



## Ludicidade, Tecnologia e o Processo Educativo por Meio das Atividades Educativas

### *Playfulness, Technology and the Educational Process Through Educational Activities*

**Michelle de Oliveira Ferreira da Silva**

*Universidad de La Integración de Las Américas*

**Alderlan Souza Cabral**

*Orientador Dr.*

**Resumo:** Este estudo é uma segunda descrição resumida de uma dissertação de mestrado desenvolvida para reconhecimento de títulos no Brasil, que traz como temática, Ludicidade, Tecnologia e o processo educativo por meio das atividades educativas. As atividades lúdicas são essenciais para o crescimento das crianças, contribuindo para a aprendizagem, a interação social e o bem-estar. Brincar, essa habilidade transforma o ambiente em um universo de imaginação e exploração, permitindo que os pequenos descubram e interajam de maneira criativa com o mundo. A presente obra tem como objetivo geral: Examinar as maneiras e métodos pelos quais a escola e os educadores podem proporcionar uma aprendizagem mais eficaz para as crianças da educação infantil, incorporando tecnologias e atividades lúdicas. O processo método lógico partiu de uma pesquisa descritiva interpretativa que realizar as análises de causa-efeito tendo como processo sequencial as amostragens dedutivas para dados comprobatórios da exploração dos fenômenos em profundidade, Creswell (2005). Adotou-se o enfoque qualitativo, a aplicabilidade do instrumento se deu para 10 professores de uma escola pública, que trabalham, com a educação infantil, a instituição fica localizada no Estado do Amazonas/Brasil. Os principais resultados apresentam que as brincadeiras, ou a natureza lúdica, é uma qualidade essencial da infância, na qual os pequenos empregam sua criatividade e imaginação para se relacionar com o ambiente ao seu redor. O ato de brincar serve como uma ferramenta eficaz para o aprendizado, proporcionando às crianças a oportunidade de investigar, desvendar e desenvolver saberes de maneira divertida e envolvente.

**Palavras-chave:** ludicidade; brincadeira de crianças; tecnologia.

**Abstract:** This study is a second summary description of a master's dissertation developed for recognition of titles in Brazil, which has as its theme, Playfulness, Technology and the educational process through educational activities. Playful activities are essential for children's growth, contributing to learning, social interaction and well-being. Playing, this ability, transforms the environment into a universe of imagination and exploration, allowing children to discover and interact creatively with the world. The present work has the general objective: To examine the ways and methods by which schools and educators can provide more effective learning for children in early childhood education, incorporating technologies and playful activities. The logical method process started from a descriptive interpretative research that carried out cause-effect analyses using the process sequential deductive sampling for supporting data on the exploration of phenomena in depth, Creswell (2005). If the qualitative approach was adopted, the instrument was applied to 10 teachers from a public school who work with early childhood education, the institution is located in the State of Amazonas/Brazil. The main results show that play, or the playful nature, is an essential quality of childhood, in which children use their creativity and imagination to relate to the environment

around them. The act of playing serves as an effective tool for learning, providing children with the opportunity to investigate, uncover and develop knowledge in a fun and engaging way.

**Keywords:** playfulness; children's play; technology.

## INTRODUÇÃO

O uso de práticas lúdicas é um método essencial para facilitar o aprendizado das crianças, especialmente aquelas que estão no ensino fundamental. Os jogos transmitem os conteúdos por meio de suas regras, permitindo que os alunos explorem o ambiente ao seu redor. Além disso, essas atividades oferecem uma vivência educativa que é tanto agradável quanto relevante, contribuindo para a aquisição de novos saberes. A presente obra tem como objetivo geral: Examinar as maneiras e métodos pelos quais a escola e os educadores podem proporcionar uma aprendizagem mais eficaz para as crianças da educação infantil, incorporando tecnologias e atividades lúdicas. As atividades lúdicas auxiliam na aquisição de conhecimento, no crescimento pessoal, social e cultural, contribui para o bem-estar emocional, propicia ambiente interno positivo, favorece o processo de socialização, comunicação, expressão e a edificação do saber.

A presente obra se justifica pois as brincadeiras de crianças por meio da ludicidade viabiliza um ambiente escolar mais eficaz, fazendo com que as crianças se sintam mais valorizadas e, conseqüentemente, melhorem seu desempenho acadêmico e social, o ato de brincar facilita a conexão entre os elementos da cultura e da natureza, o brincar como uma prática livre e espontânea, torna-se essencial para o crescimento físico, moral e cognitivo das crianças.

## TECNOLOGIA E LUDICIDADE MAIOR RENTABILIDADE NO ENSINO

A ludicidade, em conjunto com a tecnologia, constitui uma maneira inovadora de abordar o ensino e a aprendizagem, tornando esse processo mais interessante e prazeroso. Os recursos e plataformas tecnológicos adicionam uma nova dimensão ao lúdico, proporcionando experiências educativas que são mais dinâmicas e interativas. Santos relata que:

Ser lúdico, portanto significa usar mais o hemisfério direito do cérebro e, com isto dar uma nova dimensão à existência humana, baseado em novos valores e novas crenças que se fundamentam em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, o autoconhecimento, a arte do relacionamento, a cooperação, a imaginação e a nutrição da alma. É, por isso, que as descobertas científicas sobre a dinâmica cerebral foram importantes para o estudo da ludicidade como ciência (Santos, 2001).

As atividades lúdicas desempenham um papel essencial no crescimento da autonomia, na formação da identidade e na construção do imaginário infantil. Historicamente, a brincadeira e o jogo foram considerados apenas formas de entretenimento, desprovidas de valor educacional; no entanto, essa percepção evoluiu. Atualmente, pesquisas revelam que, diferente do que se acreditava anteriormente, esses momentos de diversão são ferramentas valiosas para o desenvolvimento infantil. Jogos e brincadeiras destacam-se como abrigos de aprendizado e progresso, tornando o lúdico um componente fundamental, pois suas contribuições são indiscutíveis em todas as idades, estimulando novas aquisições em áreas culturais, sociais, linguísticas e emocionais ao longo da vida.

A inserção da tecnologia no ensino da educação infantil desempenha um papel importante no crescimento das crianças, pois estimula e envolve os estudantes, tornando o ambiente escolar mais relevante e estreitando a relação entre alunos e professores.

Santos (1997), defende a importância da ludicidade, acreditando que é uma necessidade humana, assim como um professor, também respondeu de acordo com pensamento dos autores pois a ludicidade é um potencial humano. Já três dos entrevistados acreditam que ludicidade em sala de aula é brincar e desenvolver atividades que envolvam jogos, brincadeiras música dança.

A criança precisa aproveitar ao máximo atividades lúdicas e brincadeiras que tenham como objetivo a educação; a sociedade e os órgãos governamentais trabalharão para garantir a realização desse direito. Desde a infância, os estudantes se encontram em um contexto social repleto de tecnologias, como computadores, e smartphones. Eles assimilam, de forma natural, os costumes, comportamentos e competências que compõem sua identidade contemporânea. Por esse motivo, as instituições de ensino precisam incorporar a tecnologia nos recursos pedagógicos, criando um processo de aprendizado que reconhece e valoriza o ambiente em que os alunos estão inseridos.

Atualmente, observamos o progresso das tecnologias de informação e comunicação infiltrando-se no cotidiano das pessoas, visando simplificar tarefas que costumavam ser executadas à mão. Um novo dilema tem gerado diversas reflexões: as inovações tecnológicas que chegam aos lares antes mesmo das crianças ingressarem na escola levantam questões sobre os efeitos que esses recursos exercem sobre a educação, especialmente no que diz respeito à realização de atividades recreativas.

Dessa forma, a escola não pode ignorar essas transformações, precisando se adaptar a essa evolução e mudança do ser humano. É inegável a presença das tecnologias da informação e comunicação nos métodos de ensino. É essencial que as instituições de ensino estejam receptivas às alterações e ofereçam os recursos necessários para que as crianças aprendam de maneira integral, o que vai além da simples introdução de uma nova tecnologia ou ferramenta digital. Kishimoto relata que:

Toda criança que brinca se comporta como um poeta, pelo fato de criar um mundo só seu, ou, mais exatamente, por transpor as coisas do mundo em que vive para um universo em acordo com suas conveniências. O poeta age como criança que brinca: cria um mundo imaginário que leva muito a sério, isto, que dota de grandes qualidades de afetos, sem deixar de distingui-los claramente da realidade (Kishimoto, 2001).

A ludicidade representa uma realização que não depende de recursos materiais, mas sim da essência humana. Dentro de cada pessoa reside uma criança. Segundo o educador Moran (1991): “Educar é perceber mais as oportunidades do que as restrições”. Educar transcende o simples ato de ensinar; trata-se de abrir caminhos, incentivando o estudante a explorar e desenvolver seu próprio ambiente de aprendizado. As novas tecnologias devem ser vistas como parceiras no processo educacional, não como substitutas do educador.

As crianças encontram imenso prazer na aprendizagem, pois em nenhum instante esse processo parece monótono. Aprender é fundamental em suas vidas, ou melhor, é um aspecto central delas. Para elas, brincar é uma forma de aprender, e aprender é também uma forma de brincar.

O aspecto lúdico emergiu como uma ferramenta fundamental na educação do século XXI, integrando-se ao desenvolvimento do ensino e sua evolução histórica. É importante que esse aspecto acompanhe as transformações sociais, entre as quais se destaca o surgimento de recursos tecnológicos. Assim, o lúdico e as inovações tecnológicas são elementos distintos que precisam se unir para melhorar o processo educacional.

O aspecto lúdico refere-se a jogos e atividades recreativas, funcionando como uma forma de entretenimento que visa proporcionar diversão e satisfação. No contexto educacional, o lúdico se revela como uma ferramenta valiosa, pois possibilita a aquisição de conhecimentos de forma prazerosa, tornando o aprendizado uma experiência mais agradável.

Os recursos tecnológicos vêm se adentrando cada vez mais entre as relações do homem com o mundo e do aluno com a escola promovendo segmento social através dos instrumentos tecnológicos.

LEVY (1993), afirma que:

Novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo das telecomunicações e da informática. As relações entre os homens, o trabalho, a própria inteligência depende, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição, criação, aprendizagem são capturadas por uma informática mais avançada. Não se pode mais conceber a pesquisa científica sem uma aparelhagem mais complexa que redistribui as antigas divisões entre experiência e teoria ( Levy, 1993).

Nesse pensamento afirmado mostra que a escola e a prática pedagógica do professor precisam ser utilizadas nas mais diversas formas, usando a tecnologia

para facilitar e promover a aprendizagem dos educandos, construindo saberes e estando ele a serviço de uma educação. Maluf exemplifica que:

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).

O aspecto lúdico serve como um suporte essencial para os educadores, e com o passar do tempo, a colaboração entre o professor e as atividades de brincar se torna cada vez mais evidente. Embora muitos professores estejam fatigados após tantos anos de experiência em sala de aula, é importante que eles busquem sempre novas abordagens para promover a aprendizagem das crianças. É por meio dessa busca por inovação que o lúdico se revela uma ferramenta crucial, incentivando os alunos a refletir e a adquirir conhecimento.

O educador atua como um facilitador no ambiente escolar, criando um planejamento que incorpore jogos e atividades lúdicas, o que oferece chances de inclusão a todos os alunos. Um docente mencionou que as crianças têm chegado mais cedo às aulas, portanto, é fundamental respeitar o estágio de desenvolvimento de cada uma, priorizando o valor da infância.

Os professores terão a obrigação de oferecer atividades utilizando recursos apropriados que atendam aos interesses dos alunos, incluindo jogos digitais; supervisionar o uso e o tempo que as crianças passam no computador; fornecer assistência técnica; e intervir nas atividades que progressivamente ajudem as crianças a usar os computadores de maneira mais independente.

A atividade lúdica oferece diversas significações e papéis no crescimento de crianças e adolescentes. Ela promove a integração de suas necessidades, a conexão com o universo da fantasia, o avanço de seu raciocínio e o cuidado com um ciclo de transformação entre o pensamento e a realidade. Segundo Matos (2021), o caráter lúdico é uma ferramenta essencial na formação infantil, pois é por meio dele que a criança constrói seu conhecimento, saber e compreensão sobre o mundo.

As atividades lúdicas e os jogos desempenham um papel importante no desenvolvimento dos indivíduos, aprimorando suas habilidades em diversas áreas do saber de maneira criativa. Eles favorecem a realização de metas ao promover uma nova perspectiva sobre conceitos e metodologias no uso das abordagens educacionais, tornando-as mais interativas e aplicáveis. O lúdico é visto como forte base em relação a didática do ser humano com ele mesmo, com os outros e com o meio em que vive, no desenvolvimento de sua criação como sujeito torna-se um amparo educativo por distinguir a forma de aprender e de ensinar no ambiente escolar em que o educando está inserido, pois, a sua própria natureza pede um lugar tranquilo, rico em estímulo e possibilidade de manifestar, descobrir, interagir, e inter-relacionar-se com a atividade de ensino.

A eficácia do lúdico é fato, e sem dúvida essencial como recurso de amplificação e representação do conhecimento. O uso do lúdico nas aulas se confirma como uma atividade que ultrapassa as barreiras disciplinares, tornando capaz de atravessar as suas fronteiras e segue em direção a um aspecto interdisciplinar para compreender e alterar a realidade em benefício da melhoria da qualidade de ensino. Em relação ao papel do lúdico nas atividades didáticas, Machado (1995) argumenta que:

Quando se considera o papel do lúdico nas atividades didáticas, as dimensões lúdicas (em sentido restrito) e utilitárias (o lúdico serve para introduzir certos temas) se destacam. A primeira refere-se ao divertimento e a brincadeira, enquanto que a segunda trata dos resultados educativos a serem alcançados propriamente ditos.

Nesse panorama, recomenda-se estabelecer a educação lúdica com uma nova abordagem, solicitando a singularidade do conhecimento e, levando-a para a sala de aula de forma multidisciplinar, agregada à prática pedagógica. Deste modo, o lúdico torna-se um companheiro valioso, porque determina novas maneiras de pensar, interpretar, refletir com uma visão crítica, enfim, construir o conhecimento.

O ato de brincar estimula o uso da memória que ao entrar em ação se amplia e organiza o material a ser lembrado, tudo isto estar relacionado com aparecimento gradativos dos processos da linguagem que ao reorganizarem a vivência emocional e eleva a criança a um nível de processos psíquicos. Essas competências no aprendizado da matemática são essenciais.

A brincadeira, por ser uma atividade espontânea que estimula a imaginação, promove o desenvolvimento da autonomia infantil e ajuda na eliminação de barreiras defensivas. Quando uma menina brinca de ser a mãe da boneca, ela não apenas reproduz e se relaciona com a imagem da maternidade, mas também experimenta profundamente a vivência de ser capaz de ter filhos, assim como de ser uma mãe carinhosa, forte e digna de confiança.

Assim, a atividade lúdica é essencial para o crescimento da criança, pois desempenha um papel fundamental no aprimoramento de várias habilidades. Independentemente de sua simplicidade, o ato de brincar sempre trará benefícios.

A educação por meio de jogos e brincadeiras desempenha um papel fundamental na formação da criança, favorecendo um desenvolvimento saudável e um aprendizado contínuo. Ela se associa ao mais elevado ideal democrático, ao mesmo tempo em que busca uma produção de conhecimento significativa. Para sua efetividade, essa abordagem requer envolvimento autêntico, criativo, livre e crítico, incentivando a socialização e refletindo um forte compromisso com a mudança e melhoria do ambiente (Almeida, 2008).

Por meio dessas variações, o professor de matemática precisa reconhecer a relevância de adotar metodologias que envolvam a ludicidade. Assim, o educador organiza suas aulas de maneira que todos os alunos se sintam motivados e consigam aprender de forma prazerosa. Desse modo, cabe ao docente explorar estratégias variadas que permitam atingir os objetivos educacionais, utilizando o lúdico como uma ferramenta essencial.

Ao empregar a tecnologia, é possível formular questões, estimular o pensamento crítico, promover a reflexão e a experimentação, além de monitorar as crianças para compreender seu processo de aprendizado e evolução cognitiva.

A grande parte dos professores vê a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação como essencial para o aprendizado infantil, especialmente em disciplinas como matemática e língua portuguesa. Muitos educadores relatam benefícios significativos associados ao uso de ferramentas computacionais no desenvolvimento cognitivo e motor das crianças.

Atualmente, a tecnologia é amplamente utilizada no dia a dia das pessoas, abrangendo diversas finalidades como trabalho, lazer, comunicação e gestão de atividades pessoais.

As crianças se desenvolvem imersas em tecnologias como computadores, internet, videogames, tablets e smartphones, utilizando esses recursos para se divertir, adquirir conhecimento e se conectar com os outros. A linguagem digital integra suas rotinas e pode influenciar seus modos de pensar e suas formas de aprender.

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, 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 e Axt, 2005).

As inovações tecnológicas passaram a ser fundamentais para a pedagogia, pois desempenham um papel importante no processo de ensino e aprendizagem. Assim, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) são essenciais na educação infantil, ajudando no desenvolvimento de habilidades e conhecimentos. Ao questionarmos se acredita na integração entre o lúdico e a tecnologia nas salas de aula da Educação Infantil.

Segundo Friedmann (1996), “o jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras”, ou seja, para a autora o termo brincadeira se refere “a ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada”.

O jogo e a brincadeira além de possibilitar o desenvolvimento de habilidades físicas, morais, cognitivas, sociais e afetivas nas crianças, também possibilita o desenvolvimento de outras aprendizagens, sejam elas individual ou interagindo com o outro e com o mundo.

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando, está

executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo (Friedmann, 1996).

A autora afirma que as atividades lúdicas possibilitam a prática pedagógica e, que os jogos e brincadeiras permitem o aprendizado com seus pares e com o mundo. Interagir e socializar com o outro e com as coisas ao redor é dar possibilidades à criança de desenvolvimento físico, cognitivo e cultural.

A busca de conhecimento, o contato com o mundo, com outras pessoas, a interação social, afetiva e cultural, as experiências vividas e exploradas, a resolução de conflitos, são fundamentais ao aprendizado e a apropriação do conhecimento.

De acordo com a teoria de Vigotsky (2008), o papel do educador no processo de desenvolvimento da criança é fundamental. A ele cabe as instruções e orientações que estimulem o nível de desenvolvimento proximal, a fim de que avance nas suas funções mentais, sendo capaz de resolver situações mais complexas. Assim, a criança vai progredindo no seu processo de desenvolvimento.

O autor defende que não existe atividade lúdica sem que as regras estejam presentes embora que essas não apareçam de forma explícita e não sejam regras formalizadas.

## PROCESSO METODOLÓGICO

A presente pesquisa se deu em uma escola Pública localizada no Estado do Amazonas/Brasil. A instituição pesquisada focaliza-se na visão que a Educação é concebida como um processo por meio do qual o ser humano se desenvolve em sua interação com o outro, com o mundo e com o conhecimento acumulado pela humanidade, por sua cultura e contexto. Trata-se de um fenômeno histórico, complexo e incessante. Como enfatiza Paulo Freire: “Ninguém educa ninguém, ninguém se educa sozinho; os indivíduos se educam mutuamente, mediando suas experiências pelo mundo”.

A educação não deve ser vista como um mero ato de preenchimento de um vazio, pois não há espaço inexistente a ser ocupado, mas sim uma trajetória ilimitada, repleta de bifurcações e intercursos. A interação com o outro, com o mundo material e com o conhecimento acumulado oferece novos horizontes, sem garantir certezas, exceto a de que o educando deve se constituir enquanto ser humano. Assim, o indivíduo não é uma tábua em branco a ser preenchida, mas sim um ponto em constante expansão no infinito. Impedir essa expansão é limitar sua essência.

O estudo apresenta uma abordagem descritiva e interpretativa, focando nas análises de causa e efeito através de um processo sequencial que utiliza amostragens dedutivas para validar a exploração minuciosa dos fenômenos. Principalmente realizado em um contexto educacional, os significados serão extraídos das informações coletadas, garantindo precisão em seus resultados, conforme mencionado por Creswell (2005). Adotou-se o enfoque qualitativo que examina questões particulares e únicas, centrando-se em aspectos da realidade

que não são facilmente quantificáveis. Em termos diferentes, investiga o universo dos significados, intenções, desejos, crenças, valores e comportamentos. Esses fatores são vistos como componentes essenciais da realidade social, pois os indivíduos não se definem apenas por suas ações, mas também por sua capacidade de refletir sobre elas e interpretá-las dentro do contexto coletivo com os demais. A aplicabilidade do instrumento se deu para 10 professores que ministram aulas na educação infantil e que enfrentam dificuldades com o ensino-aprendizado e as inovações tecnológicas.

## ANÁLISE DOS RESULTADOS

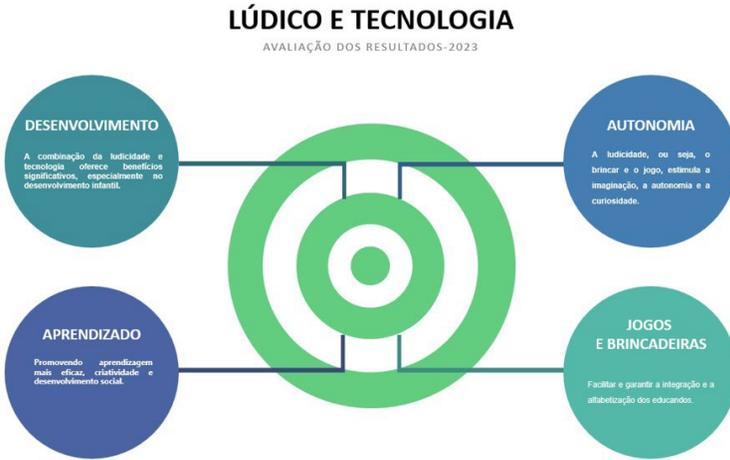
De acordo com Vigotsky, durante a brincadeira, a criança não se limita a realizar uma atividade simbólica, mas também se orienta por normas de comportamento. Por exemplo, ao brincar de “mamãe e filhinha”, duas crianças não atuam apenas como amigas, mas assumem os papéis de “mãe e filha”, refletindo comportamentos sociais que experimentam nesses papéis, e, assim, respeitando essas normas.

Nessas brincadeiras, as crianças estão internalizando, no dizer do autor, significados culturais que só são percebidos quando a criança brinca. Para Vigotsky (1988):

Os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sociocultural. Seus paradigmas para explicitar o jogo infantil localizam-se na filosofia marxista-leninista, que concebe o mundo como resultado de processos histórico sociais que alteram não só o modo de vida da sociedade, mas inclusive as formas de pensamento do ser humano. São os sistemas produtivos geradores de novos modos de vida, fatores que modificam o modo de pensar do homem. Dessa forma, toda conduta do ser humano, incluindo suas brincadeiras, é construída como resultado de processos sociais. Considerada a situação imaginária, a brincadeira de desempenho de papéis é conduta predominante a partir de 3 anos e resulta de influências sociais recebidas ao longo dos anos anteriores.

Assim, a atividade lúdica desempenha um papel fundamental na formação do indivíduo como parte da história e da sociedade. Brincar vai além de ser uma experiência prazerosa ou um meio de atender a desejos e necessidades infantis; é uma atividade essencial que promove o progresso de todas as habilidades que a criança adquirirá ao longo de sua vida.

Ao longo dos anos, encontramos diversas questões no campo educacional, como a aprendizagem infantil, a capacitação de docentes, a metodologia de ensino, os conteúdos curriculares e as políticas educacionais, entre outros aspectos que influenciam o ambiente escolar. Esses fatores têm sua origem em períodos anteriores e continuam a impactar o sistema educacional. Quando se perguntou aos professores quais eram os maiores benefícios do ensino por meio da ludicidade e tecnologia eles relataram que:



**Fonte: autoria própria, 2023.**

Este organograma foi extraído das falas dos entrevistados, que comprova de forma sucinta que as tecnologias e a ludicidade viabilizam maior rendimento no ensino aprendizagem.

O jogo e a brincadeira além de possibilitar o desenvolvimento de habilidades físicas, morais, cognitivas, sociais e afetivas nas crianças, também possibilita o desenvolvimento de outras aprendizagens, sejam elas individual ou interagindo com o outro e com o mundo.

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando, está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo (Friedmann, 1996).

A autora afirma que as atividades lúdicas possibilitam a prática pedagógica e, que os jogos e brincadeiras permitem o aprendizado com seus pares e com o mundo. Interagir e socializar com o outro e com as coisas ao redor é dar possibilidades à criança de desenvolvimento físico, cognitivo e cultural.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constatou-se por meio desta pesquisa, a importância da integração das novas tecnologias com o lúdico, uma combinação que transforma as aulas em experiências de aprendizado prazerosas, incentivando as crianças em seu desenvolvimento educacional.

Conforme um estudo conduzido com educadores, todos passaram a incorporar atividades lúdicas em suas aulas e consideram essencial a utilização do jogo nesse contexto. Acredita-se que por meio das brincadeiras é viável atrair a atenção e transmitir conhecimentos às crianças.

Assim, investigações desse caráter fortalecem a comunidade e os profissionais envolvidos na Educação Infantil, sempre buscando incentivar a adoção dessas práticas interativas, que consideramos fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem envolvendo tanto o lúdico quanto a tecnologia.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Língua Portuguesa e ludicidade: Ensinar brincando não é brincar de ensinar.**2008.
- CRESWELL, J. W. W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto.** 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo: a grande parte dos professores vê Moderna, 1996.
- LEVY, Edith. **Tecnologia educacional: Política, História e Proposta.** Porto Alegre: Artmed, 1993.
- 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.
- MACHADO, Edgar. **Reinventar a educação: abrir caminhos para a metamorfose da humanidade.** São Paulo: Palas Athena, 1995.
- MATTOS, K. R. C. D. **Base nacional comum curricular e o processo de construção do documento orientador curricular de Santa Maria/RS: da prescrição à indução de políticas educacionais.** 2021.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **A ludicidade como ciência.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos** 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- KISHIMOTO, Morchida Tizuko. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez, 2001.
- 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.
- VYGOTSKI, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alex N. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem.** 11. Ed. São Paulo: Ícone, 2008.