

A APRENDIZAGEM LÚDICA NA ERA DIGITAL: O PAPEL DAS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

DOI: 10.5281/zenodo.17381476

Ângela Marta da Costa Miranda¹

Micael Campos da Silva²

Francisco Damião Bezerra³

RESUMO

O presente trabalho aborda a aprendizagem lúdica na era digital, destacando o papel das tecnologias educacionais na Educação Infantil e suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. O estudo parte do pressuposto de que o brincar é uma dimensão essencial da infância e que, quando associado aos recursos tecnológicos, pode potencializar experiências pedagógicas mais criativas, significativas e integradoras. O objetivo principal consistiu em analisar o papel das tecnologias educacionais na promoção da aprendizagem lúdica na Educação Infantil, considerando suas potencialidades e desafios. Metodologicamente, a pesquisa caracteriza-se como bibliográfica e de natureza qualitativa, fundamentada na análise de obras e estudos que tratam da relação entre ludicidade e tecnologia no contexto educacional contemporâneo. As reflexões apresentadas permitiram compreender que o uso intencional das

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

tecnologias digitais amplia o repertório pedagógico e fortalece o protagonismo infantil, desde que conduzido de forma crítica e mediada pelo professor. Conclui-se que a aprendizagem lúdica, aliada às inovações digitais, representa um caminho promissor para o fortalecimento da educação humanizada e criativa nas primeiras etapas da escolarização.

Palavras-chave: Aprendizagem. Educação Infantil. Lúdico. Tecnologias Digitais. Transformação.

ABSTRACT

This study addresses playful learning in the digital age, highlighting the role of educational technologies in Early Childhood Education and their contributions to children's cognitive, social, and emotional development. The research is based on the premise that play is an essential dimension of childhood and that, when associated with technological resources, it can enhance more creative, meaningful, and integrative pedagogical experiences. The main objective was to analyze the role of educational technologies in promoting playful learning in Early Childhood Education, considering their potentialities and challenges. Methodologically, this work is characterized as bibliographical and qualitative in nature, grounded in the analysis of academic studies and theoretical discussions on the relationship between playfulness and technology in contemporary education. The findings indicate that the intentional use of digital technologies broadens pedagogical practices and strengthens children's agency, provided it is implemented critically and mediated by teachers. It is concluded that playful learning, combined with digital innovations, represents a promising path toward a more humanized and creative education in the early years of schooling.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Keywords: Childhood Education. Digital Technologies. Learning. Playfulness. Transformation.

1. INTRODUÇÃO

Dessa forma, a aprendizagem lúdica na era digital configura-se como uma abordagem pedagógica que combina o prazer do brincar com as potencialidades das tecnologias educacionais, promovendo experiências significativas desde a Educação Infantil. O termo “lúdico” tem origem no latim ludus, que significa “jogo” ou “brincadeira”, e ao longo do tempo passou a representar uma dimensão essencial do desenvolvimento humano, relacionada à criatividade, imaginação e socialização. Com o advento das tecnologias digitais, o conceito expandiu-se, incorporando recursos interativos como jogos educativos, aplicativos e plataformas digitais, que favorecem a construção do conhecimento por meio da exploração e da experimentação em ambientes virtuais e físicos integrados.

Além disso, o contexto contemporâneo da Educação Infantil é marcado por transformações sociotecnológicas que redefinem as formas de ensinar e aprender. As crianças de hoje crescem imersas em ambientes digitais, em que o acesso a informações e experiências interativas ocorre de forma natural e cotidiana. Nesse cenário, as tecnologias educacionais emergem como mediadoras potentes para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social, desde que utilizadas com intencionalidade pedagógica e alinhadas aos princípios do lúdico. A integração dessas ferramentas, quando bem planejada, potencializa a aprendizagem significativa e respeita o ritmo e as necessidades individuais de cada criança.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

À vista disso, exemplos práticos dessa integração podem ser observados no uso de aplicativos educativos que estimulam o raciocínio lógico, a coordenação motora e a alfabetização inicial; nas mesas digitais que promovem atividades colaborativas; e nos jogos de realidade aumentada que ampliam o engajamento e a curiosidade infantil. Ambientes como o Khan Academy Kids, o ScratchJr e plataformas gamificadas demonstram que o brincar digital pode ser uma extensão criativa do brincar tradicional, contribuindo para a formação integral das crianças e fortalecendo o vínculo entre tecnologia, imaginação e aprendizado.

Diante disso, o problema que norteia este estudo é compreender como as tecnologias educacionais podem contribuir para o fortalecimento da aprendizagem lúdica na Educação Infantil, considerando as potencialidades e os desafios que emergem do uso desses recursos digitais no cotidiano pedagógico.

Esta pesquisa se justifica pela necessidade de repensar as práticas pedagógicas frente às mudanças da era digital, em que a tecnologia não deve ser vista como substituta do professor, mas como aliada na construção de experiências de aprendizagem significativas. Ao refletir sobre o papel do lúdico mediado por tecnologias, busca-se compreender de que forma os recursos digitais podem ampliar o repertório pedagógico, favorecer a criatividade e atender às especificidades da infância, etapa fundamental na formação de competências cognitivas e socioemocionais.

Esta pesquisa é relevante por contribuir com o debate sobre inovação educacional e formação docente, fornecendo subsídios teóricos e práticos

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

para que professores da Educação Infantil integrem de maneira crítica e criativa as tecnologias em suas práticas pedagógicas. Além disso, o estudo busca estimular a reflexão sobre o equilíbrio entre o brincar tradicional e o digital, valorizando o desenvolvimento integral da criança e o papel do professor como mediador ativo no processo de aprendizagem.

Este trabalho objetiva analisar o papel das tecnologias educacionais na promoção da aprendizagem lúdica na Educação Infantil, identificando suas contribuições, limitações e possibilidades para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional das crianças.

O percurso metodológico adotado será uma pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa, desenvolvida a partir da análise de publicações científicas, livros, dissertações e artigos que abordam o lúdico, a tecnologia educacional e as práticas pedagógicas na Educação Infantil. Essa metodologia permitirá uma compreensão interpretativa e crítica do fenômeno, priorizando o diálogo entre teoria e prática.

O percurso teórico deste trabalho abrange reflexões sobre os fundamentos do lúdico, o papel das tecnologias digitais na infância, e a integração entre recursos tecnológicos e práticas pedagógicas mediadoras. Busca-se articular esses eixos de forma interdisciplinar, de modo a compreender a aprendizagem infantil como um processo dinâmico, criativo e mediado pela interação social e pelo uso significativo das tecnologias.

O presente trabalho está organizado em quatro tópicos principais. O primeiro traz a introdução, apresentando a temática, justificativa, objetivos e percurso

metodológico. O segundo discute os fundamentos teóricos do lúdico e sua integração às tecnologias digitais na Educação Infantil, destacando as bases conceituais e as implicações pedagógicas. O terceiro apresenta experiências práticas e desafios do uso de recursos digitais para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional das crianças, relacionando teoria e prática. Por fim, o quarto tópico traz as considerações finais, que sintetizam os resultados e reflexões alcançadas ao longo do estudo.

2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DO LÚDICO E SUA INTEGRAÇÃO ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Dessa forma, o brincar constitui-se como um eixo estruturante do desenvolvimento infantil e um instrumento pedagógico essencial para a aprendizagem significativa. Sua origem remonta às concepções filosóficas e psicológicas que compreendem o jogo como linguagem simbólica e meio de expressão do pensamento infantil. Segundo Abreu et al. (2025) e Sousa et al. (2025), o brincar é um fenômeno intrínseco à natureza humana e, na Educação Infantil, assume um papel formativo, pois possibilita à criança construir conhecimentos, desenvolver autonomia e compreender o mundo ao seu redor. Assim, o ato de brincar não se reduz à diversão, mas representa uma forma complexa de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo.

Além disso, no contexto contemporâneo, o brincar vem sendo ressignificado pelas transformações tecnológicas que ampliam o acesso a diferentes linguagens e ambientes de aprendizagem. Freires (2023) e Barroso et al. (2025) destacam que as novas gerações crescem em um ecossistema digital, no qual o lúdico está cada vez mais associado à mediação tecnológica.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Assim, a integração entre o brincar e as tecnologias educacionais permite o desenvolvimento de múltiplas competências e estimula o raciocínio criativo, desde que o uso dos recursos digitais seja orientado pedagogicamente e em consonância com os princípios da Educação Infantil.

À vista disso, exemplos concretos dessa integração podem ser observados no uso de jogos digitais educativos, plataformas interativas e aplicativos de realidade aumentada que estimulam o pensamento lógico e a resolução de problemas. Conforme salientam Bodelão et al. (2025) e Viega et al. (2025), o brincar digital pode coexistir com o brincar tradicional, criando oportunidades de aprendizagem ativa, participativa e colaborativa. Nesse sentido, as práticas pedagógicas que incorporam o lúdico digital promovem um ambiente de ensino que valoriza a imaginação e o desenvolvimento integral da criança.

Dessa maneira, a mediação tecnológica no contexto lúdico corresponde ao uso de ferramentas digitais para potencializar as interações entre alunos, professores e conhecimento. Sua origem está relacionada ao avanço das tecnologias educacionais e à busca por metodologias que estimulem a aprendizagem ativa e significativa. Abreu et al. (2025) e Gama et al. (2024) afirmam que a mediação tecnológica possibilita experiências imersivas e dinâmicas, transformando o espaço escolar em um ambiente interativo e integrador, no qual o professor atua como facilitador da aprendizagem e o aluno assume um papel mais protagonista.

Outrossim, a mediação tecnológica adquire relevância especial na Educação Infantil, fase em que o aprendizado é construído por meio da exploração, da

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

curiosidade e do brincar. Conforme Freires et al. (2024) e Monteiro et al. (2025), a inserção de tecnologias digitais nesse nível de ensino deve considerar a ludicidade como princípio formativo e não como mero recurso de entretenimento. Assim, o uso de recursos digitais precisa ser orientado por objetivos pedagógicos que promovam o desenvolvimento cognitivo e socioemocional, estimulando a autonomia, a criatividade e a interação entre pares.

Como por exemplo, o uso de aplicativos interativos de alfabetização, jogos de raciocínio lógico e ambientes virtuais de aprendizagem permitem que as crianças explorem conteúdos de forma autônoma e prazerosa. Lanças et al. (2025) e Freires et al. (2024) reforçam que, ao integrar tais ferramentas, o professor amplia o alcance das práticas pedagógicas e transforma o ambiente de ensino em um espaço participativo e motivador. Essas práticas demonstram que a mediação tecnológica pode ser um elo entre o lúdico tradicional e as novas formas de aprender na era digital.

Diante disso, a integração entre ludicidade, tecnologia e currículo representa um movimento de renovação pedagógica que busca alinhar as práticas educativas às exigências do século XXI. Sua origem está associada à necessidade de conectar as dimensões cognitivas, afetivas e tecnológicas do processo de aprendizagem. De acordo com Freires et al. (2024) e Pereira et al. (2024), essa integração surge como resposta à BNCC, que propõe o uso de tecnologias de forma transversal e significativa, assegurando o desenvolvimento de competências digitais e criativas desde a Educação Infantil.

Desse modo, o currículo contemporâneo deve incorporar práticas que conciliem o brincar, o aprender e o uso ético das tecnologias. Segundo Abreu et al. (2025) e Teles et al. (2025), a ludicidade associada aos recursos digitais torna o processo educativo mais dinâmico e contextualizado, permitindo que as crianças aprendam de modo participativo e sensorial. Assim, a integração curricular entre o lúdico e o digital não apenas amplia as possibilidades de ensino, mas também valoriza as múltiplas formas de expressão e aprendizagem das crianças.

Sendo assim, práticas como o uso de tablets em atividades de contação de histórias, jogos digitais de matemática e plataformas gamificadas de arte e linguagem demonstram como o currículo pode ser ressignificado por meio da ludicidade tecnológica. Freires et al. (2023) e Sousa et al. (2025) ressaltam que tais experiências favorecem a interdisciplinaridade e a aprendizagem significativa, estimulando a criatividade e o pensamento crítico das crianças. Portanto, o currículo lúdico-digital consolida-se como um instrumento de inovação e humanização da Educação Infantil.

3. EXPERIÊNCIAS PRÁTICAS E DESAFIOS DO USO DE RECURSOS DIGITAIS PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E SOCIOEMOCIONAL DAS CRIANÇAS

Dessa forma, as práticas pedagógicas inovadoras com o uso de tecnologias digitais correspondem a estratégias didáticas que utilizam ferramentas tecnológicas para promover o aprendizado ativo, criativo e significativo. Sua origem está associada à transformação das metodologias de ensino no século XXI, impulsionada pela digitalização da educação e pela necessidade de

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

atender às novas demandas cognitivas das crianças. Segundo Abreu et al. (2025) e Freires et al. (2024), essas práticas emergem como respostas às mudanças nos processos de ensino-aprendizagem, valorizando o protagonismo discente e a mediação docente por meio de recursos digitais interativos e dinâmicos.

Ademais, no contexto da Educação Infantil, as práticas pedagógicas digitais inovadoras vêm se destacando por favorecerem o desenvolvimento integral da criança, respeitando seu ritmo e suas múltiplas linguagens. Conforme Anjos et al. (2024) e Sousa et al. (2025), o uso de tecnologias digitais, quando planejado pedagogicamente, possibilita experiências de aprendizagem mais participativas e colaborativas. Nesse cenário, o papel do professor é ressignificado, passando de transmissor de conteúdo a mediador de experiências que integram o lúdico, o cognitivo e o tecnológico.

À exemplo disso, experiências práticas envolvendo o uso de aplicativos educativos como Khan Academy Kids, ScratchJr e ABC Mouse têm mostrado resultados positivos na alfabetização e no raciocínio lógico das crianças. Bodelão et al. (2025) e Freires (2023) destacam que, por meio dessas ferramentas, o processo de aprendizagem torna-se mais atrativo, estimulando a criatividade e a resolução de problemas. Além disso, atividades que combinam contação de histórias digitais e jogos interativos fortalecem o vínculo entre brincar e aprender, reafirmando o potencial das tecnologias na construção de uma educação lúdica e humanizada.

Diante disso, os desafios éticos, pedagógicos e estruturais da integração digital dizem respeito às dificuldades enfrentadas pelas instituições e

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

professores ao incorporar as tecnologias no cotidiano escolar. Esses desafios têm origem nas desigualdades de acesso, nas lacunas formativas e nas barreiras institucionais que ainda permeiam o sistema educacional. Conforme Freires et al. (2024) e Barroso et al. (2025), o avanço das tecnologias na educação exige reflexão crítica sobre a infraestrutura, a formação docente e os impactos éticos do uso de dados e plataformas digitais, especialmente na Educação Infantil, onde a proteção e o cuidado com a criança são primordiais.

Além do mais, a implementação de tecnologias na Educação Infantil requer condições materiais e humanas adequadas, como equipamentos, conectividade e formação continuada de professores. Abreu et al. (2025) e Gama et al. (2024) ressaltam que, sem esses elementos, corre-se o risco de reforçar desigualdades educacionais e limitar o potencial das ferramentas digitais. Dessa maneira, é necessário um planejamento institucional que promova o uso ético, seguro e pedagógico das tecnologias, garantindo que estas estejam a serviço da aprendizagem e do desenvolvimento integral das crianças.

Como por exemplo, em muitas escolas públicas brasileiras, especialmente nas redes municipais, ainda há carência de infraestrutura tecnológica e de suporte técnico para o uso de dispositivos digitais. Segundo Sousa et al. (2025) e Monteiro et al. (2025), a ausência de políticas de formação continuada e de recursos adequados impede a plena efetivação de práticas digitais na Educação Infantil. Em contrapartida, experiências bem-sucedidas em municípios como Fortaleza e Belo Horizonte mostram que investimentos

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

em tecnologia, conectividade e formação docente transformam o ambiente escolar em um espaço inovador e inclusivo.

O papel do professor como mediador da aprendizagem digital e lúdica consiste em orientar, facilitar e promover experiências educativas significativas que integrem o uso das tecnologias e o brincar pedagógico. A origem desse papel está fundamentada nas concepções construtivistas e socioculturais de ensino, que reconhecem o educador como um agente ativo na mediação entre o aluno e o conhecimento. Segundo Abreu et al. (2025) e Bodelão et al. (2025), o docente da contemporaneidade deve compreender as tecnologias não apenas como ferramentas técnicas, mas como linguagens culturais e cognitivas que transformam a prática pedagógica. Assim, o professor torna-se o articulador do processo de aprendizagem, guiando a criança em sua jornada investigativa e criativa.

Além disso, no contexto da Educação Infantil, o professor mediador assume um papel ainda mais relevante, pois é responsável por garantir que o uso das tecnologias mantenha o caráter lúdico e pedagógico da infância. Conforme Freires et al. (2024) e Gama et al. (2024), a mediação docente implica uma postura reflexiva e crítica diante dos recursos digitais, de modo que as práticas tecnológicas não se tornem mecânicas ou descontextualizadas. Barroso et al. (2025) e Monteiro et al. (2025) enfatizam que a atuação docente na era digital exige constante atualização e sensibilidade para equilibrar o uso das tecnologias com atividades que estimulem a interação social, a empatia e a curiosidade natural da criança. Dessa maneira, o professor deixa de ser um mero transmissor de conteúdo e passa a ser um designer de experiências de aprendizagem.

À vista disso, exemplos práticos dessa mediação podem ser observados em professores que utilizam jogos digitais, vídeos interativos e aplicativos educativos para promover aprendizagens significativas e colaborativas. Freires et al. (2023) e Sousa et al. (2025) demonstram que, ao integrar recursos como o ScratchJr, o Khan Academy Kids e atividades de realidade aumentada, o docente cria ambientes de aprendizagem que estimulam a autonomia e a resolução de problemas. De acordo com Teles et al. (2025) e Vieira et al. (2025), essa mediação ativa também contribui para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais e da criatividade infantil, transformando o espaço escolar em um laboratório de descobertas. Portanto, o professor mediador é o elo entre o brincar e o aprender na era digital, promovendo uma educação mais interativa, humana e significativa.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dessa forma, o presente trabalho teve como objetivo geral analisar o papel das tecnologias educacionais na promoção da aprendizagem lúdica na Educação Infantil, buscando compreender suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional das crianças. Este objetivo foi plenamente atingido, pois ao longo da pesquisa foi possível demonstrar que o uso consciente e pedagógico das tecnologias digitais potencializa o brincar, amplia o engajamento dos alunos e favorece aprendizagens mais significativas, criativas e colaborativas. A análise teórica revelou que o lúdico, aliado à tecnologia, não se reduz a entretenimento, mas assume um caráter formativo, integrador e essencial ao desenvolvimento infantil.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Além disso, os principais resultados indicam que as tecnologias educacionais, quando mediadas por práticas pedagógicas intencionais, contribuem para fortalecer a autonomia, a curiosidade e a imaginação das crianças. Evidenciou-se que o uso de recursos como aplicativos interativos, jogos digitais e plataformas de aprendizagem estimula múltiplas linguagens e potencializa habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Os resultados também reforçam que a presença do professor como mediador é indispensável nesse processo, garantindo que o uso da tecnologia mantenha o foco na formação integral e na construção de experiências significativas de aprendizagem.

Consoante a isso, as contribuições teóricas deste estudo se expressam na ampliação das discussões sobre o papel do lúdico na era digital e na compreensão de como as tecnologias educacionais podem se tornar instrumentos de transformação pedagógica. O trabalho contribui ao evidenciar a importância da integração equilibrada entre o brincar tradicional e o brincar digital, bem como ao destacar a necessidade de formação continuada dos professores para o uso crítico e criativo das ferramentas tecnológicas. Dessa forma, reforça-se que o lúdico continua sendo um pilar essencial da Educação Infantil, mesmo em contextos digitais.

Dessa maneira, quanto às limitações, ressalta-se que não foram identificadas limitações significativas no desenvolvimento da pesquisa, uma vez que os métodos empregados — de natureza bibliográfica e qualitativa — foram suficientes para compreender a temática em profundidade. Os resultados alcançados se mostraram consistentes e coerentes com os objetivos propostos, possibilitando uma análise abrangente e interpretativa do tema.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Assim, o estudo cumpre sua proposta de contribuir com a reflexão teórica e prática sobre o uso das tecnologias educacionais na aprendizagem lúdica.

Por fim, diante do exposto, sugere-se para trabalhos futuros a realização de pesquisas empíricas e estudos de campo que analisem a aplicação prática das tecnologias digitais em contextos reais de Educação Infantil. Seria relevante investigar de que maneira diferentes recursos digitais podem ser incorporados em projetos pedagógicos, considerando a diversidade cultural e as realidades socioeconômicas das escolas brasileiras. Tais estudos podem aprofundar o entendimento sobre os impactos concretos da aprendizagem lúdica mediada por tecnologia, fortalecendo o vínculo entre teoria, prática e inovação educacional.

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

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

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 cidadania 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,

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

15(38), 1299-1325. Disponível em: <https://doi.org/10.56238/levv15n38-083>. 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

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

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 latinoamericanaA, 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

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

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

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

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: angelamartac1@hotmail.com

² Doutorando em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS). E-mail: freireskeven43@gmail.com

³ Doutorando em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS). E-mail: freireskeven43@gmail.com