

O LÚDICO E AS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS: CAMINHOS PARA O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL E A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

PLAY AND EDUCATIONAL TECHNOLOGIES: PATHWAYS TO HOLISTIC DEVELOPMENT AND MEANINGFUL LEARNING IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

EL JUEGO Y LAS TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS: CAMINOS HACIA EL DESARROLLO INTEGRAL Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Aliana Daveli de Oliveira¹
Sandra Maria Daveli Sampaio²
Rozineide Iraci Pereira da Silva³
Iones Lúcia da Silva⁴
Aclene Luz⁵
Franciélen Braga Vainiaroski⁶

RESUMO: A Educação Infantil constitui a base do desenvolvimento integral da criança, abrangendo aspectos cognitivos, sociais, afetivos e motores. Nesse contexto, o brincar configura-se como linguagem própria da infância e recurso pedagógico fundamental para aprendizagens significativas. Paralelamente, as tecnologias digitais têm se consolidado como ferramentas inovadoras no processo educativo, ampliando possibilidades de mediação e interação. Este estudo tem como objetivo analisar a importância do lúdico e do uso das tecnologias educacionais como recursos que favorecem o desenvolvimento integral e a aprendizagem significativa das crianças. A pesquisa, de abordagem qualitativa, fundamenta-se em revisão bibliográfica, contemplando autores clássicos, como Piaget, Vygotsky e Kishimoto, e contemporâneos que discutem a temática, bem como documentos oficiais da educação brasileira. A relevância da investigação reside na necessidade de refletir sobre práticas pedagógicas que dialoguem com a realidade social contemporânea, marcada pela presença constante das tecnologias digitais, sem desconsiderar a centralidade do brincar como experiência constitutiva da infância. Espera-se que os resultados contribuam para o fortalecimento de propostas pedagógicas que articulem ludicidade e recursos tecnológicos de forma crítica e inovadora, valorizando o papel mediador do professor e promovendo aprendizagens contextualizadas, criativas e inclusivas na Educação Infantil.

9399

Palavras-chave: Educação Infantil. Ludicidade. Tecnologias. Aprendizagem. Desenvolvimento infantil.

¹ Mestranda em Ciências da Educação pela Cristian Business School; Especialista em AEE – Atendimento Educacional Especializado e Salas de Recursos Multifuncionais; Licenciatura em Pedagogia pela Faculdade de Educação de Tangará da Serra UNISERRA.

² Mestranda em ciências da Educação pela Cristian Business School; Especialista em Pedagogia Empresarial, Educação Especial e Inclusiva; Licenciatura em Pedagogia pelo Centro Universitário Faveni.

³ PhD, doutora em ciências da educação, mestra em ciências da educação, especialista em escrita avançada, psicopedagoga, pedagoga, Professora e orientadora da Christian Business School - CBS.

⁴ Doutoranda em ciências da Educação pela Cristian Business School, mestre em Educação pela Amazonia Universit. Especialista em Psicopedagogia formada na Faculdade Fiar, Gestão Pública pela Universidade Federal Unir, Licenciatura em Pedagogia pela Faculdades Integradas Fiar.

⁵ Mestranda em Ciências da Educação pela Chistian Business School; Pedagoga, Especialista em Psicopedagogia, AEE – Atendimento Educacional Especializado; Neuropsicopedagogia institucional e clínica; Gestão, Orientação, Supervisão Educacional com Ênfase em Psicologia.

⁶ Bacharel em Direito pela Faculdades Associadas de Ariquemes - FAAR; Pós-Graduada em Didática, Metodologia do Ensino Superior e Inovações Curriculares pelo Centro Universitário de Santo André - UNIA.

ABSTRACT: Early Childhood Education constitutes the foundation of children's holistic development, encompassing cognitive, social, affective, and motor dimensions. In this context, play is understood as a specific language of childhood and a fundamental pedagogical resource for meaningful learning. At the same time, digital technologies have been consolidated as innovative tools in the educational process, broadening possibilities for mediation and interaction. This study aims to analyze the importance of play and the use of educational technologies as resources that foster children's holistic development and meaningful learning. The research, with a qualitative approach, is based on a bibliographic review that considers both classical authors, such as Piaget, Vygotsky, and Kishimoto, and contemporary scholars who address the subject, as well as official documents of Brazilian education. The relevance of this investigation lies in the need to reflect on pedagogical practices that engage with contemporary social reality, marked by the constant presence of digital technologies, while preserving the centrality of play as a constitutive childhood experience. It is expected that the results will contribute to strengthening pedagogical proposals that critically and innovatively articulate playfulness and technological resources, valuing the teacher's mediating role and promoting contextualized, creative, and inclusive learning in Early Childhood Education.

Keywords: Early Childhood Education. Technologies. meaningful learning. Child development.

1 INTRODUÇÃO

A Educação Infantil constitui a primeira etapa da Educação Básica e desempenha papel essencial no desenvolvimento integral da criança, abrangendo dimensões cognitivas, sociais, afetivas e motoras. É nesse período que se consolidam as bases para a aprendizagem futura e para a formação da subjetividade, tornando imprescindível a adoção de práticas pedagógicas que respeitem as especificidades da infância. Entre essas práticas, o lúdico assume centralidade, por ser a linguagem privilegiada pela qual a criança interage com o mundo, elabora experiências, constrói significados e desenvolve competências fundamentais para sua formação (MORAES; COELHO, 2021).

O brincar, entendido como experiência constitutiva da infância, transcende a noção de simples diversão, configurando-se como recurso pedagógico que estimula a imaginação, a criatividade, a autonomia e a socialização. Além disso, possibilita a internalização de valores, regras e papéis sociais, favorecendo aprendizagens contextualizadas e significativas. A ludicidade, nesse sentido, não deve ser concebida como atividade acessória, mas como eixo estruturante das práticas educativas na Educação Infantil (KISHIMOTO, 2016).

Paralelamente, o avanço das tecnologias digitais tem redefinido práticas sociais e educacionais, introduzindo novos modos de ensinar e aprender. No contexto da Educação Infantil, tais recursos, quando integrados de forma crítica e pedagógica, ampliam o repertório metodológico e oferecem possibilidades de mediação que dialogam com a realidade das crianças, já inseridas em um ambiente marcado pela presença do digital. A incorporação das tecnologias

educacionais, portanto, não deve ser vista como substituição do brincar tradicional, mas como oportunidade de potencializá-lo, tornando-o mais dinâmico, interativo e conectado às demandas contemporâneas da educação (LOPES, 2020).

A articulação entre ludicidade e tecnologias digitais configura-se, assim, como um campo fértil de investigação acadêmica, uma vez que envolve desafios relacionados à formação docente, ao acesso equitativo a recursos e à necessidade de equilibrar experiências concretas e simbólicas próprias da infância com inovações tecnológicas. Refletir sobre essa integração é fundamental para repensar metodologias de ensino na Educação Infantil, de modo a assegurar aprendizagens que valorizem a participação ativa da criança, respeitem seus ritmos e necessidades e favoreçam o desenvolvimento de competências como criatividade, criticidade, cooperação e autonomia (ALMEIDA, 2018).

Nesse horizonte, a presente pesquisa tem como objetivo analisar a importância do lúdico e do uso das tecnologias educacionais como estratégias que favorecem o desenvolvimento integral e a aprendizagem significativa na Educação Infantil. Pretende-se compreender o papel do brincar no processo de ensino-aprendizagem, investigar as potencialidades da integração dos recursos digitais às práticas pedagógicas e discutir o papel do professor como mediador desse processo. A relevância do estudo reside na necessidade de fundamentar propostas inovadoras que respondam às demandas de uma sociedade em transformação, sem desconsiderar a essência da ludicidade como expressão própria da infância.

9401

Para alcançar tais objetivos, o estudo organiza-se em três eixos centrais: o primeiro discute os fundamentos teóricos do brincar e da ludicidade, com base em autores clássicos e contemporâneos; o segundo analisa as potencialidades e desafios das tecnologias digitais na Educação Infantil; e o terceiro propõe reflexões sobre a integração entre práticas lúdicas e recursos tecnológicos, considerando suas contribuições para a promoção de aprendizagens significativas e para o desenvolvimento integral das crianças.

2 A ESSÊNCIA LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O brincar, inerente à experiência humana, transcende a mera recreação, consolidando-se como um pilar fundamental no desenvolvimento infantil e na construção do conhecimento. Diversas correntes psicopedagógicas convergem ao reconhecer a ludicidade como um motor essencial para o engajamento, a criatividade e a interação social na Educação Infantil (DUARTE; MOTA, 2021).

2.1 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O brincar e a ludicidade constituem dimensões essenciais e indissociáveis do desenvolvimento infantil, sendo amplamente reconhecidas por diferentes correntes psicopedagógicas como fundamentos para a formação do conhecimento, da subjetividade e da identidade social da criança. No âmbito da Educação Infantil, a brincadeira não pode ser reduzida a uma atividade meramente recreativa, devendo ser compreendida como prática pedagógica intencional que potencializa o engajamento, a autonomia, a criatividade e a capacidade de interação social (MORAES; COELHO, 2021).

No contexto normativo brasileiro, a centralidade da ludicidade é reafirmada em documentos oficiais que orientam a prática pedagógica. As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2010) a estabelecem como um dos eixos norteadores da ação educativa, articulando o brincar ao cuidado e ao ensino. De maneira complementar, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) reconhece a brincadeira como linguagem constitutiva da infância, imprescindível ao desenvolvimento de competências cognitivas, emocionais e sociais.

A ludicidade representa uma dimensão estruturante do processo de ensino-aprendizagem, pois favorece o desenvolvimento integral da criança ao mobilizar aspectos cognitivos, afetivos, motores e sociais. Nessa perspectiva, o brincar é compreendido como linguagem privilegiada por meio da qual a criança interpreta o mundo, expressa emoções, constrói conhecimentos e internaliza valores, normas e papéis sociais. A ludicidade, portanto, transcende a noção de entretenimento e consolida-se como recurso pedagógico fundamental para aprendizagens significativas (KISHIMOTO, 2016).

9402

2.2 PERSPECTIVAS TEÓRICAS SOBRE O BRINCAR

A relevância do brincar no processo de desenvolvimento infantil é objeto de análise em diferentes referenciais teóricos. Segundo Gonçalves e Costa (2018), na perspectiva apresentada por Jean Piaget, a atividade lúdica assume papel central na construção do conhecimento, uma vez que reflete e consolida as estruturas cognitivas em evolução. O autor distingue três formas de jogo, de acordo com o ponto de concepção de Piaget, sendo o de exercício (período sensório-motor), o simbólico (fase pré-operatória) e o de regras (estágio operatório concreto), que acompanham o desenvolvimento das capacidades intelectuais. Por meio da brincadeira, a criança reconstrói a realidade, exercita funções de representação, experimenta papéis sociais,

elabora conflitos e aprimora a capacidade de abstração, configurando o brincar como um verdadeiro laboratório cognitivo (GONÇALVES; COSTA, 2018).

Em contrapartida, Rocha (2017) aborda que nos estudos realizados por Lev Vygotsky, enfatiza a dimensão social do jogo, entendendo-o como espaço privilegiado para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores. Na visão de Vygotsky, o ato de brincar cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), permitindo que a criança realize tarefas que, sozinha, ainda não conseguiria executar, mas que se tornam possíveis com o auxílio de adultos ou de pares mais experientes. As atividades de faz de conta, nesse contexto, são fundamentais para o avanço da imaginação, da linguagem e do planejamento, consolidando o brincar como prática cultural que amplia a aprendizagem e a construção de significados (ROCHA, 2017).

Os autores Oliveira e Silva (2016) enfatizam a visão integradora apresentada por Henri Wallon, concebendo a ludicidade como atividade que articula simultaneamente aspectos afetivos, motores e cognitivos. Para Wallon, o brincar constitui espaço de expressão emocional, desenvolvimento da motricidade e construção da identidade, sendo o movimento e a emoção dimensões complementares e indissociáveis no processo de desenvolvimento. Nesse sentido, a ludicidade atua como elemento que possibilita um crescimento integral e equilibrado da criança (OLIVEIRA, SILVA, 2016).

9403

Sem dúvidas, as contribuições dos autores clássicos Piaget, Vygotsky e Wallon convergem para a compreensão do brincar como dimensão estruturante da aprendizagem infantil. Embora partam de referenciais distintos, todos reconhecem que a ludicidade extrapola o caráter recreativo e deve ser concebida como prática pedagógica essencial. Kishimoto (2016) reforça essa perspectiva ao destacar que a ludicidade proporciona à criança aprendizagens prazerosas, integrando imaginação, socialização e descoberta, o que a torna recurso indispensável à educação de qualidade.

Nesse horizonte, Vygotsky sublinha a natureza cultural do brincar, destacando sua função de expandir a ZDP e de favorecer a apropriação de significados por meio das interações sociais. Já Piaget reafirma o papel dos jogos na construção da inteligência, pois possibilitam a assimilação de experiências e a reorganização das estruturas cognitivas. Assim, o brincar não deve ocupar lugar secundário nas práticas pedagógicas, mas ser incorporado como recurso basilar para o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2016).

Ainda, Gonçalves e Costa (2018) acrescentam em sua obra que o jogo precisa ser compreendido como prática cultural e não apenas como ferramenta didática. Ao brincar, a

criança amplia sua imaginação, exercita a criatividade, fortalece vínculos afetivos e vivencia aprendizagens contextualizadas, favorecendo a resolução de conflitos e a construção de novas formas de agir e pensar. Dessa forma, a ludicidade se configura como eixo estruturante da Educação Infantil, assegurando práticas pedagógicas que respeitem a integralidade da criança, suas especificidades e suas formas próprias de interação com o mundo.

2.3 TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O avanço das tecnologias digitais tem introduzido novas possibilidades pedagógicas no cenário educacional, transformando as formas de ensinar e aprender. Para Almeida (2018), tais recursos, quando utilizados de maneira crítica e intencional, enriquecem o processo de aprendizagem, tornando-o mais interativo, dinâmico e significativo. De modo convergente, Farias (2019) argumenta que a inserção de tecnologias educacionais amplia os espaços de aprendizagem e estimula práticas inovadoras, aproximando o universo digital da realidade escolar.

A revolução tecnológica redefiniu o ambiente educativo ao disponibilizar uma ampla gama de ferramentas, desde aplicativos e plataformas digitais até recursos mais sofisticados, como inteligência artificial e realidade aumentada. Essas inovações não apenas desafiam práticas pedagógicas tradicionais, mas também ampliam as possibilidades de construção do conhecimento (RUBIO, 2019). Nesse contexto, o papel do professor assume relevância central, pois cabe a ele articular tais recursos às demandas pedagógicas, garantindo aprendizagens contextualizadas e significativas (ANJOS, 2021).

No entanto, a utilização das tecnologias na Educação Infantil não deve ocorrer em substituição às práticas lúdicas, mas em complementaridade a elas. Conforme Gonçalves e Costa (2018), os recursos digitais, quando integrados a atividades pedagógicas, favorecem a criatividade, a exploração e a resolução de problemas, desde que promovam a participação ativa da criança. O desafio do educador, portanto, consiste em mediar criticamente a relação entre ludicidade e inovação tecnológica, preservando a experiência concreta e sensorial própria da infância e, ao mesmo tempo, ampliando as possibilidades de interação.

As tecnologias educacionais constituem-se hoje como instrumentos indispensáveis ao processo de ensino-aprendizagem. Lopes (2020) defende que elas não se limitam a ferramentas, mas configuram-se como linguagens e formas de interação que reconfiguram o espaço pedagógico. Almeida (2018) reforça que sua utilização crítica potencializa a participação discente e torna a aprendizagem mais significativa, ao passo que Gonçalves e Costa (2018) destacam a

relevância de seu uso para estimular a curiosidade e a resolução de problemas. Nesse sentido, o emprego das tecnologias deve ser pensado de maneira integrada, articulando a dimensão lúdica ao cotidiano digital já presente na vida das crianças.

Do ponto de vista histórico, o uso de tecnologias na educação remonta à década de 1960, quando computadores começaram a ser introduzidos em experiências escolares. Posteriormente, avanços como o armazenamento em CD-ROM e a expansão das redes de telecomunicação renovaram o interesse pelas tecnologias da informação aplicadas à educação (RUBIO, 2019). Atualmente, embora muitas escolas ainda possuam equipamentos obsoletos, as políticas públicas continuam a reconhecer o potencial das tecnologias como mecanismos de modernização, racionalização de custos e melhoria da eficácia dos sistemas educacionais (SILVA, 2019).

A popularização de ambientes virtuais de aprendizagem, como o Google Classroom, é exemplo dessa tendência. Lopes (2020) evidencia ainda que tais plataformas favorecem habilidades como colaboração, criatividade e pensamento crítico, estendendo-se desde a educação básica até a formação continuada. Nessa perspectiva, Farias (2019) afirma que integrar tecnologias ao currículo não significa apenas acrescentar ferramentas digitais, mas repensar o próprio conceito curricular, tornando-o mais flexível, centrado no estudante e alinhado a metodologias ativas, como a sala de aula invertida. 9405

Ainda assim, parte da literatura alerta para riscos associados à “ilusão tecnológica”, ao isolamento do aluno diante da máquina e ao enfraquecimento do diálogo entre professores e estudantes. Guerra *et al.* (2017) destacam que a aprendizagem é fruto de interações complexas, que envolvem relações interpessoais e reflexividade, não devendo ser reduzida a uma dimensão exclusivamente técnica. Portanto, a apropriação crítica das tecnologias é fundamental para que se mantenha o equilíbrio entre inovação e humanização do processo educativo.

2.4 A INTEGRAÇÃO ENTRE LÚDICO E TECNOLOGIAS DIGITAIS

A articulação entre ludicidade e tecnologias digitais apresenta-se como estratégia inovadora para potencializar aprendizagens na Educação Infantil. Jogos digitais, aplicativos interativos e recursos multimídia podem enriquecer o brincar, aproximando-o da realidade cotidiana das crianças e ampliando suas possibilidades de experimentação. Para Gonçalves e

Costa (2018), a utilização desses recursos favorece práticas de aprendizagem ativa, em que a criança se torna protagonista na construção do conhecimento.

O uso lúdico das tecnologias digitais pelas crianças, sobretudo a preferência por dispositivos móveis, tem transformado de maneira significativa suas formas de brincar. A portabilidade desses recursos amplia os espaços possíveis para a atividade lúdica, rompendo com a antiga necessidade de deslocamento até um computador fixo. Agora, tablets e smartphones são incorporados como verdadeiros artefatos do brincar, funcionando tanto como instrumentos de interação quanto como elementos centrais que impulsionam novas possibilidades de diversão, antes inimagináveis (BECKER, 2017).

Entretanto, essa integração requer do educador uma postura crítica e mediadora. Cabe ao professor selecionar ferramentas coerentes com os objetivos pedagógicos e adequadas às especificidades da infância. Rocha (2017) destaca que o desafio reside em equilibrar práticas lúdicas tradicionais como jogos simbólicos e atividades motoras, com inovações digitais, de modo a garantir experiências formativas, diversificadas e inclusivas.

Mais do que simples ferramentas, as tecnologias assumem um papel de mediação nas interações entre pares infantis, permitindo a criação de jogos e brincadeiras inovadoras, muitas vezes realizadas a longas distâncias. Esse fenômeno revela, de um lado, a criatividade das crianças, e de outro, sua crítica implícita à rotina excessivamente institucionalizada e repleta de restrições que marca a infância contemporânea. Assim, o contato digital se apresenta como alternativa de sociabilidade em contextos de isolamento físico, funcionando como canal privilegiado para manter amizades, garantir a continuidade das brincadeiras e valorizar o ato de “brincar junto”, mesmo em meio às fragmentações cotidianas (ALMEIDA, 2018).

As apropriações criativas da tecnologia configuram, portanto, uma cultura lúdica emergente, na qual tempo e espaço são constantemente ressignificados. O brincar deixa de ser restrito a um contexto imediato e linear, passando a constituir uma experiência híbrida, que integra elementos digitais e tradicionais em um mesmo episódio lúdico. Essa hibridização sustenta tanto a continuidade das brincadeiras ao longo do tempo, ainda que interrompidas pelas atividades funcionais do dia a dia – quanto a complexidade das interações, que incorporam múltiplos contextos físicos e sociotécnicos (LOPES, 2020).

Nesse cenário, as crianças revelam-se protagonistas de suas culturas de pares, redefinindo o papel das tecnologias digitais em suas vidas. A antiga oposição entre *online* e *offline* perde relevância, cedendo lugar a uma compreensão de continuidade e integração entre experiências. Assim, a distinção entre brincadeiras digitais e não digitais tende a se tornar

obsoleta, pois ambas se fundem em práticas híbridas que reinventam inclusive a noção de “brincadeira tradicional” (RUBIO, 2019).

A emergência dessa cultura híbrida exige novos referenciais analíticos, menos presos às categorias rígidas do passado. As práticas lúdicas contemporâneas evidenciam um movimento de ampliação e complexificação das manifestações culturais infantis, abrindo espaço para interpretações que reconheçam a criatividade e a agência das crianças. Contudo, apesar de sua expressividade, a experiência infantil ainda é frequentemente silenciada pelos discursos adultos, que dominam a esfera pública e tendem a enfatizar perspectivas normativas, restritivas e de vigilância em relação ao uso da tecnologia (BECKER, 2017).

Esse domínio discursivo é sustentado por relações de poder que se legitimam sob a tutela protetiva da infância. No entanto, ele também perpetua uma visão historicamente enraizada que classifica as crianças como sujeitos incompletos, desprovidos de competência para refletir e produzir conhecimento sobre suas próprias vivências. Tal postura invisibiliza a potência criadora das crianças e limita o reconhecimento de sua voz no debate sobre as transformações culturais mediadas pela tecnologia (SILVA, 2019).

Assim, a associação entre ludicidade e tecnologia contribui para aprendizagens que estimulam a criatividade, a cooperação, a autonomia e a criticidade. Trata-se, portanto, de ressignificar o brincar na contemporaneidade, ampliando-o por meio das ferramentas digitais, sem descaracterizar sua função essencial no desenvolvimento integral da criança.

9407

2.5 TENDÊNCIAS CONTEMPORÂNEAS EM LUDICIDADE E TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

As transformações sociais e tecnológicas do século XXI têm impulsionado novas tendências pedagógicas na Educação Infantil, que articulam o brincar com recursos digitais inovadores. Tablets, jogos interativos, aplicativos educativos e realidade aumentada oferecem experiências imersivas e motivadoras, ampliando a participação ativa das crianças no processo de aprendizagem. A gamificação, por exemplo, tem se mostrado eficaz na manutenção do engajamento, ao promover aprendizagens baseadas em desafios, recompensas e narrativas lúdicas. De modo complementar, a realidade aumentada cria ambientes virtuais que enriquecem o brincar simbólico e concreto, permitindo a construção de conhecimentos em situações contextualizadas e colaborativas (LOPES, 2020).

Além disso, a concepção contemporânea de sala de aula como espaço híbrido integra experiências físicas e digitais, promovendo o desenvolvimento de múltiplas competências,

como raciocínio lógico, criatividade, comunicação e cooperação. Nesse sentido, as tendências atuais apontam para uma Educação Infantil mais dinâmica e inclusiva, que reconhece a importância da tecnologia sem perder de vista a centralidade do lúdico.

Contudo, tais inovações demandam do professor não apenas domínio técnico, mas, sobretudo, capacidade crítica para mediar experiências que respeitem o ritmo, as necessidades e o contexto sociocultural das crianças. Assim, a integração entre ludicidade e tecnologias digitais deve ser compreendida como um processo pedagógico que amplia as possibilidades de aprendizagem, sem desconsiderar a singularidade da infância (DUARTE; MOTA, 2021).

Em sua pesquisa, Rocha (2017) destaca que as crianças, ao interagirem com tecnologias digitais, desenvolvem apropriações criativas que estabelecem uma cultura lúdica contemporânea, evidenciando a importância de ouvir suas perspectivas nesse processo. Além disso, estudos apontam que a integração da tecnologia nas práticas lúdicas revoluciona o ambiente educacional infantil, especialmente através do uso de jogos digitais educativos, promovendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras desde cedo (SILVA, 2019).

Portanto, é imprescindível que a formação docente contemple não apenas o domínio das tecnologias, mas também a capacidade de utilizá-las de forma crítica e reflexiva, garantindo que o brincar continue sendo a essência da Educação Infantil, enriquecida pelas possibilidades oferecidas pelas tecnologias digitais.

3 METODOLOGIA

Este estudo será desenvolvido a partir de uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, considerando a necessidade de compreender a relevância do lúdico e o uso das tecnologias educacionais no processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças na Educação Infantil. A pesquisa qualitativa mostra-se pertinente por possibilitar uma análise aprofundada dos fenômenos educacionais, levando em conta os significados atribuídos pelos sujeitos e o contexto em que estão inseridos (GIL, 2019).

A metodologia adotada será a pesquisa bibliográfica, fundamentada em autores clássicos e contemporâneos que discutem a ludicidade, o desenvolvimento infantil e as tecnologias educacionais. Para tanto, serão consultados livros, artigos científicos, dissertações, teses e documentos oficiais, especialmente aqueles disponíveis em bases de dados como *SciELO*, *CAPES Periódicos* e *Google Scholar*. O recorte temporal privilegiará publicações dos últimos dez anos, sem desconsiderar obras de referência que tratam dos fundamentos teóricos, como Piaget, Vygotsky e Kishimoto.

A análise dos dados seguirá uma abordagem interpretativa, na qual os conceitos e contribuições dos autores serão confrontados e discutidos, com o objetivo de identificar convergências, divergências e lacunas teóricas. Essa estratégia permitirá a construção de um referencial consistente sobre a importância do lúdico e das tecnologias educacionais na Educação Infantil, oferecendo subsídios para reflexões e práticas pedagógicas que favoreçam o desenvolvimento integral da criança.

De acordo com Gil (2019), a pesquisa descritiva possibilita expor a realidade e as características de uma determinada população ou fenômeno, utilizando técnicas sistematizadas de coleta e análise de dados. No presente estudo, ainda que se trate de uma pesquisa teórica, a seleção e a avaliação das fontes seguirão critérios rigorosos, visando garantir relevância e qualidade científica.

Os critérios de inclusão adotados envolveram: publicações realizadas nos últimos quinze anos, que abordassem de forma direta a temática investigada, tendo como palavras-chave: lúdico; educação infantil; aprendizagem significativa; desenvolvimento infantil; pedagogia do brincar. Já os critérios de exclusão compreenderam trabalhos que não tratassem especificamente do tema ou cujos resumos indicassem baixa pertinência em relação aos objetivos da pesquisa, bem como publicações com fragilidade metodológica, como aquelas não submetidas a revisão por pares.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa evidenciou que o lúdico constitui elemento central para o desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil, abrangendo dimensões cognitivas, sociais, emocionais e motoras. O brincar, enquanto linguagem própria da infância, revela-se instrumento pedagógico capaz de engajar, motivar e promover aprendizagens significativas, permitindo que a criança explore, experimente e construa conhecimentos de forma ativa, criativa e contextualizada.

Paralelamente, a inserção das tecnologias educacionais no ambiente da Educação Infantil apresenta potencial para ampliar e diversificar as práticas pedagógicas, quando mediada de forma crítica e intencional pelo professor. A integração entre recursos digitais e atividades lúdicas possibilita experiências mais dinâmicas, interativas e contextualizadas, promovendo a cooperação, o pensamento crítico, a autonomia e a criatividade das crianças. Essa articulação não substitui a experiência concreta do brincar, mas a complementa, fortalecendo o processo de ensino-aprendizagem e preparando os alunos para os desafios do século XXI.

Os resultados indicam que a ação docente desempenha papel fundamental como mediadora dessa integração, sendo necessária a reflexão constante sobre as metodologias utilizadas e sobre o equilíbrio entre práticas tradicionais e inovações tecnológicas. Além disso, a pesquisa aponta para a importância de políticas educacionais e formação continuada que incentivem o uso consciente e planejado das tecnologias no contexto infantil, garantindo que sua implementação contribua efetivamente para o desenvolvimento integral da criança.

As perspectivas apresentadas ao longo da investigação desconstruem a ideia de que vivemos presos em um turbilhão tecno-midiático que arrasta passivamente os sujeitos, como ainda sugerem muitos discursos públicos. Pelo contrário, pois ficou evidente que os indivíduos estão em permanente processo de ressignificação dos elementos que vivenciam, elaborando novas formas de se relacionar tanto com os outros quanto com a própria tecnologia.

Em síntese, a investigação reafirma que o lúdico e as tecnologias educacionais, quando articulados de maneira planejada e crítica, constituem estratégias pedagógicas complementares, capazes de ampliar o alcance das aprendizagens e de promover um desenvolvimento mais completo, significativo e prazeroso na Educação Infantil. Este estudo, portanto, oferece subsídios teóricos e práticos para a formulação de práticas pedagógicas inovadoras, inclusivas e alinhadas às demandas contemporâneas da educação.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. **Integração currículo e tecnologia:** concepção e possibilidades de criação de web currículo. 1. Ed. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2018. Disponível em: <https://www.academia.edu/33937476/INTEGRA%C3%87%C3%83O_DE_CURR%C3%8DCULO_E_TECNOLOGIAS_A_EMERG%C3%8ANCIA_DE_WEB_CURR%C3%8DCULO>. Acesso em: 10 set. 2025.

ALVES, C. **O lúdico como dispositivo pedagógico:** formação e atuação profissional no campo do lazer. Revista Internacional de Formação de Professores, Itapetininga, 2019. Disponível em: <<https://periodicoscientificos.itp.ifsp.edu.br/index.php/rifp/article/view/155>>. Acesso em: 12 set. 2025.

ANJOS, D.P. **A importância do lúdico para Educação Infantil.** 2021. Disponível em: <<https://repositorio.uft.edu.br/handle/11612/3847>>. Acesso em: 02 set. 2025.

BECKER, B. **Infância, tecnologia e ludicidade: a visão das crianças sobre as apropriações criativas das tecnologias digitais e o estabelecimentos de uma cultura lúdica contemporânea.** 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/23851/1/BIANCA%20BECKER%20-%20TESE%20VRS%20FINAL%20%28REPOSIT%20%93RIO%29.pdf>>. Acesso em: 02 set. 2025.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. 2017. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 20 set. 2025.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Senado Federal, 1988.

BRASIL. Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm#:~:text=LEI%20N%C2%BA%209.394%2C%20DE%2020%20DE%20DEZEMBRO%20DE%201996&text=Estabelece%20as%20diretrizes%20e%20bases%20da%20educa%C3%A7%C3%A3o%20nacional>. Acesso em: 20 set. 2025.

DUARTE, J. R; MOTA, E.A. **O lúdico no processo de Aprendizagem na Educação Infantil**. Revista Educação Pública, v. 21, nº 15, 27 de abril de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/15/o-ludico-no-processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil>. Acesso em: 05 set. 2025.

FARIAS, L. C. **Discursos sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC) na educação** – uma análise das políticas de currículo Iberoamericanas. 2019. 126 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <<https://ppge.educacao.ufrj.br/Disserta%C3%A7%C3%B5es2014/dliviafarias.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2025.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

9411

GONÇALVES, L.J.; COSTA, C.R. B. **O Brincar na Educação Infantil como um Ato de Aprendizagem**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 02, Vol. 01. 2018. ISSN:2448-0959. Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/brincar-na-educacao-infantil>>. Acesso em: 02 set. 2025.

GUERRA, F. F., BALBINO, C. A.S., MOREIRA, A.M.A. **Tecnologias e Currículo: impactos na prática educativa e no papel do professor**. 2017. Disponível em: <<http://seer.mouralacerda.edu.br/index.php/plures/article/view/264>>, Acesso em: 12 set. 2025.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2016.

LOPES, V. R. **Ações em um ambiente construcionista com uso de smartphone: uma proposta bimodal para estudar conceitos de Cálculo**. 2020. Tese (Doutorado em Educação Matemática) - Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, Campo Grande, Mato Grosso do Sul, 2020. Disponível em: <https://posgraduacao.ufms.br/portal/trabalhos/index/220?curso_id=220&page=2>. Acesso em: 12 set. 2025.

MORAES, G.S.C.; COELHO, H.G. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. 2021. REEDUC – Revista de Estudos em Educação. Disponível em: <<https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11569>>. Acesso em: 12 set. 2025.

OLIVEIRA, J.A.; SILVA, M.B. **A ludicidade como dispositivo pedagógico: um processo de aprendizagem.** *Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade*, 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufms.br/index.php/persdia/article/view/1902>>. Acesso em: 05 set. 2025.

ROCHA, P.S.V.S. **A importância do lúdico na Educação Infantil: uma análise a partir da concepção de professores.** Universidade Federal da Paraíba Centro de Educação, Alagoa Grande, 2017.

RUBIO, A. C. P., **Currículo escolar e as tecnologias.** 2019. Disponível em: <<https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/575003/2/Fasciculo%20currículo%20e%20tecnologia.pdf>>. Acesso em: 13 set. 2025.

SANTOS, J.S.B. **O lúdico na Educação Infantil.** 2021.PUC/GO, Disponível em: <<https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/2201>>. Acesso em: 02 set. 2025.

SANTOS, S.P. **A importância do lúdico nas séries iniciais e sua contribuição para aprendizagem.** 2023. *Rebena - Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem*. Disponível em: <<https://rebena.emnuvens.com.br/revista/article/view/123>>. Acesso em: 05 set. 2025.

SILVA, C.M.P. **O lúdico na Educação Infantil: aspectos prática docente.** 2019. Disponível em: <<https://repository.ufrpe.br/handle/123456789/1037>>. Acesso em: 02 set. 2025.