REVISTA TÓPICOS
ISSN 2965-6672 | Qualis A2

O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: POSSIBILIDADES, DESAFIOS E MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA

THE USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: POSSIBILITIES, CHALLENGES, AND PEDAGOGICAL MEDIATION

Ciências Humanas • 13/11/2026

REGISTRO DOI: 10.70773/revistatopicos/794527115

Carolaine Cândida Castilho[1]

Joaquim Generoso de Freitas Neto[2]

RESUMO

Este artigo analisa a utilização das tecnologias digitais como recursos de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, considerando suas contribuições para o desenvolvimento das crianças, os desafios do uso excessivo e a importância da mediação e da formação docente. Parte-se do entendimento de que a presença desses recursos no cotidiano infantil exige reflexão sobre sua inserção no contexto escolar, respeitando as características dessa etapa da Educação Básica. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa e orientação dedutiva, desenvolvida a partir da revisão de materiais publicados, incluindo livros, artigos acadêmicos e documentos oficiais relacionados à Educação Infantil e às tecnologias digitais. A discussão fundamenta-se em estudos sobre desenvolvimento infantil, ludicidade, interação social e integração pedagógica das tecnologias. A análise indica que recursos como jogos educativos, narrativas digitais, vídeos, imagens e ferramentas de produção de áudio e desenho podem ampliar oportunidades de expressão, comunicação, criatividade e exploração, desde que articulados a objetivos pedagógicos definidos. Destaca-se que o potencial educativo desses recursos não decorre de sua simples presença, mas depende do planejamento, da seleção criteriosa dos conteúdos e da mediação do professor. O uso passivo ou excessivo das telas pode reduzir o espaço destinado a experiências fundamentais, como brincadeiras, interações presenciais e exploração do ambiente. Conclui-se que as tecnologias digitais podem contribuir para práticas educativas significativas na Educação Infantil quando utilizadas de forma crítica, equilibrada e complementar às experiências concretas. Ressalta-se a necessidade de formação docente para escolhas pedagógicas conscientes e para a integração desses recursos às propostas curriculares e institucionais.

Palavras-chave: Educação Infantil; Tecnologias digitais; Ensino e aprendizagem; Mediação pedagógica; Formação docente.

ABSTRACT

This article analyzes the use of digital technologies as teaching and learning resources in Early Childhood Education, considering their contributions to children's development, the challenges associated with excessive use, and the importance of teacher mediation and professional development. It is based on the understanding that the presence of these resources in children's daily lives requires reflection on their integration into the school context, taking into account the characteristics of this stage of Basic Education. Methodologically, this is a bibliographic study with a qualitative approach and a deductive orientation, based on a review of published materials, including books, academic articles, and official documents related to Early Childhood Education and digital technologies. The discussion draws on studies concerning child development, playfulness, social interaction, and the pedagogical integration of technologies. The analysis indicates that resources such as educational games, digital narratives, videos, images, and audio and drawing tools can expand opportunities for expression, communication, creativity, and exploration, provided that they are connected to clearly defined educational objectives. The educational potential of these resources does not result from their mere presence; rather, it depends on planning, careful content selection, and teacher mediation. Passive or excessive screen use may reduce the time devoted to essential experiences, such as play, face-to-face interactions, and environmental exploration. It is concluded that digital technologies can contribute to meaningful educational practices in Early Childhood Education when used critically, in a balanced manner, and as a complement to concrete experiences.

The need for teacher professional development is also emphasized to support informed pedagogical choices and the integration of these resources into curricular and institutional proposals.
Keywords: Early childhood education; Digital technologies; Teaching and learning; Pedagogical mediation; Teacher training.

1. INTRODUÇÃO

A expansão das tecnologias digitais tem provocado transformações significativas nas formas de comunicação, interação, produção e circulação do conhecimento na sociedade contemporânea. Dispositivos como smartphones, tablets e computadores, associados à conectividade e à diversidade de recursos multimídia, passaram a integrar diferentes dimensões da vida social, alcançando também o cotidiano das crianças. Nesse cenário, a presença das tecnologias digitais nos contextos educativos suscita reflexões acerca de suas possibilidades pedagógicas, de seus limites e das condições necessárias para que sua utilização contribua efetivamente para os processos de ensino e aprendizagem. Na Educação Infantil, essa discussão assume particular relevância, uma vez que envolve sujeitos em uma etapa específica do desenvolvimento humano, na qual as experiências, as interações, as brincadeiras e a exploração do ambiente constituem dimensões fundamentais da aprendizagem.

A Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica, tem como finalidade promover o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, conforme estabelece a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996). Essa concepção pressupõe o reconhecimento da criança como sujeito histórico e de direitos, ativo na construção de conhecimentos e na produção de sentidos sobre o mundo. Nessa perspectiva, as

Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil estabelecem as interações e as brincadeiras como eixos norteadores das práticas pedagógicas (BRASIL, 2009), enquanto a Base Nacional Comum Curricular reafirma a importância de experiências que possibilitem à criança conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se (BRASIL, 2018). Assim, a incorporação de recursos tecnológicos às práticas educativas precisa considerar as especificidades da infância e estar articulada aos direitos de aprendizagem e desenvolvimento, sem desconsiderar as experiências concretas que sustentam a formação integral das crianças.

A integração das tecnologias digitais à Educação Infantil não deve ser compreendida como simples inserção de dispositivos eletrônicos no ambiente escolar, tampouco como substituição das práticas pedagógicas tradicionalmente desenvolvidas nessa etapa. Trata-se de compreender como esses recursos podem ampliar as possibilidades de exploração, expressão, comunicação, criação e interação, desde que incorporados a propostas educativas fundamentadas em objetivos pedagógicos claros. Kenski (2012) destaca que as transformações tecnológicas repercutem diretamente nas práticas educativas e exigem novas formas de compreender a produção e a construção do conhecimento. Em diálogo com essa perspectiva, Tiné e Cardoso (2024) discutem as possibilidades de utilização das tecnologias digitais na Educação Infantil, ressaltando a importância de sua integração consciente e planejada ao contexto pedagógico. Desse modo, o potencial educativo das tecnologias não reside exclusivamente em suas características técnicas, mas nas experiências de aprendizagem que podem ser construídas a partir de sua utilização.

Sob essa perspectiva, a mediação docente constitui um elemento fundamental para que as tecnologias digitais adquiram significado pedagógico. A utilização de vídeos, jogos digitais, aplicativos, narrativas multimodais e outros recursos pode favorecer experiências relacionadas à linguagem, à criatividade, à imaginação e à resolução de problemas. Entretanto, tais possibilidades dependem da seleção criteriosa dos conteúdos, da adequação às características etárias das crianças e, sobretudo, da intencionalidade que orienta as intervenções do professor. A perspectiva histórico-cultural de Vygotski (1998) contribui para essa compreensão ao evidenciar a importância das interações sociais e da mediação na constituição dos processos de desenvolvimento e aprendizagem. Nessa direção, os recursos tecnológicos podem integrar as experiências educativas como instrumentos de mediação, desde que não sejam utilizados de maneira isolada, descontextualizada ou desvinculada das relações sociais que caracterizam a aprendizagem na infância.

Entretanto, o reconhecimento das potencialidades pedagógicas das tecnologias digitais não implica desconsiderar os desafios decorrentes de sua utilização na primeira infância. O uso excessivo, a exposição a conteúdos inadequados, a ausência de acompanhamento dos adultos e a substituição das experiências presenciais por atividades predominantemente mediadas por telas constituem aspectos que demandam atenção no planejamento educativo. Além disso, as desigualdades de acesso aos recursos tecnológicos e a insuficiência de formação específica dos professores podem comprometer a integração desses instrumentos às práticas pedagógicas. Nesse sentido, a discussão não deve se restringir à defesa ou à rejeição da presença das tecnologias na

Educação Infantil, mas considerar as condições pedagógicas, sociais e institucionais que determinam a qualidade de sua utilização.

Outro aspecto relevante diz respeito à formação dos professores para a integração crítica e pedagogicamente fundamentada das tecnologias digitais. O domínio operacional de dispositivos e aplicativos, por si só, não assegura práticas educativas significativas. É necessário que o professor desenvolva conhecimentos que lhe permitam selecionar recursos, estabelecer objetivos de aprendizagem, organizar situações didáticas e avaliar as possibilidades e limitações de cada ferramenta. Paiva (2013), ao discutir a formação docente para o uso das tecnologias, chama a atenção para a necessidade de processos formativos sistematizados, que ultrapassem iniciativas individuais e favoreçam a apropriação pedagógica dos recursos tecnológicos. Na Educação Infantil, essa formação precisa estar articulada à compreensão do desenvolvimento infantil, das especificidades curriculares dessa etapa e dos princípios que orientam uma educação comprometida com a participação, a interação e a inclusão.

Diante dessas considerações, esta pesquisa parte do seguinte problema: como as tecnologias digitais podem ser integradas às práticas pedagógicas da Educação Infantil, considerando suas potencialidades para os processos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças, os desafios relacionados ao uso excessivo e as exigências de mediação e formação docente? A investigação justifica-se pela necessidade de ampliar a compreensão sobre a presença das tecnologias digitais na primeira etapa da Educação Básica, especialmente diante das transformações socioculturais que atravessam a infância e das demandas contemporâneas colocadas à formação e à atuação dos

professores. Compreender essas relações torna-se relevante para discutir práticas educativas que articulem os recursos digitais às experiências próprias da infância, sem comprometer os princípios pedagógicos que fundamentam essa etapa da escolarização.

Nesse contexto, o objetivo geral deste estudo consiste em analisar as possibilidades e os desafios da integração das tecnologias digitais às práticas pedagógicas na Educação Infantil, considerando suas contribuições para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças, os riscos relacionados ao uso excessivo e a importância da mediação e da formação docente. Especificamente, busca-se: a) identificar as potencialidades das tecnologias digitais para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças na Educação Infantil; b) discutir os desafios e os possíveis prejuízos relacionados ao uso excessivo ou inadequado desses recursos na primeira infância; e c) analisar a importância da intencionalidade pedagógica, da mediação e da formação docente para a integração das tecnologias digitais às práticas educativas.

Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa, fundamentada na análise de produções acadêmicas e documentos oficiais que discutem a Educação Infantil, o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças, as tecnologias digitais e a formação docente. A investigação busca estabelecer um diálogo entre os referenciais teóricos selecionados, identificando contribuições e questões relevantes para a compreensão do fenômeno estudado. A partir desse percurso, pretende-se contribuir para uma reflexão crítica sobre a integração das tecnologias digitais na Educação Infantil, compreendendo-as não como fins em si mesmas, mas como recursos cuja relevância educativa depende da intencionalidade pedagógica, da mediação

docente e do respeito às especificidades do desenvolvimento infantil.

2. A EDUCAÇÃO INFANTIL E OS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM.

A Educação Infantil constitui a primeira etapa da Educação Básica e desempenha papel fundamental no desenvolvimento integral da criança, abrangendo dimensões físicas, cognitivas, afetivas, sociais e culturais. Nessa etapa, os processos de ensino e aprendizagem apresentam características próprias, uma vez que se organizam a partir das experiências, das interações e das múltiplas formas pelas quais as crianças exploram e atribuem significados ao mundo. Assim, a prática pedagógica não deve ser compreendida como mera transmissão de conteúdos, mas como um conjunto de experiências intencionalmente planejadas, capazes de favorecer a construção de conhecimentos, a autonomia, a expressão e a participação infantil. Compreender essas especificidades é essencial para analisar as possibilidades de utilização dos recursos tecnológicos na Educação Infantil, considerando que sua integração às práticas educativas deve respeitar as necessidades, os interesses e os direitos das crianças.

2.1. Características da Educação Infantil

A Educação Infantil é uma das etapas mais essenciais na educação de criança, pois completa certas partes do seu desenvolvimento. Ao mesmo tempo, o próprio processo de ensino e aprendizagem está intimamente relacionado as diferentes formas como ela interage com o seu mundo- por meio da exploração, da brincadeira e da

construção de novos conhecimentos. As práticas pedagógicas, na verdade, devem ser vista como específicas para a criança.

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional-LDB (Lei nº 9394/1996) art. 29 p.24 “A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 05 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.”

A definição apresentada constitui uma contribuição significativa, uma vez que valida oficialmente a educação na primeira infância não apenas como um serviço de cuidado ou assistência, mas como uma etapa de aprendizagem interior valiosa e fundamental. Ao reconhecer a Educação Infantil como a fase inicial da educação básica, a legislação estabelece que o processo educativo tem início nos primeiros anos de vida. Tal reconhecimento implica que o enfoque deve abranger o desenvolvimento integral da criança, sem priorizar tendenciosamente um aspecto em detrimento de outros. Consequentemente, as atividades de educar e cuidar deixam de ser vistas como esferas distintas para se tornarem ações interdependentes, ambas cruciais para o bem-estar e o desenvolvimento infantil.

Dessa forma, ao compreender a Educação Infantil como um dos períodos mais importantes no desenvolvimento da criança, entendemos o quão importantes são as experiências dessas crianças naquele momento. É por meio dos relacionamentos que elas criam com outras pessoas, com pessoas mais velhas e com o contexto em que estão que elas adquirem conhecimento. Portanto, a criança

aprende por meio de experiências, brincadeiras, exploração e do que é oferecido no ambiente de aprendizagem.

Soares, Araújo e Araújo (2023) destacam que o processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil está diretamente relacionado ao desenvolvimento cognitivo da criança, ressaltando a importância da ludicidade e do brincar como elementos que favorecem experiências de aprendizagem significativas. Dessa forma, as experiências oferecidas às crianças devem favorecer a participação das crianças, a espontaneidade e a construção de conhecimentos das crianças.

O professor tem um papel muito importante, pois é o professor quem planeja e organiza atividades que ajudam as crianças a crescerem e aprenderem. Acredito que a educação não pode ser apenas passar informações. A educação deve oferecer experiências que façam sentido para a criança. Essas vivências permitem que a criança explore, descubra, interaja e construa novos saberes.

Mas a sociedade muda o tempo todo e novas ferramentas entraram no dia a dia das crianças, como as tecnologias digitais. As crianças vivem em um mundo onde usar dispositivos tecnológicos é algo comum. Isso acaba levantando dúvidas sobre como usar as tecnologias digitais dentro da escola.

Incorporar a tecnologia na educação dos pequenos pode enriquecer a jornada de aprendizado. A utilização de recursos tecnológicos pode estimular o envolvimento das crianças em tarefas de aprendizado e apresentar novas abordagens de ensino. Assim, os educadores ganham a chance de empregar vídeos, jogos interativos e outras ferramentas digitais atrativas, como um complemento para

suas práticas pedagógicas com as crianças. Contudo, a aplicação da tecnologia na Educação Infantil demanda um planejamento e uma reflexão analisado. É essencial que os professores definam metas claras para cada atividade e escolham conteúdos que verdadeiramente impulsionem o desenvolvimento infantil.

Tiné e Cardoso (2024 p.352) destacam que

> *A tecnologia pode ser empregada através de recursos multimídia, tais como filmes, vídeos, áudios, imagens, gráficos, animação, dentre outras mídias, que desempenham o papel de estimular os sentidos das crianças. Além de proporcionar o refinamento do raciocínio lógico das crianças, uma vez que as mídias digitais auxiliam no cultivo de uma postura estratégica em relação às aptidões de dedução, análise e resolução de problemas.*

A tecnologia deve ser encarada como um adicional às práticas pedagógicas convencionais, e não como um substituto para o ato de brincar, as relações interpessoais e as vivências concretas, que são essenciais pra o crescimento das crianças. Compreende que a tecnologia é um recurso auxiliar, não uma substituição para a diversão e a brincadeira.

No mesmo raciocínio, Tiné e Cardoso (2024 p.355) afirmam

> *É primordial salientar que a incorporação das tecnologias na educação infantil não pode ser vista como um substituto, mas como um recurso complementar a um método educacional sólido. Um currículo bem estruturado, que considere as necessidades e peculiaridades das crianças, permanece como alicerce fundamental.*

Diante dessa afirmação, fica claro que o uso da tecnologia na Educação Infantil precisa ser consciente e planejado. Embora os recursos digitais estejam se tornando cada vez mais presentes no cotidiano das crianças, essas ferramentas jamais devem substituir as experiências essenciais para o desenvolvimento infantil. Portanto, o uso da tecnologia deve estar relacionado a um plano pedagógico que leve em consideração as necessidades, os interesses e as características de cada criança.

A tecnologia, então, pode ser mais uma ferramenta no processo de ensino-aprendizagem, auxiliando o professor na realização de diversas atividades. Contudo, para que seu uso seja significativo, é imprescindível a intencionalidade pedagógica, ou seja, o professor deve ter clareza sobre quando e com que propósito um determinado recurso tecnológico está sendo utilizado.

Incluir a tecnologia na escola envolve mais do que apenas oferecer dispositivos para os estudantes. O essencial é que essas ferramentas sejam alinhadas às atividades sugeridas pelo professor e incentivem o envolvimento autêntico dos estudantes nas tarefas. É fundamental que a tecnologia seja integrada a um plano de ensino que incentive a interação, a criatividade, a pesquisa e a construção do conhecimento.

Nesse contexto, a escola desempenha um papel fundamental na criação de experiências que promovam o desenvolvimento integral das crianças. O ambiente de aprendizagem deve oferecer diversas formas de ensino, uma vez que as crianças aprendem por meio das conexões que fazem, das brincadeiras, da observação do ambiente ao seu redor e das experiências do dia a dia.

Portanto, compreender a Educação Infantil também envolve reconhecer que cada criança possui um modo singular de aprender. O percurso formativo precisa acolher essas particularidades e propor atividades que permitam à criança participar, testar, explorar, inventar e interagir. Somente dessa forma o conhecimento será edificado de maneira relevante, com propósito para quem o adquire.

2.2. A Criança e as Diferentes Formas de Aprender

A criança aprende por meio de suas experiências no mundo e das interações que tem com pessoas e coisas. Na Educação Infantil, a aprendizagem se desenvolve de diversas maneiras, sendo necessário que, nessas práticas pedagógicas, sejam disponibilizadas condições para que as crianças, por meio da participação, experimentação, exploração e expressão de ideias e sentimentos, possam se desenvolver plenamente.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) apresentam uma visão de criança que valoriza sua participação e suas experiências diárias. De acordo com o Art. 4º da Resolução nº5, de 17 de dezembro de 2009, a criança deve ser considerada como centro do planejamento curricular e como sujeito histórico e de direitos.

> *Art. 4º As propostas pedagógicas da Educação Infantil deverão considerar que a criança, centro do planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivência, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura.*

Essa ideia mostra à criança como alguém que está realmente envolvido na educação, com a capacidade de construir seu conhecimento a partir das experiências e das interações do cotidiano. Ela não é apenas receptora de informações, mas alguém que aprende ao viver e ao se relacionar com o mundo ao seu redor. Cada momento, cada conversa, cada atividade contribui para o desenvolvimento do seu entendimento. É importante considerar essa atuação ativa da criança, pois ela molda seu pensamento com base no que vive e no que percebe.

As interações são fundamentais nesse processo. Quando uma criança interage com outras crianças, professores e adultos, a criança amplia suas experiências e aprende novas habilidades. Ao interagir, a criança percebe vários comportamentos, troca ideias, desenvolve habilidades de comunicação e começa a entender diferentes formas de pensar e agir. Assim, as relações criadas no ambiente educacional ajudam a criança a desenvolver conhecimentos de forma gradual e significativa.

No contexto em questão, Vygotski (1998) destaca a importância central das interações sociais no processo de desenvolvimento e aprendizado infantil. O autor reitera que a aprendizagem é mediada pelas relações estabelecidas com outros indivíduos, indicando que o

desenvolvimento infantil não ocorre isoladamente, mas sim em articulação com as experiências sociais e culturais da criança. Em ambientes de Educação Infantil, essa perspectiva a necessidade de proporcionar oportunidades para as crianças interajam, dialoguem, brinquem e realizem atividades de forma coletiva.

Além das interações, a brincadeira é uma das maneiras mais importantes que a criança tem para aprender. Quando a criança brinca, ela usa a imaginação, monta histórias, tenta opções diferentes e aprende a se relacionar com outras pessoas. As brincadeiras ajudam a expressar sentimentos, ideias e pensamentos, no qual aproxima o processo de aprendizagem das vivências cotidianas da criança.

Sartori e Lopes (2024) apontam que brincar pode oferecer diversas oportunidades de aprendizado e auxiliar no crescimento da criança em diferentes áreas: física, intelectual, social e emocional. Por isso, a brincadeira não deve ser vista apenas como um momento de lazer, mas como uma experiência que permite que a criança aprenda enquanto participa, cria, imagina e se relaciona com os outros.

A ludicidade, neste cenário, também incentiva a criança a se envolver nas tarefas planejadas. Através de jogos, diversões, narrativa e diversas vivências, a criança consegue expandir sua criatividade e ampliar seus saberes de modo prazeroso. Essas ações possibilitam que a criança tome parte de forma mais ativa, considerando que ela não apenas observa os acontecimentos, como também experimenta, questiona e explora diferentes formas de resolver problemas.

Sartori e Lopes (2024) afirmam que o ato de brincar e a natureza lúdica proporcionam diversas oportunidades de aprendizado. Essas oportunidades contribuem para o desenvolvimento da criança em várias dimensões: física, intelectual, social e emocional.

A exploração constitui um processo natural de conhecimento. As crianças têm uma curiosidade natural sobre o mundo ao seu redor e aprendem observando, tocando, contrastando, testando, explorando e descobrindo sem ajuda de adultos. Elas aprendem a partir de suas próprias experiências vividas ao interagir com diferentes objetos, diversos materiais, novos ambientes e, sobretudo, contextos variados. Com base nessa postura pedagógica, as abordagens de aprendizagem precisam oferecer aos estudantes espaços em que se sintam confortáveis para explorar por conta própria e descobrir aquilo que lhes interessa individualmente.

A descoberta é um dos pilares essenciais do aprendizado. Ao envolver-se numa tarefa, testar uma hipótese ou buscar solucionar um desafio, a criança edifica seu saber a partir de suas vivências e sensações. Essa dinâmica de tentar, analisar e desvendar propicia à criança uma compreensão mais aprofundada do ambiente em que está inserida. Por meio da vivência prática, ela depara-se com novas abordagens de ação e pensamento. Experimentar possibilita à criança não só adquirir conhecimento, mas também ser protagonista na edificação de seu próprio saber.

A comunicação desempenha um papel crucial no desenvolvimento infantil. Por meio da fala, narrativas, canções, traços visuais e outras manifestações, a criança consegue expressar seus pensamentos, emoções e fantasias. Essas vivências contribuem para aprimorar a comunicação e robustecer a aptidão da criança para interagir com

outros indivíduos. A linguagem transcende o mero ato de verbalizar, configurando-se como um instrumento potente para forjar vínculos, exteriorizar emoções e decifrar o que é comunicado ao seu redor.

A imaginação se manifesta de diversas maneiras no processo de aprendizagem. Quando os pequenos têm a liberdade de fantasiar, inventar e manifestar suas percepções e emoções, eles passam a cultivar modos singulares de exteriorizar suas concepções. Práticas como rabiscar, colorir, cantar canções, movimentar o corpo, narrar contos e conceber diversões auxiliam a criança a explorar seu universo interior e a impulsionar sua capacidade inventiva.

A interação com outros também desempenha um papel crucial no desenvolvimento e na assimilação de conhecimentos pela criança. Ao conviver com seus pares e com adultos, ela aprende a compartilhar, a considerar pontos de vista diversos, a comunicar suas emoções e a estabelecer vínculos. As vivências coletivas possibilitam que a criança compreenda as normas da convivência social e aprimore competências fundamentais para se inserir no contexto em que está inserida.

É assim que as variadas maneiras de aprender se ligam às vivências que a criança tem no dia a dia. Brincadeiras, interações, exploração, experimentação, comunicação e criação são atividades essenciais ao crescimento infantil, permitindo que a criança elabore novos saberes. Por essa razão, as abordagens pedagógicas devem levar em conta essas distintas chances e oferecer vivências que sejam relevantes para a criança.

Nesta jornada, o educador tem um papel crucial na estruturação das experiências apresentadas à criança. A ação do educador abrange

observar, acompanhar e guiar as tarefas desenvolvidas, levando em conta os gostos, as carências e os traços de cada criança. O educador pode gerar cenários que incentivem a curiosidade, a participação e a descoberta, permitindo que a criança tenha acesso a diversas vivências de aprendizado.

Sendo assim, é preciso compreender as diferentes formas de aprender na Educação Infantil, entretanto que organize as práticas pedagógicas que respeitem cada criança e se tornem essenciais. Sendo por meio de experiências, brincadeiras, interações e a exploração do meio ambiente que contribuem e ajudam a construir conhecimentos. São elementos que sustentam o desenvolvimento integral da criança. Tendo como percurso, o professor tem um papel fundamental, pois ele planeja atividades e oferece diferentes formas de aprendizagem.

Importante refletir sobre a presença das tecnologias digitais no contexto escolar. No qual devemos observar as possibilidades, os desafios e como a tecnologia pode contribuir para o ensino e aprendizagem das crianças.

3. TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CONTEXTO EDUCACIONAL

A expansão das tecnologias digitais tem provocado transformações significativas nas formas de comunicação, interação, acesso à informação e produção do conhecimento, repercutindo diretamente nos diferentes espaços sociais, entre eles as instituições educacionais. Nesse cenário, a presença de dispositivos e recursos digitais no cotidiano das crianças e dos adultos suscita reflexões sobre as possibilidades de sua utilização nos processos de ensino e aprendizagem. No contexto educacional, entretanto, a incorporação

dessas tecnologias não deve ser compreendida como um fim em si mesma, tampouco como uma substituição das práticas pedagógicas já consolidadas. Sua utilização requer planejamento, intencionalidade educativa e adequação às características dos sujeitos envolvidos e aos objetivos de aprendizagem. Na Educação Infantil, essa discussão assume particular relevância, pois demanda considerar as especificidades do desenvolvimento infantil, a importância das interações e das brincadeiras e o papel do professor na mediação das experiências educativas.

Generoso (2024, p. 30) ressalta que “a habilidade de compreender, utilizar e se comunicar eficazmente por meio de tecnologias digitais tornou-se uma competência essencial para educadores e alunos.” Para compreender essas questões, torna-se necessário, inicialmente, analisar a presença das tecnologias na sociedade contemporânea e suas implicações para o contexto educacional.

3.1. A Presença da Tecnologia na Sociedade Contemporânea

A sociedade no qual vivemos, está profundamente marcada pela presença da tecnologia digital, exemplo: smartphone, tablets, computadores, sendo que a internet passou a fazer parte do cotidiano das pessoas, portanto transformou a maneira como comunicamos, informamos e nos relacionamos. Antes o uso era restrito para profissões e determinados espaços, tanto que hoje qualquer pessoa tem acesso, inclusive crianças. A expansão tecnológica facilitou nos acesso á informações e criou novas formas de interação e de conhecimentos.

Kenski (2012) observa que o avanço das tecnologias provoca mudanças significativas nas relações sociais e, consequentemente,

na educação. De acordo com a autora, os equipamentos não se trata apenas para servir à escola e sim para compreender a dinâmica do conhecimento. Portanto, o uso é fácil de identificar como: as informações que circulam, a linguagem e a fonte que exigem a escola reveja suas práticas e o seu papel de acordo com o cenário. Importante lembrar que ignorar a realidade seria o mesmo que educar para um mundo que já não existe.

A cultura digital tornou-se a forma como as informações são geradas, compartilhadas e reinterpretadas. Os vídeos, as músicas, as imagens, os jogos e tantos outros conteúdos digitais que estão presentes na vida das pessoas, inclusive das crianças. Pois elas exploram, adquirem conhecimento e se comunicam através dessas linguagens, muitas vezes antes de aprenderem a ler e escrever. Nesse contexto, Tiné e Cardoso (2024) discutem sobre a utilização das tecnologias na Educação Infantil, em particular no que diz respeito à melhoria das experiências da aprendizagem, desde que o uso seja equilibrado e intencional na prática pedagógica.

Tiné e Cardoso (2024 p.346)

> *O acesso a informações e páginas na internet oferece aos estudantes a oportunidades de superar desafios através de pesquisas apoiadas por recursos tecnológicos, como também enriquece a experiências educacional ao diversificar as ensino adotadas pelos professores.*

Essa afirmação reforça a ideia de que a tecnologia pode ser uma aliada do professor quando integrada ao planejamento pedagógico. Não substitui as experiências concretas e o brincar, mas pode enriquecê-los do oferecer novas linguagens, novas formas de

pesquisa e novas possibilidades de interação com o conhecimento. Tendo como ponto central garantir que esses recursos sejam usados com consciência e de maneira adequada, em vez de servirem apenas como enfeites na sala de aula.

No ambiente escolar, a presença da tecnologia digital representa uma oportunidade e um desafio ao mesmo tempo. Pois por um lado, amplia a possibilidades de diversificar as práticas pedagógicas, tornando as aulas mais dinâmicas e conectadas à realidade das crianças. Sendo que a presença deste recurso não garante melhorias na aprendizagem. Necessário distinguir o uso cotidiano da tecnologia, sendo que o pedagógico exige planejamento, objetivos e mediação docente. Sem distinção, o risco de utilizar a tecnologia como recurso atrativo, sem significado educacional.

Sendo possível, compreender a presença da tecnologia na sociedade contemporânea um ponto inicial para reflexão, acerca de repensar a prática docente na Educação Infantil. Não se trata de defender ou rejeitar o uso ilimitado, mas antes de reconhecer que a tecnologia existe e que as escolas e os professores são responsáveis por encontrar formas de trabalhar com consciência de maneira crítica, ética e útil, levando em consideração o que as crianças realmente precisam aprender.

3.2. Tecnologia Como Recurso Pedagógico

A tecnologia está hoje na Educação Infantil. Não basta ter esse recurso na rotina das crianças, apenas por estar presente não garante aprendizagem. Sendo que usar por entretenimento como ferramenta de ensino não é o mesmo que ensinar de forma eficaz; portanto a diferença não é objetivo que orienta a escolha, o

planejamento e a mediação do recurso. Ao ver um vídeo aleatório no celular é bem distinto de assistir um vídeo escolhido pelo educador que prossegue uma narrativa, apresenta elementos culturais ou inicia um “enquanto isso” para que as crianças possam debater.

Essa diferenciação é fundamental para a Educação Infantil. Estudos recentes demonstram que ferramentas como narrativas digitais, jogos educativos, vídeos, imagens, aplicativos pedagógicos e tecnologias assistivas têm o potencial de enriquecer as oportunidades de expressão, comunicação, criatividade e envolvimento entre as crianças, depois que elas sejam incorporadas ao currículo de comportamento intencional. O recurso, por si só, não possui valor pedagógico; é a maneira como é integrado na proposta educacional que determina seu potencial.

Kenski (2012, p. 90) contribui para essa reflexão, destacando que as tecnologias ampliam as possibilidades de ensino para fora do espaço de sala de aula, a autora argumenta que:

> *Tecnologias ampliam as possibilidades de ensino para além do curto e delimitado espaço de presença física de professores e alunos na mesma sala de aula. A possibilidade de interação entre professores, alunos, objetos e informações que estejam envolvidos no processo de ensino redefine toda a dinâmica de aula e cria novos vínculos entre os participantes.*

A citação destaca que o valor da tecnologia está na variedade de métodos e no aprimoramento das experiências, e não no próprio sistema. No âmbito da Educação Infantil, isso implica que o professor deve questionar, antes de utilizar qualquer ferramenta: qual a finalidade desta atividade? O que a criança poderá investigar,

criar ou aprender com este recurso que não conseguiria sem ele? A resposta a essas questões é o que transforma uma tela em uma ferramenta educativa.

Em contrapartida, a falta dessa intenção resulta no que a literatura chama de uso passivo ou fora de contexto das telas. Isso pode melhorar as experiências das crianças. Quando uma criança só assiste a conteúdos sem interação, objetivo e sem alguém para mediar a tecnologia deixa de ser uma ferramenta e vira apenas consumo. Por isso, o desafio não é evitar a tecnologia e sim objetivo educacional claro.

3.3. O Professor Como Mediador

A reflexão sobre a incorporação de tecnologia na Educação Infantil, realça a importância do professor no ato de ensinar e aprender. Sendo que o educador desempenha um papel essencial no emprego de tecnologias na Educação Infantil. Embora os recursos digitais sejam bastante sofisticados, eles não asseguram uma aprendizagem de maneira independente. A conversão de um vídeo, jogo ou aplicativo em uma proposta pedagógica depende da mediação do educador. O docente age de forma intencional na seleção, no planejamento, no acompanhamento e na avaliação crítica do emprego dessa ferramenta junto com os alunos.

Nessa perspectiva, Tiné e Cardoso (2024, p. 354) afirma que o trabalho pedagógico com as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDCIs) pode estimular os docentes a oferecer as crianças a evolução de suas habilidades cognitivas, emocionais e sociais.

> *O educador deve possuir técnicas para utilizar as tecnologias digitais de forma a estimular a interatividade e a cooperação entre as crianças, facilitando seu desenvolvimento. Na Educação Infantil, o emprego dessas tecnologias deve ser orientado por objetivos pedagógicos, integrando-se ao projeto educativo da escola. É essencial compreender que as tecnologias digitais não se resumem a meras ferramentas, mas representam uma proposta pedagógica que pode contribuir para a aprendizagem significativos e socialmente relevantes.*

A mediação docente demonstra que essa atividade exige uma estratégia pedagógica intencional, que una os recursos digitais aos objetivos de aprendizado. O educador não atua apenas como um manipulador de ferramentas; ele reflete, organiza e toma ações para que a tecnologia tenha relevância na vida dos alunos. No Brasil, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) valida essa perspectiva, afirmando que a utilização das tecnologias deve ser coerente com as necessidades e direitos de aprendizagem das crianças em fase inicial. A tecnologia não deve ser uma solução própria, mas uma forma que auxilia no desenvolvimento abrangente. E é o docente que cria essa conexão.

A formação docente, no entanto mostra um dos maiores obstáculos para que ocorra a mediação de maneira eficaz. Muitos educadores não tiveram, durante a sua formação inicial, uma exposição adequada dos debates relacionados a tecnologia na Educação. Paiva (2013 p. 218) afirma essa realidade “a formação do professor para uso da tecnologia, raramente acontece de forma sistematizada. Isso não é diferente no Brasil, onde a formação tecnológica fica, geralmente, restrita a iniciativas individuais”.

Assim, a formação contínua passa de um privilégio a uma necessidade, exigindo que o docente tenha tempo para experimentar, refletir e ajustar suas abordagens de uso da tecnologia antes de apresentá-las ao discente. Sendo que o papel docente na era digital, torna-se ainda mais complexa. A responsabilidade do professor envolve realizar uma avaliação crítica das tecnologias disponíveis, preferir aquelas que realmente proporcionam valor pedagógico para a turma e monitorar como os estudantes interagem com esses recursos, assegurando que a experiência ultrapasse uma simples diversão. Portanto, a mediação docente constitui o que separa o uso pedagógico da tecnologia do simples consumo de telas.

4. CONTRIBUIÇÕES DA TECNOLOGIA PARA A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

A integração das tecnologias digitais às práticas pedagógicas na Educação Infantil pode ampliar as possibilidades de aprendizagem e enriquecer as experiências vivenciadas pelas crianças, desde que sua utilização esteja articulada aos objetivos educativos e às especificidades dessa etapa da Educação Básica. Recursos como jogos digitais, vídeos, aplicativos interativos e ferramentas de produção audiovisual podem favorecer diferentes formas de exploração, expressão e construção do conhecimento, criando oportunidades para que as crianças desenvolvam habilidades cognitivas, comunicativas, criativas e sociais. Entretanto, tais recursos não produzem benefícios automaticamente: suas contribuições dependem da seleção criteriosa dos conteúdos, do planejamento das atividades e da mediação docente. Desse modo, é importante compreender de que maneira as tecnologias digitais podem contribuir para o desenvolvimento infantil, considerando tanto as

experiências que proporcionam quanto as condições pedagógicas necessárias para sua utilização. Nesse sentido, a discussão a seguir aborda algumas dessas possibilidades, com destaque para o desenvolvimento da criatividade, da linguagem e a ampliação das experiências de aprendizagem.

4.1. Desenvolvimento da Criatividade, da Linguagem e Ampliação de Experiências

Os recursos digitais podem funcionar como expressão criativa para as crianças pequenas. Utilizando aplicativos de desenho, ferramentas de criação de histórias, recursos de áudio e vídeos de animação simples que permitem o uso digital. Sendo usado pelas crianças para produzir, inventar e compartilhar ideias de diferentes linguagens. Vygotski (2018, p. 24) explica que “A atividade criadora da imaginação depende diretamente da riqueza e da diversidade da experiência anterior da pessoa porque essa experiência constitui o material com que se criam as construções da fantasia”. No momento de desenvolver uma narrativa digital, por exemplo, a criança aplica a linguagem oral, as imagens e a sequência lógica, exercitando sua criatividade de maneira integral.

Nessa sentido, Vygostki (2018 p. 25) faz uma reflexão ao destacar

> *A necessidade de ampliar a experiência da criança, caso queira-se criar bases suficientemente sólidas para a sua atividade de criação, é algo que se impõe por si mesmo. Quanto mais a criança viu, ouviu e vivenciou, mais ela sabe e assimilou; quanto maior a quantidade de elementos da realidade de que ela dispõe em sua experiência, mais significativa e produtiva será a atividade de sua imaginação.*

A distinção fundamental reside não no dispositivo tecnológico em si, mas na abordagem pedagógica que norteia sua utilização. Quando o professor incentiva a produção ativa dos estudantes, como alternativa a implementar uma abordagem somente passiva, a tecnologia vai além de ser apenas um objeto de exposição e se torna uma ferramenta para a produção cultural.

Uma possibilidade de trabalho consiste na produção coletiva de narrativas digitais. A partir de uma história conhecida, de uma situação imaginária ou de um tema apresentado pelo professor, as crianças podem criar personagens, elaborar cenários, organizar acontecimentos e construir diferentes desfechos para a narrativa. Com o auxílio de recursos de desenho, fotografia ou gravação de áudio, essas produções podem ser organizadas em pequenas histórias digitais. Durante esse processo, as crianças são incentivadas a expressar ideias, formular hipóteses, ampliar o vocabulário, organizar acontecimentos em sequência e compartilhar suas interpretações com os colegas. A atividade, portanto, não se limita ao manuseio de um dispositivo, mas envolve experiências de criação, comunicação e construção coletiva de significados.

Outra possibilidade consiste na utilização de recursos de gravação de áudio para que as crianças recontem histórias, descrevam acontecimentos ou narrem experiências vivenciadas no ambiente escolar. Ao ouvir a própria gravação, com a mediação do professor, podem perceber diferentes formas de expressão, experimentar novas palavras e reorganizar suas narrativas. Da mesma maneira, a produção de desenhos digitais pode constituir uma oportunidade para representar personagens, lugares e situações imaginadas. Quando essas produções são posteriormente compartilhadas e discutidas pelo grupo, favorecem a expressão oral, a escuta e a

interação entre as crianças. É importante ressaltar que tais atividades devem ser articuladas a outras experiências, como a leitura de livros, a contação de histórias, o desenho em papel e as brincadeiras simbólicas.

Na Educação Infantil, essa ampliação pode ocorrer, por exemplo, quando o professor apresenta às crianças imagens e vídeos de diferentes ambientes, animais, manifestações culturais ou fenômenos da natureza e, posteriormente, propõe atividades de exploração, conversa, desenho, dramatização ou construção de narrativas. Um vídeo sobre o desenvolvimento de uma planta pode despertar perguntas e incentivar uma investigação no espaço externo da escola; fotografias de diferentes paisagens podem motivar a criação de desenhos e histórias; e a gravação dos relatos das crianças pode permitir o registro e a retomada das experiências vivenciadas pelo grupo. Nesses casos, o recurso digital funciona como ponto de partida para novas experiências, não como substituto da observação, da exploração e do contato direto com o ambiente.

A linguagem também pode ser favorecida por propostas que envolvam a interação e a produção de significados. Ao participar da elaboração de uma história digital, por exemplo, a criança precisa comunicar suas ideias, negociar escolhas com os colegas, descrever personagens e estabelecer relações entre os acontecimentos. Essas situações mobilizam a linguagem oral e ampliam as oportunidades de escuta, diálogo e participação. É importante compreender, contudo, que o desenvolvimento da linguagem não decorre automaticamente da exposição a vídeos, jogos ou aplicativos. Ele depende das oportunidades de interação, da qualidade das

experiências propostas e da participação de interlocutores que incentivem a criança a expressar e elaborar seu pensamento.

Desse modo, as tecnologias digitais podem contribuir para o desenvolvimento da criatividade, da linguagem e para a ampliação das experiências infantis quando integradas a propostas que articulam diferentes formas de expressão e conhecimento. Cabe ao professor selecionar os recursos, estabelecer objetivos pedagógicos e organizar situações nas quais as crianças possam explorar, criar, dialogar e compartilhar suas produções. Assim, a tecnologia assume uma função complementar às experiências próprias da infância, enriquecendo as possibilidades de aprendizagem sem substituir as brincadeiras, as interações sociais e as vivências concretas.

4.2. Aprendizagem Lúdica

O brincar é a principal forma de comunicação na infância e os jogos eletrônicos podem integrar esse universo, desde que sejam utilizados com cautela. Alguns jogos/ atividades interativas selecionadas podem oferecer oportunidades para desafios cognitivos (resolução de problemas, memória, atenção e coordenação motora). A criança aprende com histórias e desafio divertidos que levam a falhas ou sucessos, mas sempre em um ambiente seguro seguindo regras, sendo resiliente diante das barreiras.

Isso vai sem dizer, por fim, que um meio não significa que todo jogo eletrônico tenha de ser educativo. Muitos dos aplicativos no mercado atualmente são apenas entretenimento passivo ou exploram gratificações instantâneas sem uma base pedagógica. É porque o professor que está escolhendo precisa decidir se essa

questão vai provocar investigação, trabalho em equipe e reflexão, em vez de apenas respostas fechadas. Portanto, Sartori e Lopes (2024, p. 211) destaca a “função educativa do professor enquanto motivador dessas atividades e de aprendizagens”, no qual reforça o valor pedagógico do jogo depende da intenção de quem o apresenta.

Paiva (2013, p. 214), citando a associação TESOL, lembra que “os computadores não vão substituir os professores, mas os professores que usam computadores vão substituir os que não o fazem”. Essa afirmação mostra que a tecnologia serve como uma ajuda para o trabalho do professor, e não ao contrário. O educador ainda é o centro do ensino, mesmo que use ferramentas digitais. Continua sendo quem guia e orienta o processo educativo, independentemente das novas formas de ensino que possam surgir. A tecnologia é apenas uma forma de auxilia nessa tarefa, mas não substitui o papel fundamental do professor. O docente é quem decide como usar essas ferramentas para melhorar o ensino.

É compreensível que a ludicidade mediada pela tecnologia aconteça quando o docente brinca junto, faz perguntas, lança desafios e estabelece conexões com o mundo real.

4.3. Inclusão e Acessibilidade

A tecnologia também pode ser um importante apoio para tornar as crianças com diferentes necessidades educacionais mais inclusivas. Dispositivos de comunicação suplementar e alternativa, incluindo dispositivos de armazenamento de mensagens ou software com entrada direta para pessoas que tenham dificuldade, recursos de toque que permitem o acesso ao hardware que, de outra forma,

seria inacessível por limitações motoras (por exemplo, pessoas que não conseguem usar teclados convencionais) e tecnologias assistivas aprimoradas podem facilitar uma participação mais ampla na vida familiar ou pessoal de crianças que sofrem uma deficiência, como paralisia cerebral, transtorno do espectro autismo, dificuldade educacionais devido a questões específicas, por exemplo, adoção de métodos e conteúdos de novos literacias. Além disso, promovem a acessibilidade com recursos audiovisuais com legendas, descrição de áudio ou suporte visual, para que todas as crianças possam aprender e se expressar.

Para que esses recursos funcionem, o papel da imaginação e da mediação é central. Conforme afirma Vygostki (2003, p. 128) tais recursos ajudam a compreender esse processo ao discutir o brincar e a imaginação na infância.

> *No brinquedo o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço de madeiras torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas ideias e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado.*

Assim como o cabo de vassoura se transforma em um cavalo durante a brincadeira, um objeto da tecnologia pode se tornar um instrumento de inclusão e comunicação apenas se a mediação pedagógica lhe der sentido. Referindo-se, por exemplo, as crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), as tecnologias digitais podem ajudar no desenvolvimento de habilidades de comunicação,

cognitivas e sociais, além de incentivar uma maior independência na escola.

No entanto, a tecnologia não serve apenas para o desenvolvimento individual nesse aspecto, pois “amplia o acesso à educação e às comunidades virtuais, incorporando a inclusão” (Wellinas; Levine, 2009 *apud* Paiva, 2013, p. 214). No entanto, os planos de aula podem e devem, ser concebidos para todas as crianças; a tecnologia assistiva não é verdadeiramente inclusiva se não servir a um plano pedagógico que atenda à especificidade de cada criança. Isso exigirá que os professores ajustem o apoio e os preparem.

Paiva (2013, p. 215) destaca que “os educadores imigrantes digitais realmente querem atingir os nativos digitais, isto é, todos os alunos, terão que mudar”. O recurso, por si só, não é suficiente para que a inclusão aconteça: a escola deve oferecer um contexto em que ele possa ser utilizado de forma adequada para cada criança, no seu nível e ritmo.

Em suma, os efeitos da tecnologia na aprendizagem na Educação Infantil são muitos, mas condicionais. Pois dependem da mediação dos professores, do planejamento intencional e de uma operação em que um recurso é apenas um meio para um fim. Nessas condições de respeito, a tecnologia pode nutrir a criatividade, a linguagem, a brincadeira, a inclusão e a amplitude de experiências centradas a infância.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo analisar a utilização das tecnologias digitais como recursos de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, considerando suas contribuições para o desenvolvimento

infantil, os desafios relacionados ao uso excessivo, as condições de acesso e a importância da formação docente. A partir da revisão bibliográfica realizada, compreende-se que as tecnologias digitais podem ampliar as possibilidades de aprendizagem e enriquecer as experiências educativas das crianças, desde que sua utilização esteja fundamentada em objetivos pedagógicos claros e articulada às especificidades dessa etapa da Educação Básica.

No que se refere às potencialidades desses recursos, a discussão evidenciou que ferramentas como jogos educativos, narrativas digitais, vídeos, aplicativos de desenho e recursos de áudio podem favorecer diferentes formas de expressão, comunicação e criação. Essas possibilidades tornam-se especialmente relevantes quando as crianças são incentivadas a participar ativamente das atividades, elaborar ideias, construir narrativas, compartilhar experiências e interagir com os colegas. Nessa perspectiva, a tecnologia pode contribuir para ampliar o repertório de experiências infantis, desde que esteja associada a práticas que valorizem a imaginação, a ludicidade e a construção de conhecimentos.

Entretanto, a presença de dispositivos digitais no ambiente escolar não garante, por si só, a aprendizagem. A análise desenvolvida ao longo do trabalho permite compreender que o potencial educativo desses recursos depende da intencionalidade pedagógica, da seleção criteriosa dos conteúdos e, sobretudo, da mediação do professor. Assim, a utilização das tecnologias precisa estar integrada ao planejamento curricular e às necessidades das crianças, sem substituir experiências fundamentais da infância, como as brincadeiras, as interações sociais, a exploração do ambiente e o contato com diferentes materiais e linguagens.

Em relação aos desafios, a pesquisa bibliográfica também aponta a necessidade de atenção ao uso excessivo ou inadequado das telas. Quando utilizados sem planejamento, acompanhamento ou finalidade educativa, os recursos digitais podem se limitar ao entretenimento e ocupar o espaço de experiências importantes para o desenvolvimento infantil. Por essa razão, a discussão não deve se restringir à defesa ou à rejeição das tecnologias na escola, mas considerar as condições, os objetivos e os critérios que orientam sua utilização. O equilíbrio entre experiências digitais e presenciais constitui, nesse sentido, um princípio importante para a organização das práticas pedagógicas na Educação Infantil.

Outro aspecto relevante diz respeito à formação docente. A utilização pedagógica das tecnologias exige que os professores desenvolvam conhecimentos para selecionar recursos, avaliar conteúdos, planejar atividades e acompanhar as interações das crianças com os dispositivos digitais. Dessa maneira, a formação inicial e continuada precisa contemplar não apenas o domínio técnico das ferramentas, mas também a reflexão crítica sobre suas possibilidades, limitações e implicações educativas. A escola e as instituições responsáveis pela formação de professores têm, portanto, papel fundamental na construção de condições para uma integração tecnológica consciente e pedagogicamente fundamentada.

Quanto à questão do acesso, embora sua relevância tenha sido reconhecida na formulação do problema de pesquisa, a revisão realizada não permitiu aprofundar suficientemente as desigualdades de acesso aos recursos tecnológicos entre as instituições e as crianças. Esse aspecto merece atenção em estudos futuros, especialmente porque a disponibilidade de equipamentos,

a qualidade da conexão e as condições de utilização podem influenciar as oportunidades de participação nas experiências digitais.

Conclui-se, portanto, que a tecnologia digital pode constituir um recurso complementar relevante na Educação Infantil, mas sua contribuição não está no simples uso de dispositivos ou na quantidade de ferramentas disponíveis. Seu potencial educativo está relacionado à qualidade das experiências proporcionadas, à intencionalidade do planejamento e à mediação docente. Mais do que inserir tecnologias no cotidiano escolar, é necessário compreender como utilizá-las de maneira crítica, ética e adequada ao desenvolvimento infantil, garantindo que estejam a serviço de uma educação que reconheça a criança como sujeito ativo, criativo e participante de seu próprio processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. *Diário Oficial da União*: seção 1, Brasília, DF, 18 dez. 2009, p. 18. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb005_09.pdf. Acesso em: 03 set. 2026.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. *Diário Oficial da União*: seção 1, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em: 25 ago. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br. Acesso em: 03 set. 2026.

GENEROSO, Joaquim de Freitas Neto. *Narrativas de Aprendizagem de Língua Inglesa no Ambiente Remoto: Uma Análise Sistêmico-Funcional De Elementos Avaliativos*. Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagem)- Universidade Federal de Catalão, 2024.

KENSKI, Vani Moreira. *Educação e tecnologias*: *o novo ritmo da informação*. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. A formação do professor para uso da tecnologia. In: SILVA, K. A.; DANIEL, F. G.; KANEKO-MARQUES, S. M.; SALOMÃO, A. C. B. (org.). *A formação de professores de línguas: Novos Olhares*. v. 2. Campinas: Pontes Editores, 2013. p. 209-230. Disponível em: https://www.veramenezes.com/formtec.pdf. Acesso em: 03 out. 2026.

SARTORI, Rosa Maria Stefanello; LOPES, Mario Marcos. *O ato de brincar na Educação Infantil: ludicidade e aprendizagem.* Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], v. 9, n. 12, p. 211–223, 2024. DOI: 10.51891/rease.v9i12.12744. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/12744. Acesso em: 27 ago. 2026.

SOARES, Antonia Mendes Feitosa; ARAÚJO, Neuton Alves de; ARAÚJO, Alessandra Rodrigues. Educação Infantil e o processo ensino e aprendizagem: possibilidades para o desenvolvimento cognitivo da criança. Cuadernos de Educación y Desarrollo, [S. l.], v. 15, n. 6, p. 5530–5550, jul. 2023. Disponível em: http://ojs.cuadernoseducacion.com. Acesso em: 27 ago. 2026.

TINÉ, Maria Augusta Dias; CARDOSO, Luís Miguel Oliveira de Barros. A tecnologia digital na Educação Infantil. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, [S. l.], v. 10, n. 1, p. 344–358, fev. 2024. DOI: 10.51891/rease.v10i1.12924. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/12924. Acesso em: 25 ago. 2026.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico*. Tradução de Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2018.

---

[1] Acadêmica do curso de Pedagogia. Centro Universitário Unicerrado. E-mail: acesse o artigo original para visualizar o e-mail

[2] Possui graduação em Letras Português/Inglês e Literaturas pela Universidade Estadual de Goiás (UEG, 2011). É professor universitário no Centro Universitário de Goiatuba Unicerrado, onde exerce a função de Diretor e integra o Núcleo Docente Estruturante (NDE) do curso de Letras. Com sólida experiência no Ensino Superior, atua principalmente nas áreas de Língua Inglesa, Linguística Aplicada e formação de professores, com ênfase na integração entre práticas pedagógicas e tecnologias educacionais. É mestre em Estudos da Linguagem pela Universidade Federal de Catalão (UFCAT), com dissertação desenvolvida no campo da Linguística Sistêmico-

Funcional, centrada na análise de narrativas de aprendizagem de línguas estrangeiras mediadas por tecnologias digitais. Atualmente, é doutorando em Estudos da Linguagem, também pela UFCAT, desenvolvendo pesquisa interdisciplinar na interface entre Inteligência Artificial e Educação, investigando os impactos do uso de tecnologias baseadas em IA nos processos formativos e nos discursos educacionais contemporâneos. Sua formação inclui três especializações: Linguística Aplicada (Faculdade APOGEU Brasília), Metodologia do Ensino de Língua Inglesa, Portuguesa e Literatura (FAVENI, 2021), e Práticas em Educação Bilíngue (2023), o que lhe confere uma base teórico-metodológica diversificada e atualizada.

E-mail: acesse o artigo original para visualizar o e-mail