais se interessam, se envolvem, gostam muito dessa prática. Faço sempre.

Assim, por meio dessas relações, as crianças, vão construindo e (re)construindo, na escola, os conhecimentos, habilidades, competências e o seu jeito de ser como pessoa. Portanto, a ludicidade faz a criança desenvolver o imaginário e a criatividade, importantes requisitos para suas relações inter e intrapessoais. Portanto, dos aportes teóricos frente as narrativas docentes, é possível inferir que os jogos e brincadeiras lúdicas permitem que as crianças desenvolvam confiança em si, entre si, potencializando-as a serem mais empáticas, ampliando processos de interação social, além da liberdade e independência.

## PENSANDO A FORMAÇÃO DOCENTE

O lúdico sugere mudanças no processo de ensino aprendizagem, discordando da ideologia de que os jogos e brincadeiras são apenas um passatempo, sem importância pedagógica. Muito pelo contrário, é importante estimular exatamente esse tipo de ensino, bem como a incorporação do conhecimento sobre o lúdico e sua relevância na formação inicial de professores, pois o conhecimento vai influenciar na qualidade das suas práticas.

Sobre a formação inicial docente, Farenzena (2006) afirma que não cabe aos cursos de pedagogia ensinar fórmulas de como conduzir o ensino lúdico, como também, não há como deixar de lado a problematização sobre a importância do brincar e do jogar.

Frente a isto o autor comenta que os [...] acadêmicos de diversos semestres, incluindo-se os finalistas, conotam o brincar e o aprender escolar como momentos incompatíveis, aos quais deve corresponder uma orientação metodológica oposta e claramente demarcada, há que se refletir sobre o processo de formação, desde o seu projeto pedagógico a sua efetivação no desenvolvimento das disciplinas voltadas à formação lúdica (FARENZENA, 2006, p. 151).

Podemos perceber que a formação acadêmica do professor deve ter um enfoque para o ensino através do lúdico, em que os acadêmicos entendam a importância dessa forma de ensinar. Essa visão, em relação à formação de professores deve refletir como consciência sobre as concepções de infância, do brincar, da educação e do desenvolvimento humano. A este respeito, a professora B relata suas experiências sobre os aportes teóricos que embasam suas práticas. Ela diz que “[...] na verdade eu não li nenhum livro, nenhum autor específico que falasse sobre isso como um todo. A gente sempre vê vários trechos, depoimentos de autores, no decorrer da formação continuada, mas não necessariamente que eu tenha pego o livro para ler”.

Em relação a este depoimento, penso, enquanto acadêmica e autora desta pesquisa, na importância da leitura, das reflexões, do aproveitamento das atividades acadêmicas para ampliar os conhecimentos teóricos na docência. Penso que não é só na universidade que adquirimos estes conhecimentos teóricos, mas na nossa interação e no interesse em buscar diariamente subsídios que se incorporem ao nosso intelecto e que repercutam nas nossas práticas. Reflito sobre a importância da leitura, para além dos trabalhos acadêmicos, a leitura como forma de dar continuidade aos conhecimentos e aprendizados adquiridos na universidade.

Sobre essa busca de conhecimento específico para o lúdico, a professora A destacou que na formação inicial ouviu falar em Piaget, Vygotsky, Wallon, e que durante a caminhada de trabalho em sala de aula foi reinventando, buscando fontes e fazendo o possível para que as crianças gostarem, participarem e se desenvolverem. Alguns aspectos importantes que a ludicidade desenvolve é o relacionamento aluno/professor e aluno/aluno, além disso, estar em uma situação de pesquisa, comprometida com uma produção de conhecimentos sobre processos educativos e práticas pedagógicas são muito importantes para formação do professor.

Embora Perrenoud (1999) reconheça profundas diferenças entre a formação para a pesquisa e a preparação para a prática reflexiva, é inegável o valor da experiência de pesquisa, da situação de estar no lugar de pesquisador, para a determinação de uma identidade reflexiva. Certamente, a prática reflexiva não pode ser confundida com a metodologia de pesquisa em seus objetos, atitudes, funções e critérios de validação. Porém, confere-se a ambas um caráter análogo, de mútua facilitação, proporcional ao incrementada na formação para a e da vivenciadas mesmas. (FARENZENA 2006, p.149).

Afirma-se que, para Farenzena (2006), qualquer professor em qualquer nível educativo, deveria passar pela experiência de ser pesquisador. Para o autor é uma importante etapa para se tornar um indivíduo crítico, já que o ensino só existe através das pesquisas realizadas e, por isso, o currículo de formação de professores deve ser repensado. O autor ainda explicita que em suas pesquisas a percepção de que a formação em pesquisa ainda não é uma coisa naturalizada, mas atípica. A pesquisa não está no projeto pedagógico, nem na teoria nem na prática, pois até mesmo a questão social é sonogada e seletiva.

É muito importante os professores estarem dispostos a sair do ensino básico e procurarem mais conhecimento formal para ir além, para entender que é possível ensinar ao usar o lúdico com os fundamentos inalienáveis da criança, e também compreender como serão repassados os ensinamentos através da prática lúdica. O incentivo a essas práticas como jogos e brincadeiras, deve ser constante entre professores e também no seu convívio familiar da criança.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos estudos realizados refletimos que a tecnologia e o lúdico são ferramentas indispensáveis para os professores de Educação Infantil, pois além de chamar a atenção das crianças, elas auxiliam no processo pedagógico. Não obstante, os desafios são vários frente ao uso da tecnologia sem limite ou supervisão, que pode apresentar diversos problemas, e um deles é o fato das crianças que chegam no ambiente escolar com pouca coordenação motora ampla e fina, por estarem passando muito tempo em celulares/tabletes/computadores.

Durante muito tempo as creches e CMEI (Centro Municipal de Educação Infantil) eram apenas para que as crianças tivessem um local para ficar enquanto os pais trabalhassem. Na atualidade, isso não mudou muito, pois os pais ainda necessitam trabalhar e deixar seus filhos em um ambiente seguro, porém o que mudou foi a forma do professor e da escola oportunizarem às crianças que se desenvolvam e aprendam de forma integral e integrativa cada vez mais nesses espaços.

Compreendemos que a tecnologia está muito presente nos dias atuais na vida das crianças e que juntar isso ao modo de ensinar, pode ser muito bom para o desenvolvimento dos alunos. Porém a tecnologia apresenta desafios, pois sem a devida supervisão o aluno pode se perder no meio do percurso entre tecnologia e aprendizagem. As professoras relataram em suas experiências docentes, que sempre utilizam o lúdico e as tecnologias em seu dia a dia em sala de aula, e que esse tipo de abordagem é essencial para o desenvolvimento dos seus alunos. A tecnologia pode ser um grande aliado dos professores, chamando atenção dos alunos e saindo da rotina da sala de aula, pois grande parte das crianças hoje em dia nascem e crescem em ambientes rodeados de tabletes, celulares e televisores.

Percebemos o lúdico é uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento da criança na área social, bem como na humana, e auxilia nas suas relações dentro e fora da escola. Agrega-se ainda, que o professor tem um papel fundamental nessa mediação, pois cabe a ele inserir a prática lúdica nas atividades em sala de aula, pois o uso desenfreado de tecnologias pelas crianças pode ser muito prejudicial, saindo totalmente do campo da aprendizagem. Em definitivo, deve-se compreender que o ensino por meio de brincadeiras e jogos dentro da escola é uma forma de construção de conhecimentos, e não somente um passatempo.

Observamos que lúdico é visto pelos docentes como uma prática essencial para a aprendizagem dos alunos, pois é por meio dele que a criança consegue entender e aprender de uma forma mais leve, aprender se divertindo e interagindo com os colegas. Destaca-se que na Educação Infantil o aprender e o brincar cami-



nham de mãos dadas, juntamente com os meios tecnológicos. Dessa forma, sinalizamos que o lúdico e a tecnologia em conjunto poderiam mudar muito a forma do aluno ver a escola, ao aprender brincando, mas para tanto, as escolas necessitariam receber uma estrutura melhor para atender a demanda dessas práticas, bem como também oferecer formação específica para os profissionais.

## REFERÊNCIAS

- CARDOSO, M. C. Baú de memórias: representações de ludicidade por professores de educação infantil. **Universidade Federal da Bahia (UFBA)**. Jequié, Bahia. p. 57-76. 2010. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/11102>>. Acesso em: 29 de mai. 2019.
- CARMO, C. P. do. CINTRA, R. C. G. G. O lúdico na prática pedagógica do professor envolvendo o desenvolvimento e aprendizagem das crianças: um estado da arte. **Observatório**, Palmas, p. 663-667, 01 nov. 2018. Anual. Disponível em: <<https://doaj.org/article/1f180cbf77964da48ca9139523cbd750>>. Acesso em: 30 out. 2019.
- CORNETO, Nathalia. A importância da ludicidade na infância e o desenvolvimento integral da criança. **Colloquium Humanarum**, São Paulo, v. 12, n. 3, p.86-96, 10 set. 2015. Associação Prudentina de Educação e Cultura (APEC). Disponível em: <<http://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/7939>>. Acesso em: 30 out. 2019.
- FARENZENA, R. C. Tendências da formação lúdica nos cursos de formação de professores para a educação infantil. **Revista Espaço Pedagógico**, v. 13, n. 2, p. 146-159, 6 ago. 2018. Disponível em: <<http://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/7939>>. Acesso em: 28 out. 2019.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar uma pesquisa**. 3. Ed. São Paulo: Atlas, 1999. Disponível em: <<https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9nicas-de-pesquisa-social.pdf>>. Acesso em: 06 de jun. 2020.
- GÜNTHER, Hartmut. Pesquisa qualitativa versus pesquisa quantitativa: Esta é a questão? **Psic.: Teor. e Pesq. [online]**, Brasília, vol. 22, n.2, pp.201-210, Mai-Ago 2006. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ptp/v22n2/a10v22n2.pdf>>. Acesso em: 23 jun. 2019.
- LUCKESI, C. C. LUDICIDADE E ATIVIDADES LÚDICAS: **uma abordagem a partir da experiência interna**. FACCED/UFBA. 2005, Salvador. Disponível em: <[http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade\\_e\\_atividades\\_ludicas.pdf](http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas.pdf)>. Acesso em: 30 de mai. 2019.
- MASSA, M de S. **Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito**. Aprender - Cad. de Filosofia e Psic. da Educação. Vitória da Conquista. Ano IX n. 15, p.111-130, 2015. Disponível em: <[http://periodicos.uesb.br/index.php/aprender/article/viewFile/5485/pdf\\_39](http://periodicos.uesb.br/index.php/aprender/article/viewFile/5485/pdf_39)>. Acesso em: 28 de nov. 2019.
- ESCOLA MUNICIPAL SÃO VALDOMIRO. **Projeto político Pedagógico**. Irati, 2019.
- PEREIRA, Reginaldo Santos. Ludicidade, infância e educação: uma abordagem histórica e cultural. Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). **Histedbr On-line**, Campinas, p.170-190, 01 set. 2015. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/view/8641935>>. Acesso em: 06 de jun. 2019.
- PORTAL EDUCAÇÃO. **Importância do lúdico na educação infantil: contribuição para a prática docente**. Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/importancia-do-ludico-na-educacao-infantil-contribuicao-para-a-pratica-docente/18913>>. Acesso em: 06 de jun. 2019.
- QUEIROZ, N. L. de N. et al. **Brincadeira e Desenvolvimento Infantil: um olhar sociocultural construtivista**. *Paideia*, 2006, 16(34), 169-179. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/paideia/v16n34/v16n34a05.pdf>>. Acesso em: 29 de mai. 2019.

---

SILVA, D. A. de A. **Educação e ludicidade: um diálogo com a Pedagogia Waldorf**. Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação II. Alagoinhas, Bahia, Brasil. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-40602015000200101&lang=pt#aff1](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602015000200101&lang=pt#aff1)>. Acesso em: 06 de jun. 2019.

