



LUDICIDADE E TECNOLOGIA: PONTOS DE INTERCESSÃO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Antônio Adeilson da Silva

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN / adeilsongt@gmail.com

Abraão Henrique Nunes de Paiva

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN / ah_np@hotmail.com

Amanda Barreto de Medeiros

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN / Amanda0-0@hotmail.com

Lucian Elan Holando Lopes

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN / lucian_elan_h@hotmail.com

Iure Coutre Gurgel

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN / yurecoutre@yahoo.com.br

RESUMO

A proposta desse trabalho aplica-se no estudo da intercessão do lúdico com as novas tecnologias aplicadas na Educação Infantil como instrumento fundamental na construção de saberes nessa etapa educacional, tendo como propósito entender como os mesmos vêm sendo utilizados nas salas de aula da Escola Municipal Ernesto Ferreira, localizada na cidade de Frutuoso Gomes – RN. O referencial teórico que norteou a nossa pesquisa foi respaldado em: Friedmann (1996), Maluf (2003), Oliveira (2010), dentre outros. A metodologia da investigação acima apresentada é de abordagem qualitativa e também está fundamentada nos estudos de teóricos da área, buscando então mostrar que o lúdico é um instrumento de construção de saberes que ao longo dos anos vem se modificando e se ligando cada vez mais as novas tecnologias, que também se tornaram um método fundamental para facilitar a formação de capacidades nas crianças. Assim, foi evidenciado com a pesquisa que a utilização da intercessão do lúdico e da tecnologia na instituição de educação infantil investigada, comprovando a importância e a possibilidade dessa união, para que dessa forma, se possa contribuir com o desenvolvimento sócio-cognitivo dos alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Tecnologias. Educação Infantil. Ensino - Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

A modernidade transforma o pensamento e desafia os conceitos historicamente construídos a respeito da educação, pensar essa complexidade e analisar as práticas que legitimam essas ações foi o ponto básico do nosso trabalho, investigar a influência das novas

(83) 3322.3222

contato@sinafro2018.com.br

www.sinafro2018.com.br

tecnologias inseridas nas escolas de educação infantil com o desenvolvimento das atividades lúdicas, constitui a cerne da nossa pesquisa.

As brincadeiras são atividades fundamentais para que se desenvolva a autonomia, a identidade da criança e o seu imaginário. A história nos mostra que a brincadeira e o jogo já foram vistos como mera diversão, sem cunho pedagógico, felizmente essa ideia mudou e é possível verificar que estudos apontam que ao contrário do que fora visto a brincadeira e o jogo são instrumentos importantes para o desenvolvimento da criança.

Jogos e brincadeiras evidenciam-se como fontes promotoras de desenvolvimento e aprendizagem e, com isso, o lúdico ganhou espaço uma vez que suas contribuições são indiscutíveis em todas as faixas etárias, já que proporciona novas aquisições culturais, sociais, linguísticas e emocionais, durante toda a vida de uma pessoa.

Presenciamos na contemporaneidade o avanço das tecnologias da informação e da comunicação se adentrando na vida das pessoas com o intuito de facilitar a realização de atividades que muitas vezes eram feitas manualmente. Um novo questionamento tem suscitado muitas indagações, as novas tecnologias que chegam aos lares muito antes de as crianças irem para a escola, questionam-se quais são os impactos que tais recursos provocam na educação em especial na prática de atividades lúdicas.

O que mudou? Um questionamento que nos leva a refletir. As crianças nascem dentro de uma esfera digital e em termos de recursos ela espera o mesmo na escola. As escolas e os professores estão preparados para lidarem com situações dessas crianças da era digital? A questão é exatamente a de como aplicar tecnologias de forma lúdica? E caímos em um paradoxo! Tudo mudou e nada mudou. O mundo tem muitos recursos, mas ainda é carente. A educação é carente!

Sendo assim, a escola não pode ficar alheia a essas mudanças, necessitando, também, de atualização dessa evolução e transformação do ser humano. Não há como negar o uso das tecnologias da informação e comunicação nos processos pedagógicos. Compreendemos que as escolas necessitam estarem abertas as mudanças deve oferecer suporte suficiente para as crianças aprenderem em todos os sentidos e não significa somente incluir uma nova tecnologia ou um novo recurso tecnológico.

O uso das tecnologias no cotidiano escolar deve ser feito como instrumento lúdico para exercitar o imaginário infantil. O uso das tecnologias para atividades lúdicas é tão somente um recurso auxiliar na construção do conhecimento. O homem é um ser social, produto do meio em que vive, que interfere no seu pensamento e nas atitudes por meio da linguagem que é

consequência de uma interação lúdica com o meio, fundamentada em relações sociais e valores.

A ludicidade é uma conquista, independe de recursos, só depende do ser humano. Todas as pessoas trazem uma criança dentro de si. Para o professor Moran (1991, p. 146): “Educar é estar mais atento as possibilidades do que aos limites”. Educar é mais que ensinar: é propiciar possibilidades, é levar o aprendiz à descoberta, estimulando-o a criar o seu espaço de aprendizado, se utilizando das novas tecnologias como recursos que não vieram para substituir o professor, mas para tornarem-se aliadas da aprendizagem.

Diante do exposto anteriormente, este trabalho, objetiva-se propor uma análise do uso do lúdico e da tecnologia na sala de aula da educação infantil. Gerando como questionamento Como as novas tecnologias inseridas nas escolas de educação infantil podem fortalecer ou não com o desenvolvimento das atividades lúdicas?

A pesquisa está ancorada em estudos de teóricos como Vygotsky (1998) com sua abordagem sociointeracionista, Friedman (2012), Sommerhalder, (2011) entre outros teóricos que defendem o brincar como a essência da infância contribuindo em seu desenvolvimento afetivo, cognitivo, motor, e social.

Com base no exposto, definimos como objeto de nossa investigação o brincar na prática pedagógica do professor de Educação Infantil, a questão que norteou nossos procedimentos teóricos- metodológicos foi: De que forma os jogos e brincadeiras como ações lúdicas podem contribuir para aprendizagem das crianças em plena fase de desenvolvimento? Relacionado à questão de investigação, o objetivo de estudo ficou assim definido: analisar de que forma os jogos e as brincadeiras estão sendo utilizados nas instituições de Educação Infantil levando em considerações as novas tecnologias.

Nossa pesquisa tem como metodologia alicerçada pela natureza qualitativa, pois busca compreender a qualidade que esses recursos, tanto lúdicos quanto tecnológicos estão sendo desenvolvidos por educadores que atuam nas Instituições de Educação Infantil, através de uma pesquisa bibliográfica.

Por fim, traremos uma análise da entrevista aplicada com a professora colaboradora, tornando possível compreender como a intercessão do lúdico com as novas tecnologias estão sendo usadas e vistas pelos professores da Educação Infantil. E por último, nas considerações finais, faremos uma síntese geral das ideias realizadas no decorrer do texto monográfico, apresentando as respostas aos objetivos propostos.

2 O LÚDICO E A TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESBRAVANDO O PROCESSO TEÓRICO E HISTÓRICO DESSA INTERCESSÃO

O lúdico se tornou a ferramenta educacional do século XXI, sendo então parte do desenvolvimento da educação e seu percurso histórico, entende-se que o mesmo deve acompanhar as mudanças da sociedade e uma dessas mudanças que vem ocorrendo são a criação de recursos tecnológicos. O lúdico e as novas tecnologias são instrumentos separados que devem se juntar para a melhoria da educação.

Sabendo disso, esse tópico tem como objetivo apresentar as diversas contribuições do lúdico para o desenvolvimento de capacidades na criança, salientando também o que alguns teóricos como Maluf (2003), Kraemer (2006), entre outros, dizem sobre o lúdico. Além de promover a compreensão do quão importante é o uso do lúdico junto com as novas tecnologias, falando um pouco sobre como essas tecnologias surgiram no meio educacional e como lúdico é importante para a construção de conhecimentos na educação infantil.

2.1 O LÚDICO: O QUE DIZEM OS TEÓRICOS

Na sociedade contemporânea, as tecnologias e o seu avanço têm provocado mudanças em todo contexto social. Conseqüentemente a educação também faz parte dessa transformação, principalmente na área da educação infantil, onde as brincadeiras tradicionais estão perdendo o seu lugar, sendo substituídos por brinquedos tecnológicos, televisores, computadores, entre outros.

Porém, nada está modificado por completo, o lúdico ainda está presente em grande parte das salas de aula e no decorrer da história, sabe-se que o mesmo na educação infantil, em grande parte, foi uma prática usada para entreter as crianças, uma atividade para passar o tempo, sendo vista como um momento de diversão, mas sem nenhuma contribuição intelectual, tornando-se então de suma importância o estudo aprofundado do assunto e a divulgação das diversas contribuições que o lúdico é capaz de desenvolver nos discentes.

O brincar faz parte da rotina de todas as crianças, elas brincam em casa, nas ruas e em vários outros locais e a partir do momento em que o brincar se torna parte da rotina de uma sala de aula podemos ver o quão importante é. O lúdico permite a interação do aluno com outros alunos, o tornando um ser social, possibilita também a interação do aluno com professor, permitindo assim ao docente acompanhar de perto a criança, podendo então observar o seu processo de aprendizagem e suas dificuldades, por esses e

outros motivos, o lúdico se tornou uma prática necessária na educação infantil, quanto mais jogos e brincadeiras mais a criança irá ter a possibilidade de desenvolver capacidades.

Brincadeira refere-se à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada: jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras: brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar: atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores (FRIEDMANN, 1996, p. 12).

O lúdico remete a jogos e brincadeiras, é uma atividade de entretenimento, que busca divertir e dar prazer. Na educação, o lúdico se torna uma ferramenta de grande importância, pois o mesmo permite a construção de saberes de uma maneira agradável, sendo então o lúdico um sinônimo de aprender.

A etimologia do vocábulo lúdico, surge do latim ludus que significa brincar ou jogar. Convém ressaltar que, na língua portuguesa, o termo lúdico é um adjetivo lusório, embora venha sendo utilizado sem justificativas gramaticais, como substantivo e tradução do francês jeu, do inglês play e do alemão Spiel. Assim, no intuito de tentar abranger os variados termos, existe o termo ludo e, modernamente, o neologismo lúdico ou ludicidade. (CARDOSO, 2008, p. 57)

O lúdico através dos anos vem se tornando uma ferramenta indispensável na educação infantil, pois o mesmo carrega consigo o poder de construir saberes e desenvolver capacidades em discentes. O brincar é parte da infância, ou seja, o mesmo é considerado uma prática da natureza da criança e por esse motivo ao ser explorado da forma correta pode se tornar um construtor de conhecimentos, tornando assim o processo de ensino aprendizagem possível.

Os professores, aos poucos, estão buscando informações e enriquecendo suas experiências para entender o brincar e como utilizá-lo para auxiliar na construção do aprendizado da criança. Quem trabalha na educação de crianças deve saber que podemos sempre desenvolver a motricidade, a atenção e a imaginação de uma criança brincando com ela. O lúdico é parceiro do professor (MALUF, 2003, p. 29).

O lúdico é o braço de apoio do professor e quanto mais os anos passam, mas é possível ver o nascer da parceria do docente com o brincar. Apesar de muitos estarem enferrujados e desgastados pelos vários anos em sala de aula, o professor deve buscar sempre inovar para que seja possível a construção de aprendizagem na criança e é através dessa inovação que o lúdico surge como uma peça fundamental na busca por meios que estimulem o discente a pensar e a aprender.

Na brincadeira de faz-de-conta se produz um tipo de comunicação rica em matizes e que possibilita às crianças indagar sobre o mundo e a si mesmas

e por à prova seus conhecimentos no uso interativo de objetos e conversações. Através das brincadeiras e outras atividades cotidianas que ocorrem nas instituições de Educação infantil, a criança aprende a assumir papéis diferentes e, ao se colocar no lugar do outro, aprende a coordenar seu comportamento com os de seus parceiros e a desenvolver habilidades variadas, construindo assim sua identidade, mostrando então o quão o lúdico é importante para a criança e o seu desenvolvimento.

3 CONHECENDO E CARACTERIZANDO O LÓCUS DA PESQUISA

Neste tópico partiremos da análise dos dados coletados na Escola Municipal Ernesto Ferreira – EMEF, localizada no município de Frutuoso Gomes, Veremos as contribuições e a utilização do brincar associado ao uso das TICs para o processo ensino e aprendizagem da criança e a sua compreensão sobre o mesmo como instrumento pedagógico. Nesse sentido, será analisada a concepção da professora a respeito do brincar como ferramenta para que o aluno adquira conhecimento.

Para desenvolvimento da pesquisa, utilizou-se a abordagem qualitativa, que segundo CHIZZOTTE (1991, pág. 61) a abordagem qualitativa de pesquisa deve decorrer nos casos em que “o pesquisador supõe que o mundo deriva da compreensão que as pessoas constroem no contato com a realidade nas diferentes interações humanas e sociais.” Foi imprescindível fazer observações no lócus da pesquisa, onde foi possível observar mais de perto as atividades rotineiras da sala de aula e de toda estrutura física interna e externa da escola, possibilitando assim uma compreensão da realidade e do fenômeno estudado.

Na realização da pesquisa recorremos a procedimentos como: Observação, entrevistas com perguntas abertas e semiestruturadas aplicada a professora colaboradora, com o objetivo de analisar a utilização do lúdico com as tecnologias na prática cotidiana de professores que atuam na Educação Infantil. Desse modo, realizam-se os procedimentos de análise dos questionamentos direcionados aos educadores da instituição.

Assim, na busca de construir dados no período da pesquisa de campo, utilizamos a metodologia do Estudo de Caso que segundo (GIL, 2010, p. 37) “[...] é encarado como delineamento mais adequado para a investigação de um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto real, onde os limites entre o fenômeno e o contexto não são claramente percebidos.” O Estudo de Caso permite o estudo e investigação de um caso específico, bem delimitado, contextualizando em tempo e lugar, possibilitando a busca mais minuciosa de informações. O

autor ainda acrescenta que o estudo de caso assume diferentes propósitos como:

- Explorar situações da vida real cujos limites não estão claramente definidos;
- Preservar o caráter unitário do objeto estudado;
- Descrever a situação do contexto em que está sendo feita determinada investigação;
- Formular hipóteses ou desenvolver teorias;
- Explicar as variáveis causais de determinado fenômeno em situações muito complexas que não possibilitam a utilização de levantamentos e experimentos. (GIL, 2010, p. 38).

O estudo de caso permite analisar uma situação singular, permitindo a exploração de uma situação na qual não se possam fazer interferências no sentido de manipular comportamentos. Além disso, pode explicar determinados fenômenos e descrever as situações vivenciadas, dando suporte para compreensão dos dados empíricos.

Assim, em face dessa compreensão, a pesquisa ora descrita é imprescindível, pois, vai muito além de quantificar dados, ela se preocupa com a realidade dos fenômenos estudados, procurando compreender os sujeitos envolvidos. Dessa forma levam em consideração todos os componentes da situação investigada, trabalhando com dados subjetivos, crenças, valores e opiniões. Permitindo assim, ao investigador a obtenção de uma visão mais ampla do fenômeno investigado.

4 A TECNOLOGIA DOMINA O LÚDICO OU O LÚDICO DOMINA A TECNOLOGIA: ANALISANDO OS DADOS COLETADOS

A seção a seguir abordará o resultado obtido durante a entrevista aplicada à professora partícipe, realizada no campo empírico da pesquisa, que tem como foco investigar como está sendo praticada a intercessão do lúdico com as novas tecnologias na Educação Infantil. Na intenção de analisar a partir de seu discurso o significado que a mesma atribui à criança. No decorrer das análises utilizaremos um nome fictício para nos referirmos a professora entrevistada, com intuito de manter seu anonimato: “Flora – professora da turma”. A entrevista foi norteadas pelas seguintes perguntas subjetivas, com suas respectivas respostas. E ao perguntar a referida professora, “o conceito de criança se modifica ao longo do tempo em decorrência de fatores de cunho político, econômico e social. Em sua opinião, como é vista a criança na atualidade? ”. Obtivemos as seguintes respostas:

Na minha opinião, a criança é vista como ser de direitos, onde a mesma precisa ter a liberdade de brincar, ser amada e cuidado, mas passar de ter tido avanços em nosso país em favor da mesma, nos deparamos ainda com crianças sendo maltratadas e violentadas, e assim é preocupante para nos professores, pois muitas vezes essa forma de serem tratados acaba afetando o comportamento da criança, passando em alguns casos a ser agressiva ou até mesmo outros fatores que de certa forma prejudica sua aprendizagem e desenvolvimento na sala de aula. (FLORA, 2017)

A professora Flora compreende que nos dias atuais a criança é tida como ser com especificidades próprias, sujeito com direitos e que isso nem sempre foi assim. Esse conceito foi ganho ao longo do percurso histórico.

[...] A criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. (BRASIL, 1998, p. 21)

Além de salientar que por muitas vezes a criança não tem o seu valor, acabando sendo maltratada, levando consequência para a vida toda. Sabendo que a criança é um ser em desenvolvimento e qualquer circunstância que ela passe irá contribuir para a sua personalidade, gerando tanto bons frutos, quanto maus. Como você conceitua o brincar na Educação Infantil?

O brincar na Educação Infantil é um momento que possibilita a criança a interagir com as outras, através do brincar a criança aprende alguns conceitos como o respeito, a autonomia, a socialização em grupos que são fundamentais para a formação da mesma. (FLORA, 2017).

Fica claro que a educadora compreende o valor das brincadeiras na Educação Infantil. Tendo consciência da importância da prática do brincar como ferramenta importante no processo de formação da criança. A professora compreende também algumas das capacidades que o brincar desenvolve na criança, a autonomia é uma delas. Conforme afirma Oliveira (2000, p. 19):

O brincar, por ser uma atividade livre que não inibe a fantasia, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribui para a não formação e até quebra de estruturas defensivas. Ao brincar de que é a mãe da boneca, por exemplo, a menina não apenas imita e se identifica com a figura materna, mas realmente vive intensamente a situação de poder gerar filhos, e de ser uma mãe boa, forte e confiável.

Portanto, o brincar é uma prática de suma importância para a formação da criança, pois a mesma contribuiu para o desenvolvimento de diversas capacidades. Por mais banal que seja a brincadeira, ela sempre contribuirá. Quais os tipos de brinquedos, brincadeiras e jogos que você utiliza dentro da sala de aula?

Utilizo bonecas, carrinhos, animais e etc. As brincadeiras são de roda, com massinha de modelar, entre outras. Para os jogos utilizo competições, caça-palavras, jogo da memória, boliche, além de outros”. (FLORA, 2017)

A professora Flora comenta que faz uso dos diversos brinquedos e jogos presentes na sala de aula durante o decorrer de toda semana. As crianças utilizam esses brinquedos tanto nas brincadeiras dirigidas como nas livres, permitindo às crianças a escolha das brincadeiras que desejam brincar, mas sempre com supervisão e orientações da professora. Tanto o jogo quanto as brincadeiras e os brinquedos são ferramentas importantíssima no processo de desenvolvimento da aprendizagem. Por isso, devem estar presentes no dia a dia da sala de aula, isto está de acordo com o documento oficial:

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. (BRASIL, 1998, p. 28.v.01)

É necessário que o professor conheça as regras dos jogos e das brincadeiras e saiba intervir no momento certo. Quanto mais diversificados forem os recursos lúdicos melhor, será para bom desenvolvimento das aprendizagens das crianças. Então foi perguntando como a mesma analisa o uso das Tics na Educação Infantil e a mesma relatou “Para mim é de grande importância, pois as crianças adoram, e por isso acaba melhorando o desenvolvimento das mesmas” (FLORA, 2017)

A professora salienta um dos grandes objetivos do uso dos Tics Educação Infantil que é estimular as crianças, para assim as ajudar no seu processo de desenvolvimento, promovendo então a construção de estratégias para que ao usar esse recurso, estimule a criança a aprender, tendo assim uma aprendizagem significativa.

As tecnologias se transformam em tecnologias da inteligência, ao se construírem enquanto ferramentas que auxiliam e configuram o pensamento, tendo nele, portanto, um papel constitutivo. Ao mesmo tempo,

(83) 3322.3222

contato@sinafro2018.com.br

www.sinafro2018.com.br

tornam-se metáforas, servindo como instrumentos do raciocínio, que ampliam e transformam as maneiras precedentes de pensar. Para o autor citado, as tecnologias agem na cognição de duas formas: (a) transformam a configuração da rede social de significação, cimentando novos agenciamentos, possibilitando novas pautas interativas de representação e de leitura do mundo; (b) permitem construções novas, constituindo-se em fonte de metáforas e analogias (MARASCHIN & AXT, 2005, p. 43).

As tecnologias se tornaram uma grande aliada da pedagogia, pois a mesma é contribui para efetiva ação do ensino aprendizagem. Dessa maneira, os Tics são de suma importância para a educação infantil, para o auxílio na construção de capacidades e aprendizados. Aos perguntarmos se a mesma acredita na intercessão do lúdico com a tecnologia em sala de aula na Educação Infantil, recebemos a seguinte resposta:

Sim, eu costumo usar o cinema, para apresentar uma historinha e depois realizar atividades lúdicas de acordo com a história, como teatro, danças, entre outros. Mas ainda é muito difícil, pois não são todas as escolas que possuem recursos tecnológicos que alcance a demanda, por exemplo, na creche que ensino só a uma televisão para todas as turmas, então temos que reversas. (FLORA, 2017)

É possível perceber na fala da professora que apesar de acreditar nessa intercessão, aponta algumas dificuldades que a mesma encontra ao usar o lúdico com a tecnologia, pois a falta de recursos e como a mesma nos fala, ao ter que reversas as poucos que tecnologias que possuem, acaba sendo difícil o uso das mesmas, tendo que separar um dia especial para fazer uso desses recursos na sala de aula. Bellonni (2001, Pag. 55) diz que: “A integração das inovações tecnológicas aos processos educacionais vai depender, então, da concepção de educação das novas gerações que fundamentam as ações e políticas do setor”. Todos que estão encarregados das políticas e ações educacionais devem ver o quão importante é o uso do Tic na Educação Infantil e buscar inserir o mesmo onde ainda não há, para que assim a tecnologia seja uma ferramenta educacional.

Em vista do exposto, pode-se compreender como o lúdico e as tecnologias estão vistas e utilizadas na Educação Infantil, mostrando também algumas das dificuldades, porém sempre salientando o quão importante é a intercessão do lúdico com a tecnologia.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho que se encerra, buscou compreender e destacar como as novas tecnologias inseridas nas escolas de educação infantil podem fortalecer



o aprendizado das crianças com o desenvolvimento das atividades lúdicas, através de uma pesquisa qualitativa na sala de aula da Educação Infantil na Creche Municipal Manoel Simplício da Silva localizada na cidade de João Dias-RN, buscando por fim responder a questões cotidianas na vida de profissionais da educação infantil, pois por muitas vezes nasce indagações sobre a eficácia e como deve ser utilizado o lúdico e as novas tecnologias.

O trabalho monográfico que se encerra, buscou compreender e destacar como as novas tecnologias inseridas nas escolas de educação infantil podem fortalecer o aprendizado das crianças com o desenvolvimento das atividades lúdicas, através de uma pesquisa qualitativa na sala de aula da Educação Infantil na Creche Municipal Manoel Simplício da Silva localizada na cidade de João Dias-RN, buscando por fim responder a questões cotidianas na vida de profissionais da educação infantil, pois por muitas vezes nasce indagações sobre a eficácia e como deve ser utilizado o lúdico e as novas tecnologias.

Constatamos por meio desta pesquisa o quanto as novas tecnologias precisam ser utilizadas junto ao lúdico, pois a junção desses dois métodos de ensino torna a aula um momento prazeroso de aprendizagem, que estimula a criança em seu processo de ensino e aprendizagem.

O trabalho de conclusão de curso veio para contribuir para a reflexão dos conhecimentos acerca da intercessão do lúdico com a tecnologia, os mesmos como sempre nos mostram suas diferentes contribuições, tornando a criança que brinca um ser que aprende.

Portanto, pesquisas dessa natureza, fortalecem a comunidade e aos profissionais que atuam ou atuarão na Educação Infantil, buscando sempre fomentar o uso das práticas dessa intercessão que julgamos de grande importância para o processo de ensino aprendizagem, o lúdico e a tecnologia.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 1998.

BELLONI, Maria Luiza. “**A integração das Tecnologias de Informação e Comunicação aos processos educacionais**. In.” BARRETO Raquel Goulart(Org.). *Tecnologias educacionais e educação a distância: avaliando políticas e práticas*. Rio de Janeiro: Quartet, 2001



BOCK, Ana Mercês Bahia. **Psicologia: uma introdução ao estudo de psicologia**. Ana Mercês Bahia Bock, Odair Furtado, Maria de Lourdes Trassi Teixeira. – 13. Ed. Reform. E ampl. – São Paulo : Sairava 2002.

BOMTEMPO, E; ANTUNHA, E. G; OLIVEIRA, Vera Barros de. **Brincando na escola, no hospital, na rua**. Rio de Janeiro: Wak, 2006. P 189

BORBA, A. M. **O cotidiano na educação infantil: A brincadeira como experiência de cultura**. Brasília, 2006.

CARDOSO, M. C. Baú de memórias: **representações de ludicidade de professores de educação infantil** /Programa Pós-Graduação- Mestrado em Educação/FACED/UFBA. – 2008. 170 f.

CHIZZOTTI, Antônio. **Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais**. São Paulo: Editora Vozes, 2008.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil**. 1.ed. – São Paulo: Moderna, 2012

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

KRAEMER, Maria Elisabeth Pereira. **Avaliação da aprendizagem como construção do saber**. 19/07/2006. FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003

MARASCHIN, Cleci e AXT, Margarete. **Acoplamento tecnológico e cognição**. In: VIGNERON, Jacques; OLIVEIRA, Vera Barros de (ORG). Sala de aula e tecnologias. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2005, p. 39-51.

MORAN, José Manuel. **Como ver televisão**. Leitura crítica dos meios de comunicação. São Paulo: Edições Paulinas, 1991.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SOMMERHALDER, Aline. (et.al) **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender**. 1. ed.-Curitiba,PR: CRV,2011.

VIGOTSKY L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**. In: VIGOTSKY L. S. A formação Social da mente. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.