



Uema
UNIVERSIDADE ESTADUAL
DO MARANHÃO

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO – UEMA
CAMPUS PINHEIRO
CURSO DE PEDAGOGIA LICENCIATURA

ANA FLÁVIA MENDES RODRIGUES

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Desafios e Perspectivas em
tempos de Tecnologias Digitais

Pinheiro

2025

ANA FLÁVIA MENDES RODRIGUES

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Desafios e perspectivas
tempos de tecnologias digitais**

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia
Licenciatura Universidade Estadual do
Maranhão - UEMA - para a obtenção do grau de
Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Ma. Maria Lúcia de Souza
Holanda.

Rodrigues, Ana Flávia Mendes

Jogos e brincadeiras na Educação Infantil: desafios e perspectivas em tempos de tecnologias digitais. Ana Flávia Mendes Rodrigues. – Pinheiro, MA, 2025.

81 f.

Monografia (Graduação em Pedagogia Licenciatura) – Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, Campus Pinheiro, 2025.

Orientador(a): Profa. Ma. Maria Lúcia de Souza Holanda

1. Jogos e brincadeiras. 2. Educação infantil. 3. Tecnologia digital. I. Título.

CDU 373.2:793(812.1)

Ficha elaborada pela Bibliotecária: **Nicóle Lima Araujo – CRB-2 1893/O**

ANA FLÁVIA MENDES RODRIGUES

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Desafios e Perspectivas em tempos
de Tecnologias Digitais**

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia
Licenciatura da Universidade Estadual do
Maranhão – UEMA, para obtenção do Grau de
Licenciada em Pedagogia.

Aprovada em: 22/02/2025

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **MARIA LUCIA DE SOUZA HOLANDA**
Data: 14/02/2025 20:00:43-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Orientadora: Prof.^a Ma. Maria Lúcia de Souza Holanda
Universidade Estadual do Maranhão

Documento assinado digitalmente
 **EANES DOS SANTOS CORREIA**
Data: 14/02/2025 20:43:07-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

1º Examinador: Dr. Eanes dos Santos Correia
Universidade Estadual do Maranhão

Documento assinado digitalmente
 **IRACYRAN DE ASSUNÇÃO CORREA CONDE**
Data: 14/02/2025 19:55:24-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

2º Examinadora: Prof.^a Iracyran de Assunção Correa Conde
Universidade Estadual do Maranhão

AGRADECIMENTOS

Neste momento em que finalizo uma etapa importante da minha vida acadêmica, e não poderia deixar de expressar minha gratidão a todos que me auxiliaram nessa jornada. Em primeiro lugar, gostaria de agradecer à minha família, em especial à minha filha. Sua paciência, incentivo e amor incondicional foram fundamentais para cada linha escrita e cada obstáculo superado. Sua presença foi um verdadeiro impulso, mostrando-me que tudo valeria a pena no final. Agradeço também à minha mãe, pai e irmãos pelo suporte constante, compreensão e orgulho em mim.

Minha orientadora Maria Lúcia de Souza Holanda merece um agradecimento especial. Sua sabedoria, competência e paciência foram essenciais na condução do meu trabalho de conclusão de curso. Seu apoio constante, orientação precisa e sugestões valiosas foram fundamentais para o desenvolvimento do meu projeto. Agradeço também por sua motivação, que foi uma grande fonte de inspiração para mim.

Não posso deixar de mencionar meus professores, que contribuíram significativamente para minha formação acadêmica. Seu comprometimento em transmitir conhecimento, incentivar a busca pelo aprendizado e expandir nossos horizontes me fez crescer como estudante e profissional. Sou grato por ter tido a oportunidade de aprender com profissionais tão capacitados.

Não posso esquecer também de agradecer aos meus colegas de turma. Juntos, compartilhamos diversas experiências, momentos de estudo intenso e risadas inesquecíveis. Sua amizade, apoio mútuo e compartilhamento de ideias foram essenciais para tornar essa jornada ainda mais significativa. As discussões em grupo e o trabalho em equipe nos ajudaram a crescer e a nos tornarmos profissionais mais competentes.

Enfim, agradeço a todos que, de alguma forma, fizeram parte dessa trajetória acadêmica. Com determinação, dedicação e o suporte da minha família, orientadora, professores e colegas de turma, hoje posso comemorar a conquista de mais um passo na minha caminhada rumo ao sucesso profissional.

Dedico esse trabalho a Deus que me presenteia todos os dias com a energia da vida, que me dar forças e coragem para atingir os meus objetivos

“As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brincar, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade”.

Lev Vygotsky

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso em Pedagogia, intitulado “Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: Desafios e Perspectivas em Tempos de Tecnologias Digitais” têm como objetivo geral, analisar os desafios e as perspectivas do uso de jogos e brincadeiras tradicionais na educação infantil, considerando o impacto das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem e os objetivos específicos expressos da seguinte maneira: identificar que experiências os professores da Educação Infantil da Escola Jardim de Infância Pequeno Príncipe apresentam em relação ao uso das tecnologias digitais, verificar a percepção dos professores quanto ao uso dos jogos e brincadeiras tradicionais mediadas pelas tecnologias digitais, averiguar se os professores da Educação Infantil da Escola de Infância Pequeno Príncipe já fizeram uso das tecnologias como recurso pedagógico no desenvolvimento das atividades em sala, e constatar junto aos professores, se o uso das tecnologias digitais pode contribuir para o processo de aprendizagem das crianças da sala de Educação Infantil. A metodologia planejada para atingir os objetivos da pesquisa é de natureza qualitativa, cujas fontes são artigos, dissertações, teses e textos eletrônicos. A fundamentação teórica teve como principais aportes teóricos: Vygotsky (1998), Kishimoto (2002), Kramer (2007), Fonseca (1993), Oliveira (2005) e outros. Assim como documentos oficiais como a Constituição Federal de 1988, a Lei de Diretrizes e Bases 9394/96, Diretrizes Curriculares Nacionais, Lei da Primeira Infância 13.257/2016, Base Nacional Curricular Comum (BNCC). A pesquisa foi realizada na Escola Jardim de Infância Pequeno Príncipe, situada na Rua Diogo dos Reis, S/N, no Bairro da Matriz - Pinheiro/MA. Para a consecução deste estudo fora convidada a participar da realização desta pesquisa (05) cinco alunos e (05) cinco professoras que atuam na referida escola. Através da análise dos dados ficou evidente que os participantes da pesquisa reconhecem que os jogos e brincadeiras tradicionais, mediados com as tecnologias digitais, desempenham um papel fundamental no processo de aprendizagem na Educação Infantil. Com esta pesquisa, espera-se contribuir de forma significativa para a compreensão da importância da articulação entre as brincadeiras e as novas tecnologias, oferecendo uma visão mais ampla sobre o verdadeiro sentido do brincar na educação infantil.

Palavras-chave: Jogos e brincadeiras. Educação infantil. Tecnologias digitais

ABSTRACT

This final course work in Pedagogy, entitled “Games and Play in Early Childhood Education: Challenges and Perspectives in Times of Digital Technologies” has as its general objective to analyze the challenges and perspectives of the use of traditional games and play in early childhood education, considering the impact of digital technologies on the teaching-learning process and the specific objectives expressed as follows: to identify what experiences the Early Childhood Education teachers of the Pequeno Principe Kindergarten School have in relation to the use of digital technologies, to verify the teachers' perception regarding the use of traditional games and play mediated by digital technologies, to ascertain whether the Early Childhood Education teachers of the Pequeno Principe Kindergarten School have already used technologies as a pedagogical resource in the development of classroom activities, and to verify with the teachers whether the use of digital technologies can contribute to the learning process of the children in the Early Childhood Education classroom. The methodology planned to achieve the research objectives is of a qualitative nature, whose sources are articles, dissertations, theses and electronic texts. The theoretical basis had as main theoretical contributions: Vygotsky (1998), Kishimoto (2002), Kramer (2007), Fonseca (1993), Oliveira (2005) and others. As well as official documents such as the Federal Constitution of 1988, the Guidelines and Bases Law 9394/96, National Curricular Guidelines, Early Childhood Law 13.257/2016, Common National Curricular Base (BNCC). The research was carried out at the Pequeno Principe Kindergarten School, located at Rua Diogo dos Reis, S/N, in the Matriz neighborhood - Pinheiro/MA. In order to carry out this study, (05) five students and (05) five teachers who work at the aforementioned school were invited to participate in the realization of this research. Through data analysis, it became clear that the research participants recognize that traditional games and play, mediated by digital technologies, play a fundamental role in the learning process in Early Childhood Education. With this research, we hope to contribute significantly to the understanding of the importance of the articulation between games and new technologies, offering a broader view of the true meaning of play in early childhood education.

Keywords: Games and play. Early childhood education. Digital technologies.

SUMARIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. CONTEXTO HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL.....	14
2.1 Educação Infantil – Período Colonial e Império (1500 – 1889).....	14
2.2 Educação infantil – Período Primeira República - 1889-1930.....	15
2.3 Educação Infantil na Era Vargas (1930-1945).....	17
2.4 Educação Infantil no Período da Ditadura Militar.....	18
2.5 Educação Infantil dos anos 90 aos dias atuais.....	20
3. EDUCAÇÃO INFANTIL E SEU PAPEL NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA.....	25
4. JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS EM TEMPOS DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	29
4.1 Mediação entre Jogos e Brincadeiras Tradicionais e Tecnologias Digitais na Educação Infantil.....	29
4.2 Jogos e Brincadeiras: Contribuições para o Desenvolvimento.....	33
4.3 Tecnologias Digitais: Impacto na Educação Infantil.....	34
5. A FORMAÇÃO DO PROFESSOR PARA O USO DE JOGOS, BRINCADEIRAS E TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: Desafios, Competências e Possibilidades Pedagógicas.....	36
5.1 Desafios e Perspetivas na Utilização de Jogos e Tecnologias Digitais na Prática Docente	37
6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	39
6.1 Caracterização da pesquisa.....	39
6.2 Caracterização do lócus da pesquisa.....	40
6.3 Perfis das Entrevistadas.....	40
7. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	42
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	60
REFERÊNCIAS.....	64

1. INTRODUÇÃO

A educação infantil desempenha um papel essencial no desenvolvimento integral das crianças, abrangendo aspectos cognitivos, emocionais, sociais e físicos. Nesse contexto, os jogos e brincadeiras surgem como elementos centrais no processo de ensino-aprendizagem, sendo reconhecidos não apenas como atividades recreativas, mas também como ferramentas pedagógicas capazes de estimular a criatividade, a cooperação e o pensamento crítico. O brincar é considerado um direito universal da criança, conforme estabelecido pela Declaração Universal dos Direitos da Criança (ONU, 1959), e é fundamental para a formação de habilidades essenciais que as acompanharão ao longo da vida.

Historicamente, o lugar dos jogos e brincadeiras na educação infantil tem sido tema de discussões acadêmicas e pedagógicas. Vygotsky (1998) destaca que o brincar cria uma zona de desenvolvimento proximal, onde as crianças ultrapassam seus limites cotidianos, experimentando papéis e situações que potencializam suas funções psicológicas superiores. De maneira complementar, Piaget (1978) categoriza os jogos infantis em três tipos – de exercício, simbólicos e de regras – enfatizando a importância de cada um no desenvolvimento cognitivo e social.

Contudo, os desafios contemporâneos trazidos pelas tecnologias digitais transformaram significativamente as dinâmicas do brincar. Crianças que antes exploravam brincadeiras ao ar livre agora convivem com dispositivos eletrônicos, como smartphones e tablets, que oferecem novas formas de interação e aprendizado. Souza (2019) observa que, embora a tecnologia possa enriquecer o processo educativo ao promover criatividade e interatividade, também é necessário assegurar o equilíbrio entre atividades digitais e experiências presenciais. Isso reforça a responsabilidade das escolas e dos educadores em planejar estrategicamente o uso das tecnologias no contexto da educação infantil.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também reconhece a relevância do brincar para o desenvolvimento infantil, integrando direitos de aprendizagem como “brincar”, “explorar” e “conviver” às diretrizes pedagógicas. Esses princípios visam assegurar que as crianças tenham acesso a experiências que combinem o lúdico com o educativo, permitindo que desenvolvam autonomia, criatividade e habilidades sociais. No entanto, a integração das tecnologias a essas práticas requer um

planejamento criterioso, que leve em conta tanto os benefícios quanto os riscos associados ao uso excessivo de dispositivos eletrônicos.

Os avanços tecnológicos trouxeram oportunidades e desafios para a educação infantil. Almeida, Cantuária e Goulart (2021) afirmam que as tecnologias digitais, quando integradas de forma consciente e pedagógica, podem enriquecer o ensino, oferecendo novas possibilidades de aprendizagem. Por outro lado, a dependência excessiva dessas ferramentas pode prejudicar aspectos fundamentais do desenvolvimento infantil, como a interação social, a criatividade e a resolução de problemas. É essencial que os educadores sejam capacitados para equilibrar as práticas tradicionais com as demandas tecnológicas, garantindo que o brincar continue sendo uma experiência significativa e transformadora.

Outro ponto relevante é a preservação das brincadeiras tradicionais, que refletem a diversidade cultural e promovem o pertencimento comunitário. Atividades como amarelinha, esconde-esconde e roda cantada são mais do que simples passatempos; são manifestações culturais que conectam as crianças às suas origens e fortalecem os laços sociais. No entanto, como aponta Silvestre (2012), a falta de espaços seguros e a crescente urbanização têm limitado o acesso a essas brincadeiras, tornando o ambiente escolar um dos últimos redutos para sua manutenção e valorização.

Assim, este trabalho tem como objetivo analisar os desafios e perspectivas do uso de jogos e brincadeiras na educação infantil em tempos de tecnologias digitais. Busca-se compreender como essas ferramentas podem ser integradas ao processo educativo de maneira equilibrada, respeitando o protagonismo infantil e garantindo que o brincar continue sendo um elemento central no desenvolvimento das crianças. Para tanto, serão discutidos aspectos históricos, pedagógicos e culturais relacionados ao brincar, bem como as implicações das tecnologias digitais nesse cenário.

Nesse contexto, a questão central desta pesquisa é: de que maneira as tecnologias digitais influenciam as práticas de jogos e brincadeiras na educação infantil e como equilibrar seu uso com as formas tradicionais de brincar para favorecer o desenvolvimento integral das crianças?

Por fim, ressalta-se que a formação docente e a estruturação de políticas públicas são aspectos cruciais para superar os desafios impostos pela era digital. Educadores bem preparados podem transformar os jogos e brincadeiras – tanto tradicionais quanto digitais – em ferramentas poderosas para o aprendizado,

promovendo uma educação infantil inclusiva, criativa e alinhada às necessidades do século XXI.

2. CONTEXTO HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL

A compreensão da Educação Infantil no Brasil exige uma análise histórica que revele os processos de construção e transformação das políticas educacionais e os desafios enfrentados ao longo do tempo (Santos, 2015).

A história da educação infantil no Brasil reflete um longo percurso de transformações sociais, políticas e educacionais, marcado por avanços significativos, mas também por desafios persistentes. Desde o período colonial, quando o acesso à educação era restrito a uma pequena parcela da população, até os dias atuais, a educação infantil tem sido um campo de luta por direitos, igualdade e qualidade no atendimento às crianças. Este capítulo busca explorar como a educação infantil foi concebida e praticada no Brasil desde o período colonial até os dias atuais, analisando as transformações e os avanços que marcaram essa trajetória.

2.1 Educação Infantil – Período Colonial e Império (1500 – 1889)

No Brasil colonial, as primeiras iniciativas educacionais surgiram com a chegada dos portugueses e a ação dos jesuítas a partir de 1549, com a fundação de colégios e escolas. Os jesuítas, membros da Ordem de São Inácio de Loyola, foram os principais responsáveis pela introdução da educação formal nas terras brasileiras. Inicialmente, seu objetivo era catequizar os indígenas, mas com o tempo, passaram a oferecer ensino básico aos filhos dos colonos e de algumas crianças indígenas. Para as crianças até os seis anos, esse período inicial de vida estava voltado para a introdução à fé cristã e à adaptação ao estilo de vida dos colonos, com aulas simples sobre rezas, histórias bíblicas e comportamentos desejáveis.

Ao fazer um recorte do processo histórico da educação infantil, podemos perceber que o período Colonial (1500 – 1889), foi marcado pela exclusão, pela limitação de acesso e por um tratamento desigual das crianças, refletindo a estrutura social hierárquica e desigual da época. Kramer (2003, p. 48) elucida que, no período de 1500 – 1889, “pouco se fazia no Brasil pela infância desditosa, tanto do ponto de vista da proteção jurídica, quanto das alternativas de atendimento existentes”. Durante este período, a educação formal era privilégio de uma

pequena parcela da população, principalmente dos filhos da elite colonial e da Igreja, sendo que as crianças de classes populares, indígenas e escravizadas eram marginalizadas e excluídas do processo educacional. A atuação se concentrava em ensinar valores religiosos e morais, voltados principalmente para a catequese, e raramente contemplava o desenvolvimento integral das crianças, como entendemos hoje. Os jesuítas demarcaram o início da história da educação com uma natureza essencialmente religiosa e uma imagem de criança a exemplo de uma folha de papel em branco, moldável e educável para a obediência e disciplina (Guimarães, 2017)

Observa-se que no decorrer de um longo período, no Brasil o ensino para as crianças na primeira infância não era cogitado e nunca foi muito importante. Nos meados do ano de 1889, precisamente no fim do período Imperial, a preocupação com o ensino público se apresentava em completo declínio e a difusão do Jardim de Infância era afetado na mesma dimensão. Observa-se que no decorrer de um longo período, no Brasil o ensino para as crianças na primeira infância não era cogitado e nunca foi muito importante.

Já no fim do período Imperial, Kishimoto, (1990) descreve que no Brasil diversas tentativas de implementar de centros de atendimento infantis destinados a proteção da infância, com o apoio dos monarcas e pela destacada atuação das Igrejas católicas, seguindo e tomando por base o modelo froebeliano de jardim de infância. Neste contexto, a educação infantil, tal como conhecemos, ainda não existia, e a formação das crianças ocorriam, em grande parte, de maneira indefinida (Schramm; Macedo; Costa, 2019).

2.2 Educação infantil – Período Primeira República - 1889-1930

Com o limiar do Período da República (1889 -1930) verifica-se que no panorama educacional não houve nenhuma evolução, não havia interesse por parte dos representantes da classe política investir na educação do seu povo. No que diz respeito a educação voltada para as crianças do Jardim de Infância desse período, Kishimoto (2002), pontua que:

Os protagonistas da época não consideravam função do Estado “desmamar crianças” com “diversões pedagógicas”. Para eles, a criança constituía-se, apenas, como um ser que necessitava de cuidados maternos e, desprender tanto dinheiro para

construir instituições para educá-la seria um desperdício financeiro já que este seria o papel da mãe. Já para crianças abandonadas ou órfãs eram resguardadas a atenção das organizações humanitárias e as intervenções do Estado no sentido do cuidado médico, nutritivo e higiênico, caracterizando, historicamente, o atendimento voltado às crianças pobres como um atendimento assistencialista (2002, p. 36).

Nesse período, a Educação Infantil se configurava por um cenário de profundas desigualdades sociais e educacionais, com avanços limitados e um desenvolvimento ainda incipiente das políticas públicas voltadas para as crianças pequenas.

O Brasil passava por um processo de modernização e urbanização, mas a educação infantil, nesse contexto, continuava a ser vista como um privilégio de poucos, sem um plano institucionalizado ou políticas específicas para garantir o acesso à educação para as crianças, especialmente das classes populares. A maior parte das iniciativas educacionais nesse período era voltada para a educação primária, com ênfase na alfabetização, e a educação infantil, como parte da educação básica, estava longe de ser uma prioridade (Kishimoto, 1990).

Os relatos históricos do período supracitado, nos mostram, que a educação infantil na prática, era muito limitada e se restringia, na maior parte das vezes, a algumas escolas de primeira infância voltadas para a elite. Além disso, o atendimento era majoritariamente oferecido por entidades religiosas ou privadas, e o conceito de educação infantil estava centrado em uma visão de socialização e cuidados, mais do que no desenvolvimento integral das crianças.

Durante o respectivo período, as políticas públicas de educação ainda estavam em desenvolvimento, e a educação infantil, em muitos casos, era tratada como responsabilidade das famílias ou de instituições filantrópicas, sem um compromisso formal do Estado. Segundo Rizzini (1997) ao longo do século XIX, houve um deslocamento da caridade para a filantropia, substituindo as ações religiosas por uma assistência de cunho social mostrando, nessa fase, uma preocupação maior com a criança. A maioria das crianças, especialmente as de classes mais baixas, continuava sem acesso a qualquer tipo de educação, o que reforçava as desigualdades sociais. Contudo, o final do século XIX e início do século XX trouxe o movimento de "higienismo", que influenciou a criação das primeiras creches e escolas de educação infantil.

De acordo com os autores:

As primeiras iniciativas voltadas à criança tiveram caráter higienista, eram geralmente executadas por médicos, com o objetivo de combater o alto índice de mortalidade infantil. atribuído aos nascimentos ilegítimos pela união entre escravas e senhores e à falta de educação moral e intelectual das mães (Schramm; Costa 2019, p.50).

Essa visão também estava associada à ideia de “civilizar” as classes populares, por meio de uma educação voltada para a moralização e socialização das crianças, principalmente as de famílias operárias. Essas instituições começaram a ser vistas como uma forma de promover a saúde, a disciplina e a preparação das crianças para a vida em sociedade. No Brasil, do final do Império para o início da Primeira República, começaram a surgir creches e escolas maternas. A educação infantil propriamente dita, voltada para crianças de 0 a 6 anos, ainda não era organizada e sistematizada como um campo educacional separado. Contudo, algumas escolas passaram a ser fundadas, principalmente nas cidades mais desenvolvidas, como Rio de Janeiro e São Paulo, com o objetivo de oferecer algum tipo de educação inicial para crianças de famílias ricas (Kishimoto, 1990).

2.3 Educação Infantil na Era Vargas (1930-1945)

Na sequência histórica, a educação infantil na Era Vargas (1930-1945) representou um período de transição importante, caracterizado por uma crescente centralização do Estado e por reformas educacionais que começaram a moldar a estrutura do sistema educacional brasileiro. Embora a educação infantil não fosse ainda uma prioridade inicial, surgiram avanços significativos que contribuíram para a inserção da educação infantil na agenda pública, especialmente no que diz respeito à ampliação do acesso e à organização de políticas voltadas para o atendimento das crianças.

Embora tenha havido avanços importantes durante a Era Vargas, a educação infantil ainda era incipiente e muito desigual. As creches e escolas maternas eram poucas e, em sua maioria, localizadas nos grandes centros urbanos, o que dificultava o acesso para as populações mais distantes das áreas metropolitanas. Além disso, a qualidade da educação oferecida nas poucas instituições era limitada, e o foco ainda estava muito mais no cuidado com a saúde do que no desenvolvimento pedagógico das crianças. De acordo com Fonseca (1993) nesse período, os serviços de

assistência à infância na sua grande maioria, eram marcados por uma prática assistencialista, de caráter filantrópico, e contaram basicamente com a iniciativa de médicos. A preocupação com a criança, em particular, com a mortalidade infantil, o menor abandonado e a delinquência infantil aparecem nos primeiros anos do Governo Vargas.

A autora enfatiza ainda que no governo Vargas, foi decretado aos poderes públicos e aos aliados à iniciativa particular e guiados pelo estudo atento e científico dos fatos, que mantivesse politicamente o amparo às crianças, sobretudo quanto à preservação da saúde e ao seu desenvolvimento cívico e mental. Para Vargas, esse consistia num problema de maior transcendência, chave de opulência futura. Zelar pela nação, significava cuidar das crianças hoje, para transformá-las em cidadãos fortes e capazes no futuro (Fonseca, 1993).

2.4 Educação Infantil no Período da Ditadura Militar

A Educação Infantil durante a Ditadura Militar no Brasil (1964-1985) foi marcada por diversas transformações e desafios, principalmente em relação ao controle social, à ideologia imposta pelo regime e às dificuldades que as instituições educacionais enfrentaram nesse período.

Num cenário de repressão e influência ideológica, a educação foi um dos campos em que o regime impôs forte controle ideológico. As políticas educacionais visavam consolidar valores alinhados ao autoritarismo, à disciplina rígida e à nacionalismo, ao mesmo tempo que procuravam eliminar influências contrárias ao regime, como as ideias progressistas e de esquerda. Na Educação Infantil, o controle era mais sutil, mas ainda assim presente. As instituições de ensino infantil, como creches e pré-escolas, eram vistas como espaços que poderiam auxiliar na formação de uma “nova geração” de brasileiros, alinhada com os valores e objetivos do regime militar.

Porém, no contexto da ditadura o Ensino Infantil era idealizado como Instrumento de Socialização e Controle. As creches e a Educação Infantil como um todo estiveram mais focadas no cuidado e na socialização das crianças pequenas, elas faziam parte de um processo de socialização que visava transmitir a ideologia do regime. Em muitas dessas instituições, o conteúdo não era necessariamente voltado para a formação integral da criança, mas estava permeado por uma rígida estrutura

disciplinar e moralista.

Carvalho e Ferreira, (2014, p. 205) evidência nesta questão, que dentro desse contexto, muitas entidades adotaram os princípios do tecnicismo e, assim, esboçaram uma orientação mais técnica em seu trabalho com as crianças. De acordo com as autoras é possível observar também elementos de cunho assistenciais, pois se considerar que o tema da educação infantil está caracterizado apenas como forma alternativa, ou seja, oposta àquela de que guarda cuidados médico-higienista e de assistência.

Durante a Ditadura Militar, o Brasil vivenciou um crescimento significativo da urbanização e industrialização, o que levou à necessidade de maior oferta de vagas para a infância, principalmente para as mães que começavam a ingressar no mercado de trabalho. Nesse contexto, as creches ganharam importância, ainda que a oferta fosse bastante desigual, com uma grande concentração nas áreas urbanas (Carvalho & Ferreira, 2014).

Apesar das tentativas de expansão das creches, muitas populações, especialmente as de classes mais baixas e regiões periféricas, enfrentaram sérias dificuldades de acesso a essas instituições. A educação infantil no período militar, como um todo, esteve longe de ser universal, sendo voltada principalmente para as classes médias e altas, enquanto as populações mais vulneráveis eram marginalizadas. Nesse aspecto, Kuhlmann Jr. (2000) se refere como pedagogia da submissão, uma vez que não se pretendiam diminuir as desigualdades existentes entre as camadas sociais, mas fazer com que famílias desprovidas financeiramente aceitassem a exploração social sem questionamentos

A Educação Infantil durante a Ditadura Militar no Brasil refletiu as contradições do período, com esforços para controlar e padronizar a educação, mas também com avanços pontuais no acesso às creches, especialmente nas grandes cidades. A ditadura procurou moldar as gerações mais jovens de acordo com seus valores, controlando não apenas o conteúdo acadêmico, mas também o comportamento e a visão de mundo das crianças. No entanto, a educação infantil no período também enfrentou desafios significativos, como desigualdade de acesso e uma estrutura educacional ainda em formação, com pouco foco nas especificidades do desenvolvimento infantil.

2.5 Educação Infantil dos anos 90 aos dias atuais

A Educação Infantil no Brasil, desde a década de 1990 até os dias atuais, passou por uma série de transformações importantes, tanto em termos de avanços legislativos quanto na abordagem pedagógica e no acesso à educação para crianças pequenas. A evolução dessa fase educacional é marcada por um processo de consolidação da ideia de que a educação infantil é uma etapa fundamental no desenvolvimento integral da criança. Nos anos 90, a Educação Infantil ganhou um novo impulso, com avanços legislativos significativos e a expansão de programas e políticas públicas voltadas para a primeira infância. Segundo Kuhlman (2000. p. 6):

É, na década de 90 que a educação infantil brasileira vive intensas transformações. O regime militar, que trouxe tantos prejuízos para a sociedade e para a educação brasileiras, nos anos posteriores se iniciou uma nova fase, com seus marcos de consolidação nas definições da Constituição de 1988 e na tardia Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, de 1996. A legislação nacional passa a reconhecer que as creches e pré-escolas, para crianças de 0 a 6 anos, são parte do sistema educacional, primeira etapa da educação básica.

A partir da promulgação da Constituição Federal de 1988, a educação passou a ser reconhecida como um direito de todos. O respectivo documento preconiza no Art. 205, a seguinte prerrogativa, a educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho (BRASIL, 1988).

Este dispositivo no Art.208, Inciso IV, assegura, de maneira específica, que a educação infantil seja oferecida a crianças de até 5 anos de idade, tanto em creches quanto em pré-escolas. A inclusão desse direito na Constituição reflete o reconhecimento da importância da educação na primeira infância para o desenvolvimento integral da criança. A educação infantil, nesta etapa, não se limita ao aprendizado acadêmico, mas envolve também o desenvolvimento emocional, social e físico, estabelecendo a base para o futuro educacional dos alunos (Pascoal, 2009).

A garantia constitucional busca assegurar que todas as crianças, independentemente de sua origem social, tenham acesso a uma educação inicial de

qualidade, promovendo a equidade e o acesso universal à educação desde os primeiros anos de vida. Portanto, a educação infantil é uma etapa muito importante para o desenvolvimento integral das crianças, pois contribui para o seu bem-estar físico, emocional, social e cognitivo. Segundo Kramer (2007, p. 15):

Crianças são sujeitos sociais e históricos, marcadas, portanto, pelas contradições das sociedades em que estão inseridas. A criança não se resume a ser alguém que não é, mas que se tornará (adulto, no dia em que deixar de ser criança). Reconhecemos o que é específico da infância: seu poder de imaginação, a fantasia, a criação, a brincadeira entendida como experiência de cultura. Crianças são cidadãs, pessoas detentoras de direitos, que produzem cultura e são nela produzidas. Esse modo de ver as crianças favorece entendê-las e ver o mundo a partir do seu ponto de vista. A infância, mais que estágio, é categoria da história: existe uma história humana porque o homem tem infância. As crianças brincam, isso é o que as caracteriza.

No entanto, foi a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), promulgada em 1996, que deu uma base sólida para a estruturação da educação infantil no país. A LDB reconheceu a Educação Infantil como uma educação integral, que deve promover o desenvolvimento físico, psicológico, intelectual e social da criança, com um foco mais amplo que o simples cuidado (BRASIL, 1996).

Essas disposições representaram um grande marco para a criança de zero a seis anos, assegurando seus direitos sociais, principalmente, o direito à Educação Infantil. Além disso, houve uma mudança na concepção de creche e pré-escola, passando-se a entendê-las cada vez mais como instituições educativas e menos de assistência social.

Em 1998, o Ministério da Educação (MEC), através da Secretaria de Educação Fundamental (SEF), lançou as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, com o objetivo de orientar as práticas pedagógicas das instituições de ensino infantil em todo o país. Essas diretrizes, em consonância com a LDB de 1996, reforçaram a importância da educação integral e da participação ativa das crianças no processo de aprendizagem.

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil é:

Primeira etapa da educação básica, oferecida em creches e pré-escolas, as quais se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial,

regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social. É dever do Estado garantir a oferta de Educação Infantil pública, gratuita e de qualidade, sem requisito de seleção (BRASIL, 2010, p. 12).

As diretrizes destacaram que a Educação Infantil deve ser compreendida como uma etapa da educação básica e não apenas como um período de socialização ou cuidados. Isso significava que a educação infantil deveria ser planejada de maneira pedagógica e organizada, com objetivos de desenvolvimento e aprendizagem definidos para as crianças de 0 a 6 anos. Nesta perspectiva, fica claro que o foco das diretrizes era promover o desenvolvimento integral da criança, contemplando aspectos cognitivos, afetivos, físicos, sociais e culturais. A ideia era que a criança não fosse apenas preparada para o ensino fundamental, mas que a Educação Infantil fosse um espaço de aprendizagem e crescimento em diversos aspectos (Oliveira, 2005).

Podemos perceber que as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) para a Educação Infantil, formuladas e atualizadas pelo Ministério da Educação (MEC) ao longo dos anos, se embasaram em diversas teorias pedagógicas que influenciam a forma como a educação infantil é pensada e praticada no Brasil. Dentre as principais teorias pedagógicas que embasam as DCNs para a Educação Infantil, destaca-se as teoria de Jean Piaget (1997), Teorias como, Vygotsky (1988), Howard Gardner (1994), Paulo Freire (1997), Emília Ferrero (1996) e tantos outros, que contribuíram para a base conceitual e metodológica das diretrizes, orientando as práticas pedagógicas voltadas para o desenvolvimento integral das crianças (Kuhlmann, 2000).

Os anos 2000 marcaram um período de expansão e consolidação das políticas públicas voltadas para a primeira infância, embora ainda exista desigualdades significativas no acesso e na qualidade da educação infantil. Evidencia-se aqui o papel do Fundeb e o Plano Nacional da Educação. Com a implementação do Fundeb (Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica) em 2007, houve uma destinação maior de recursos para a educação básica, incluindo a Educação Infantil. O Plano Nacional de Educação (PNE), em vigor de 2001 a 2010, também estabeleceu metas para aumentar o acesso à educação infantil, sobretudo para crianças de 4 a 5 anos.

A década de 2010 foi marcada pela consolidação da Educação Infantil como um direito fundamental, com políticas mais claras e voltadas para a ampliação do

acesso e da qualidade. No contexto da Educação Infantil e sobretudo nos aspectos da inclusão e diversidade, nos anos 2010, houve uma crescente preocupação com a inclusão de crianças com deficiência na educação infantil. A Lei Brasileira de Inclusão (LBI), sancionada em 2015, garante maior acessibilidade e adaptação das escolas para receber essas crianças, garantindo um atendimento mais equitativo e igualitário no acesso à educação desde a infância (BRASIL, 2015).

Vale ressaltar que em 2017, foi finalmente homologada a Base Nacional Comum Curricular - BNCC da Educação Infantil, que trouxe diretrizes claras para o currículo da Educação Infantil no Brasil. Ela propõe um currículo pautado no desenvolvimento integral da criança, considerando suas dimensões cognitivas, afetivas, sociais e físicas e orienta as práticas pedagógicas, as interações e o aprendizado, ressaltando a importância do brincar como ferramenta essencial para a aprendizagem.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações 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 massas (BRASIL, 2015).

Em 2020, o Brasil passou por grandes desafios, especialmente com a pandemia de COVID-19, que afetou a educação de forma intensa, fechou escolas e impactou profundamente a educação infantil, com o ensino remoto sendo uma solução temporária. A desigualdade no acesso à tecnologia foi um obstáculo significativo para muitas famílias, especialmente aquelas de baixa renda. Nesse contexto, muitas crianças ficaram sem o acesso a uma educação de qualidade, evidenciando as deficiências do sistema educacional brasileiro. No entanto, o período também trouxe algumas mudanças e discussões importantes (Barbosa *et al.*, 2013).

No que diz respeito a Políticas para a Primeira Infância, podemos perceber que o Brasil tem fortalecido o compromisso com a Educação Infantil de qualidade. A criação do Marco Legal da Primeira Infância (Lei 13.257/2016), por exemplo, oferece um direcionamento para ações intersetoriais voltadas à promoção do desenvolvimento integral na primeira infância (BRASIL, 2016).

Em suma, desde a década de 1990 até os dias atuais, a Educação Infantil no

Brasil passou de um modelo marginalizado para uma etapa fundamental da educação básica, com crescimento na oferta de vagas, avanços na qualidade e um forte movimento de inclusão.

A consolidação da educação infantil como direito constitucional e a implementação de diretrizes claras, como a BNCC, representaram grandes passos para assegurar que todas as crianças tenham um começo de educação mais sólido e integrado ao seu desenvolvimento humano. No entanto, ainda existem desafios relacionados à qualidade da educação oferecida, à formação dos profissionais da educação infantil e à desigualdade no acesso a uma educação infantil de qualidade, que precisa ser combatida com mais investimentos e políticas públicas eficazes. A construção do perfil de criança na contemporaneidade é fruto de toda relevância e significado dado aos processos que cada criança passa, fazendo-nos levar em consideração o seu papel diante do contexto histórico e cultural da sociedade (Reis, 2021).

3. EDUCAÇÃO INFANTIL E SEU PAPEL NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA

A criança não é um ser passivo em seu desenvolvimento, mas um sujeito ativo, que constrói seu conhecimento através da interação social e da mediação do ambiente, sendo a Educação Infantil um espaço essencial para esse processo (Vygotsky, 2007, p. 95).

A Educação Infantil é uma etapa fundamental no desenvolvimento das crianças, que abrange o período da primeira infância, desde o nascimento até os 5 anos de idade. Seu papel vai além do ensino de conteúdos formais, sendo uma fase vital para a formação de uma base sólida para o aprendizado e para o desenvolvimento integral da criança. Kuhlmann Jr (1998). Ainda conforme o autor,

[...] se a criança vem ao mundo e se desenvolve em interação com a realidade social, cultural, é natural, é possível pensar uma proposta educacional que lhe permita conhecer este mundo, a partir do profundo respeito por ela. Ainda não é o momento de sistematizar o mundo para apresentá-lo à criança: trata-se de vivê-lo, de proporcionar-lhe experiências ricas e diversificadas. (Kuhlmann, 1998, p. 57).

A Educação Infantil desempenha um papel fundamental na formação da criança, pois é nessa etapa que são construídas as bases essenciais para o seu desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social. Através de práticas pedagógicas adequadas e voltadas para o universo infantil, a Educação Infantil proporciona experiências enriquecedoras, estimula a curiosidade e a criatividade, e contribui para a construção de conhecimentos sólidos e significativos. Além disso, promove o desenvolvimento das habilidades socioemocionais, como a capacidade de lidar com as emoções, de se relacionar de forma saudável com os outros e de resolver problemas de forma colaborativa.

Vygotsky (1988) um dos teóricos mais influentes no campo da psicologia educacional, acreditava que a interação social e a linguagem são essenciais para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Ele afirmava que o aprendizado ocorre primeiro no nível social e, em seguida, no nível individual. Para ele, a Educação Infantil desempenha um papel fundamental porque é o momento em que as crianças começam a internalizar as normas sociais, culturais e cognitivas.

A convivência com outras crianças e adultos em grupos de diferentes tamanhos, utilizando várias linguagens, é uma parte fundamental do desenvolvimento infantil. Isso ajuda a ampliar o autoconhecimento e o respeito pelas diferenças culturais e individuais (Vygotski, 1988). O brincar cotidiano, em diferentes contextos e com diferentes parceiros, é uma maneira poderosa de as crianças ampliarem seus conhecimentos, imaginação, criatividade e experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. Para Reis:

As atividades para o público infantil devem perpassar as esferas da experiência, imaginação, criatividade, sensibilidade e entre outros, tendo em vista o papel imprescindível que as atividades sensoriais, de coordenação motora e movimento corporal exerce na formação do indivíduo. (2021, p. 24)

A participação ativa das crianças no planejamento e na gestão das atividades escolares e cotidianas é para o desenvolvimento de suas habilidades de tomada de decisão e posicionamento. A exploração de movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos e elementos da natureza é extremamente importante para o desenvolvimento das crianças em relação ao conhecimento da cultura em suas diversas modalidades. (Reis, 2021). Ao expressarem-se através de diferentes linguagens, as crianças têm a oportunidade de se tornarem sujeitos dialógicos e criativos. Por meio da arte, elas aprendem a comunicar-se de maneira única e pessoal, utilizando a expressão corporal, a música, a pintura e outros meios para expressar suas ideias e emoções.

Da mesma forma, a escrita proporciona às crianças a oportunidade de desenvolver habilidades linguísticas, estimulando a criatividade e a imaginação. A descoberta das ciências e da tecnologia também é beneficiada pela exploração dos elementos da natureza, incentivando as crianças a investigarem e a compreender o mundo ao seu redor. Essa ampliação de conhecimento e experiências contribui para a formação de crianças mais conscientes, críticas e participativas na sociedade. Portanto, é essencial que haja espaço e estímulo para que as crianças explorem essas diversas linguagens desde cedo, permitindo um desenvolvimento integral de suas habilidades e potenciais (Reis, 2021)

O autoconhecimento e a construção da identidade pessoal, social e cultural são processos contínuos que ocorrem nas diversas experiências vivenciadas na escola e no contexto familiar e comunitário. Isso ajuda as crianças a construir uma imagem positiva de si mesmas e dos grupos aos quais pertencem.

Portanto, é essencial que a Educação Infantil seja valorizada e reconhecida como uma etapa fundamental no processo educativo, com profissionais qualificados e comprometidos em oferecer um ambiente educacional acolhedor, seguro e estimulante para as crianças. A importância dessas instituições reside no fato de que elas proporcionam um ambiente adequado para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança durante essa importante fase de sua vida. O processo educacional nesse contexto busca promover a aprendizagem de forma lúdica e estimulante, considerando as peculiaridades e necessidades individuais de cada criança. Dessa forma, a educação na primeira infância desempenha um papel fundamental na formação integral dos indivíduos, preparando-os para enfrentar os desafios futuros.

No aspecto físico, a Educação Infantil proporciona a oportunidade para a criança desenvolver suas habilidades motoras. Através de atividades lúdicas e brincadeiras, a criança é estimulada a explorar seu corpo, a experimentar movimentos e a adquirir coordenação motora. Além disso, a Educação Infantil também contribui para a formação de hábitos saudáveis, como a prática de exercícios físicos e a alimentação balanceada.

No aspecto cognitivo, a Educação Infantil é responsável por estimular a curiosidade e o interesse da criança pelo conhecimento. Nessa fase, a criança começa a aprender a ler, escrever e contar, além de adquirir noções básicas de ciências, história e geografia. O papel do educador é fundamental nesse processo, pois cabe a ele despertar o interesse da criança, proporcionar experiências de aprendizagem significativas e estimular o pensamento crítico.

No aspecto emocional, a Educação Infantil desempenha um papel importante na formação da autoestima e da identidade da criança. É nessa fase que a criança começa a desenvolver sua personalidade, a aprender a lidar com suas emoções e a estabelecer relações afetivas com outras pessoas. O ambiente escolar deve ser acolhedor e seguro, proporcionando à criança a oportunidade de expressar seus sentimentos e de desenvolver habilidades sociais. Reconhece que as crianças são únicas em suas características individuais - gênero, raça, habilidades auditivas, personalidade, localização geográfica - mas também compartilham certas características universais.

A vulnerabilidade na infância, o ritmo intenso de crescimento nos primeiros anos de vida e a capacidade de interagir e aprender em qualquer situação são

aspectos universais mencionados. O texto também enfatiza a necessidade das crianças por atenção, proteção, alimentação, brincadeiras, higiene, escuta e afeto.

A menção à fragilidade e potência das crianças é particularmente interessante. Embora as crianças sejam frágeis em relação ao mundo devido à sua dependência dos adultos para sobrevivência e bem-estar, elas também são potentes em sua capacidade de aprender, crescer e se adaptar. Esta dualidade reflete a complexidade da infância.

Com relação a promoção da inclusão e da diversidade, a Educação Infantil tem um papel significativo na construção de uma sociedade mais inclusiva. Ao trabalhar com crianças de diferentes origens, culturas e realidades, a escola deverão promover o respeito à diversidade, a igualdade de oportunidades e a construção de um ambiente de convivência saudável, onde todos deverão ser respeitados e valorizados.

Nessa perspectiva Reis assiná-la que,

Na esfera das instituições escolares deve haver a prática eminentemente inclusiva, na qual não haja preconceito por haver diferenças, sendo que essas sejam vistas e dignamente respeitadas, pois sabe-se que as particularidades de cada aluno é o que contribui para o enriquecimento das práticas pedagógicas do professor em sala de aula (2021, p.26).

Investir na Educação Infantil é garantir um alicerce sólido para o aprendizado e a formação de cidadãos plenos. Estudo após estudo aponta que uma boa educação nos primeiros anos de vida tem efeitos positivos ao longo de toda a trajetória escolar e na vida adulta, incluindo maior sucesso acadêmico, melhores oportunidades no mercado de trabalho e uma vida mais saudável e equilibrada. A Educação Infantil, portanto, desempenha um papel vital não só na formação intelectual da criança, mas também na sua socialização e construção emocional, sendo essencial para a formação de indivíduos capazes, autoconfiantes e respeitosos com os outros.

4. JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS EM TEMPOS DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Brincar com criança, não é perder tempo, e sim ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em sala sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

Carlos Drumond de Andrade

Os jogos e brincadeiras têm um lugar especial na educação infantil, uma vez que são atividades naturais para as crianças. Desde os primeiros anos de vida, as crianças estão constantemente envolvidas em brincadeiras, através das quais elas exploram o mundo ao seu redor, interagem com outras crianças e desenvolvem suas habilidades físicas e sociais. Ao trazer essas atividades para a sala de aula, os educadores podem aproveitar essa predisposição natural das crianças para aprender e criar um ambiente de aprendizagem agradável e eficaz.

É importante ressaltar que desde a antiguidade utilizava-se jogos como método educativo. Segundo Alexandre e Sant'Anna Paulo Roberto do Nascimento (2011) na Grécia antiga era através dos jogos que se passava ensinamento às crianças. Destacando também que os povos indígenas tinham o hábito de passar seus conhecimentos e costumes por meio de atividades lúdicas. Os jesuítas no processo de catequização dos indígenas utilizavam brincadeiras como instrumentos para a aprendizagem.

Entende-se, que mesmo diante da crescente presença das tecnologias digitais na vida cotidiana, jogos e brincadeiras tradicionais continuam a desempenhar um papel essencial no desenvolvimento das crianças, especialmente na educação infantil. Em tempos de tecnologias digitais, é importante compreender como esses jogos tradicionais se mantêm relevantes e como podem ser integrados de maneira equilibrada com o uso da tecnologia.

4.1 Mediação entre Jogos e Brincadeiras Tradicionais e Tecnologias Digitais na Educação Infantil

O jogo é uma ferramenta valiosa que pode servir como um elo entre o ato de brincar e a construção da aprendizagem. Através dos jogos, tanto tradicionais como digitais, o professor pode mediar e instigar a aprendizagem da criança, usando-os

como complementos para apoiar suas intenções pedagógicas (Queiroz, 2019). Pesquisas revelam que, quando a tecnologia digital é usada e mediada de forma correta, traz benefícios para as crianças, estimulando-as a ler e despertar a curiosidade para descobrir o mundo.

A mediação entre o uso de jogos e brincadeiras tradicionais e tecnologias digitais no processo de aprendizagem na educação infantil envolve uma combinação estratégica de métodos que unem o melhor de ambas as abordagens para favorecer o desenvolvimento integral das crianças. O importante é saber que o equilíbrio entre o lúdico tradicional e o digital pode contribuir significativamente para o aprendizado, permitindo que as crianças desenvolvam competências cognitivas, sociais, emocionais e motoras de forma divertida e envolvente. Nessa perspectiva, Queiroz (2019, p. 29) acentua que:

A brincadeira virtual pode trazer muitos benefícios como exemplo estimular a contagem e a reconhecer cores, desde que seja utilizada da maneira correta, com supervisão e que os aparelhos estejam pedagogicamente programados para o uso educativo que ensine as crianças tanto no aspecto lúdico como no cognitivo [...] a tecnologia pode fazer parte de todas as disciplinas como um recurso mediador de aprendizagens.

No contexto da integração dos Jogos Tradicionais e Tecnologias Digitais, leva-se em consideração a complementaridade, pois considera-se que as brincadeiras que envolvem movimento, podem ser complementados com tecnologias digitais que estimulam a interatividade, como aplicativos educativos ou jogos digitais que reforçam conceitos aprendidos de maneira prática. Por exemplo, uma criança pode jogar um jogo físico que envolva contar números e, em seguida, interagir com um aplicativo de matemática que ajude a reforçar esse aprendizado. O uso das tecnologias para atividades lúdicas é tão somente um recurso auxiliar na construção do conhecimento (Silva *et al.*, 2018).

Outro aspecto a considerar nesse contexto é a aplicabilidade da hibridização, pois nas atividades que envolvem tanto o físico quanto digital podem ser uma boa forma de mediação. Um exemplo seria utilizar um jogo de memória tradicional e, depois, introduzir um aplicativo de jogo de memória digital para expandir a experiência e aprofundar a compreensão de conceitos.

Podemos compreender dessa forma que o uso de tecnologias digitais pode ajudar as crianças a desenvolverem novas formas de pensar, especialmente quando

são desafiadas a resolver problemas ou tomar decisões em jogos digitais que exigem lógica ou resolução de desafios. Entretanto, as brincadeiras tradicionais, como contar histórias ou jogos com regras simples, estimulam a imaginação e a socialização, características importantes para o desenvolvimento emocional e social da criança.

No entanto, é fundamental que os professores no uso crítico das tecnologias saibam cuidadosamente mediar os recursos tecnológicos, pois a mediação deve garantir que o uso das tecnologias digitais seja feito de forma equilibrada, com o objetivo de apoiar o desenvolvimento das habilidades cognitivas sem substituir as experiências concretas e sociais que as brincadeiras tradicionais oferecem. As tecnologias devem ser escolhidas com base na sua capacidade de apoiar a aprendizagem e não como uma substituição das interações pessoais e das brincadeiras físicas. Afinal, como bem pontua:

Educar é estar mais atento as possibilidades do que aos limites”. Educar é mais que ensinar 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 (Moran, 1991, p. 146).

É importante investir nas mediações pedagógicas, para que uma abordagem profissional se efetive na educação lúdica das crianças. É fundamental que o professor esteja atento nas possibilidades de que às brincadeiras e jogos tradicionais mediados pelas tecnologias, podem ser utilizados eficazmente como procedimentos metodológicos. O lúdico e as novas tecnologias são instrumentos que podem serem vistos como elementos pedagógicos inseparáveis, pois ambos contribuem para o processo de desenvolvimento cognitivo, mental e social da criança e conseqüentemente elevar a qualidade da educação. Os jogos na educação são considerados instrumentos importantes para a aprendizagem, pois proporcionam reflexão, desafio e cooperação, entre outros benefícios (Araújo & Reszka, 2016).

Em tempos em que as tecnologias digitais são cada vez mais presentes nas vidas das crianças, surge a questão de como equilibrar o uso de dispositivos digitais com brincadeiras tradicionais. A integração desses dois mundos pode ser altamente benéfica, desde que feita de forma balanceada. Por exemplo, ao utilizar aplicativos de aprendizado ou jogos de vídeo game para ensinar conceitos educacionais, é possível complementar o aprendizado com atividades ao ar livre, como esconde-esconde ou brincadeiras de roda, amarelinha, que fortalecem as relações sociais e promovem o

desenvolvimento físico. Haetinger (2008, p. 57) destaca: “Apesar de toda a modernidade, os jogos e brincadeiras do passado ainda são importantes para o universo infantil”.

Existem várias vantagens em mediar jogos e brincadeiras e tecnologias digitais na educação infantil. Primeiramente, essas atividades proporcionam um ambiente lúdico, no qual as crianças se sentem à vontade para experimentar, cometer erros e aprender com eles. Ao invés de se sentirem pressionadas a acertar sempre, as crianças podem explorar suas habilidades e conhecimentos de forma descontraída e prazerosa.

Jogos e brincadeiras exercem múltiplas funções: estimula a inteligência, faz com que a criança solte sua imaginação, se concentre, encare desafios e sinta-se motivada. Daí a importância da escolha, adaptações e da organização do tempo e espaço dedicado ao lúdico pelos adultos, sejam eles pais ou professores.

Além disso, jogos e brincadeiras permitem que as crianças desenvolvam habilidades de trabalho em equipe, comunicação e resolução de problemas. Ao participar de jogos em grupo, as crianças aprendem a cooperar, a compartilhar ideias e a resolver conflitos de forma construtiva. Essas habilidades são fundamentais para o desenvolvimento de relacionamentos saudáveis e para o sucesso futuro das crianças em suas vidas pessoais e profissionais.

É importante lembrar que embora as tecnologias digitais estejam dinamicamente presentes no contexto atual, o uso das brincadeiras tradicionais pelas crianças na educação infantil não deve ser negligenciado, pois conforme Araújo e Reszka (2016, p. 176) “o ato de brincar propicia à criança classificar, ordenar, estruturar e resolver pequenos conflitos entre elas”. As autoras ainda destacam, que, enquanto brinca, a criança está criando e desenvolvendo, inclusive o pensamento crítico em relação a si e ao que lhe rodeia. Os autores supracitados acentuam que a inserção das mídias digitais na sala de aula, desde o princípio da vida escolar da criança, é muito importante, uma vez que as crianças desta geração já têm acesso às tecnologias.

Desta forma, não é interessante ou produtivo interromper esse processo. Nessa questão, o professor precisa estar preparado para mediar com as novas tecnologias de modo pedagógico, pois só assim será possível favorecer a aprendizagem no contexto da Educação Infantil (Araújo & Reszka, 2016). A integração de jogos e brincadeiras tradicionais com tecnologias digitais colabora de maneira

poderosa para o engajamento das crianças no processo de aprendizagem de forma divertida e significativa. Com a mediação adequada, essas ferramentas podem potencializar o desenvolvimento cognitivo, social e motor na educação infantil, criando um ambiente de ensino mais dinâmico e eficaz. Ao mesmo tempo, é necessário que os educadores desempenhem um papel ativo no uso dessas tecnologias, promovendo uma aprendizagem equilibrada e inclusiva (Araújo & Reszka, 2016).

Portanto, é inquestionável a importância da mediação dos jogos e brincadeiras na educação infantil. A mediação entre jogos e brincadeiras tradicionais e tecnologias digitais na educação infantil é uma estratégia poderosa quando utilizada de forma equilibrada e crítica. As brincadeiras tradicionais oferecem benefícios importantes para o desenvolvimento social, motor e emocional das crianças, enquanto as tecnologias digitais, quando usadas de maneira adequada, podem complementar e enriquecer o processo de aprendizagem, estimulando habilidades cognitivas e novas formas de interação. A chave é saber integrar essas abordagens para criar um ambiente de aprendizagem diversificado e inclusivo.

4.2 Jogos e Brincadeiras: Contribuições para o Desenvolvimento

Considerando a educação infantil como um período vital para o desenvolvimento das crianças, onde elas começam a adquirir habilidades cognitivas, emocionais, sociais e motoras, os jogos, brincadeiras e tecnologias digitais desempenham papéis fundamentais no processo de ensino e aprendizagem. A escola, enquanto espaço de interação e aprendizagem, tem um papel essencial em organizar e mediar essas experiências, promovendo o desenvolvimento integral dos alunos.

Os jogos e as brincadeiras são atividades centrais na educação infantil, não apenas como momentos de diversão, mas como formas poderosas de aprendizagem. Eles contribuem para o desenvolvimento cognitivo através brincadeiras como jogos de construção, quebra-cabeças e atividades simbólicas (como brincar de casinha ou de amarelinha) estimulam a imaginação e a criatividade das crianças, além de desenvolverem habilidades de resolução de problemas, raciocínio lógico e compreensão de conceitos matemáticos e espaciais (Santos, 2019).

Quanto ao desenvolvimento social e emocional, os jogos e brincadeiras que possibilitam que as crianças brinquem com outras crianças ajuda no desenvolvimento

da empatia, no aprendizado das regras sociais, na negociação de papéis e na resolução de conflitos. As brincadeiras proporcionam o aprendizado de valores essenciais, como cooperação, respeito e solidariedade.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerar-se que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (Kishimoto, 1999, p. 36).

Vale lembrar, que os jogos e brincadeiras também oferecem oportunidades para que as crianças pratiquem habilidades motoras. Jogos que envolvem correr, pular, equilibrar e lançar estimulam o desenvolvimento do sistema neuromotor das crianças, melhorando sua coordenação e equilíbrio. Além disso, essas atividades auxiliam na formação de hábitos saudáveis, como a prática regular de exercícios físicos. Os jogos e as brincadeiras possibilitam experiências de cunho cultural e de interação como meio em que a criança está inserida, fator indispensável para a construção da identidade do sujeito, auxiliando significativamente em seu desenvolvimento cognitivo e afetivo (Santos, 2019).

4.3 Tecnologias Digitais: Impacto na Educação Infantil

Nos últimos anos, os jogos e brincadeiras digitais têm se consolidado como ferramentas valiosas no processo de ensino-aprendizagem, principalmente na educação infantil. Ao contrário da ideia de que os recursos tecnológicos podem prejudicar o desenvolvimento das crianças, muitos estudos mostram que, quando utilizados de forma equilibrada e consciente, esses jogos oferecem uma série de benefícios para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos pequenos.

A introdução de tecnologias digitais na educação infantil, quando feita de maneira cuidadosa e planejada, pode trazer benefícios significativos para o aprendizado. (Araújo & Reszka, 2016). Ferramentas digitais oferecem às crianças a possibilidade de explorar novos conteúdos e desenvolver habilidades relacionadas ao uso de tecnologias. Aplicativos educativos, jogos digitais e vídeos podem ser usados para aprofundar o conhecimento sobre diferentes temas, como ciências, artes e idiomas.

Algumas plataformas digitais, como jogos interativos e softwares educativos,

podem estimular habilidades cognitivas de maneira envolvente, promovendo o raciocínio lógico, a criatividade e o desenvolvimento de habilidades digitais desde cedo.

No entanto, é importante que o uso de tecnologias seja equilibrado, sendo supervisionado e integrado com atividades mais tradicionais, como o brincar livre. O uso excessivo de telas pode ter impactos negativos, como a diminuição da interação social e o comprometimento de atividades físicas, por isso a mediação da escola é fundamental (Júnior, 2017).

Nessa perspectiva, os jogos digitais são excelentes para estimular habilidades cognitivas, como atenção, memória, raciocínio lógico e resolução de problemas. A maioria dos jogos exige que a criança pense de maneira estratégica, o que favorece a capacidade de planejar e tomar decisões. Além disso, muitos jogos educativos são baseados em desafios que incentivam a criança a aprender conceitos matemáticos, de linguagem, cores, formas e muito mais, de uma maneira envolvente e divertida.

Araújo (2021), Aquino e Caetano (2020), e Brasil (2017) assinalam que através do manuseio de algum tipo de tecnologia, a criança é inserida em situações nas quais a escuta, a fala e a escrita podem ser trabalhadas por meio de jogos digitais, softwares, aplicativos e redes sociais que favoreçam o seu desenvolvimento, com referência às competências gerais propostas para a Educação Básica e os campos de experiência, especial cos ao Ensino Infantil.

Os jogos e brincadeiras digitais, quando bem aplicados, são recursos que enriquecem o processo de aprendizagem na educação infantil. Eles estimulam o desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional das crianças, ao mesmo tempo em que tornam o aprendizado mais dinâmico, interessante e interativo. No entanto, é essencial que os educadores, pais e responsáveis acompanhem o uso dessas tecnologias, garantindo que sejam aproveitadas de forma positiva, equilibrada e construtiva.

5. A FORMAÇÃO DO PROFESSOR PARA O USO DE JOGOS, BRINCADEIRAS E TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: Desafios, Competências e Possibilidades Pedagógicas

No contexto educacional contemporâneo, o uso de jogos, brincadeiras e tecnologias digitais tem se mostrado uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais dos alunos. Contudo, a integração eficaz dessas ferramentas no ambiente escolar depende, em grande parte, da formação dos professores. Este capítulo busca explorar os desafios, as competências necessárias e as possibilidades pedagógicas para preparar os educadores para o uso adequado de jogos e tecnologias digitais em suas práticas pedagógicas.

O avanço tecnológico e a crescente presença de ferramentas digitais no cotidiano dos alunos exigem que os professores desenvolvam habilidades para utilizar esses recursos de forma pedagógica. A formação inicial e continuada dos docentes, portanto, precisa estar alinhada com as demandas do cenário digital atual (Almeida, 2021). A geração atual de alunos, nativos digitais, tem uma relação íntima com as tecnologias. Isso implica na necessidade de o professor estar preparado para lidar com essas ferramentas, incorporando-as no processo de ensino e garantindo que os alunos sejam desafiados a usar a tecnologia de maneira criativa e construtiva. Nessa perspectiva, Feitosa pontua:

Acreditamos que a formação do professor para se adaptar às novas tecnologias é fator decisivo para possibilitar inovações no ensinar. Para tanto é necessário a construção de cursos de formação continuada que atendam a extensão das múltiplas necessidades que se apresentam no contexto escolar e os docentes sejam coautores nas produções e projetos que possam atender as dificuldades dos alunos no processo de ensino e aprendizagem (Feitosa, 2019, p.50-51).

A formação de professores deve ser constante, visto que as tecnologias estão em constante evolução. Programas de desenvolvimento profissional devem ser estruturados para atender às necessidades dos docentes, oferecendo cursos, workshops e materiais de apoio sobre o uso pedagógico das tecnologias. Conforme Santos e Almeida (2021) no uso de tecnologias digitais, a formação continuada é imprescindível, pois com o crescente aumento das tecnologias educacionais, cabe ao docente integrá-las como ferramentas pedagógicas. No entanto, para que os jogos e brincadeiras digitais sejam eficazes, os professores devem possuir um conjunto de

competências que vão além do domínio tecnológico. Estas habilidades incluem tanto a competência digital quanto a pedagogia voltada para o desenvolvimento dos alunos.

Os educadores precisam dominar ferramentas tecnológicas, como plataformas educacionais, aplicativos e jogos digitais, além de saber escolher os recursos mais adequados ao conteúdo a ser ensinado. Isso envolve tanto a parte técnica quanto a capacidade de integrar essas tecnologias ao currículo. A pedagogia do uso dos jogos digitais requer que o professor seja capaz de planejar atividades que explorem o potencial lúdico e interativo dos jogos. Isso inclui compreender como os jogos podem ser usados para desenvolver habilidades cognitivas, motoras e socioemocionais, além de saber avaliar o impacto do uso desses recursos na aprendizagem dos alunos.

Valente (1997) defende a ideia de que a formação do professor deve prover condições para que ele construa conhecimento sobre as técnicas computacionais, compreenda por que e como integrar o computador na sua prática pedagógica e seja capaz de superar barreiras de ordem administrativa e pedagógica. O professor deve ser capaz de utilizar os jogos e tecnologias para promover uma aprendizagem ativa, em que o aluno seja protagonista de seu aprendizado, explorando, experimentando e solucionando problemas por meio de atividades lúdicas (Valente, 1997).

5.1 Desafios e Perspetivas na Utilização de Jogos e Tecnologias Digitais na Prática Docente

Mesmo reconhecendo que as tecnologias digitais ofereçam inúmeras possibilidades para enriquecer a prática pedagógica, a implementação de jogos e brincadeiras digitais na sala de aula enfrenta vários desafios, mas também apontam inúmeras possibilidades. Araújo (2021) pontua que muitos são os desafios que se apresentam como aspectos impeditivos à inserção tecnológica, sobretudo nas instituições de Educação Infantil, considerando as poucas experiências vivenciadas nessa etapa de ensino com intermédio de tecnologias. Outro desafio, se dá na questão da falta de infraestrutura, pois muitas escolas ainda enfrentam problemas de acesso a dispositivos adequados, à internet ou até mesmo à eletricidade necessária para o uso de tecnologias. A falta de recursos limita a capacidade dos professores de explorar ao máximo os jogos e tecnologias digitais.

A resistência à mudança se configura como um dos desafios presente contexto das escolas, pois muitos educadores, especialmente os que estão mais acostumados

a métodos tradicionais de ensino, podem resistir à adoção de novas tecnologias. Isso pode ocorrer por falta de confiança no domínio da tecnologia ou por uma visão tradicional sobre o que constitui uma boa prática pedagógica. Nessa perspectiva, asseveraram Caetano e Nascimento (2017, p. 36):

Que os baixos índices no uso de tecnologias podem estar relacionados tanto à limitada formação docente na área tecnológica quanto à postura assumida pelos professores em recusar-se a utilizá-las, seja por resistência em mudar as concepções de ensino, seja pela falta de domínio em manusear equipamentos tecnológicos.

Embora existam desafios, como a falta de infraestrutura e a resistência à mudança, as competências necessárias para a integração bem-sucedida dessas tecnologias são viáveis de serem desenvolvidas. Ao preparar os docentes para utilizarem essas ferramentas de maneira criativa e alinhada às necessidades dos alunos, é possível transformar o ensino, promovendo uma aprendizagem mais interativa, personalizada e motivadora.

6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta seção aborda a metodologia utilizada no desenvolvimento deste estudo, apresentando o objetivo geral e os objetivos específicos, além de caracterizar o campo de investigação, os participantes, o local de realização, o instrumento de coleta de dados e, finalmente, a proposta de análise.

6.1 Caracterização da pesquisa

Na interpretação de Andrade (2001, p. 129) a metodologia se configura como um conjunto de métodos ou caminhos que são percorridos na busca do conhecimento. Nesta perspectiva, o autor assegura que é a metodologia que proporcionará ao pesquisador o caminho seguro, confiável e transparente para a descrição e a explicação dos fenômenos concernentes ao objeto de estudo viabilizando um grau maior de cientificidade da pesquisa.

A presente pesquisa teve como questão norteadora: De que forma as tecnologias digitais influenciam as práticas de jogos e brincadeiras na educação infantil, e como é possível equilibrar seu uso com as formas tradicionais de brincar para promover o desenvolvimento integral das crianças?

Os objetivos da pesquisa se apresentam da seguinte forma:

Objetivo Geral: Analisar os desafios e as perspectivas do uso de jogos e brincadeiras tradicionais na educação infantil, considerando o impacto das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem.

Objetivos Específicos:

- a) Identificar que experiências os professores da Educação Infantil da Escola Jardim de Infância Pequeno Príncipe apresentam em relação ao uso das tecnologias digitais.
- b) Verificar a percepção dos professores quanto ao uso dos jogos e brincadeiras tradicionais mediadas pelas tecnologias digitais.

- c) Averiguar se os professores da Educação Infantil da Escola de Infância Pequeno Príncipe já fizeram uso das tecnologias como recurso pedagógico no desenvolvimento das atividades em sala
- d) Constatar junto aos professores, se o uso das tecnologias digitais pode contribuir para o processo de aprendizagem das crianças da sala de Educação Infantil.

Para o processo de desenvolvimento desta pesquisa foi realizado primeiramente uma pesquisa bibliográfica. Conforme Amaral (2007) a pesquisa bibliográfica, conforme o autor é uma etapa fundamental em todo trabalho científico que influenciará todas as etapas de uma pesquisa, na medida em que der o embasamento teórico em que se baseará o trabalho. Consistem no levantamento, seleção, fichamento e arquivamento de informações relacionadas à pesquisa.

6.2 Caracterização do lócus da pesquisa

A pesquisa foi realizada na Escola Jardim de Infância Pequeno Príncipe, situada na Rua Diogo dos Reis, S/N, no Bairro da Matriz - Pinheiro/MA. A estrutura física é composta de 04 salas de aula, 01 sala de professores, 01 cozinha, 02 banheiros, 01 secretaria e uma pequena área externa. Atualmente a escola atende a um total de 55 alunos na Educação Infantil nos turnos matutino e vespertino. A Escola conta atualmente no seu quadro pessoal com 01 Diretora, 05 professores, 01 secretária, 01 copeira e 01 Serviços Gerais.

6.3 Perfis das Entrevistadas

Para a consecução deste estudo foram convidadas a participar da realização desta pesquisa (05) cinco alunos e (05) cinco professoras que atuam na referida escola. Por motivos éticos, a fim de manter o sigilo e resguardar as identidades dos sujeitos pesquisados, os alunos serão denominadas de (A1), (A2), (A3), (A4) e (A5). Os professores (P1), (P2) (P3), (P4), e (P5)

É possível a partir do Quadro 1 constataremos o Perfil dos alunos e Quadro 2 o Perfil dos Professores.

Quadro 1 – Perfil dos alunos

PARTICIPANTES	GÊNERO	IDADE
A1	Masculino	04 a 05 anos
A2	Feminino	04 a 05 anos
A3	Masculino	04 a 05 anos
A4	Feminino	04 a 05 anos
A5	Masculino	04 a 05 anos

Fonte: A autora, 2024.

Quadro 2 - Perfil dos professores

PARTICIPANTES	GÊNERO	IDADE
P1	Feminino	Acima de 40 anos
P2	Feminino	31 a 35 anos
P3	Feminino	Acima de 40 anos
P4	Feminino	Acima de 40 anos
P5	Feminino	Acima de 40 anos

Fonte: A autora, 2024.

7. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa foi desenvolvida com base na aplicação de dois questionários sendo o primeiro aplicado aos alunos da Educação Infantil e o segundo aplicado aos professores da Educação Infantil. No que se refere ao questionário aplicado aos alunos da Educação Infantil, no quadro abaixo apresento as características dos participantes desta pesquisa:

Quadro 3– Características dos Participantes

PARTICIPANTES	GÊNERO	IDADE
A1	Masculino	04 a 05 anos
A2	Feminino	04 a 05 anos
A3	Masculino	04 a 05 anos
A4	Feminino	04 a 05 anos
A5	Masculino	04 a 05 anos

Fonte: A autora, 2024.

Ao total, 05 (cinco) alunos participaram da pesquisa, destes, 03 (três) alunos eram do gênero masculino e 02 (dois) alunos eram do gênero feminino. Todos os participantes tinham uma média de idade de 04 (quatro) a 05 (cinco) anos. Como forma de preservar suas identidades, os participantes serão identificados por nomenclaturas como A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9 e A10.

Ao serem perguntados se gostavam de ir para escola e qual o motivo que os incentivava a ir todos os dias, todos os alunos responderam que gostam de ir para a escola, entretanto, apenas oito deles deram o real motivo que, segundo eles, servia como incentivo para frequentar as aulas. O quadro abaixo exemplifica as respostas.

Quadro 3 – Questionamento 01

Você gosta de ir para a escola? Qual o motivo?	
PARTICIPANTES	RESPOSTAS
A1	Sim. Porque eu gosto de estudar.
A2	Sim.
A3	Sim.
A4	Sim. Para aprender.
A5	Sim. Para ficar mais inteligente.
A6	Sim. Brincar e aprender.
A7	Sim. Para estudar.
A8	Sim. Para aprender.
A9	Sim. Estudar, brincar e escrever.
A10	Sim. Para aprender a ler.

Fonte: A autora, 2024.

A escola desempenha um papel central no desenvolvimento integral de crianças

e adolescentes, indo muito além do ensino de conteúdos curriculares. Barbosa (2009, p. 54) reforça que a escola é um espaço onde se aprende não apenas matérias acadêmicas, mas também lições importantes para a vida, que ajudam a moldar o caráter, as habilidades interpessoais e a visão de mundo.

Pimentel *et al.*, (2021) também destacam que o processo de socialização promovido pela escola a criança, em especial, durante a Educação Infantil, pois colabora de forma direta para com o desenvolvimento socio intelectual da criança, proporcionando convivência além do núcleo familiar. Os autores destacam também que a interação com outras pessoas contribui para o desenvolvimento sociológico, preparando-a para estabelecer relações e ter um bom convívio social no futuro.

Quando questionados se gostavam de brincar em casa e na escola, todos os participantes responderam de forma positiva destacando suas brincadeiras favoritas em casa e na escola conforme exemplificado no quadro abaixo:

Quadro 4 – Questionamento 02

Você gosta de brincar em casa e na escola? Quais suas brincadeiras favoritas?	
PARTICIPANTES	RESPOSTAS
A1	Sim. Futebol.
A2	Sim. Pula Pula.
A3	Sim. Futebol.
A4	Sim. Jogos.
A5	Sim. Futebol.
A6	Sim. Brincar de boneca, com meus amigos e bicicleta.
A7	Sim. Esconder camisa.
A8	Sim. Adoleta, boneca.
A9	Sim. Gira-gira, Esconde-esconde e bola.
A10	Sim. Futebol.

Fonte: A autora, 2024.

O brincar, seja na escola ou em casa, é um pilar da Educação Infantil. Ele ajuda a criança a construir seu entendimento sobre o mundo, a desenvolver suas habilidades e a criar relações significativas. Assim, oferecer tempo, espaço e estímulos para brincar é investir em um desenvolvimento saudável e pleno.

Na escola, o brincar é uma ferramenta pedagógica que possibilita a aprendizagem de forma lúdica. Soares (2021) explica que por meio de jogos, brincadeiras e atividades dirigidas, as crianças desenvolvem habilidades sociais, além de estimular a criatividade e a imaginação, aprendem conceitos básicos de diferentes disciplinas de forma contextualizada e prazerosa e desenvolvem habilidades motoras, tanto finas quanto amplas, por meio de atividades.

No que se refere a opinião dos participantes sobre as aulas, a grande maioria concorda que as aulas, em geral são divertidas. A maior parte dos participantes também considera as brincadeiras realizadas em aula como justificativa para a resposta positiva. Além das brincadeiras, alguns participantes consideram as pinturas e desenhos, e demais atividades como fator positivo para garantia de diversão durante as aulas. A resposta negativa se deu em função de nem todo dia haver brincadeiras durante as aulas. O quadro abaixo expressa as colocações dos participantes.

Quadro 4 – Questionamento 03

Você acha que suas aulas, em geral são divertidas? Justificativa.	
PARTICIPANTES	RESPOSTAS
A1	Sim. Porque eu brinco.
A2	Sim. Tem momentos de brincadeiras.
A3	Sim. Eu brinco e estudo.
A4	Sim. Aprender coisas novas.
A5	Sim. Eu brinco.
A6	Sim. A gente brinca com jogos.
A7	Não. Nem todo dia a gente brinca.
A8	Sim. As atividades são boas.
A9	Sim. Porque as aulas são de pinturas e desenhar.
A10	Sim. A gente brinca.

Fonte: A autora, 2024.

O brincar é uma ferramenta fundamental no processo educativo, respeitando o ritmo e a individualidade das crianças. Ele promove um aprendizado mais significativo, baseado na vivência, no prazer e na experimentação. Um ambiente que valoriza o brincar é um espaço onde as crianças aprendem a ser, a conviver e a transformar o mundo ao seu redor.

Santos e Pessoa (2015) destacam que o brincar é responsável por promover o desenvolvimento integral das crianças. Este está para além do simples entretenimento, funcionando como meio de expressão, aprendizado e socialização. As autoras reforçam também que o desenvolvimento cognitivo da criança tem relação direta com o ato de brincar, uma vez que, estimula criatividade e imaginação através do faz de conta, apoia a aprendizagem de conceitos matemáticos, linguísticos e científicos, e fortalece memória, atenção e habilidades de planejamento.

A brincadeira é de grande importância no desenvolvimento e aprendizado da criança, esse desenvolvimento ocorre desde o nascimento e, quando pequena, a brincadeira é iniciada pelos seus pais ou pessoas que cuidam dela. É por meio da brincadeira que a criança desenvolve seus sentidos, a sua capacidade cognitiva e tem uma forma melhor de interagir com os pais e

com o meio em que vivem (Santos; Pessoa, 2015, p. 12).

Quando questionados sobre ações para tornar as aulas mais interessantes, os participantes apontaram a necessidade de ter mais brinquedos, o uso de pinturas e algumas tecnologias digitais para deixar o ambiente mais divertido. Dentro do quadro abaixo é destacado os comentários de acordo com a visão de cada um dos participantes.

Quadro 5 – Questionamento 04

O que você acha que precisa ser feito para que as aulas se tornem mais interessantes?	
PARTICIPANTES	RESPOSTAS
A1	Ter mais brinquedos
A2	Mais jogos e brinquedos
A3	Ter mais brinquedos na escola
A4	Mais pinturas
A5	Ter um video game
A6	Queria que tivesse bonecas para a gente brincar
A7	Computador
A8	Tivesse mais brincadeiras, dinâmicas e jogos
A9	Queria que tivesse produção de pipas
A10	Computador

Fonte: A autora, 2024.

Na educação infantil é necessário criar um ambiente estimulante, repleto de afeto, brincadeiras e experiências significativas para um bom desenvolvimento dos alunos. Professores que se permitem inovar, observar e aprender junto com as crianças tornam a escola um espaço encantador e transformador.

De acordo com Betti (2020) uma das formas de criar esse tipo de ambiente para com os alunos se dá através da valorização da expressão artística dos envolvidos, através da inclusão de atividades como, por exemplo, oficinas de desenho, pintura, teatro, música e dança estimulam o desenvolvimento e ajudam as crianças a se expressarem. Além disso, a autora reforça a necessidade de ter ambientes para as crianças explorarem materiais como argila, tinta, sucata e instrumentos musicais.

Uma outra proposta de intervenção também pode ser apostar na ludicidade através do brincar. Santos (2016) destaca que o uso de histórias, música, dança, teatro e brincadeiras como base para as atividades possibilita uma conexão do conteúdo pedagógico com o que as crianças mais gostam de fazer. A autora também aponta a que a exploração sensorial é bastante importante para contribuir com o desenvolvimento da criança através de atividades que envolvam toques, cheiros, sons, texturas e movimentos, pois elas tornam o aprendizado mais envolvente.

No que se refere ao uso de tecnologias digitais em sala de aula, boa parte dos participantes responderam de forma positiva e destacaram que as aulas seriam mais interessantes. Apenas um dos participantes respondeu de forma negativa, alegando que o uso das tecnologias digitais em sala de aula não seria adequado. O quadro abaixo destaca as respostas dos participantes.

Quadro 6 – Questionamento 05

Em sua opinião utilizar o computador, celular para aprender tornaria a sala de aula interessante? Comente.	
PARTICIPANTES	RESPOSTAS
A1	Não. Seria meio chato.
A2	Sim. Seria legal.
A3	Sim. Seria legal.
A4	Sim. As aulas seriam mais dinâmicas.
A5	Sim. Porque a gente ia assistir desenhos e jogos.
A6	Sim. Porque a gente ia assistir desenhos pedagógicos.
A7	Sim. As crianças iam gostar.
A8	Sim. Eu ia adorar.
A9	Sim, porque a gente ia assistir vídeos, músicas, etc.
A10	Sim. Eu não iria me cansar.

Fonte: A autora, 2024.

O uso de tecnologia digital na Educação Infantil pode ser uma ferramenta poderosa para enriquecer o aprendizado, desde que utilizado com intencionalidade, equilíbrio e supervisão. Ela deve ser vista como um recurso complementar, e não substitutivo, mantendo sempre o foco nas interações humanas, na ludicidade e nas experiências sensoriais, que são fundamentais nessa fase do desenvolvimento.

Romão *et al.*, (2022, p. 1910) destaca que o uso de tecnologias digitais na Educação Infantil oferece diversos benefícios, como engajamento das crianças por meio de ferramentas interativas com estímulos visuais e sonoros, desenvolvimento de habilidades cognitivas como raciocínio lógico, criatividade e aprendizado de conceitos básicos, além de promover a alfabetização digital ao introduzir o uso seguro da tecnologia. Também permite a personalização do aprendizado, adaptando-se às necessidades individuais, e amplia o repertório cultural das crianças, proporcionando acesso a conteúdos variados e enriquecedores.

Através da aplicação do questionário, pode-se perceber que os participantes possuem um certo envolvimento com o uso de algumas tecnologias digitais como o celular, o computador e a televisão.

Quadro 7 – Questionamento 06

Você sabe usar alguma tecnologia digital, tipo celular, computador? Comente.	
Participantes	Respostas
A1	Sim. Celular.
A2	Sim. Celular.
A3	Sim. Celular.
A4	Sim. Celular.
A5	Sim. Celular.
A6	Sim. Celular.
A7	Sim. Celular, Computador.
A8	Sim. Celular, Televisão.
A9	Sim. Celular, Televisão.
A10	Sim. Celular, Televisão.

Fonte: A autora, 2024.

O uso de tecnologias digitais por crianças de 4 a 5 anos pode ser uma ferramenta positiva para o aprendizado e o desenvolvimento, desde que seja bem planejado e supervisionado. Nessa faixa etária, as crianças estão em uma fase de intensa curiosidade e desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e motoras, o que torna fundamental o uso equilibrado e direcionado das tecnologias.

Segundo Júnior (2023, p. 8-9), a Educação Infantil é uma etapa essencial para o desenvolvimento das crianças, especialmente por serem “nativas digitais”. Integrar a tecnologia ao ambiente escolar moderniza a educação, tornando-a mais atrativa e lúdica. O autor destaca que cabe ao professor ensinar o uso crítico desses recursos, ajudando as crianças a identificar informações confiáveis e relatar aprendizados. Aponta ainda que ferramentas digitais, como jogos e músicas, estimulam a imaginação e a absorção de conteúdos, tornando a tecnologia uma aliada no processo de ensino e na formação de alunos preparados para o mundo digital.

Quando perguntados sobre o acesso a tecnologias digitais em casa, todos os participantes foram unânimes em responder de forma positiva, reforçando que todos possuem acesso a algum tipo de aparelho tecnológico em seu lar, seja o uso de celular, computador ou televisão.

Quadro 8 – Questionamento 07

Na sua casa você tem acesso algum aparelho tecnológico? Comente.	
Participantes	Respostas
A1	Sim. Celular.
A2	Sim. Celular.
A3	Sim. Celular.
A4	Sim. Celular.
A5	Sim. Celular.
A6	Sim. Celular.

A7	Sim. Celular, Computador.
A8	Sim. Celular, Televisão.
A9	Sim. Celular, Televisão.
A10	Sim. Celular, Televisão.

Fonte: A autora, 2024.

O uso de tecnologias digitais por crianças de 4 a 5 anos em casa pode ser um recurso valioso, desde que seja moderado, supervisionado e integrado a uma rotina rica em atividades diversificadas. O papel dos pais é fundamental para orientar, mediar e equilibrar o uso das telas, promovendo uma experiência saudável e educativa.

Boas práticas no uso de tecnologia em casa envolvem a escolha de conteúdos educativos e seguros, supervisão ativa, limitação do tempo de tela a 1 hora por dia, e combinação com atividades físicas, brincadeiras e leitura. Configurações de segurança e momentos sem telas promovem proteção e interação familiar. Santos et al (2020, p. 60) reforça o fato de que a tecnologia deve ser complementar, sem substituir atividades essenciais ao desenvolvimento. Jogos educativos, histórias digitais, oficinas criativas e explorações virtuais são exemplos de atividades que estimulam aprendizado e criatividade.

Quanto ao brincar dos participantes com o aparelho celular, pouco mais da metade afirmou que tem acesso à tecnologia e faz o uso desta com a finalidade de se divertir brincando. Apenas 4 (quatro) participantes informaram que não fazem uso dessa tecnologia para brincar. O quadro abaixo apresenta o resultado do questionamento.

Quadro 9 – Questionamento 07

Você costuma brincar no celular?	
Participantes	Respostas
A1	Sim.
A2	Não.
A3	Não.
A4	Sim.
A5	Sim.
A6	Sim.
A7	Sim.
A8	Não.
A9	Sim.
A10	Não.

Fonte: A autora, 2024.

As crianças têm demonstrado uma crescente preferência pelo uso do celular em vez de interagir com materiais do cotidiano escolar. Isso ocorre devido à atração pelos estímulos visuais, sonoros e interativos proporcionados pelos dispositivos, que

oferecem entretenimento imediato e diversificado.

Uchôa (2023, p. 412) explica que essa preferência pode impactar negativamente o desenvolvimento integral, reduzindo o engajamento em atividades que estimulam a criatividade, a socialização e o aprendizado prático. Reforça também que o desafio para educadores e famílias é equilibrar o uso da tecnologia com brincadeiras tradicionais, que são fundamentais para o desenvolvimento motor, cognitivo e emocional das crianças.

Ao serem perguntados sobre o uso de tecnologias digitais pelos professores em sala de aula, a maioria dos participantes destacaram que o professor faz o uso de tecnologias digitais em sala para trabalhar determinados conteúdos.

Quadro 10 – Questionamento 08

Na escola, a sua professora utiliza alguma tecnologia digital para tarefa escolar? Comente.	
PARTICIPANTES	RESPOSTAS
A1	Sim. Televisão.
A2	Sim. Celular.
A3	Não.
A4	Sim. Televisão, Som.
A5	Sim. Celular, Televisão, Som.
A6	Sim. Televisão, Som.
A7	Sim. Televisão, Som.
A8	Sim. Televisão, Som.
A9	Sim. Celular, Televisão, Som.
A10	Sim. Televisão, Som.

Fonte: A autora, 2024.

O uso da tecnologia digital pelos professores para tarefas escolares tem o potencial de enriquecer o ensino, promovendo maior engajamento e personalização no aprendizado. No contexto da Educação Infantil, embora as tarefas escolares sejam mais lúdicas e adaptadas à idade, a tecnologia digital oferece ferramentas para criar experiências pedagógicas mais dinâmicas e integradoras.

Os professores podem usar a tecnologia digital para criar materiais interativos, como jogos, livros digitais e vídeos educativos, que tornam o aprendizado mais atrativo. De acordo com Narciso et al (2024, p. 451) ferramentas como realidade aumentada e plataformas de comunicação permitem experiências imersivas e maior integração escola-família. Além disso, atividades podem ser personalizadas e o feedback oferecido de forma criativa. Os autores reforçam que, apesar das vantagens, como maior engajamento e planejamento eficiente, desafios como acesso desigual, formação docente e excesso de tela precisam ser equilibrados.

Sobre a preferência do uso de tecnologias digitais pelos professores em sala de aula, os participantes destacaram que o uso de computadores poderia ser positivo para realização de tarefas escolares.

Quadro 11 – Questionamento 09

Você gostaria que na sala de aula a professora fizesse uso do computador ou celular para realizar a tarefa escolar?	
PARTICIPANTES	RESPOSTAS
A1	Sim
A2	Computador
A3	Sim
A4	Sim
A5	Sim
A6	Sim, Computador
A7	Sim
A8	Sim
A9	Sim
A10	Não

Fonte: A autora, 2024.

O uso de computadores e celulares em sala de aula pode enriquecer o aprendizado, tornando-o mais dinâmico, interativo e personalizado. Contudo, sua eficácia depende de um planejamento pedagógico claro, supervisão adequada e equilíbrio com métodos de ensino tradicionais. Ao adotar práticas que priorizem o uso ético e educativo desses dispositivos, os professores podem potencializar a experiência de aprendizado e preparar os alunos para um futuro cada vez mais digital.

Medeiros (2014, p. 8) enfatiza que o uso de computadores e celulares em sala de aula pode enriquecer o aprendizado, oferecendo recursos interativos, desenvolvimento de habilidades tecnológicas, personalização das atividades e maior engajamento dos alunos. A autora aponta que com o uso de jogos educativos, plataformas multimídia e ferramentas colaborativas, os dispositivos tornam o ensino mais dinâmico e conectado à realidade digital das crianças.

No entanto, sua implementação requer planejamento pedagógico, escolha de conteúdos adequados, supervisão constante e integração com métodos tradicionais. Desafios como desigualdade de acesso, distrações, tempo excessivo de tela e necessidade de formação docente devem ser considerados. Quando usados de forma ética e educativa, esses recursos potencializam o aprendizado e preparam os alunos para o futuro digital.

Quando perguntados se era possível aprender através de jogos e brincadeiras

pelo computador ou celular, com exceção de 1 (um) participante, todos os outros responderam de forma positiva, destacando que essa possibilidade é completamente viável.

Quadro 12 – Questionamento 10

Você acredita que a criança pode aprender através dos jogos e brincadeiras que são exibidos no computador e no celular?	
PARTICIPANTES	RESPOSTAS
A1	Sim.
A2	Sim.
A3	Sim.
A4	Sim.
A5	Sim.
A6	Sim.
A7	Sim.
A8	Sim.
A9	Sim.
A10	Sim.

Fonte: A autora, 2024.

O uso das tecnologias nas salas de aula da Educação Infantil tem se tornado cada vez mais relevante para enriquecer o aprendizado e atender às demandas de uma sociedade digital. Embora o ensino nesta etapa esteja centrado em práticas lúdicas e interações sociais, as ferramentas tecnológicas, quando bem integradas, podem oferecer novas possibilidades pedagógicas e apoiar o desenvolvimento integral das crianças.

O uso de tecnologias na Educação Infantil complementa o aprendizado, tornando-o mais lúdico, inclusivo e interativo. Lima e Araújo (2021, p. 4) destacam que as ferramentas digitais estimulam habilidades cognitivas e sociais, ampliam o repertório cultural e introduzem o letramento digital. Porém, é essencial equilibrar o tempo de tela, capacitar professores e garantir infraestrutura adequada. Quando bem planejadas, as tecnologias enriquecem a educação sem substituir práticas tradicionais.

No que se refere ao questionário aplicado aos professores da Educação Infantil, no quadro abaixo apresento as características dos participantes desta pesquisa:

Quadro 13 – Questionamento 011

Participantes	Gênero	Idade
P1	Feminino	Acima de 40 anos
P2	Feminino	31 a 35 anos
P3	Feminino	Acima de 40 anos
P4	Feminino	Acima de 40 anos

P5	Feminino	Acima de 40 anos
-----------	-----------------	-------------------------

Fonte: A autora, 2024.

Ao total, 5 (cinco) professores participaram da pesquisa, todas do gênero feminino. A maior parte dos participantes possui idade acima dos 40 (quarenta) anos, apenas uma das participantes possui a média de idade entre 31 (trinta e um) a 35 (trinta e cinco) anos. Como forma de preservar suas identidades, os participantes serão identificados por nomenclaturas como P1, P2, P3, P4 e P5.

Ao serem perguntadas sobre o tempo de exercício na função de docentes, a maior parte das participantes possui acima de 16 (dezesesseis) anos de experiência enquanto apenas duas delas possui ente 05 (cinco) e 10 (dez) anos de exercício na função. O quadro abaixo exemplifica as respostas.

Quadro 14 – Questionamento 12

Há quanto tempo exerce a função de professor(a)?	
Participantes	Respostas
P1	05 a 10 anos
P2	05 a 10 anos
P3	Acima de 16 anos
P4	Acima de 16 anos
P5	Acima de 16 anos

Fonte: A autora, 2024.

Quando questionadas sobre suas formações, a maior parte das candidatas informou que possui formação superior, apenas uma delas informou que não possui formação superior, entretanto, tem o magistério, que de acordo com Grochoska e Gouveia (2020), funciona como uma espécie de curso técnico profissionalizante de nível médio que forma professores para atuarem na educação básica (anos iniciais, ensino fundamental e médio). O quadro abaixo exemplifica as respostas.

Quadro 15 – Questionamento 13

Possui formação superior? Especifique a área.	
Participantes	Respostas
P1	Não. Magistério
P2	Sim. Pedagogia
P3	Sim. Pedagogia
P4	Sim. Pedagogia
P5	Sim. Pedagogia

Fonte: A autora, 2024.

A formação superior desempenha um papel crucial na atuação de professores na educação básica, sendo um dos pilares para assegurar qualidade no ensino e

contribuir para o desenvolvimento integral dos estudantes. Essa formação é fundamental não apenas para o domínio de conteúdos acadêmicos, mas também para o desenvolvimento de competências pedagógicas, éticas e sociais necessárias ao desempenho profissional.

David (2017, p. 208) explica que a formação superior capacita professores para a educação básica ao oferecer domínio teórico-prático em pedagogia e conteúdo, estimulando reflexão crítica e atualização constante contribuindo para com a promoção e o desenvolvimento de competências pedagógicas, essenciais para atender à BNCC e criar ambientes inclusivos. Além disso, fomenta a formação ética e cidadã, tornando os docentes agentes de transformação social. O autor destaca que apesar disso, a formação inicial precisa ser complementada por programas de formação continuada para enfrentar desafios e elevar a qualidade do ensino.

Quando perguntadas sobre o fato de terem ou não uma pós-graduação, apenas 04 (quatro) participantes responderam, destas apenas 03 (três) responderam positivamente que possuem pós-graduação, como mostra o quadro abaixo.

Quadro 16 – Questionamento 14

Possui Pós-Graduação? Especifique a área.	
Participantes	Respostas
P1	Não possui pós-graduação
P2	-
P3	Sim. Não especificou a área de pós-graduação
P4	Sim. Gestão, Supervisão com habilitação em docência da Educação Básica
P5	Sim. Gestão e Supervisão Pedagógica

Fonte: A autora, 2024.

A pós-graduação para professores da Educação Infantil aprimora a prática pedagógica, atualiza conhecimentos e capacita os docentes para enfrentar os desafios dessa etapa educacional.

Locatelli (2021, p. 5) explica que a pós-graduação para professores da Educação Infantil é um fator fundamental para aprimorar práticas pedagógicas, aprofundar o entendimento das teorias e metodologias educacionais, e adotar abordagens práticas para o aprendizado infantil. O autor explica que ela oferece ferramentas para melhorar a gestão da sala de aula, planejando atividades enriquecedoras e se atualizando sobre pesquisas em desenvolvimento infantil, métodos e políticas públicas. Além disso,

capacita os docentes para promover a inclusão e atender às diversas necessidades cognitivas, sociais e culturais das crianças.

Lima et al (2024, p. 5) reforça ainda que a formação fortalece o papel do educador como agente de transformação social, incentivando valores como respeito e cidadania, e prepara os professores para integrar recursos digitais ao ensino, enriquecendo a aprendizagem. Assim, a pós-graduação é essencial para enfrentar os desafios constantes da educação infantil.

Quando questionadas sobre possuir algum tipo de curso de capacitação na área de tecnologia digital que contribuísse com o uso de tecnologias digitais em sala de aula, a maior parte das participantes informou que não possui nenhum tipo de curso na área de tecnologia digital, duas delas informaram que possuem curso de informática, sendo que uma delas teria o curso de informática avançada, como evidencia o quadro abaixo.

Quadro 17 – Questionamento 15

Possui algum curso de capacitação na área de tecnologia digital que possa auxiliar o seu trabalho em sala de aula? Especifique o curso.	
Participantes	Respostas
P1	Sim. Informática
P2	Não
P3	Não
P4	Não
P5	Sim. Informática Avançada

Fonte: A autora, 2024.

A capacitação em tecnologia digital para professores da Educação Básica é essencial para atender às demandas de uma sociedade cada vez mais tecnológica e integrar recursos digitais ao processo de ensino e aprendizagem de forma eficiente.

A adaptação às mudanças tecnológicas é essencial para que os professores acompanhem a evolução da sociedade, dominem ferramentas digitais e tornem o aprendizado mais relevante para os estudantes. De acordo com Rosa et al (2020, p. 442), o uso de recursos como aplicativos educacionais, vídeos interativos e plataformas online torna as aulas mais dinâmicas, aumentando o engajamento e a motivação dos alunos. Além disso, a capacitação docente contribui para a inclusão digital, garantindo acesso igualitário às oportunidades tecnológicas e reduzindo desigualdades educacionais.

Quanto a frequência do uso de tecnologias digitais durante as aulas, a maioria das participantes informou que utiliza diariamente algumas tecnologias digitais em

suas aulas enquanto uma delas alegou usar apenas quando necessário. Outro questionamento foi se já haviam utilizado algum tipo de recurso tecnológico em algumas de suas aulas, apenas 04 (quatro) participantes responderam à pergunta de forma positiva, como mostram os quadros abaixo.

Quadro 18 – Questionamento 16

Com que frequência você utiliza as tecnologias digitais para fins educacionais?	
Participantes	Respostas
P1	Diariamente
P2	Diariamente
P3	Acesso quando há necessidade
P4	Diariamente
P5	Diariamente

Fonte: A autora, 2024.

Quadro 19 – Questionamento 17

Você já utilizou algum recurso tecnológico na sua atuação pedagógica?	
Participantes	Respostas
P1	-
P2	Sim
P3	Sim
P4	Sim
P5	Sim

Fonte: A autora, 2024.

O uso de tecnologias digitais na educação contribui para com novas possibilidades pedagógicas, maior acessibilidade ao conhecimento e maior interatividade nas práticas escolares. Essa revolução tecnológica impacta não apenas o ambiente escolar, mas também as relações entre professores, alunos e o saber, redefinindo o papel do educador e os métodos de aprendizagem.

As tecnologias digitais democratizam o acesso ao conhecimento, superando barreiras geográficas e financeiras por meio de plataformas online, como bibliotecas digitais e cursos virtuais, que ampliam oportunidades educacionais, especialmente para estudantes de regiões remotas. Melo (2015, p. 27) destaca que o uso dessas tecnologias permite a personalização do ensino, com ferramentas que diagnosticam necessidades individuais, adaptam conteúdos e fornecem feedback instantâneo, promovendo um aprendizado mais eficiente. Além disso, recursos como jogos educativos, vídeos interativos e simulações tornam o aprendizado mais atraente, estimulam a curiosidade, fortalecem a retenção do conteúdo e incentivam a construção coletiva do conhecimento.

Araújo (2018, p. 1595) também reforça que o uso de tecnologias digitais para fins educacionais tem potencial para revolucionar a educação, tornando-a mais acessível, inclusiva e alinhada às necessidades do mundo moderno. No entanto, para alcançar esses benefícios, é necessário um planejamento cuidadoso, investimento em infraestrutura e formação docente, além de um olhar atento para os desafios éticos e sociais envolvidos. O autor destaca que, quando bem aplicadas, as tecnologias digitais podem transformar a educação em um poderoso instrumento de desenvolvimento pessoal e social.

Quando perguntadas se consideram que a tecnologia digital seja um fator contribuinte para o processo de ensino e aprendizagem na sala da Educação Infantil, todas as participantes responderam de forma positiva, como ilustra o quadro abaixo.

Quadro 20 – Questionamento 18

Participantes	Respostas
P1	Sim
P2	Sim
P3	Sim
P4	Sim

Fonte: A autora, 2024.

A tecnologia digital na Educação Infantil contribui para tornar o processo de ensino e aprendizagem interativos. Recursos como jogos educativos, aplicativos interativos e vídeos adaptados à faixa etária estimulam a curiosidade e o engajamento das crianças, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, motor e socioemocional. Romão *et al.*, (2022, p. 1908) destaca que essas ferramentas ajudam a criar experiências lúdicas e personalizadas, respeitando o ritmo de cada aluno, e promovem habilidades essenciais, como a criatividade e a resolução de problemas. No entanto, o uso da tecnologia deve ser equilibrado, complementar às interações presenciais e mediado pelos professores, que precisam estar capacitados para integrar esses recursos de forma pedagógica e segura.

Sobre os recursos tecnológicos mais utilizados pelas participantes em sala de aula, o celular tem maior destaque pois, geralmente, é o mais utilizado por todas elas. O quadro abaixo evidencia as respostas.

Quadro 21 – Questionamento 19

Em sua atuação profissional, quais recursos tecnológicos você já utilizou ou utiliza com frequência?	
Participantes	Respostas
P1	Sim. Computador/Notebook/Tablet e Celular
P2	Sim. Computador/Notebook/Tablet e Celular
P3	Sim. Celular e Outros
P4	Sim. Celular
P5	Sim. Computador/Notebook/Tablet, Celular e Datashow

Fonte: A autora, 2024.

O uso das mídias como ferramenta pedagógica na Educação Infantil enriquece o processo de ensino e aprendizagem ao tornar as atividades mais atrativas, dinâmicas e conectadas ao universo das crianças.

Bastos (2018, p. 20) explica que recursos como vídeos, músicas, histórias digitais e jogos interativos estimulam a imaginação, a criatividade e o engajamento, promovendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e socioemocionais. Além disso, as mídias facilitam a construção de conteúdos interdisciplinares e a personalização das experiências de aprendizagem. A autora também destaca que, para serem eficazes, essas ferramentas devem ser utilizadas de forma planejada e mediada pelos educadores, garantindo que sejam adequadas à faixa etária e respeitem os princípios pedagógicos e éticos.

Quanto aos possíveis fatores que dificultam ou impedem o uso da tecnologia digital em sala de aula por parte das participantes, a grande maioria destacou que tal problemática se dá em função de não haver equipamentos tecnológicos suficientes à disposição.

Quadro 22 – Questionamento 20

Você considera que há fatores que dificultam ou impedem o uso da tecnologia digital em sala de aula?	
Participantes	Respostas
P1	Sim. Equipamentos tecnológicos insuficientes
P2	Sim. Equipamentos tecnológicos insuficientes e ausência de capacitação e tecnologia
P3	Equipamentos tecnológicos insuficientes e falta de experiência tecnológica por parte dos docentes. Nenhum fator, pois eu já faço uso da tecnologia digital em sala de aula
P4	Sim. Equipamentos tecnológicos insuficientes
P5	Sim. Falta de experiência tecnológica por parte dos docentes

Fonte: A autora, 2024.

Diversos fatores dificultam ou impedem o uso da tecnologia digital em sala de

aula. Stinghen (2016, p. 27) destaca que a falta de infraestrutura, como acesso à internet, equipamentos adequados e manutenção de dispositivos, é um dos principais obstáculos. Além disso, a carência de formação docente específica limita a capacidade dos professores de integrar essas ferramentas de forma pedagógica. Desigualdades socioeconômicas também afetam o acesso dos alunos à tecnologia, tanto na escola quanto em casa, ampliando a exclusão digital.

Bastos (2018) reforça que outros desafios incluem resistência à mudança por parte de educadores, gestores ou famílias, e o uso inadequado ou superficial das ferramentas, que pode comprometer a eficácia do ensino. Quando perguntadas se a escola faz uso de algum recurso tecnológico para comunicação, todas as participantes responderam de forma positiva.

Quadro 23 – Questionamento 21

Esta escola utiliza recursos tecnológicos (e-mails, WhatsApp, Messenger, redes sociais ou software específico) para comunicação?	
Participantes	Respostas
P1	Sim.
P2	Sim.
P3	Sim.
P4	Sim.
P5	Sim.

Fonte: A autora, 2024.

O uso de recursos tecnológicos pelas escolas para comunicação tem transformado a maneira como informações são compartilhadas entre gestores, professores, alunos e famílias. Plataformas digitais, como aplicativos e sistemas de gestão escolar, permitem o envio rápido de comunicados, agendamento de reuniões e acompanhamento de atividades escolares. Redes sociais e e-mails ampliam o alcance da comunicação, tornando-a mais acessível e interativa. Costa et al (2020, p. 6) destaca que o uso de ferramentas como chats, videoconferências e fóruns virtuais fortalecem a conexão entre os membros da comunidade escolar, especialmente em contextos de educação remota. Explica ainda que essa modernização melhora o fluxo de informações, incentiva a participação das famílias na vida escolar e facilita a gestão educacional, embora exija capacitação e acesso adequado à tecnologia.

Quanto a percepção em relação ao uso das tecnologias como apoio pedagógico às atividades em sala de aula da educação infantil, a maioria das participantes concordam que a utilização das tecnologias digitais ajuda bastante na

transmissão do conteúdo para os alunos, como destaca o quadro abaixo.

Quadro 24 – Questionamento 22

Qual a sua percepção em relação ao uso das tecnologias como apoio pedagógico às atividades em sala de aula da educação infantil? Comente.	
PARTICIPANTES	RESPOSTAS
P1	Acredito que ajuda.
P2	Acredito que ajuda. Melhora no seu desempenho trazendo grandes benefícios a sua aprendizagem
P3	Ajuda pouco.
P4	Acredito que ajuda. As tecnologias chamam a atenção das crianças
P5	Acredito que ajuda.

Fonte: A autora, 2024.

O uso de tecnologias como apoio pedagógico na Educação Infantil enriquece as atividades em sala de aula ao torná-las mais dinâmicas, interativas e envolventes.

Ferramentas digitais, como jogos educativos, vídeos e aplicativos, estimulam a criatividade, o aprendizado lúdico e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, respeitando o ritmo individual das crianças. Bastos (2018, p. 23) também explica que, quando bem planejadas e mediadas pelos educadores, as tecnologias tornam-se valiosas aliadas para diversificar as metodologias de ensino, potencializando a curiosidade e o interesse dos pequenos.

Por fim, ao serem questionadas sobre a principal contribuição das Tecnologias Digitais para o âmbito educacional infantil, as participantes chamam a atenção para a apresentação de um melhor desempenho e a participação dos alunos. O quadro abaixo traz os comentários feitos a respeito.

Quadro 25 – Questionamento 23

Para você, qual a principal contribuição das Tecnologias Digitais para o âmbito educacional infantil?	
PARTICIPANTES	RESPOSTAS
P1	Para que as aulas possam ser mais dinâmicas e atrativas
P2	Deixa as aulas mais dinâmicas chamando assim mais a atenção das crianças
P3	Todos os tipos tecnológicos
P4	Inserem as crianças no mundo digital, pois o mundo hoje é tecnológico
P5	Acredito que com inovações, teremos melhores desempenhos

Fonte: A autora, 2024.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou analisar os jogos e as brincadeiras na educação infantil, com ênfase nos desafios e nas perspectivas que emergem com o advento das tecnologias digitais. Ao longo da pesquisa, foi possível perceber que as brincadeiras, que são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, têm se adaptado e se transformado frente às novas tecnologias. O uso das tecnologias digitais, quando integrado de forma cuidadosa e planejada, pode se tornar uma ferramenta poderosa de aprendizagem, ampliando as possibilidades de interação e criatividade.

A partir das respostas coletadas, podemos observar que, embora todos os alunos demonstrem prazer em frequentar a escola, as motivações mais específicas para sua participação nas aulas se concentram em atividades de aprendizagem e brincadeiras. O fato de todos os alunos indicarem gostar de ir para a escola, sem exceções, é um indicativo positivo de que o ambiente escolar e a rotina de ensino são, em sua maioria, agradáveis e estimulantes para eles.

Entre as respostas que detalham os motivos para frequentar a escola, é possível destacar uma predominância do desejo de aprender. Muitos alunos associam a frequência escolar ao ato de estudar e aprender, seja de forma mais geral (como "para aprender" ou "para ficar mais inteligente") ou com atividades mais específicas, como "aprender a ler" ou "brincar e aprender". Isso reforça a ideia de que o aprendizado, tanto no aspecto cognitivo quanto no lúdico, está fortemente presente nas expectativas das crianças em relação à escola.

No entanto, também há uma menção explícita ao prazer de brincar, que é um aspecto essencial do desenvolvimento infantil e demonstra que, além do aprendizado formal, as brincadeiras ainda são vistas como um incentivo importante para a ida à escola. Este dado pode ser interpretado como um indicativo de que as atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, são fundamentais para engajar as crianças e contribuir com sua motivação para o ambiente escolar.

As respostas ressaltam a importância de integrar, de maneira equilibrada, práticas pedagógicas que envolvem tanto o aprendizado acadêmico quanto o lúdico, principalmente no contexto da educação infantil, onde o brincar desempenha um papel fundamental no desenvolvimento integral da criança. Além disso, esses dados

reforçam a necessidade de repensar as metodologias de ensino de forma que elas contemplem essas duas dimensões, estimulando o interesse e o prazer pelo aprendizado.

A partir das respostas obtidas sobre o uso de tecnologias digitais pelos professores em sala de aula, observa-se que a maioria dos participantes reconhece a utilização dessas ferramentas como parte do processo pedagógico, especialmente no que diz respeito ao trabalho de conteúdos específicos. Isso sugere que as tecnologias digitais têm sido inseridas nas práticas educacionais de maneira direcionada, com o objetivo de enriquecer o aprendizado dos alunos e facilitar a compreensão de determinados temas.

É importante destacar que, quando os professores fazem uso das tecnologias de forma estratégica, elas podem potencializar o ensino, oferecendo recursos multimídia que tornam os conteúdos mais dinâmicos e interativos. Isso pode ser especialmente relevante no contexto da educação infantil, onde o engajamento e a motivação dos alunos são aspectos fundamentais para o sucesso da aprendizagem. Ferramentas como vídeos educativos, jogos digitais e aplicativos interativos podem tornar as aulas mais atraentes, permitindo que os alunos se envolvam ativamente no processo de aprendizagem.

Entretanto, é essencial que o uso dessas tecnologias seja sempre acompanhado de uma reflexão crítica sobre sua aplicabilidade e impacto no desenvolvimento dos alunos. Embora as ferramentas digitais possam ser valiosas, elas não devem substituir as interações presenciais, as brincadeiras e outras atividades que são igualmente importantes para o desenvolvimento social e emocional das crianças. A utilização das tecnologias deve, portanto, ser equilibrada, complementando as práticas tradicionais de ensino e promovendo um ambiente de aprendizagem que seja ao mesmo tempo inovador e humano.

Essa tendência de uso das tecnologias digitais reforça a necessidade de formação contínua para os professores, que devem estar cada vez mais preparados para integrar as tecnologias de maneira pedagógica e eficiente, sempre respeitando as necessidades e características do público infantil. Além disso, o uso responsável das tecnologias também implica em garantir que os alunos tenham acesso a essas ferramentas de maneira segura e que elas sejam utilizadas para apoiar, e não substituir, as experiências educativas presenciais e interativas.

Essas observações indicam que a inclusão de tecnologias digitais no cotidiano

escolar, quando feita de forma planejada e equilibrada, pode ser uma aliada poderosa no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, ampliando as possibilidades pedagógicas e contribuindo para a formação integral das crianças

A realização desta pesquisa sobre "Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: Desafios e Perspectivas em tempos de Tecnologias Digitais" foi uma experiência enriquecedora, que contribuiu de forma significativa para minha formação acadêmica em Pedagogia. Ao investigar o impacto das tecnologias digitais no contexto da educação infantil, pude refletir sobre os desafios e as oportunidades que essas ferramentas oferecem, além de compreender a importância do equilíbrio entre práticas lúdicas e tecnológicas no processo de aprendizagem das crianças.

Durante a pesquisa, foi possível perceber como as brincadeiras e os jogos continuam sendo componentes essenciais no desenvolvimento das crianças, proporcionando-lhes habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Ao mesmo tempo, a presença das tecnologias digitais, quando bem utilizadas, surge como uma ferramenta complementar importante, capaz de tornar o ensino mais dinâmico e envolvente. Essa visão ampliada me permitiu compreender, de forma mais profunda, como a formação do educador deve contemplar tanto a necessidade de preservar o caráter lúdico do ensino quanto a capacitação para utilizar adequadamente as tecnologias digitais.

Além disso, a experiência de conduzir este estudo me proporcionou uma vivência prática no processo de pesquisa, desenvolvendo habilidades fundamentais para minha formação, como a produção e análise de dados, o trabalho com teorias educacionais e a reflexão crítica sobre as práticas pedagógicas contemporâneas. Esse aprendizado será, sem dúvida, valioso para minha futura atuação como pedagoga, pois me possibilita uma compreensão mais ampla sobre as dinâmicas educacionais e me prepara para enfrentar os desafios que surgem no cotidiano escolar.

Através da análise dos dados, ficou evidente que os participantes da pesquisa reconhecem que os jogos e brincadeiras tradicionais, mediados com as tecnologias digitais, desempenham um papel crucial no processo de aprendizagem na Educação Infantil. Esses elementos lúdicos, quando utilizados de maneira equilibrada e planejada, contribuem significativamente para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças, proporcionando experiências educativas mais interativas e envolventes. A pesquisa indicou que, ao integrar as tecnologias digitais

às práticas pedagógicas tradicionais, é possível enriquecer o ensino, tornando-o mais dinâmico e acessível. Contudo, também foi ressaltada a importância de uma formação adequada dos educadores para que saibam utilizar essas ferramentas de forma pedagógica e ética, garantindo que o uso da tecnologia seja uma complementação das atividades lúdicas, sem substituí-las. Essa abordagem favorece o aprendizado integral da criança, respeitando seu ritmo de desenvolvimento e suas necessidades emocionais e sociais. Em minha formação acadêmica, esta pesquisa contribuiu de forma significativa para a compreensão da importância da articulação entre as brincadeiras e as novas tecnologias, oferecendo uma visão mais ampla sobre as metodologias de ensino na educação infantil e ampliando meu repertório pedagógico. Por fim, é importante destacar que a pesquisa não apenas contribuiu para minha formação acadêmica, mas também me sensibilizou para a importância de continuar investigando as interações entre as tecnologias e as práticas pedagógicas, especialmente no contexto da educação infantil. O campo da educação está em constante evolução, e a reflexão sobre as metodologias de ensino deve ser contínua, para que possamos oferecer aos alunos experiências educativas cada vez mais significativas e adequadas às demandas do mundo atual.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Elaine Vieira de; CANTUÁRIA, Laiane Lima dos Santos; GOULART, Joana Corrêa. **Os avanços tecnológicos no século XXI: desafios para os professores na sala de aula**. REEDUC, UEG, v. 7, n. 2, mai/ago, p. 296-322, 2021. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11738>. Acesso em: 10/11/2024.

AMARAL, João J. F. **Como fazer uma pesquisa bibliográfica**. Fortaleza, CE: Universidade Federal do Ceará, 2007. Disponível em: <http://200.17.137.109:8081/xiscanoe/courses1/mentoring/tutoring/Como%20fazer%20pesquisa%20bibliografica.pdf>. Acesso em: 20/10/2024.

ARAÚJO, C.; RESZKA, M.F. **O brincar, as mídias e as tecnologias digitais na Educação Infantil**. Universo Acadêmico, Taquara, v. 9, n. 1, jan./dez. 2016. Disponível em https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/UA2016_o_brincar.pdf Acesso em 30/12/2024.

ARAÚJO, Marcus de Souza. **Ensino-aprendizagem com tecnologias digitais na formação inicial de professores de inglês**. Trab. Ling. Aplic., Campinas, n (57.3): 1590-1614, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tla/a/hYxY9gcBqqCmHRsSg8zVfQH/?lang=pt>. Acesso em: 01/11/2024.

BARBOSA, Maria C. Silveira. **Práticas cotidianas na Educação Infantil: bases para as reflexões das orientações curriculares**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/relat_seb_praticas_cotidianas.pdf. Acesso em: 01/11/2024.

BASTOS, Simone do Nascimento. **O Uso das Mídias Como Ferramenta Pedagógica na Educação Infantil. Trabalho de conclusão de curso**. Universidade Federal da Paraíba, Rio Tinto, PB, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/14915/1/SNB31102018.pdf>. Acesso em: 03/11/2024.

BEM, G. M.; SOUSA, Marcos Aurélio da Silva. **Educação Infantil à luz dos ensinamentos da Base Nacional Comum Curricular - BNCC**. Anais VII CONEDU - Edição Online. Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/68446>. Acesso em: 13/11/2024.

BETTI, Regilaine Luzia da Rocha. **A Contribuição da Arte na Educação Infantil**. Regilaine Luzia da Rocha Betti. – 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/34577>. Acesso em: 11/11/2024.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Presidente da República, 2016**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 20/10/2024.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/diretrizescurriculares_2012.pdf. Acesso em: 20/10/2024.

_____. LDB: Lei de diretrizes e bases da educação nacional. – Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017. Disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/529732/lei_de_diretrizes_e_bas_es_1ed.pdf. Acesso em: 20/10/2024.

_____. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf. Acesso em: 20/10/2024.

BRISOLA, Jéssica Laura; KAULFUSS, Marco Aurélio. Educação Infantil: breve relato histórico da evolução no Brasil. FAIT – Revista Científica Eletrônica. 2017. Disponível em: <https://revista.fait.edu.br/pub/1730>. Acesso em: 26/10/2024.

CARDONA, Marcia Pires; MALLMANN, Elena Maria. **As tecnologias educacionais na Educação Infantil e a formação continuada dos professores: concepções e desafios**. CUADERNOS DE EDUCACIÓN Y DESARROLLO, v.16, n.10, p. 01-18, 2024. Disponível em: <https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/5938>. Acesso em: 11/11/2024.

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 3 ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

COSTA, Antônia Erica Rodrigues et al. **Os desafios do ensino remoto em tempos de pandemia no Brasil**. In: VII CONEDU, 7., 2020, Campina Grande. Anais. Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/69217>. Acesso em: 06/11/2024.

COSTA, Raniely Meireles. **O impacto da tecnologia nas brincadeiras de crianças do ensino fundamental**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Departamento de Ginástica, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2019. Disponível em: https://cefd.ufes.br/sites/cefd.ufes.br/files/field/anexo/raniely_meireles_costa_-_o_impacto_da_tecnologia_nas_brincadeiras_de_crianças_do_ensino_fundamental.pdf. Acesso em: 06/11/2024.

DAVID, Ricardo Santos. **Formação de professores para o ensino superior: docência na contemporaneidade**. Periferia, Educação, Cultura e Comunicação, v.9 n.2, 2017. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/periferia/article/download/28880/22118/103277>. Acesso em: 04/11/2024.

DEMETERKO, Jaqueline; SACHELLI, Gabriela da Silva. **Educação Infantil sob a perspectiva da Base Nacional Comum Curricular**. Revista Educação Pública, Rio

de Janeiro, v. 24, nº4, 6 de fevereiro de 2024. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/24/4/educacao-infantil-sob-a-perspectiva-da-base-nacional-comum-curricular>. Acesso em: 13/11/2024.

ENES, Eliene Nery Santana. **Globalização e educação**. Revista Eletrônica Multidisciplinar Pindorama do Instituto Federal da Bahia – IFBA, Nº 01 – Ano I – Agosto, p. 1-14, 2010. Disponível em: www.revistapindorama.ifba.edu.br. Acesso em: 05/11/2024.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender**. O resgate da cultura infantil. São Paulo: ed. Moderna, 1996.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. (orgs). **Métodos de pesquisa**. / [organizado por] Tatiana Engel Gerhardt e Denise Tolfo Silveira; coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 120p., 2009.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GROCHOSKA, Marcia Andreia; GOUVEIA, Andréa Barbosa. **Professores e qualidade de vida: reflexões sobre valorização do magistério na educação básica**. Educ. Pesqui., São Paulo, v. 46, e219060, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/VGY7RvbFnGp5NPgRbfMwFsj/#>. Acesso em: 04/11/2024.

GUISSO, Sandra Maria. **Educação infantil: história, formação e vivência**. Grossa - PR: Atena, 2020. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/584745/1/Educa%C3%A7%C3%A3o%20Infantil%20Hist%C3%B3ria%20Forma%C3%A7%C3%A3o%20e%20Viv%C3%Aancia.pdf>. Acesso em: 25/10/2024.

GUIZZO, Bianca S.; BALDUZZI, Lucia; LAZZARI, Arianna. **Protagonismo infantil: um estudo no contexto de instituições dedicadas à educação da primeira infância em Bolonha**. Educar em Revista, Curitiba, Brasil, v. 35, n. 74, p. 271-289, mar./abr. 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/Q8GkJhftbBCQn6jgXK3Jxvg/>. Acesso em: 20/10/2024.

JÚNIOR, D. R. S. **Tecnologias digitais na educação infantil: um estudo bibliográfico**. Anais IX CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/94693>. Acesso em: 03/11/2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KRAMER, Sônia. **A Infância e sua singularidade**. In: Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade / organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. –Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 135p., 2007.

KUHLMANN JR., Moysés. **Infância e educação infantil**: uma abordagem histórica. 6. ed. Porto Alegre: Mediação, 192p., 2010. ISBN 978-8587063168.

LEITE, Lígia Silva (coord.). **Tecnologia educacional**: descubra suas possibilidades na sala de aula. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

LEITE FILHO, Aristeo Gonçalves. **Políticas para a educação da infância no Brasil nos anos 1950/1960**. 1. ed. Curitiba: Appris, 260p., 2024. ISBN 978-65-2505-418-6.

LIMA, Kátia de Oliveira; GARCIA, Fabiane Maia; MACHADO, Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante. **Políticas Públicas de Acesso às Tecnologias Digitais no Contexto Educacional Brasileiro**. Research, Society and Development, v. 11, n. 16, e492111638662, p. 1-13, 2022. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/38662>. Acesso em: 10/11/2024.

LIMA, Manuela Pinheiro de; SILVA, Aline Araújo da; MELO, Marília Fontenele Albuquerque. **A importância da formação continuada de professores da educação infantil**. Anais do X Congresso Nacional de Educação. Campina Grande: Realize Editora, 2024. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/112629>. Acesso em: 04/11/2024.

LIMA, Marília Freires de; ARAÚJO, Jefferson Flora Santos de. **A utilização das tecnologias de informação e comunicação como recurso didático-pedagógico no processo de ensino e aprendizagem**. Revista Educação Pública, v. 21, nº 23, 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/23/a-utilizacao-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-como-recurso-didatico-pedagogico-no-processo-de-ensino-aprendizagem>. Acesso em: 13/11/2024.

LIMA JUNIOR, Pedro Fagundes de. **Desenvolvimento motor infantil por meio de atividades lúdicas em um colégio particular do município de Guarapuava - PR**.

EDUCERE – XIII Congresso Nacional de Educação, 2017. Disponível em: http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25851_13519.pdf. Acesso em: 16/11/2024.

LOCATELLI, Cleomar. **A pós-graduação para os professores da educação básica: um estudo a partir dos planos estaduais de educação**. Educ. rev. 37, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/NkqsgwjnnGbqmStDxqDmGGS/?lang=pt#>. Acesso em: 03/11/2024.

MACEDO, Renata Mourão. **Direito ou privilégio?** Desigualdades digitais, pandemia e os desafios de uma escola pública. Estudos Históricos Rio de Janeiro, vol 34, nº 73, p.262-280, Maio-Agosto 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/eh/a/SGqJ6b5C4m44vh8R5hPV78m/?lang=pt>. Acesso em: 10/11/2024.

MACHADO, Giovanni Bohm; MACHADO, Juliana Aquino; WIVESL, Leandro Krug; SILVA, Gilberto Ferreira da. **O uso das tecnologias como ferramenta para a formação continuada e autoformação docente**. Revista Brasileira de Educação, v.

26, e260048, p. 1-18, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/z3HVb4tHH8wmdJdpSrFrHwn/?lang=pt>. Acesso em: 10/11/2024.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. - São Paulo: Atlas 2003. ISBN 85-224-3397-6.

MEDEIROS, Thalita Melo De Souza. **A criança e o uso do computador na escola**. Anais I CINTEDI. Campina Grande: Realize Editora, 2014. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/8323>. Acesso em: 01/11/2024.

MELO, Fabíola Silva de. **O Uso das Tecnologias Digitais na Prática Pedagógica: Inovando Pedagogicamente na Sala de Aula**. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Pernambuco, Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/22533>. Acesso em: 03/11/2024.

MORAN, José Manuel. **Ensino e Aprendizagem Inovadores com Tecnologias Audiovisuais e Telemáticas**. In: Novas Tecnologias e Mediação Pedagógicas. Campinas, SP: Papirus, 2000. Coleção Papirus Educação.

MORO, Catarina; NUNES, Maria Fernanda Rezende. **Educação infantil, práticas educativas e formação de professores**. Cad. Pesqui., São Paulo, v. 49, n. 174, p. 10-15, out./dez. 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cp/a/HJffrqsrgXc6M5fP6GmTMnv/>. Acesso em: 25/11/2024.

NARCISO, Rodi; SILVA, Jocely Gomes da; RODRIGUES, Olivéria Ronilda; SOUZA, Ana Maria de Oliveira; CRUZ, Luiz Antônio Xavier da; MORAIS, Rejâne Núbia Gossler Lima. **Transformação e desafios: a integração da inteligência artificial no ensino superior**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação. São Paulo, v. 10.n.04.abr. 2024. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13498/6545>. Acesso em: 05/11/2024.

NASCIMENTO, José Mateus. **História social da infância no Brasil: práticas escolares do Jardim de Infância Modelo de Natal – RN (1953 – 1965)**. HOLOS, [S. l.], v. 5, p. 93–104, 2016. DOI: 10.15628/holos.2016.4854. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/4854>. Acesso em: 01/11/2024.

NICOLAU, Vânia Rodrigues. **O desenvolvimento cognitivo na educação infantil por meio do lúdico**. 2018. 49p. Monografia de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018. Disponível em: <https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/21170>. Acesso em: 01/11/2024.

PIAGET, Jean. **Fazer e compreender**. Trad. Cristina L. de P. Leite. São Paulo: Melhoramentos; EDUSP, 186p., 1978.

PIMENTEL, Cristiane Moraes; FREIRE, Cleuza da Silva; BARROS, Dagmar Modesto Batista; PINHEIRO, Fernanda Viana; COSTA, Irineide Santos; ALMEIDA, Mickyciele

da Silva Caldas; BARBOSA, Verônica Delgado do Nascimento. **A socialização na educação infantil.** *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação.* [S. l.], v. 7, n. 10, p. 2623–2637, 2021. DOI: 10.51891/rease.v7i10.2904. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/2904>. Acesso em: 05/11/2024.

QUEIROZ, José Lucas Dantas de. **O brincar e as tecnologias digitais na educação infantil.** 2019. 56 f. Monografia (Pedagogia) – Universidade Federal de Alagoas. Curso de Pedagogia. Delmiro Gouveia, 2019. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/handle/riufal/5319>. Acesso em: 10/11/2024.

REIS, Magali. **A construção sociológica da infância.** In: REIS, Magali; GOMES, Lisandra. *Ogg (org.). Infância: Sociologia e Sociedade.* São Paulo: Edições Levana/Attar Editorial, 2021, p. 167–190.

RODRIGUES, Cicera Sineide Dantas. **Tessituras da racionalidade pedagógica na docência universitária: narrativas de professores formadores.** Tese (Doutorado em Educação). 259f. Universidade Estadual do Ceará, 2016. Fortaleza, 2016 Disponível em: https://www.uece.br/wp-content/uploads/sites/29/2019/06/Tese_CICERA-SINEIDE-DANTAS-RODRIGUES.pdf. Acesso em: 20/10/2024.

ROMÃO, Carla Auxiliadora Barreto; SANTOS, Ednil Maria Ribeiro da Cunha; PAGNUSSAT, Lucélia Gomes Rodrigues; SANTOS, Marlene Diniz de Souza; SANTOS, Marli Rodrigues dos; FERREIRA, Sandra Lucia; REIS, Jaqueline Lopes dos. **As tecnologias digitais na educação infantil.** *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação,* [S. l.], v. 8, n. 10, p. 1903–1914, 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/7309>. Acesso em: 01/11/2024.

ROSA, C. T. W.; TRENTIN, Vinicius Sottoriva; GIACOMELLI, A. C. **Tecnologias digitais no fazer pedagógico dos professores: opção ou imposição?** *Revista Teias,* Rio de Janeiro, v. 21, n. 63, p. 439-451, 2020. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1982-03052020000600439&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 01/11/2024.

SANT'ANNA, A.; NASCIMENTO, P. R. **A história do lúdico na educação.** *REVEMAT,* eISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/1981-1322.2011v6n2p19>. Acesso em: 05/11/2024.

SANTOS, C. S.; ALMEIDA, M. A. P. **Formação Continuada de Professores no Uso de Tecnologias Digitais.** *Id on Line Rev. Psic.* V.15, N. 57, p. 599-615, outubro/2021 Disponível em file:///C:/Users/ADMIN/Downloads/3232-Texto%20do%20Artigo-8714-12881-10-20211028.pdf Acesso em 31/12/2024

SANTOS, E. B. **A ludicidade na educação infantil:** perspectivas a partir de uma escola de Lagoa de Dentro/PB / Eliane Brito dos Santos. – João Pessoa: UFPB, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/3406>. Acesso em: 01/10/2024.

SANTOS, G. L.; PESSOA, J. N. **A importância do brincar no desenvolvimento da criança**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa - Paraíba, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2427/1/GLS25082016.pdf>. Acesso em: 05/11/2024.

SANTOS, T. A. S.; REZENDE, K. T. A. SANTOS, I. F.; TONHOM, S. F. R. **O acesso a tecnologias pelas crianças**: necessidade de monitoramento. RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação, N.º 38, 2020. Disponível em: <https://scielo.pt/pdf/rist/n38/n38a05.pdf>. Acesso em: 01/11/2024.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo, SP: Cortez, 2007.

SILVA, A. A. *et al.* Ludicidade e tecnologia: pontos de intercessão na prática pedagógica da educação infantil. E-book SINAFFRO... Campina Grande: Realize Editora, 2018. p. 621-632. Disponível em: <https://mail.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/39623>. Acesso em: 30/12/2024

SILVA, Cláudia Luciene De Melo. **Lúdico e aprendizagens**: conciliando jogos digitais e tradicionais. Anais I CINTEDI. Campina Grande: Realize Editora, 2014. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/8928>. Acesso em: 14/11/2024.

SILVA, Gerlândia Gomes da. **O brincar na educação infantil**: observando rotinas na escola Maria Bernadete Montenegro. / Gerlândia Gomes da Silva. João Pessoa, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/17974>. Acesso em: 06/11/2024.

SILVA, Jaqueline Maria da; ALMEIDA, Luender Bruno dos Santos; FERNANDES, Renata Carvalho da Silva; SILVA, Rosinei Pereira da; ASSUNÇÃO, Suzana Vieira de; SANTIAGO, Suzinéia Fátima dos Santos. **A educação infantil e desenvolvimento e aprendizagem das crianças**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], p. 14–84, 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/7132>. Acesso em: 13/11/2024.

SILVA, José Ricardo; SOUSA, Fabiana Lohani de. **Aspectos históricos da educação infantil no Brasil**. Colloquium Humanarum, vol. 14, n. Especial, Jul–Dez, p. 188-194, 2017. ISSN: 1809-8207. DOI: 10.5747/ch.2017.v14.nesp.000941. Disponível em: <https://superpreparadocursos.com.br/wp-content/uploads/2020/12/ASPECTOS->

HISTORICOS-DA-EDUCACAO-INFANTIL-NO-BRASIL.pdf. Acesso em: 20/10/2024.

SILVA, Maria Antonia de Oliveira. **Jogos e brincadeiras na educação infantil: práticas de professoras**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física – PARFOR) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus Sousa, Sousa, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/handle/177683/2153>. Acesso em: 05/11/2024.

SILVA, Stefânia da; MONTEIRO, Stephanie Souza; RODRIGUES, Marinéa Figueira. **A importância da Educação Infantil para o pleno desenvolvimento da criança**. Revista Mosaico, v. 8, n. 2, p. 30-38, 2017. Disponível em: <https://editora.univassouras.edu.br/index.php/RM/article/view/1170>. Acesso em:

01/11/2024.

SILVESTRE, Cristiane Gomes Nogueira. **A importância das brincadeiras na educação infantil**. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Docência na Educação Básica) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/VRNS-9NJGHU>. Acesso em: 05/11/2024.

SOARES, Leticia Cavassana. **O brincar na educação infantil**: enunciações docentes em um contexto de formação continuada. Vitória, ES: Edifes, 157P., 2021. Disponível em: https://edifes.ifes.edu.br/images/stories/livros/01_e_PDFO_brincar_na_educacao%20infantil_Leticia_Cavassana.pdf. Acesso em: 11/11/2024.

SOUZA, Joseilda Sampaio de. **Brincar em tempos de tecnologias digitais móveis**. Joseilda Sampaio de Souza. – 2019. 471p. Tese (doutorado) – Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação, Salvador, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/28762/3/Joseilda.pdf>. Acesso em: 10/11/2024.

SOUZA, Rita de Cássia da Conceição. **As contribuições da Educação Emocional para o desenvolvimento integral da Educação Infantil**. João Pessoa, 64p., 2018. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/14166?locale=pt_BR. Acesso em: 03/11/2024.

STINGHEN, Regiane Santos. **Tecnologias na Educação**: Dificuldades Encontradas para Utilizá-la no Ambiente Escolar. Trabalho de curso. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, 2016. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/169794/TCC_Stinghen.pdf. Acesso em: 03/11/2024.

TEIXEIRA, Roque Anderson Saldanha. **Jogos digitais como artifício pedagógico na escola atual**. Belo Horizonte, 2015. 97f. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais – Departamento de Ciência da Computação, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/ESBF-A3GGJY>. Acesso em: 09/11/2024.

UCHÔA, Maria Adriana da Silva. **A preferência das crianças pelo celular em detrimento do brincar com materiais do seu cotidiano escolar**: um estudo de caso no Centro De Educação Infantil Moura Brasil, Fortaleza, Ceará. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], v. 9, n. 5, p. 410–424, 2023. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/9697>. Acesso em: 20/10/2024.

VALENTE, J. A. (org.). **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas, SP: NIED/UNICAMP, 1999.

VASCONCELOS, Yana L. C.; SANTOS, Letícia T.; SANTOS, Jhade F. P. dos; ANDRADE, Ana R. O. de. **O impacto do uso excessivo de telas no desenvolvimento neuropsicomotor de crianças: uma revisão sistemática**.

Revista Foco [Curitiba (PR)] v.16, n.11, e3308, p.01-18, 2023. Disponível em: <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/download/3308/2457/7768>. Acesso em: 10/11/2024.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. 6.^a ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 191p., 1998.

_____. **Pensamento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 212p., 1998.