

DESAFIOS ENFRENTADOS PELO GESTOR ESCOLAR PARA ALIAR LUDICIDADE E TECNONOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Rosimere Medeiros Leôncio da Silva

E-mail: professora.rosemere@hotmail.com

Endereço lattes: <http://lattes.cnpq.br/7135556058421419>

Susane Isabelle dos Santos

E-mail: susane.isabelle29@gmail.com

Endereço lattes: <http://lattes.cnpq.br/7047560466731783>

Pablo Marlon Medeiros da Silva

E-mail: pablo_marlon17@hotmail.com

Endereço lattes: <http://lattes.cnpq.br/2530048436665066>

RESUMO

O presente artigo tem por objetivo analisar os desafios enfrentados pelo gestor escolar na educação infantil ao aliar ludicidade e tecnologias digitais. Ao decorrer do trabalho foi descrito um pouco sobre a educação infantil, a ludicidade dentro do ambiente escolar; e as tecnologias digitais na educação infantil. Além disso, foram mostrados os desafios que os gestores escolares têm enfrentado ao inserir a ludicidade e as tecnologias digitais nessa modalidade de ensino. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica descritiva com o objetivo de conhecer melhor o tema e descrevê-la. Na conclusão foi evidenciado que o gestor escolar precisa estar atento tanto aos aspectos técnicos quanto pedagógicos de uma escola. Além disso, foi possível identificar alguns desafios a serem enfrentados em seu exercício profissional, entre eles, o fato de muitas escolas não possuírem um ambiente adequado para a utilização das tecnologias digitais; bem como ausência de professores capacitados, visto que muitos apresentarem deficiências em utilizar as novas tecnologias, necessitando assim, receber em caráter emergencial formação continuada nesse contexto. Ao fim desse estudo foi ofertada a todos os leitores deste trabalho uma sugestão para futuras pesquisas.

Palavras-chave: Educação infantil. Gestor escolar. Ludicidade. Tecnologias digitais.

INTRODUÇÃO

A escola ao adotar diferentes metodologias, faz-se necessário ter em mente um conjunto de considerações fundamentais para o sucesso do processo educativo, destacando-se:

o nível de desenvolvimento e maturidade emocional dos alunos, os conteúdos curriculares, os contextos, as condições técnicas e materiais e as competências do professor. Além disso, é crucial saber como de fato ocorre a aprendizagem (MOURA, 2021).

A formação de identidade da criança é desenvolvida por meio de experiências vividas de forma gradativa, esse processo pode ser desempenhado com o auxílio do brincar, uma vez que por meio dele é possível alcançar conquistas no desenvolvimento da criança (ROCHA, 2017). Aliado a isso, encontra-se as tecnologias digitais as quais podem ser utilizadas como estratégias pedagógicas e, assim, contribuirão com o surgimento de novos conhecimentos e habilidades (ALMEIRA; CORDEIRO; PALMEIRA, 2020).

Infere-se que o aspecto lúdico faz parte do universo das crianças, assim como as tecnologias digitais, uma vez que o brincar é inerente ao universo infantil e essa geração está crescendo dentro da era digital, logo é inteligente aliar esses dois construtos na educação infantil a fim de que haja contribuições na aprendizagem dos alunos bem como efetividade nas práticas docentes dos professores. Contudo, ao inserir esses fenômenos na escola o gestor pode se deparar com alguns desafios.

Partindo desse contexto supracitado, estabeleceu-se a seguinte pergunta de pesquisa: Quais os desafios do gestor escolar ao aliar ludicidade e tecnologias digitais na educação infantil? E para responder essa pergunta, foi elaborado um objetivo geral, saber: analisar os desafios enfrentados pelo gestor escolar na educação infantil a aliar ludicidade e tecnologias digitais. E para atender esse objetivo, foram escolhidos três objetivos específicos: Compreender ludicidade no ambiente escolar; Descrever as tecnologias digitais; Identificar os desafios enfrentados pelos gestores ao aliar ludicidade e as tecnologias digitais na educação infantil.

Assim, essa pesquisa se justifica pela relevância dessa temática ao abordar aspectos que são essenciais para modalidade de ensino infantil, em especial por estar relacionado ludicidade e tecnologias digitais, aspectos esses que contribuem sobremaneira para a aprendizagem da criança. Além disso, a relevância também se evidencia pelo fato de abordar os desafios que os gestores das escolas terão que enfrentar para que o ambiente escolar esteja acessível, dinâmico e emancipador.

A estrutura de trabalho está formada por itens, comportando a seguinte estrutura: inicialmente apresenta-se a introdução contendo o tema do trabalho, de modo que se expressa

a pergunta de pesquisa, os objetivos (geral e específicos), e a justificativa. Em seguida é abordada a metodologia. Dando continuidade encontra-se o referencial teórico, contendo em seu primeiro item o contexto da educação infantil; segundo item a ludicidade no ambiente escolar; terceiro item as tecnologias digitais, e já o quarto item traz os desafios do gestor escolar ao aliar ludicidade e tecnologias na educação infantil. Na sequência, por sua vez, as considerações finais e o trabalho é encerrado com as referências bibliográficas.

METODOLOGIA

Todo trabalho acadêmico precisa ser estruturado com uma metodologia, ou seja, o delineamento que o corpo do trabalho será construído. Para a concretização deste trabalho foi feita uma pesquisa bibliográfica, de abordagem. A pesquisa bibliográfica diz respeito a estudos já publicados em jornais, revistas, livros, periódicos, entre outras fontes (GIL, 2017).

Já a pesquisa qualitativa busca compreender e interpretar a lógica interna dos participantes que estão sendo estudados, conferindo-lhes o conhecimento de sua verdade, além de despertar a compreensão, a descrição e a análise da realidade por meio do desempenho das relações sociais (TAQUETTE; MINAYO, 2015).

No que diz respeito à técnica optou-se por uma pesquisa exploratória descritiva. Para Gil (2017), a pesquisa exploratória proporciona uma maior proximidade com o construto que se investiga buscando torná-lo mais compreensível. Já a pesquisa descritiva de acordo com Vieira (2002), expõe as características de determinada população ou de determinado constructo, mas não tem o compromisso de explicar os constructos que descreve, embora sirva de embasamento para tal explicação. Afirma Gil (2017) que são incluídas neste grupo as pesquisas que têm por objetivo levantar as opiniões, atitudes e crenças de uma população.

Em relação a fonte dos dados, buscou-se as informações em diversos materiais bibliográficos: livros, artigos científicos, dissertações e teses, tanto impressos quanto disponíveis em bases de dado virtuais, como Scielo, Google Acadêmico, repositórios de instituições universitárias e páginas oficiais do Ministério da Educação e Cultura (MEC). Para essa busca os descritores escolhidos foram: educação infantil, ludicidade e tecnologias digitais, todos em bases de dados confiáveis.

REFERENCIAL TEÓRICO

CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE A EDUCAÇÃO INFANTIL

De acordo com Ariès (1981), durante muitos anos, principalmente, até término do século XVII, a atenção ofertada às crianças, principalmente a que estava relacionada com as brincadeiras, não era valorizada, contudo a Europa no final do século XVIII foi protagonista de um cenário novo na pedagogia. Nesse contexto, a criança agora passa a ser vista com outros olhos, bem como a infância passa a ter valor, uma vez que diversos autores apresentaram propostas para que a pedagogia tivesse o cuidado de valorizar a infância, podendo ser destacados alguns autores para esse período, entre eles: Frenet, Froebel, Montessori e Pestalozzi.

Verifica-se que no Brasil, as vagas nas creches começaram a ser disponibilizadas com foco assistencialista, visto que viúvas sem condições de sustento e mulheres que trabalhavam fora podiam receber essa assistência. Contudo, vários setores nos anos oitenta começam a se mobilizar e reivindicar uma educação formal para a criança desde no nascimento. Com isso, um marco na história da educação infantil é estabelecido, uma vez que em 1988 a constituição promulga o direito a essa modalidade de educação (ALMEIDA; CORDEIRO; PALMEIRA, 2020).

Atualmente, de forma geral, a educação infantil está voltada para dois momentos, sendo o primeiro das crianças de 0 a 3 anos, as quais estão matriculas na creche e recebem práticas educativas relacionadas a necessidades de alimentação e higiene; e o segundo momento o das crianças de 4 a 6 anos, as quais estão matriculadas na pré escola e recebem práticas pedagógicas direcionadas a preparar os alunos para ingressarem no ensino fundamental (CAMPOS, 2007). É nessa etapa da educação infantil que a criança tem sua base estruturada como é descrito na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional- LDB 9394/96. Art.29.

Nesse sentido, a fim de que as crianças tenham acesso se apropriem do conhecimento e aprendizados na educação infantil, a proposta pedagógica das instituições dessa modalidade de ensino precisa ser implantada. As crianças não podem ser usurpadas de seus direitos e a sua infância precisa ser valorizada, sendo uns dos caminhos a ser percorrido a cultura lúdica.

Segundo Winnicott (1975, p. 47): “Pode-se pensar que essa cultura lúdica irá construir uma bagagem cultural para a criança e se incorporar de modo dinâmico à cultura, à capacidade de criação do futuro adulto”.

LUDICIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR

Durante muitos anos as atividades lúdicas, não eram muito valorizadas até posteriormente passaram a ser utilizadas para como auxílio no aprender de disciplinas, tais como a matemática, tornando assim a forma do aprender mais dinâmico, para que assim ela ficasse menos complexa as crianças (BRITO, 2019).

Conforme Rocha (2017), a ausência de práticas lúdicas na educação infantil demonstra de forma clara a desvalorização das aprendizagens significativas através da ludicidade, pois momentos como interação com dinâmicas, recreio e diversas brincadeiras são pouco aproveitados nas escolas e esses obstáculos existem porque a mentalidade de que a disciplina deve ter espaço em detrimento das brincadeiras ainda são bastante enraizados.

Nesse sentido, o construto lúdico na educação infantil tem se mostrado um tema muito relevante nos últimos tempos e bastante abordado ainda por muitos professores, uma vez que eles estão usando esse processo como principal ponto, para alcançar a criança e ajuda – lá em seu desenvolvimento durante o processo de ensino e aprendizagem (BRITO, 2019). Segundo Kishimoto (2010), quando a criança brinca um mundo é explorado e partir disso, pessoas, objetos, natureza e cultura passam a ser compreendidos, bem como expressados através de várias formas e linguagens.

Para Almeida (2000), a atividade lúdica não pode ser feita de qualquer jeito, pois se não ocorrer de forma correta o resultado não será alcançando, logo o professor precisa estar preparado para realizar esse processo ao ponto de não poder fazê-lo se os conhecimentos e habilidade forem superficiais sobre a base da ludicidade, por não haver condições necessárias para o processo ser levado adiante e o conhecimento ser socializado.

Desse ponto, Brito (2017) argumenta que a ludicidade é importante para as crianças ao ponto que se torna algo imprescindível, tornando-se capaz de fazer diferença na vida de homens e mulheres, tendo em vista que muitos adultos apresentam deformidades de diversas

áreas por não terem tido a oportunidade de vivenciarem a ludicidade na infância ou por terem menosprezado esse fenômeno quando lhe fora apresentado.

Ao praticar o lúdico alguns cuidados precisam ser tomados de forma que sua aplicação exige cautela, pois algumas brincadeiras aliada as diferenças dos gêneros dos participantes podem apresentar sentidos contrários aos objetivos propostos, por isso o professor deve estar capacitado e conhecer a capacidade de cada aluno, analisando sua saúde física e mental, tendo em vista que as boas doutrinas lúdicas precisam estar acompanhadas de cuidados a fim de que possam ser executadas com efetividade e assim proporcionar um desenvolvimento saudável para a criança ao longo das suas experiências (BRITO, 2019).

Dessa forma, as escolas de ensino infantil devem investir na visão de práticas de aprendizagens voltadas para o lúdico e para o brincar, pois essas práticas são essenciais no período de vida das crianças, cabe frisar que devem ter como base as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil e da Educação Básica (DCNEI e DCNEB) e Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI) (ROCHA, 2017).

Por meio dessa relação dialética Piaget (2001) aponta que o lúdico traz a possibilidade da criança se comportar de forma ativa e reflexiva, de maneira curiosa, até que seja possível tornar-se um ser social propriamente dito, sendo capaz de obter habilidades intelectuais. “Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (BRASIL, 2018, p. 37)”.

Diante disso, as escolas precisam considerar que as estratégias mais efetivas partem do processo de assimilação da criança, tendo em vista que as atividades são apresentadas como um desafio, a fim de que o desequilíbrio e o reequilíbrio posteriormente aconteçam, assim, o conhecimento é construído a partir das descobertas que as crianças vão realizando e sua participação ativa no processo é garantida (FREITAS; ALMEIDA; TALAMONI, 2020).

TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A tecnologia na Educação Infantil ainda é um cenário novo se comparado a outros segmentos de ensino da educação básica. A tecnologia vem se tornando cada vez mais

presente no meio dos educadores e dos educandos, por isso, é fundamental para desenvolvimentos de habilidades para atuar com esse público alvo (LYRIO; AMARAL, 2019).

Observa-se que uma nova concepção de sociedade é postulada a partir das inovações tecnológicas, devido ao fato do seu protagonismo no contexto contemporâneo. De modo que essa conjuntura quebra a modalidade presencial, a qual, várias gerações foram ensinadas a realizar as atividades do dia a dias, bem como as profissionais, passando a ser imposta uma modalidade virtual, também chamada de ciberespaço. Com isso, surge à necessidade de novas aprendizagens, além de reavaliar como essas transformações estão relacionadas à formação do professor e principalmente à educação (MODELSKI; GIRAFFA; CASARTELLI, 2019).

Cabe destacar que é preciso utilizar a tecnologia não apenas como forma de entretenimento, pelo contrário, é primordial usá-la como veículo de transformação de modo que seja um mecanismo para ensinar e aprender. Desse modo, ao experienciar o recurso tecnológico nas práticas pedagógicas na modalidade de educação infantil, faz-se necessária a promoção de vivências e experiências de modo que os recursos tecnológicos estejam disponíveis para alunos e professores, a fim de que explorem o mundo em seu entorno. Não sendo necessário que os recursos sejam os mais sofisticados, mas sim, que impulsionem a criatividade e possibilitem autonomia para as crianças, para que elas não precisem ficar dependendo de um apoio para emancipar-se (SANTOS *et al.*, 2021).

Em muitos espaços escolares ainda se limitam ao giz, lápis, caderno e quadro, o que ocorre por falta de condições econômicas, no caso das escolas públicas. Por isso, é preciso instituir condições reais para o funcionamento das escolas, sejam públicas ou privadas, adequando-as a realidade das novas tecnologias (ALMEIRA; CORDEIRO; PALMEIRA, 2020).

DESAFIOS DO GESTOR ESCOLAR NO CONTEXTO DIGITAL ALIADO À LUDICIDADE

A pessoa de maior responsabilidade pedagógica, financeira e administrativa dentro de uma escola é o gestor escolar, destacando ser o âmbito pedagógico o principal, visto que ele trata da razão de ser em instituições educacionais (D'OLIVEIRA, 2019). Dentro do conjunto

das várias atribuições que o gestor escolar possui, estão: viabilizar o funcionamento da instituição a fim de que ela possa cumprir a sua função social; garantir a aplicabilidade das disposições legais nos níveis, nacional, estadual e municipal; promover a formação e aprendizagem dos alunos com qualidade e respeitando as práticas educacionais (LUCK, 2009).

Nesse contexto, o gestor escolar é um profissional com diversas obrigações e muitos desafios, por isso deve ter uma boa percepção do que está ao seu redor, ter competência para administrar bem os recursos de sua escola, bem como, enfrentar os problemas do dia a dia, sabendo que a palavra final, a autoridade pedagógica no ambiente escolar ainda é dele, por mais que muitos deixem um pouco de lado a parte pedagógica relegando-se apenas cuidar dos problemas administrativos (MACHADO; PROBST, 2017). Para Niles e Socha (2014), a escola precisa oferecer um ambiente que proporciona experiências efetivas de forma que a criança consiga se desenvolver, ao passo que esse espaço necessita está personalizado com diversos elementos, pois cada criança possui sua individualidade e seu ritmo, logo a escola precisa está apta para suprir essa demanda.

Dentro desse contexto, as tecnologias devem ser tidas como aliadas dos professores, gestores e da família, uma vez que ampliam a capacidade de compreensão do mundo e da própria sociedade contemporânea. O ambiente em que se realiza a educação infantil não pode privar a criança do contato com as tecnologias, mas deve incentivar essa relação por meio de um planejamento que as coloque a serviço do processo educativo (ALMEIRA; CORDEIRO; PALMEIRA, 2020). Aliando a esse termo encontram-se as atividades lúdicas, as quais segundo Gomes (2014), trazem a possibilidade de organizar e reorganizar a prática vivenciada pela criança, por meio do brincar o qual é uma referência quando se trata de trazer significados para as crianças, bem como elabora e quando necessário reelabora os valores que fazem parte dos processos existentes na sociedade.

Dentro desse contexto, cabe ao gestor escolar o desafio de proporcionar o suporte necessário para que haja vivências do lúdico no formato digital. Como por exemplo, por meio da experiência de jogos digitais, os quais agregam as metodologias ativas na sala de aula e contribuem para que o conhecimento e habilidade dos alunos sejam explorados, uma vez que os jogos digitais acrescentam no ensino, bem como na aprendizagem das crianças (AMÂNCIO, 2021).

Entretanto, de acordo com a pesquisa feita pelo Movimento Todos Pela Educação, que tem como base os dados do Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação - CETIC (2018) e Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas - INEP (2017), a maioria dos professores, especificamente 67%, apontaram necessidade de aperfeiçoamento ou formação para fazerem o uso pedagógico das tecnologias para mediar adequadamente o processo de ensino, apontando que a maioria dos professores afirma que não tiveram em sua formação inicial e nem continuada à preparação para o uso de tecnologias na educação (BRASIL, 2018).

Além disso, uma pesquisa mais recente, realizada pelo instituto península em abril do ano de 2020, revelou em seus dados que 83% dos docentes no Brasil, não estavam preparados para aulas no ensino remoto (VOGES, 2020). Dessa forma, verifica-se que existem desafios por parte do gestor tanto em promover ambientes que tenham o suporte necessário, quanto desafios em ter profissionais capacitados para colocar em práticas as tecnologias digitais lúdicas.

Destaca-se que é papel do gestor escolar buscar pela qualidade no âmbito educacional, todavia é preciso compreender que os resultados ocorrem a longo prazo, de modo que é preciso estar atento as demandas existentes na escola e buscar gerenciar uma reestruturação do que está sendo desenvolvido, caso necessário (SANTOS, 2014). Por isso, ao inserir tecnologia da informação seja no âmbito administrativo ou pedagógico, ou ainda na promoção de formação continuada para os profissionais da instituição escolar, faz-se necessária uma dinâmica por parte dos gestores dessas escolas, visto que a criação dessas condições pode trazer grandes benefícios profissionais, educacionais e comportamentais (ALMEIDA; MENEZES, 2004).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou analisar os desafios enfrentados pelo gestor escolar na educação infantil ao aliar ludicidade e tecnologias digitais. E para atender esse objetivo, foram escolhidos três objetivos específicos: Compreender ludicidade no ambiente escolar; Descrever as tecnologias digitais; Identificar os desafios enfrentados pelos gestores ao aliar

ludicidade e as tecnologias digitais na educação infantil. Para responder esses objetivos foi feita uma pesquisa bibliográfica descritiva.

Por meio da concretização do objetivo geral foi possível compreender que o gestor escolar possui muitos desafios ao aliar o lúdico no contexto digital dentro da modalidade de ensino infantil, tanto de forma administrativa quanto pedagógica. Visto que é ele o responsável por garantir a qualidade e função social de uma instituição de ensino.

Para alcançar o primeiro objetivo específico descreveu-se sobre ludicidade no ambiente escolar, sendo demonstrado que o reconhecimento da relevância dos aspectos lúdicos ocorreu de forma tardia no âmbito escolar. Além disso, foi possível compreender que a prática do lúdico contribui sobremaneira no processo ensino aprendizagem, uma vez que traz a possibilidade da criança se comportar de forma ativa e reflexiva.

Já para alcançar o segundo objetivo específico discorreu-se sobre as tecnologias digitais sendo explanado que essa metodologia é uma realidade que não tem volta, ou seja, é preciso se ajustar e buscar implantá-la cada vez mais no universo escolar infantil. Entretanto, esse processo de inserção não pode ser realizado de qualquer forma, mas sim com intenção, técnica e recursos necessários para sua execução. A fim de que os alunos tenham vivências exitosas, como por exemplo, ao utilizar jogos digitais.

Por sua vez para alcançar o terceiro objetivo específico discorreu-se sobre alguns desafios que o gestor escolar precisa enfrentar ao aliar o lúdico e o digital. De forma que se verificou a ausência de escolas preparadas fisicamente para promover essa prática. Além disso, há desafios também em ter profissionais capacitados para saber manusear as tecnologias digitais. O que já direciona para outro desafio, ou seja, promover formação continuada em tecnologias digitais.

Portanto essa pesquisa cumpriu o seu objetivo, ao passo que organizou de forma sistemática uma análise entre desafios do gestor escolar dentro do contexto infantil relacionado com os construtos tecnologias digital e ludicidade. Além disso, reforçou a relevância dessa temática ser explanada. Por isso, sugere-se para pesquisa futuras a aplicação de questionários com gestores em escolas infantis a fim que sejam verificados outros desafios, bem como a confirmação dos que aqui já foram explicitados.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, D. V.; CORDEIRO, C. P. B. S.; PALMEIRA, Lana L. P. O uso das tecnologias digitais da informação e da comunicação (TDIC) como estratégia pedagógica na educação infantil. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 7, p. 42841-42857, 2020.

ALMEIDA, M.; MENEZES, L. C. B. R. O papel do gestor escolar na incorporação das TIC na escola: experiências em construção e redes colaborativas de aprendizagem. **São Paulo: PUC-SP**, v. 2, 2004.

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.

AMÂNCIO, A. T. S. **Tecnologia digital como instrumento de ensino: construção de aprendizagem da criança na alfabetização**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Centro Universitário AGES, Paripiranga, 2021.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Livros tecnicos e científicos editora, 1981.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: **MEC/Secretaria de Educação Básica**, 2018. <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

BRITO, T. N. S. **A importância do lúdico na educação infantil**. Trabalho De Conclusão de curso (TCC). Faculdade de ensino regional alternativa - FERA pedagogia – licenciatura. Arapiraca, 2019.

CAMPOS, C. M. **Saberes docentes e autonomia dos professores**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

D'OLIVEIRA, K. S. Gestão escolar no contexto infantil: uma revisão bibliográfica. **Revista Científica do Instituto Ideia** – ISSN 2525-5975 / RJ / nº 2 – Ano 8, p. 73, 2019.

FREIRE, M. **Educador educa a dor**. São Paulo: paz e Terra, 1996.

FREITAS, N. A. O.; ALMEIDA, N. M. C. B. de; TALAMONI, A. C. B. Educação infantil na base nacional comum curricular: pressupostos epistemológicos em Piaget, Vigotsky e Wallon. **EDUCERE - Revista da Educação, Umuarama**, v. 20, n. 2, p. 259-278, jul./dez. 2020

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

GOMES, C. L. (Org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 2010.

LÜCK, H. **Dimensões da gestão escolar e suas competências**. Curitiba: Editora Positivo, 2009.

LYRIO, A. C. O.; AMARAL, S. C. S. A tecnologia como ferramenta para aprendizagem das crianças com síndrome de asperger na educação infantil. **Redin-Revista Educacional Interdisciplinar**, v. 8, n. 1, 2019.

MACHADO, C. D; PROBST, M. A GESTÃO ESCOLAR NO SÉCULO XXI: OS DESAFIOS DOS NOVOS GESTORES. **Ciências Humanas e Sociais. Facipe**, v. 3, n.1, p. 49-60. Julho 2017 periodicos.set.edu.br.

MODELSKI, D.; GIRAFFA, L. M. M.; CASARTELLI, A. O. Tecnologias digitais, formação docente e práticas pedagógicas. **Educação e Pesquisa**, v. 45, 2019.

MOURA, A. M. C. O professor criador de experiências educacionais mediadas por tecnologias digitais na cibercultura. **Revista Docência e Cibercultura**, v. 5, n. 4, p. 51-73, 2021.

NILES, R. P. J. N.; SHOCHA, K. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. **Ágora: R. Divulg. Cient.**, v. 19, n. 1, p. 80-94, jan./jun. 2014 (ISSNe 2237-9010).

PIAGET J. **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogos, sonho, imagem e representação**. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

ROCHA, P. S. V. S. **A importância do lúdico na educação infantil: uma análise a partir da concepção de professores**. Trabalho De Conclusão de curso (TCC)– João Pessoa: UFPB, 2017.

SANTOS, D. M. *et al.* Um mapeamento sistemático sobre o uso de tecnologias digitais na Educação Infantil. **Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento**, v. 10, n. 11, pág. e137101119421-e137101119421, 2021

SANTOS, G A. X. **A importância do gestor escolar na qualidade do ensino ofertado**. Monografia do Curso de Especialização em Gestão Escolar como exigência parcial para a obtenção do grau de Especialista em Gestão Escolar. Brasília 26 de julho de 2014, UnB/SEEDF.

TAQUETTE, S. R.; MINAYO, M. C. S. Características de estudos qualitativos conduzidos por médicos: revisão da literatura. **Ciência & Saúde Coletiva**. Rio de Janeiro, v. 20, n.8, p. 2423-2430, 2015.

VIEIRA, V. A. As tipologias, variações e características da pesquisa de marketing. **Revista da FAE**, v. 5, n. 1, 2002.

VOGES, M. C. N. **O impacto da pandemia no trabalho do professor: uma discussão ergo-dialógica sobre a atividade laboral em plataformas de ensino.** In: Anais do CIET: EnPED: 2020-(Congresso Internacional de Educação e Tecnologias| Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância). 2020.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975.