



UNICEPLAC
CENTRO UNIVERSITÁRIO

**Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos - UNICEPLAC Curso
de Pedagogia
Trabalho de Conclusão de Curso**

**O Desenvolvimento da Aprendizagem na Educação Infantil Através
do Uso da Ludicidade com a Tecnologia**

Gama-DF
2022

ROSIANNE MESQUITA DO AMARAL BORGES

**O Desenvolvimento da Aprendizagem na Educação Infantil Através
do Uso da Ludicidade com a Tecnologia**

Artigo apresentado como requisito para
conclusão do curso de Bacharelado em
Pedagogia pelo Centro Universitário do
Planalto Central Aparecido dos Santos –
Uniceplac.

Orientador: Prof. Dr. Osman Brás de Souto

Gama-DF

2022

ROSIANNE MESQUITA DO AMARAL BORGES

O Desenvolvimento da Aprendizagem na Educação Infantil Através do Uso da Ludicidade com a Tecnologia

Artigo apresentado como requisito para conclusão do curso de Bacharelado em Pedagogia pelo Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac.

Gama-DF, 02 de dezembro de 2022.

Banca Examinadora

Prof. Dr. Osman Brás de Souto
Orientador

Prof. Esp. Emanuella Telles
Examinador

Prof. Me. Dalmo Rodrigues
Examinador

O Desenvolvimento da Aprendizagem na Educação Infantil Através do Uso da Ludicidade com a Tecnologia

Rosianne Mesquita do Amaral Borges¹

Resumo:

O presente estudo aborda o tema desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil, associando ludicidade com tecnologia. Através de uma pesquisa bibliográfica qualitativa sobre autores que abordaram as duas temáticas é possível relacionar a aplicação dos recursos tecnológicos hoje existentes com a construção do conhecimento através do brincar ou jogar. Desta forma o objetivo da revisão bibliográfica aqui apresentada é ressaltar a utilização dos dois recursos e como a utilização conjunta dos mesmos pode proporcionar uma melhor aprendizagem no âmbito desta etapa da vida estudantil, auxiliando no desenvolvimento das habilidades visuoespaciais, raciocínio lógico, trabalhando a criatividade de maneira atrativa e construtiva, desenvolvendo a aprendizagem com a tecnologia de maneira lúdica, trazendo o aluno para dentro do mundo digital sem tirar o foco do aprender e das normas contidas na BNCC, que é um documento norteador para ofertar um melhor ensino.

Palavras-chave: 1º ludicidade; 2º tecnologia; 3º educação infantil.

Abstract:

The present study approaches the theme of learning development in early childhood education, associating playfulness with technology. Through a qualitative bibliographic research on authors who addressed the two themes, it is possible to relate the application of existing technological resources with the construction of knowledge through playing or playing. In this way, the objective of the bibliographic review presented here is to emphasize the use of both resources and how the joint use of them can provide a better learning within this stage of student life, helping in the development of visuospatial skills, logical reasoning, and working on the creativity of students. attractive and constructive way, developing learning with technology in a playful way, bringing the student into the digital world without taking the focus of learning and the norms contained in the BNCC, which is a guiding document to offer better teaching.

Keywords: 1º playfulness; 2º technology; 3º preschool education

¹Graduando (a) Rosianne Mesquita do Amaral Borges do Curso Pedagogia, do Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac. E-mail: rosiianne.borges@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

O desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil através do uso da ludicidade com a tecnologia, empregando elementos lúdicos e da informática como meios de auxílio do processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. Conforme Magalhães (2021), "As novas tecnologias e os jogos eletrônicos, direcionados a diferentes disciplinas, podem fazer com que os alunos aprendam a construir uma nova maneira de pensar, desenvolvendo seu intelecto para melhor absorver o conteúdo abordado".

A temática abordada em questão é discorrer de como a ludicidade juntamente com a tecnologia podem proporcionar um desenvolvimento de aprendizagem na educação infantil, tendo como justificativa explorar ferramentas do cotidiano dos próprios alunos.

O trabalho a ser apresentado teve como objetivo pesquisar a utilização da ludicidade em conjunto com ferramentas tecnológicas no desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil, buscando a comprovação de como tais métodos podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem de maneira significativa nesta etapa da educação.

Podendo ser trabalhado de diversas formas, o processo de aprendizagem na educação infantil será abordado sobre a perspectiva da utilização de tecnologias, de interatividade digital e da ludicidade para desenvolver na criança um pensamento cognitivo, uma maior interação social e o estímulo de sua criatividade. "Entretanto, os métodos lúdicos não precisam excluir totalmente as formas tradicionais de ensino. Uma combinação entre ambas pode ser capaz de oferecer um processo de ensino-aprendizagem mais significativo e de maior qualidade". Harada (2020)

Atualmente, pode ser observado que o termo lúdico ainda é muito ligado a jogos e brincadeiras, porém ele está cada vez mais relacionado à aplicação de meios de interatividade, os quais pode-se inserir ferramentas que possibilitam a criança manipular e aprender diversas atividades, através de mídias digitais que contribuem para o desenvolvimento de habilidades motoras e visuoespaciais.

As novas ferramentas tecnológicas facilitam não somente o acesso a novos conhecimentos, mas proporcionam ao profissional da educação uma partilha de conhecimentos de forma mais acessível, transformando o ensino em algo atrativo. A abordagem do tema é necessária nos dias atuais, já que a tecnologia se faz presente na vida de todas as pessoas desde a infância.

O auxílio da tecnologia favorece uma interação maior juntamente com a ludicidade,

proporcionando à criança uma vivência com a realidade apresentada e o mundo virtual. De acordo com Vygotsky (1993), “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva”. Conforme o autor, a criança comporta-se de forma mais interessada brincando do que nas atividades da vida real, e essa situação imaginária pode ser simulada em meios interativos fazendo o uso de computadores, tablets, celulares e componentes tecnológicos que utilizam essa capacidade de insubordinação às regras da aprendizagem convencional. Sendo assim, a questão é, como utilizar ferramentas tecnológicas no processo do desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil através do uso da ludicidade?

O seguinte trabalho apresenta em sua estrutura, resumo, abstract, introdução, revisão de literatura, procedimento metodológico, apresentação e análise dos dados, considerações finais, referência e agradecimentos.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Ludicidade com a tecnologia

A etimologia da palavra lúdico vem do latim "ludus", e significa brincar ou jogar, é um adjetivo masculino que também remete à divertimento. O lúdico como recurso de aplicação de conteúdos na educação infantil, tem como objetivo proporcionar de forma divertida o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras e a memorização de atividades de maneira mais prazerosa, permitindo tanto educador e educando através do seu imaginário construir a aprendizagem. Como citado por Vygotsky (1987):

A brincadeira auxilia na criatividade, na imaginação e na fantasia que interagem para a construção de novas possibilidades e interpretações, auxiliando nas construções sociais das crianças com os adultos. O trabalho com o lúdico na educação infantil, parte da necessidade de se pensar a educação escolar como processo de reconstrução do conhecimento, proporcionando ao aluno atuar de forma crítica mediante aprendizagens significativas (VYGOTSKY, 1987, p. 35).

A utilização da tecnologia se faz presente na vida das crianças antes mesmo de estarem convivendo em um ambiente escolar, durante o processo de ensino e aprendizagem na educação, desenvolvendo habilidades necessárias para manusear ferramentas tecnológicas. É perceptível que as crianças estão cada dia mais imersas no universo tecnológico, e a utilização da tecnologia na educação infantil deve complementar a qualidade do aprendizado, despertando curiosidade, estímulo, desenvolvimento motor e a linguagem. A adequação dos ambientes

escolares se faz necessária para tal aplicação de conteúdo, como relata Kishimoto:

Enquanto professores participantes de conjuntos de comunicações de várias origens nas quais se encontram os alunos podemos nos perguntar: com que finalidades emancipatórias sobre a vida no mundo contemporâneo, como e com que saberes práticos e teóricos já atuamos como professores comunicadores, incluindo a recepção ativa infantil com mídias? Essas práticas podem ser aperfeiçoadas? Como e por quê? Conhecemos as formas e conteúdos das mídias preferidas pelas crianças? Com que práticas e teorias trabalhamos na educação infantil quando se trata de participar da produção social da comunicação com mídias sobre brincadeiras e brinquedos? (KISHIMOTO, 2017, p.162)

Os alunos da educação infantil, estão imersos em uma sociedade na qual recursos tecnológicos fazem parte de sua rotina de maneira natural. Dessa forma as escolas precisam trabalhar no processo de ensino e aprendizagem o uso da tecnologia em sua rotina escolar.

A BNCC (Base Comum Curricular) busca incentivar e atualizar os processos educacionais e práticas pedagógicas, tendo como objetivo formar as habilidades e competências adequadas ao século XXI. Dentre as dez competências determinadas na BNCC, duas delas devem ser trabalhadas ao longo de toda a educação básica pelos alunos:

Competência 4: Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual- motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência 5: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2018, p.11)

2.2 Processo de ensino-aprendizagem na educação infantil

O processo de aprendizagem na educação infantil ocorre por meio de estratégias elaboradas pela equipe pedagógica estabelecendo meios que trabalhem todos os aspectos responsáveis pelo desenvolvimento da aprendizagem da criança. “Na Educação Infantil, a utilização de jogos e brincadeiras em aulas, possibilita compreender o desenvolvimento da criança pela forma e pela linguagem lúdica específicas da infância”. Duarte e Mota (2021)

As crianças desde a educação infantil são estimuladas a valorizar as práticas adquiridas em cada ação trabalhada com o lúdico em conjunto com a tecnologia, despertando habilidades como, desenvolvimento afetivo e social, desenvolvimento de aspectos cognitivos, desenvolvimento da coordenação motora fina e ampla e desenvolvimento da linguagem. Drummond (2021) explica que, “O uso da tecnologia como aliada do processo educacional estimula o desenvolvimento de competências importantes para o crescimento dos pequenos”.

O objetivo de aliar a ludicidade em conjunto com a tecnologia é de proporcionar uma melhor interação dessas crianças com o mundo digital que está a sua volta, mesmo sem saber ler e escrever, pois a tecnologia permite essa abrangência na educação infantil.

2.3 Desenvolvimento de habilidades motoras e visuoespaciais

Ainda que as crianças sejam estimuladas desde pequenas a brincarem com blocos, brinquedos que montam e se desmontam ou de encaixes para desenvolverem habilidades motoras, esses também auxiliam no progresso do raciocínio espacial, ou seja, na capacidade de estabelecer raciocínio lógico através de um estímulo visual. Como citado por Carnieli em seu livro sobre habilidades visuoespaciais:

Além da identificação e interpretação dos estímulos, as habilidades visuoespaciais estão relacionadas à retenção e à manipulação de representações mentais. Assim, são partes integrantes do sistema de memória operacional, que consiste na capacidade de apreender as informações por um breve período, para posterior processamento da memória e formulação de resposta. (CARNIELI,2021, p.12)

A idade da criança é um fator que afeta o desenvolvimento do pensamento criativo e da educação digital, por isso, os jogos possuem um grande potencial na formação da inteligência espacial e da memorização, podendo ser introduzidos na educação infantil através de dispositivos eletroeletrônicos, os quais, a cada faixa etária as crianças tenham um maior cuidado no manuseio, até mesmo para se evitar um acidente ou um prejuízo patrimonial.

Através do uso de tablets, microcomputadores ou celulares, pode-se ter acesso a jogos educativos digitais bastante atraentes às crianças, sendo capazes de mobilizá-las a aprender ativamente e produzir pensamentos e comportamentos criativos, pois os mesmos são em sua maioria satisfatoriamente viáveis e possuem cores chamativas, músicas e elementos visuais que despertam a vontade de interação, motivação e imaginação das crianças.

2.4 Ferramentas tecnológicas no processo do desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil

A educação infantil é uma etapa de ensino considerada como uma fase de grande importância para o desenvolvimento da criança, pois é nesse momento em que a mesma adquire vivências interativas para estimular seu desenvolvimento e autonomia, tornando-a ativa no processo de ensino-aprendizagem. Desta forma Gomes et al. (2020) relata que, “Se as Tecnologias são as novas formas de comunicação e expansão ao nível da atualidade, a escola não pode estar alheia ao avanço da sociedade ao nível dos meios de comunicação”.

As ferramentas tecnológicas elaboradas para auxiliar no processo de desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil, permitem que o professor em sala de aula conduza atividades muito mais interativas e participativas. Podendo fazer uso de leituras online, vídeos interativos em aula, utilizar jogos de games educativos despertando na criança a curiosidade do aprender brincando. Conforme Ferreira:

A tecnologia na educação infantil ajuda a despertar a curiosidade no aluno por meio de exercícios de estratégia e imaginação, aumentando seu interesse pelas atividades. As crianças se sentem naturalmente atraídas por histórias, vídeos e jogos. Então por que não os usar a favor da educação? Só não podemos esquecer que a tecnologia na educação infantil deve ser utilizada para colaborar com o aprendizado, e que ela não pode jamais substituir as tradicionais brincadeiras, as atividades físicas, o contato com a natureza e as interações sociais tão importantes para o desenvolvimento das crianças. (FERREIRA, 2022)

3 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

O presente artigo, aborda uma fundamentação teórica, por intermédio de uma revisão bibliográfica utilizando-se de uma pesquisa qualitativa sobre o tema: “O Desenvolvimento da Aprendizagem na Educação Infantil Através do Uso da Ludicidade com a Tecnologia”, tendo como finalidade associar recursos lúdicos com os meios tecnológicos que possam contribuir para um desenvolvimento da aprendizagem na etapa da educação infantil. Gil

(2021, p.16) “O que se pretende com a pesquisa qualitativa é compreender como as pessoas interpretam suas experiências, constroem seus mundos e atribuem significado a suas experiências”.

Desta forma o artigo apresenta através de um estudo qualitativo de informações coletadas, compreender e descrever como as ferramentas tecnológicas podem auxiliar no crescimento do pensamento criativo, no aumento das capacidades visuoespaciais das crianças da faixa etária da educação infantil e como as mesmas utilizam a temática lúdica para absorverem conteúdos e ao mesmo tempo sentir-se atraídas pelo aprender.

Na elaboração do trabalho foram utilizados alguns critérios de inclusão de dados para análise, buscando conteúdos referentes ao tema abordado em fontes confiáveis e que contemplassem as palavras chaves: ludicidade, tecnologia, processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, desenvolvimento de habilidades motoras e visuoespaciais e ferramentas tecnológicas.

As informações utilizadas para elaboração deste, foram extraídas das seguintes fontes: Ministério da Educação, Base Nacional Comum Curricular (MEC), Livro Habilidades Visuoespaciais, Praxias e Gnosias: Aspectos Teóricos e Instrumentos de Avaliação, Revista Educação Pública, Revista Ibra Educacional, plataformas digitais como: *google acadêmico*, artigos e monografias recentes (prazo de 5 anos de publicação). O seguinte trabalho traz alguns descritores colaborando para uma melhor análise como, Carnieli (2021), Duarte (2021), Drummond (2021), Ferreira (2022), Gomes (2020), Harada (2020), Kishimoto (2017), Magalhães (2021), Vygotsky (1987) e Vygotsky (1993), buscando informações sobre utilização da ludicidade com a tecnologia em sala de aula para desenvolver um estudo sobre o tema: “O desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil através do uso da ludicidade com a tecnologia”. Fazendo o uso de critérios de exclusão para materiais publicados em blogs, sites não confiáveis e trabalhos que não apresentassem conteúdo de forma correta.

O presente artigo foi elaborado entre agosto de 2022 e novembro do ano de 2022, tendo como aprofundamento pesquisas relacionadas ao assunto apresentado, podendo propor sugestões que permitam uma melhoria na qualidade da educação ofertada, fazendo uso do lúdico com a tecnologia, sem ocasionar um déficit no desenvolvimento das crianças inseridas na educação infantil.

Em conformidade com os materiais coletados, foi feita uma triagem sobre quais poderiam ser utilizados, através de leituras que abordassem o tema com suas palavras chaves para elaboração deste. Em seguida deu-se início a elaboração do artigo que foi organizado por tópicos que estimulou a pesquisa de uma revisão bibliográfica com estudo qualitativo.

4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Trabalhar o desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil através do uso da ludicidade com a tecnologia, traz diferentes conceitos sobre tais metodologias e sua execução. Vygotsky (1993) explica em uma de suas falas, que através do uso do brinquedo a criança adquire conhecimentos de agir e aprender cognitivamente. Harada (2020) mostra como se faz importante a junção da tecnologia com o lúdico e pode oferecer uma melhor desenvoltura no processo de ensino-aprendizagem. Magalhães (2021), relata como as novas tecnologias têm auxiliado em diferentes disciplinas, permitindo aos alunos construir e aprender diversas maneiras de pensar promovendo uma melhor absorção dos conteúdos trabalhados em aula.

Vygotsky (1987), relata que é através da criatividade na brincadeira, que a criança trabalha a imaginação e sua fantasia, na interação da construção de sua vida social com as pessoas adultas. Esse trabalho lúdico dentro da educação infantil, se faz necessário para que a criança adquira conhecimentos essenciais para sua atuação no seu processo de reconstrução diante de suas aprendizagens significativas na educação escolar.

Kishimoto (2017) afirma que os professores que atuam na educação infantil, devem ter domínio e a prática sobre as mídias de comunicação, fazendo o uso juntamente com as brincadeiras e brinquedos. Possuir tal prática, permite ao professor trabalhar com as crianças a sua recepção com as mídias e se tornar um profissional comunicador, utilizando de diferentes recursos para realizar uma aula atrativa.

Segundo a BNCC (2018) em suas competências 4 e 5, ressalta a importância de utilizar diferentes linguagens verbais e orais, bem como as tecnologias digitais, em favor do desenvolvimento dessas crianças. Duarte e Mota (2021) consideram que o jogo e a brincadeira na educação infantil, faz com que a criança possua um desenvolvimento através da forma lúdica com tudo que faz parte de sua infância. Drummond (2021) afirma que a tecnologia sendo aliada ao processo de ensino-aprendizagem, faz com

que o indivíduo tenha um desenvolvimento de diversas competências que auxilia no crescimento desses.

De acordo com Carnieli (2021) trabalhar com as crianças da educação infantil, habilidades visuoespaciais proporciona uma identificação, interpretação, retenção e manipulação de funções mentais. Dessa forma é importante estimular as áreas de informações do sistema de memória operacional de cada criança, para ofertar a aprendizagem por período breve, possuindo um processamento de memória com formulação de resposta. Gomes et al. (2020) mostra que, as tecnologias são novos meios de comunicação na atualidade, porém a escola não deve estar excluída a exercer tais níveis dessa evolução digital em seu meio.

Ferreira (2022) descreve como a tecnologia é uma aliada na educação infantil, despertando nas crianças curiosidades através de exercícios que fazem uso da imaginação, gerando interesse em participar cada vez mais das atividades propostas nessa área. Para que as crianças se sintam atraídas de forma natural a participar da aula pode-se fazer uso da tecnologia por meio de jogos, vídeos e histórias, sem deixar que as ferramentas tecnológicas substituam as brincadeiras tradicionais, pois as mesmas trazem consigo interações sociais muito importantes para o seu desenvolvimento.

As argumentações apresentadas pelos autores mostram que, a tecnologia e a ludicidade dentro do desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil, ocorre a passos lentos, pois nos deparamos com situações em que o professor não tem domínio sobre a tecnologia e prefere utilizar de meios não atrativos. Em contrapartida é possível observar como o uso da tecnologia com a ludicidade, favorece o desenvolvimento do ensino aprendizagem de forma significativa sem desfavorecer a utilização de brincadeiras tradicionais, que exercem seu papel de forma inclusiva entre as crianças que estão vivenciando a educação infantil.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término deste estudo, identificou-se que no processo de ensino aprendizagem, a principal questão levantada, é a utilização dos recursos disponíveis por meio das ferramentas tecnológicas, juntamente com os benefícios da aplicação de elementos lúdicos, contribuindo para que o aluno possa desenvolver habilidades visuoespaciais e de pensamento criativo, dentro da esfera da educação infantil.

Através da pesquisa realizada dos autores competentes ao assunto, concluiu-se que a tecnologia é uma aliada no desenvolvimento da aprendizagem juntamente com a ludicidade, desde que o profissional da educação tenha domínio sobre como manusear a ludicidade com tais tecnologias para, aprimorar o desenvolvimento da aprendizagem de seus alunos, tanto em sala de aula como no seu cotidiano. A falta de capacitação e acompanhamento da evolução tecnológica, faz com que, grande parte dos profissionais se tornem retrógrados, pois não almejam uma melhor atuação no cenário educacional, preferindo fazer uso de métodos repetitivos para trabalhar em sala de aula.

Desta forma é possível concluir que, na educação infantil a ludicidade com a tecnologia permitem que nessa etapa da educação os alunos adquiram conhecimentos necessários para alcançar uma aprendizagem significativa em seu desenvolvimento. Entretanto os professores deveriam estar melhor preparados para fazer em sala de aula, a junção da ludicidade com a tecnologia, permitindo a seus alunos conviver com tudo que está a sua volta e aprender com as práticas novas que surgem na atualidade.

O presente artigo tem sugestões para uma melhoria na educação infantil, podendo exercer com qualidade no ensino ofertado de forma lúdica e tecnológica, sendo possível identificar a melhor forma de preparar aulas dinâmicas sem descumprir com sua grade curricular. É perceptível que tais estudos sejam explorados para uma educação com maior qualidade e de forma abrangente a todos alunos inseridos na rede de ensino e que haja estudos futuros abordando esta temática, sem deixar que a tecnologia tome o lugar do professor.

REFERÊNCIAS

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

Disponível em:

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_sit_e.pdf.

Acesso em: 07 set. 2022.

CARNIELI, A. M. **Habilidades visuoespaciais, praxias e gnosias: aspectos teóricos e instrumentos de avaliação.** Editora Saraiva, 2021. 9786553560451. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553560451/>. Acesso em: 15 set. 2022

DUARTE, Juli Rodrigues; MOTA, Edimilson Antônio. **O lúdico no processo de Aprendizagem na Educação Infantil.** *Revista Educação Pública*, v. 21, nº 15, 27 de abril de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/15/o-ludico-no-processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil>. Acesso em: 07 set. 2022.

DRUMMOND, Kelly. 5 Ideias Para Usar a Tecnologia na Educação Infantil. Somos Educação, 2021. Disponível em : <https://www.somoseducacao.com.br/ideias-para-usar-a-tecnologia-na-educacao-infantil/> . Acesso em: 07 set. 2022.

FERREIRA, Felipe. **Tecnologia na educação infantil: como as escolas devem lidar?** PROESC, 2022. Disponível em : <https://www.proesc.com/blog/tecnologia-na-educacao-infantil-como-as-escolas-devem-lidar/> . Acesso em: 11 set.2022.

GIL, Antonio C. **Como Fazer Pesquisa Qualitativa.** Grupo GEN, 2021. E-book. ISBN 9786559770496. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559770496/>.

Acesso em: 02 out. 2022.

GOMES, E. da P. M.; SILVA, R. de J. F.; DUTRA, M. **Tecnologia como uma ferramenta no processo de ensino e aprendizagem.** Periódico IBRA, [S. l.], v. 1, n. 01, p. 4–27, 2020. Disponível em:

<https://revista.ibraeducacional.com.br/index.php/ibra/article/view/3> Acesso em:

23 set. 2022.

HARADA, Eduardo. O ensino lúdico infantil pode ser tecnológico; entenda como. Tecmundo, 2020. Disponível em:

<https://www.tecmundo.com.br/produto/177383-ensino-ludico-tecnologico-entenda.htm>.

Acesso em: 05 set.2022.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** Editora Cortez, 2017.

Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788524925702/pageid/162>. Acesso em:

05 set. 2022.

MAGALHÃES, Ingrid. **Lúdico nos Processos de Ensino-Aprendizagem da Educação Infantil**. Universidade de Brasília Faculdade de Educação; Curso Pedagogia, Brasília, 26abr.2021.Disponível : https://bdm.unb.br/bitstream/10483/28702/1/2021_IngridAlvesDeMagalhaes_tcc.pdf. Acesso em: 28 ago. 2022.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod_resource/content/2/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf. Acesso em: 07 set. 2022.

VYGOTSKY, L.S. (1993) **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes. Disponível em: <http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/vigo.pdf>. Acesso em: 25 ago.2022.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer a coordenação do curso de Pedagogia da Uniceplac, ao meu orientador Prof. Dr. Osmam Brás de Souto, que não mediu esforços ao me orientar de uma forma bem humana e solícita, não poderia deixar de agradecer ao professor Dalmo Rodrigues por ter sido um grande incentivador na minha trajetória acadêmica, meu Grupo Firmeza que sempre foi alicerce em todos os momentos percorridos por esses 4 anos, a minha família e em especial ao meu esposo Wesley, que além do extraordinário apoio, sempre esteve ao meu lado me apoiando e fortalecendo meus conhecimentos em cada semestre finalizado. Gratidão a Deus por permitir que chegasse ao fim do curso com uma vontade maior de buscar conhecimentos e se tornar uma profissional diferenciada na educação, e tudo isso foi possível porque minhas filhas fizeram com que enxergasse a importância de estar se atualizando a cada momento da minha vida acadêmica. Sem mais delongas só tenho a agradecer por tudo que consegui evoluir e pela minha base forte que é Wesley, Anna Luíza e Catarina, por vocês sou capaz de superar o que nem imaginaria.