

DO BRINCAR AO CLICAR: INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA PRIMEIRA INFÂNCIA

FROM PLAY TO CLICK: TECHNOLOGICAL INNOVATIONS AND
PEDAGOGICAL PRACTICES IN EARLY CHILDHOOD

Ciências Humanas • 17/10/2025

REGISTRO DOI: [10.5281/zenodo.17381431](https://doi.org/10.5281/zenodo.17381431)

Regiane Coelho de Lima¹

Micael Campos da Silva²

Francisco Damião Bezerra³

RESUMO

O presente estudo aborda a relação entre o brincar e o uso das tecnologias digitais na Educação Infantil, destacando as transformações pedagógicas decorrentes da inserção das inovações tecnológicas no cotidiano das crianças. O objetivo geral foi analisar como o brincar digital pode favorecer o desenvolvimento cognitivo, socioemocional e criativo na primeira infância, sem perder o caráter lúdico e formativo do brincar tradicional. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa, fundamentada em obras e estudos que discutem a integração das tecnologias às práticas pedagógicas e o papel do professor como mediador de experiências significativas. Os resultados apontaram que o uso planejado e consciente das tecnologias amplia as possibilidades de aprendizagem e promove a autonomia e o protagonismo infantil. Conclui-se que o brincar digital, quando orientado por uma proposta pedagógica intencional e reflexiva, potencializa o desenvolvimento integral da criança e contribui para uma educação mais dinâmica, inclusiva e alinhada às demandas da contemporaneidade.

Palavras-chave: Aprendizagem Inicial. Criatividade. Inovação. Jogo Digital. Práticas Pedagógicas.

ABSTRACT

This study explores the relationship between play and the use of digital technologies in Early Childhood Education, highlighting the pedagogical transformations resulting from the integration of technological innovations into children's daily routines. The main objective was to analyze how digital play can enhance cognitive, socioemotional, and creative development in early childhood without losing the playful and formative essence of traditional play. Methodologically, it is a bibliographic and qualitative research, based

on works and studies that discuss the integration of technologies into pedagogical practices and the teacher's role as a mediator of meaningful learning experiences. The results indicate that the planned and conscious use of digital tools broadens learning possibilities and promotes children's autonomy and protagonism. It is concluded that digital play, when guided by an intentional and reflective pedagogical approach, strengthens children's integral development and contributes to a more dynamic, inclusive, and contemporary education.

Keywords: Creativity. Digital Play. Early Learning. Innovation. Pedagogical Practices.

1. INTRODUÇÃO

Dessa forma, o tema “Do brincar ao clicar: inovações tecnológicas e práticas pedagógicas na primeira infância” propõe uma reflexão sobre a transição entre o brincar tradicional e o brincar digital no contexto educacional contemporâneo. O brincar, reconhecido historicamente como uma atividade essencial ao desenvolvimento infantil, adquire novos significados diante da incorporação das tecnologias digitais. A origem dessa discussão remonta às transformações socioculturais impulsionadas pela revolução tecnológica e pela presença constante de dispositivos digitais no cotidiano das crianças. Assim, o brincar — antes restrito ao espaço físico e à imaginação — passou a integrar ambientes virtuais, interativos e multimodais, ampliando as possibilidades de aprendizagem e expressão na primeira infância.

Além disso, na contemporaneidade, a educação infantil vive um momento de ressignificação pedagógica. A inserção das tecnologias digitais nesse nível de ensino não representa apenas uma adaptação

às exigências do século XXI, mas uma oportunidade de integrar o lúdico às novas linguagens digitais. O contexto educacional, marcado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), estimula o uso de práticas que valorizem a curiosidade, a experimentação e a interação, elementos intrínsecos ao brincar e potencializados pelas inovações tecnológicas. Assim, escolas e professores enfrentam o desafio de equilibrar o uso das tecnologias com práticas humanizadoras, garantindo que o brincar digital contribua para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e cultural das crianças.

Consoante a isso, pode-se observar que recursos tecnológicos como jogos digitais educativos, aplicativos interativos, tablets e plataformas multimídia vêm sendo incorporados nas rotinas pedagógicas. Exemplificando, atividades com realidade aumentada, vídeos interativos e ferramentas de desenho digital permitem às crianças explorar conteúdos de forma criativa e significativa. Esses instrumentos, quando utilizados de forma planejada, podem favorecer o raciocínio lógico, a coordenação motora fina, a linguagem e a socialização, mantendo o caráter lúdico e espontâneo que caracteriza o brincar. Assim, o “clicar” não substitui o brincar, mas o expande, ressignificando as experiências educativas na infância.

Diante disso, o problema que norteia esta pesquisa é: como as inovações tecnológicas podem ser integradas às práticas pedagógicas da Educação Infantil sem descaracterizar o brincar e, ao mesmo tempo, promover aprendizagens significativas para as crianças na primeira infância?

Esta pesquisa se justifica pela necessidade de compreender as transformações provocadas pela presença das tecnologias digitais

nas práticas educativas da infância. Em um cenário em que as crianças já nascem inseridas em um ambiente tecnologizado, torna-se essencial que a escola e os educadores saibam mediar o uso dessas ferramentas de maneira crítica, ética e criativa. Além disso, o estudo busca oferecer subsídios teóricos e práticos para repensar o papel do brincar na era digital, contribuindo com a formação docente e com o aprimoramento das metodologias de ensino voltadas ao desenvolvimento integral das crianças.

Esta pesquisa é relevante porque discute um tema emergente e necessário para o avanço da Educação Infantil contemporânea. Ao investigar a relação entre o brincar e o uso das tecnologias digitais, o trabalho contribui para a construção de práticas pedagógicas inovadoras, fundamentadas na ludicidade e na mediação tecnológica. Ademais, destaca-se a importância de repensar o papel do professor como mediador do conhecimento e promotor de experiências de aprendizagem que integrem o lúdico e o digital de forma equilibrada e significativa.

Este trabalho objetiva analisar as inovações tecnológicas e suas implicações nas práticas pedagógicas da Educação Infantil, destacando como o brincar digital pode favorecer o desenvolvimento cognitivo, socioemocional e criativo das crianças na primeira infância.

O percurso metodológico adotado caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa, baseada em obras, artigos e documentos que discutem a inserção das tecnologias na Educação Infantil e as dimensões do brincar no processo de ensino-aprendizagem. A abordagem qualitativa possibilita compreender os significados, as percepções e os impactos que as práticas

tecnológicas produzem nas vivências lúdicas e educativas das crianças.

O percurso teórico deste trabalho se estrutura a partir de um conjunto de fundamentos que discutem o papel do brincar na formação da criança, a relação entre ludicidade e aprendizagem, e a integração das tecnologias digitais como instrumentos pedagógicos. Além disso, o estudo percorre reflexões sobre a importância das metodologias ativas, da mediação docente e da inovação educacional na construção de uma educação infantil humanizada, criativa e significativa.

O presente trabalho está organizado em quatro seções principais: a Introdução, que apresenta a temática, os objetivos, o problema e a justificativa; o Capítulo 2, intitulado “O brincar digital e o desenvolvimento cognitivo e socioemocional da criança”, que discute os impactos do brincar mediado pela tecnologia no desenvolvimento infantil; o Capítulo 3, “Inovações tecnológicas e metodologias ativas na Educação Infantil”, que analisa como as tecnologias podem potencializar o ensino e a aprendizagem nos primeiros anos; e, por fim, as Considerações Finais, que sintetizam as principais conclusões e apontam perspectivas futuras de pesquisa e prática pedagógica.

2. O BRINCAR DIGITAL E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E SOCIOEMOCIONAL DA CRIANÇA

Dessa forma, o brincar é compreendido como uma linguagem simbólica fundamental para o desenvolvimento infantil, sendo uma das formas mais autênticas de expressão, descoberta e construção de conhecimento. Desde as concepções clássicas de

desenvolvimento até as abordagens contemporâneas, o brincar sempre foi reconhecido como um espaço de aprendizagem e socialização, agora ampliado pelas tecnologias digitais. Segundo Abreu et al. (2025) e Freires et al. (2024), o surgimento do brincar digital reflete a incorporação das tecnologias educacionais nos processos cognitivos, permitindo novas formas de engajamento e de mediação pedagógica. Essa integração entre ludicidade e tecnologia representa uma continuidade histórica da evolução do ensino, marcada por inovações e transformações estruturais nas práticas educativas.

Além disso, no contexto educacional atual, o brincar assume um papel estratégico na promoção de aprendizagens significativas, especialmente quando mediado por tecnologias. Conforme apontam Sousa et al. (2025) e Bodelão et al. (2025), a Educação Infantil vem sendo desafiada a ressignificar o brincar como elemento central da formação integral, integrando-o às novas linguagens digitais que fazem parte da vida cotidiana das crianças. O ambiente educacional contemporâneo, conforme discutem Freires (2023) e Viega et al. (2025), exige práticas pedagógicas que conciliem tradição e inovação, garantindo que o brincar, mesmo digital, continue a desenvolver a imaginação, a criatividade e a autonomia.

À vista disso, observa-se que o brincar digital pode ocorrer por meio de plataformas de jogos interativos, aplicativos de exploração visual e simulações educativas que incentivam a resolução de problemas e o raciocínio lógico. Autores como Teles et al. (2025) e Lanças et al. (2025) destacam que essas práticas, quando mediadas pedagogicamente, favorecem a aprendizagem ativa e o envolvimento afetivo. Por exemplo, jogos de construção, como os

que envolvem design de ambientes ou narrativas visuais, estimulam a curiosidade e a experimentação, reforçando a importância do brincar como mediador entre emoção, pensamento e tecnologia.

Consoante a isso, as tecnologias digitais surgiram como ferramentas de ampliação cognitiva, permitindo novas formas de processar, representar e aplicar o conhecimento. Freires et al. (2024) e Pereira et al. (2024) explicam que, no campo da Educação Infantil, as inovações tecnológicas reconfiguram os modos como as crianças interagem com o mundo e constroem suas compreensões sobre ele. Desde o uso de softwares educativos até a inteligência artificial aplicada ao ensino, o desenvolvimento cognitivo é estimulado por experiências multimodais que envolvem observação, comparação e abstração, pilares fundamentais da aprendizagem infantil.

Dessa maneira, no contexto atual, a BNCC e as políticas educacionais incentivam o uso de tecnologias que potencializem o pensamento lógico e criativo desde a infância. De acordo com Monteiro, Freires e Silva (2025) e Bodelão et al. (2025), o desenvolvimento cognitivo mediado por recursos digitais estimula a formação de competências como atenção seletiva, resolução de problemas e pensamento crítico. Abreu et al. (2025) e Gama et al. (2024) complementam que o design instrucional contemporâneo deve considerar a integração de diferentes mídias e linguagens visuais para criar experiências imersivas, nas quais o aluno é protagonista do próprio processo de aprendizagem.

Como por exemplo, jogos digitais que envolvem resolução de enigmas, simulações matemáticas ou atividades de lógica contribuem para o fortalecimento das estruturas cognitivas e para o desenvolvimento da memória operacional. Lanças et al. (2025) e

Freires et al. (2024) mostram que ambientes interativos como aplicativos de robótica educativa e realidade aumentada ampliam a compreensão espacial e estimulam o pensamento dedutivo. Dessa forma, o brincar digital assume o papel de uma ponte entre o lúdico e o raciocínio, evidenciando que a tecnologia pode ser um agente de construção intelectual, e não apenas de entretenimento.

Diante disso, o brincar digital, além de estimular o cognitivo, também se relaciona profundamente com o desenvolvimento socioemocional. Conforme discutem Borges et al. (2025) e Freires et al. (2024), as interações virtuais, quando pedagogicamente orientadas, promovem o reconhecimento das emoções, a empatia e o respeito mútuo entre os pares. O conceito de aprendizagem socioemocional mediada por tecnologia surgiu das pesquisas sobre ambientes colaborativos e ensino online, conforme apontam Barroso et al. (2025) e Anjos et al. (2024), que destacam a importância da afetividade como elemento estruturante do processo educativo digital.

Outrossim, na contemporaneidade, as relações interpessoais infantis são fortemente mediadas por dispositivos digitais, o que requer um olhar atento da escola e dos educadores. Freires, Silva e Sales et al. (2024) explicam que o brincar digital pode promover competências emocionais como autocontrole, cooperação e comunicação não violenta, desde que integrado a práticas pedagógicas planejadas. Sousa et al. (2025) e Santos et al. (2025) acrescentam que as escolas precisam valorizar experiências tecnológicas que priorizem a ética, a empatia e a inclusão, garantindo o equilíbrio entre o uso das telas e o contato humano nas interações cotidianas.

Exemplificando, jogos cooperativos, aplicativos de criação de histórias e atividades interativas em grupo, como videoconferências educativas, fortalecem a capacidade de diálogo e de convivência respeitosa. Freires (2023) e Bodelão et al. (2025) ressaltam que o brincar digital pode atuar como ferramenta de inclusão, ao favorecer a participação de crianças com diferentes perfis e estilos de aprendizagem. Com isso, o brincar mediado pela tecnologia torna-se um espaço simbólico de socialização e de desenvolvimento emocional, promovendo valores de empatia, solidariedade e pertencimento no ambiente escolar.

3. INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS E METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Dessa forma, as tecnologias digitais configuram-se como instrumentos de mediação pedagógica que transformam o modo como o conhecimento é produzido, compartilhado e vivenciado em sala de aula. De acordo com Abreu et al. (2025) e Freires (2024), tais tecnologias surgem da necessidade de alinhar o ensino às novas formas de comunicação e interação do século XXI, integrando linguagens multimodais, interatividade e design instrucional voltado à aprendizagem significativa. Anjos et al. (2024) e Bodelão et al. (2025) complementam que a origem dessa concepção está na transição da escola tradicional, centrada na transmissão, para um ambiente colaborativo e dinâmico, onde o aluno atua como protagonista e o professor como mediador das experiências digitais.

Além disso, no contexto da Educação Infantil, a mediação pedagógica por meio de tecnologias torna-se essencial para promover aprendizagens ativas e contextualizadas. Conforme destacam Sousa et al. (2025) e Gama et al. (2024), os ambientes

digitais possibilitam o uso de múltiplas linguagens e recursos que estimulam a curiosidade, a experimentação e a autonomia da criança. Segundo Freires, Silva e Azevedo et al. (2024), o papel docente se redefine, passando a envolver o planejamento de experiências tecnológicas com intencionalidade educativa, alinhadas à BNCC e aos princípios do desenvolvimento integral. Assim, o uso de ferramentas digitais deixa de ser apenas suporte técnico para se tornar elemento estruturante da prática pedagógica contemporânea.

À exemplo disso, plataformas interativas, aplicativos educativos, jogos digitais e recursos audiovisuais têm sido utilizados para favorecer o ensino de forma criativa e inclusiva. Lanças et al. (2025) e Teles et al. (2025) apontam que as tecnologias digitais permitem a criação de ambientes multimídia nos quais as crianças exploram imagens, sons e movimentos, desenvolvendo habilidades cognitivas e socioemocionais de maneira integrada. Freires et al. (2024) e Barroso et al. (2025) reforçam que essas práticas, quando mediadas com sensibilidade pedagógica, ampliam o repertório expressivo dos alunos e fortalecem o vínculo entre o brincar e o aprender.

Consoante a isso, as metodologias ativas surgem como um conjunto de estratégias pedagógicas que colocam o estudante no centro do processo de aprendizagem, valorizando a construção autônoma e colaborativa do saber. Abreu et al. (2025) e Pereira et al. (2024) explicam que essas abordagens se fundamentam em princípios construtivistas e interacionistas, que reconhecem o papel da experiência e da ação na formação cognitiva da criança. Freires (2023) e Bodelão et al. (2025) ressaltam que a origem das metodologias ativas se relaciona à necessidade de uma educação que responda aos desafios das sociedades tecnológicas,

promovendo protagonismo, criticidade e engajamento desde os primeiros anos escolares.

Diante disso, no cenário atual da Educação Infantil, o uso das metodologias ativas se associa diretamente à cultura digital, na qual as crianças aprendem por meio da experimentação e da interação com tecnologias. Segundo Sousa et al. (2025) e Gama et al. (2024), práticas como aprendizagem baseada em projetos, gamificação e storytelling digital estimulam a autonomia, a criatividade e a colaboração. Freires et al. (2024) e Monteiro, Freires e Silva (2025) destacam que a incorporação dessas metodologias nos currículos requer uma formação docente sólida e reflexiva, pautada na integração entre tecnologia e pedagogia humanizada, garantindo que o uso das ferramentas digitais não substitua, mas potencialize o ato educativo.

Dessa maneira, observa-se que estratégias como o uso de aplicativos de contação de histórias, jogos cooperativos e plataformas interativas de construção de conhecimento representam práticas de protagonismo infantil mediadas pela tecnologia. Lanças et al. (2025) e Freires et al. (2024) indicam que tais experiências estimulam a tomada de decisão, a criatividade e a aprendizagem significativa. Teles et al. (2025) e Bodelão et al. (2025) complementam que o professor atua como curador de experiências, selecionando recursos que respeitem o ritmo, o interesse e a individualidade da criança, transformando a sala de aula em um espaço de autoria e descoberta.

Diante do exposto, os desafios que envolvem a integração das inovações tecnológicas à prática docente estão relacionados tanto à formação profissional quanto à infraestrutura educacional. Abreu et

al. (2025) e Freires (2024) explicam que, embora as tecnologias ofereçam possibilidades transformadoras, seu uso pedagógico ainda enfrenta resistências e lacunas formativas nas escolas. Bodelão et al. (2025) e Santos et al. (2025) destacam que a origem dessas dificuldades remete à defasagem entre o avanço tecnológico e as práticas tradicionais, o que exige dos educadores um constante processo de atualização e reflexão sobre os sentidos da inovação no ensino.

Ademais, o contexto educacional brasileiro revela desigualdades no acesso a recursos tecnológicos e na preparação dos professores para utilizá-los de maneira pedagógica. Conforme apontam Sousa et al. (2025) e Gama et al. (2024), a integração das inovações requer políticas institucionais que valorizem a formação continuada e o investimento em infraestrutura. Freires, Silva e Vieira et al. (2024) reforçam que, sem suporte técnico e pedagógico, as tecnologias podem se tornar superficiais, reforçando práticas instrucionistas ao invés de promover aprendizagens críticas e criativas. Assim, a superação desses desafios depende da construção coletiva de uma cultura digital educativa e democrática.

Sendo assim, observa-se que muitas escolas têm buscado implementar programas de formação docente voltados ao uso pedagógico das tecnologias digitais, como laboratórios criativos e oficinas de metodologias ativas. Lanças et al. (2025) e Barroso et al. (2025) exemplificam experiências exitosas em redes públicas, onde o uso de inteligência artificial e realidade aumentada contribuiu para dinamizar o ensino e fortalecer o vínculo entre professores e alunos. Freires (2023) e Santos et al. (2025) apontam que tais iniciativas demonstram que, quando há planejamento e acompanhamento institucional, a tecnologia se torna uma aliada efetiva para o

desenvolvimento integral da criança e para o fortalecimento das práticas pedagógicas contemporâneas.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dessa forma, o presente estudo teve como objetivo analisar as inovações tecnológicas e suas implicações nas práticas pedagógicas da Educação Infantil, destacando como o brincar digital pode favorecer o desenvolvimento cognitivo, socioemocional e criativo das crianças na primeira infância. Tal objetivo foi plenamente atingido, pois a pesquisa demonstrou que o uso consciente e planejado das tecnologias digitais, aliado ao caráter lúdico do brincar, contribui significativamente para a aprendizagem ativa e para o desenvolvimento integral da criança. O estudo evidenciou que o “clique”, quando bem mediado, não substitui o brincar tradicional, mas o amplia, proporcionando novas formas de interação, expressão e construção do conhecimento.

Além disso, os principais resultados apontam que o brincar digital favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como a resolução de problemas, a criatividade e a autonomia, ao mesmo tempo em que estimula competências socioemocionais, como a colaboração e o autocontrole. As inovações tecnológicas, quando integradas às metodologias ativas, ampliam as possibilidades pedagógicas e tornam o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, inclusivo e contextualizado. Assim, a pesquisa reafirma que o equilíbrio entre o brincar físico e o digital é fundamental para assegurar experiências educativas significativas e integradas ao mundo contemporâneo.

Consoante a isso, as contribuições teóricas deste estudo residem na ampliação das discussões sobre o papel das tecnologias digitais na Educação Infantil e sobre a necessidade de compreender o brincar como linguagem essencial do desenvolvimento humano. A pesquisa também oferece subsídios teórico-metodológicos para a formação de professores, ao propor uma reflexão crítica sobre o uso das ferramentas digitais em consonância com a ludicidade e com os princípios da BNCC. Dessa forma, o trabalho contribui para consolidar uma abordagem pedagógica que valoriza o protagonismo infantil e o uso ético e criativo das tecnologias.

Diante do exposto, não foram identificadas limitações significativas que comprometessem o alcance dos resultados ou a validade das análises realizadas. A pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa permitiu um aprofundamento suficiente para compreender o fenômeno estudado sob múltiplas perspectivas, oferecendo um panorama abrangente e coerente sobre o tema. Assim, até onde os métodos adotados permitiram, o estudo revelou-se consistente e conclusivo em relação aos objetivos propostos, mantendo rigor analítico e coerência conceitual em todas as suas etapas.

Sendo assim, com base nas reflexões desenvolvidas e considerando as possibilidades de continuidade deste campo de estudo, sugere-se que trabalhos futuros explorem abordagens empíricas que envolvam a observação direta de práticas pedagógicas que integrem o brincar digital. Além do mais, recomenda-se a realização de pesquisas voltadas à formação docente para o uso das tecnologias na primeira infância e à análise dos impactos dessas práticas no desempenho escolar e no desenvolvimento emocional das crianças. Dessa maneira, novas investigações poderão fortalecer o diálogo entre inovação tecnológica, ludicidade e educação

humanizadora, contribuindo para o avanço da qualidade da Educação Infantil no contexto contemporâneo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abreu, A. *et al.* (2025). Design instrucional na educação contemporânea: Potencialidades, limites e impactos nas práticas pedagógicas. *Revista Tópicos*, v. 3, n. 21. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/design-instrucional-na-educacao-contemporanea-potencialidades-limites-e-impactos-nas-praticas-pedagogicas>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Anjos, S. M. *et al.* (2024). Tecnologia na educação: Uma jornada pela evolução histórica, desafios atuais e perspectivas futuras. V.1, 1. Ed. Campos sales: Quipá.

Barroso, M. *et al.* (2025). Desvendando o ensino remoto no ceará: A inteligência artificial como aliada na transformação da educação a distância. *Revista Tópicos*, v. 3, n. 18. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/desvendando-o-ensino-remoto-no-ceara-a-inteligencia-artificial-como-aliada-na-transformacao-da-educacao-a-distancia>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Bodelão, L. *et al.* (2025). Entre teoria e prática: Caminhos para uma formação docente crítica e reflexiva. *Revista Tópicos*, v. 3, n. 21, 2025. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/entre-teoria-e-pratica-caminhos-para-uma-formacao-docente-critica-e-reflexiva>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Bodelão, L. *et al.* (2025). Formação docente no século xxi: Desafios, inovações e práticas transformadoras. *Revista Tópicos*, v. 3, n. 21, 2025. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/formacao->

docente-no-seculo-xxi-desafios-inovacoes-e-praticas-transformadoras. Acesso em: 27 jun. 2025.

Borges, J. *et al.* (2025). Prerrogativas e óbices da cidadãnia online: Um olhar sobre a segurança digital nas instituições educacionais. Revista Tópicos, v. 3, n. 18. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/prerrogativas-e-obices-da-cidadania-online-um-olhar-sobre-a-seguranca-digital-nas-instituicoes-educacionais>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Freires, K. C. P., Pereira, R. N., Vieira, M. de J. da S., Theobald, A. A. de R. F., & Nunes, W. B. (2024). A integração das tecnologias digitais e da robótica educacional na gestão escolar: Um estudo bibliográfico comparativo entre anos iniciais e finais e a educação de jovens e adultos. *Lumen et Virtus*, 15(38), 1299-1325. Disponível em: <https://doi.org/10.56238/lew15n38-083>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Freires, K. C. P. (2023). Reinventando a escola: repensando modelos e práticas educacionais diante das transformações sociais e tecnológicas contemporâneas.

Freires, K. C. P. *et al.* (2024). Reformulando o currículo escolar: Integrando habilidades do século XXI para preparar os alunos para os desafios futuros. *Revista fisio&terapia*, v. 28, p. 48-63. Disponível em: <https://revistaft.com.br/reformulando-o-curriculo-escolar-integrando-habilidades-do-seculo-xxi-para-preparar-os-alunos-para-os-desafios-futuros/>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Freires, K. C. P. (2024). O impacto do uso da inteligência artificial nos processos de ensino e aprendizagem. *Revista Tópicos*, v. 2, n. 9. Disponível em: 2965-6672. <https://revistatopicos.com.br/artigos/o->

[impacto-do-uso-da-inteligencia-artificial-nos-processos-de-ensino-e-aprendizagem](#). Acesso em: 27 jun. 2025.

Freires, K. C. P.; Costa, C. B. S.; Araújo Júnior, E. (2023). A busca pela verdade: Uma revisão de literatura sobre as implicações histórico-sociais, conexões matemáticas e a concepção da teoria da árvore. 1. Ed. Iguatu: Quipá. V. 1. 60p.

Freires, K. C. P.; Silva, M. A.; Sales, F. O.; Lima, F. F.; Santos, J. S.; Santiago, E. C.; Silva, W. C.; Martins, P. A.; Vale, A. F.; Damasceno, M. V.; Soares, A. G. (2024). O impacto do uso da Inteligência Artificial nos processos de ensino e aprendizagem. In: *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.55905/revconv.17n.7-024>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Freires, K. C. P., Silva, M. C. da, Azevedo, L. F. A., Viega, K. C., Souza, A. M. C., Nogueira, N. M. de O., Teixeira, L. C., & Silva, M. A. M. P. da. (2024). O papel do gestor educacional no ambiente E-learning: uma revisão de literatura. *Observatório de la economía latinoamericana*, 22(6), e5203. Disponível em: <https://doi.org/10.55905/oelv22n6-103>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Gama, L. da, Freires, K. C. P., Silva, M. C. da, Santiago, E. C. B., & Correia, A. L. C. (2024). Desafios e oportunidades das metodologias ativas na educação digital: Análise das complexidades no ensino e aprendizagem. *Revista Eletrônica Multidisciplinar de Investigação Científica*, 3(18). Disponível em: <https://doi.org/10.56166/remici.v3n18393924>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Lanças, E. *et al.* (2025). Do clique à compreensão: Conexões multimídia na jornada educacional de minas gerais. *Revista Tópicos*, v. 3, n. 21. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/do->

[clique-a-compreensao-conexoes-multimidia-na-jornada-educacional-de-minas-gerais](#). Acesso em: 27 jun. 2025.

Monteiro, H., Freires, K. C. P.; Silva, M. C. da. (2025). A inteligência artificial como catalisadora do ensino remoto: Controvérsias deontológicas, labirintos da privacidade e metamorfoses na qualidade educacional. Revista Tópicos, v. 3, n. 18. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/a-inteligencia-artificial-como-catalisadora-do-ensino-remoto-controversias-deontologicas-labirintos-da-privacidade-e-metamorfoses-na-qualidade-educacional>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Pereira, R. N., Freires, K. C. P., Silva, M. C. da, Nunes, C. P., & Goularte, D. D. (2024). Transformações nas metodologias ativas na era digital: Analisando desafios, oportunidades e inovações no ensino e aprendizagem. Cuadernos De Educación Y Desarrollo, 16(10), e5732. Disponível em: <https://doi.org/10.55905/cuadv16n10-009>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Santos, E., Silva, M. C. da., Freires, K. C. P. (2025). Gestão da qualidade em instituições educacionais: Estratégias para a promoção de excelência no ensino. Revista Tópicos, v. 3, n. 18. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/gestao-da-qualidade-em-instituicoes-educacionais-estrategias-para-a-promocao-de-excelencia-no-ensino>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Sousa, A. *et al.* (2025). Educação infantil em foco: Práticas pedagógicas e desafios contemporâneos nas escolas paulistas. Revista Tópicos, v. 3, n. 22. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/educacao-infantil-em-foco>

praticas-pedagogicas-e-desafios-contemporaneos-nas-escolas-paulistas. Acesso em: 27 jun. 2025.

Teles , J. F., Freires , K. C. P., Silva , M. C. da, Nascimento , E. A. do, Bitu , M. da C. V. D., Silva, D. B. da., Bezerra , F. D. (2025). Desenhando letras, contando histórias e criando formas: A potência da interdisciplinaridade no processo de ensino-aprendizagem na Educação Básica brasileira. *Interference a Journal of Audio Culture*, 11(2), 109–127. Disponível em: <https://doi.org/10.36557/2009-3578.2022v11n2p109-127>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Viega, K. *et al.* (2025). Ambiente digital na educação: Entre oportunidades e desafios do século xxi. *Revista Tópicos*, v. 3, n. 21, 2025. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/ambiente-digital-na-educacao-entre-oportunidades-e-desafios-do-seculo-xxi>. Acesso em: 27 jun. 2025.

¹ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

² Doutorando em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS). E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

³ Doutorando em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS). E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)