

BRINCAR, SENTIR E CONECTAR: A POTÊNCIA DA INFÂNCIA ENTRE LUDICIDADE E TECNOLOGIA

Alextania Piran da Silva¹

Cláudia Fantin Silva²

Fabiola Andrade Maia Guimarães³

Gabriella Polastri Stülpen Barbosa⁴

Juliana Cristina de Vasconcellos Benatti⁵

Renata Xavier de Almeida⁶

RESUMO: A interseção entre a ludicidade tradicional e as ferramentas digitais redefine as experiências da infância, promovendo conexões afetivas e cognitivas que moldam o desenvolvimento integral da criança. Este artigo examina como o brincar, mediado por tecnologias, potencializa a expressão emocional e a interação social nos contextos educacionais iniciais, destacando tensões entre espontaneidade lúdica e mediações virtuais. O objetivo geral consiste em analisar a potência da infância quando o ato de brincar se entrelaça com elementos tecnológicos, enquanto os específicos abrangem a identificação de práticas pedagógicas que fomentam essa integração e a avaliação de impactos no bem-estar infantil. A abordagem adotada privilegia uma pesquisa bibliográfica, conforme orientações de Lakatos e Marconi (2017), que enfatizam a sistematização de fontes para construir argumentos robustos, complementada por Minayo (2015), cujas reflexões sobre criatividade metodológica guiam a seleção crítica de perspectivas interdisciplinares. A análise revela que, embora as tecnologias ampliem horizontes sensoriais, demandam intervenções pedagógicas sensíveis para preservar a essência do brincar como espaço de liberdade afetiva. Santos (2025a) e Cadore (2025) ilustram como gamificação e interações digitais enriquecem o lúdico, desde que ancoradas em princípios de inclusão emocional. Assim, o texto defende que a infância contemporânea ganha vigor ao equilibrar o tangível e o virtual, fomentando conexões que nutrem a autonomia e a empatia desde cedo.

1

Palavras-chave: Infância. Ludicidade. Tecnologia. Desenvolvimento afetivo. Práticas pedagógicas.

ABSTRACT: The intersection between traditional playfulness and digital tools redefines childhood experiences, promoting affective and cognitive connections that shape children's integral development. This article examines how play, mediated by technologies, enhances emotional expression and social interaction in early educational contexts, highlighting tensions between spontaneous play and virtual mediations. The general objective is to analyze the potential of childhood when the act of playing intertwines with technological elements, while the specific ones include identifying pedagogical practices that foster this integration and evaluating impacts on child well-being. The approach adopted prioritizes bibliographic research, as per Lakatos and Marconi (2017)'s guidelines, which emphasize systematizing sources to build robust arguments, complemented by Minayo (2015)'s reflections on methodological creativity guiding the critical selection of interdisciplinary perspectives. The analysis reveals that, although technologies expand sensory horizons, they demand sensitive pedagogical interventions to preserve the essence of play as a space of affective freedom. Santos (2025a) and Cadore (2025) illustrate how gamification and digital interactions enrich the playful, provided they are anchored in principles of emotional inclusion. Thus, the text argues that contemporary childhood gains strength by balancing the tangible and the virtual, fostering connections that nurture autonomy and empathy from an early age.

Keywords: Childhood. Playfulness. Technology. Affective development. Pedagogical practices.

¹Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

²Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

³Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁴Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁵Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁶Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

I. INTRODUÇÃO

As experiências lúdicas da infância revelam-se como territórios fundamentais onde o sentir e o conectar se entrelaçam, configurando o desenvolvimento da criança em um mundo marcado pela presença ubíqua de tecnologias digitais. O objeto central deste exame reside na potência do brincar como mediador entre o corpo, a emoção e as interfaces virtuais, especialmente nos anos iniciais da educação, onde a ludicidade não apenas entretém, mas constrói identidades relacionais e sensoriais. Enquanto o brincar tradicional evoca o contato direto com o ambiente físico, as ferramentas digitais introduzem camadas de interação remota, que, embora ampliem possibilidades exploratórias, suscitam questionamentos sobre a preservação da espontaneidade afetiva em meio a telas e algoritmos. Essa dinâmica instaura uma problemática essencial: como equilibrar a herança lúdica ancestral com as demandas da conectividade contemporânea, sem diluir a essência emocional da infância? A investigação aqui proposta busca desvelar essas interações, considerando que o brincar, ao incorporar elementos tecnológicos, pode transformar desafios em oportunidades para uma educação mais holística.

O problema de pesquisa emerge da tensão entre a vitalidade do brincar como expressão autêntica do sentir infantil e a influência das tecnologias, que frequentemente priorizam estímulos visuais rápidos em detrimento de interações prolongadas e táteis. Em ambientes educacionais, onde a infância se desdobra, observa-se que dispositivos digitais, se mal integrados, fragmentam a atenção e limitam o desenvolvimento de laços empáticos, conforme evidenciado em práticas pedagógicas que substituem o jogo coletivo por experiências solitárias em apps. Essa fragmentação compromete a construção de narrativas afetivas, essenciais para a formação de identidades resilientes, e revela uma lacuna na compreensão de como o conectar virtual pode enriquecer, ou ao contrário, esvaziar, o potencial lúdico da criança. Diante disso, urge examinar mecanismos pedagógicos que harmonizem o tangível e o digital, evitando que a tecnologia se torne barreira em vez de ponte para o crescimento emocional.

A justificativa teórica para essa análise reside na necessidade de revisitar conceitos de ludicidade sob a ótica das transformações digitais, que reconfiguram o sentir infantil em contextos de hiperconectividade. Socialmente, o tema ganha relevância ao considerar que crianças expostas precocemente a telas enfrentam riscos de isolamento afetivo, enquanto oportunidades de integração lúdica-tecnológica podem fomentar inclusão e criatividade em salas de aula diversificadas. Santos e Pereira (2025) aprofundam essa visão ao explorar caminhos digitais que preservam a criatividade pedagógica, contrastando com Borba (2022), que tensiona

o uso de telas na integração infantil, sugerindo que o brincar mediado exige vigilância para não suprimir a espontaneidade. Essa articulação teórica sustenta a urgência de intervenções educacionais que valorizem o conectar como ato relacional, contribuindo para políticas públicas que equilibrem inovação e bem-estar na primeira infância.

O objetivo geral orienta-se para investigar a potência da infância no entrelaçamento entre ludicidade e tecnologia, revelando como o brincar e o sentir se potencializam por meio de conexões digitais pensadas pedagogicamente. Como objetivos específicos, delineiam-se a caracterização das práticas lúdicas tradicionais em confronto com as mediadas por ferramentas virtuais, a análise de impactos afetivos no desenvolvimento infantil e a proposição de estratégias educacionais que integrem esses elementos sem comprometer a autonomia da criança. Essas metas visam não apenas mapear tensões, mas propor caminhos que transformem o conectar em ferramenta de empoderamento emocional, alinhando-se a demandas contemporâneas de educação inclusiva e sensível.

A metodologia empregada configura-se como pesquisa bibliográfica, que sistematiza fontes selecionadas para sustentar uma reflexão crítica sobre o tema, permitindo a articulação de perspectivas teóricas em torno da ludicidade tecnológica na infância. Lakatos e Marconi (2017) orientam essa escolha ao defenderem a organização rigorosa de referências como base para argumentos consistentes, enquanto Minayo (2015) complementa ao destacar a criatividade na síntese de dados sociais, enriquecendo a análise com nuances interdisciplinares. Essa abordagem possibilita uma exploração profunda, evitando dispersões e focando na integração de vozes acadêmicas que iluminam o potencial do brincar digital.

O trabalho organiza-se em seções que avançam da fundamentação conceitual à reflexão metodológica e conclusiva. A seção 2 delinea as transformações na infância pela tecnologia, com subseções sobre a dimensão lúdica no desenvolvimento, a integração entre brincar tradicional e digital, e os desafios da conectividade educacional. Segue-se a seção 3, dedicada à metodologia, que detalha o procedimento bibliográfico e apresenta o quadro de fontes teóricas. Por fim, a seção 4 oferece considerações finais, sintetizando as implicações para práticas pedagógicas inovadoras na educação infantil.

2. TRANSFORMAÇÕES NA INFÂNCIA PELA TECNOLOGIA

A chegada das tecnologias digitais ao cotidiano infantil altera profundamente as modalidades de brincar, onde o sentir se manifesta não apenas no toque físico, mas em narrativas virtuais que expandem o imaginário. Essa transformação exige uma releitura da

ludicidade como espaço híbrido, capaz de nutrir conexões emocionais ao mesclar o concreto com o simulado, embora exija cuidados para que o virtual não suplante a presença corporal essencial ao desenvolvimento. Delagnolo (2025) aprofunda essa ideia ao discutir intervenções na primeira infância que incorporam música e brincar contra estereótipos, complementada por Santos (2025a), que explora gamificação como via para metodologias ativas, revelando que tais práticas, quando bem orquestradas, fortalecem a resiliência afetiva sem perder a essência espontânea do lúdico.

O desenvolvimento infantil ganha contornos inéditos quando o brincar se alia à tecnologia, fomentando habilidades de conexão que transcendem o imediato e projetam a criança em redes de interação simbólica. Essa aliança, entretanto, suscita reflexões sobre limites, pois o excesso de estímulos digitais pode diluir a profundidade emocional do ato lúdico tradicional. Uma análise autoral sugere que educadores devem priorizar integrações intencionais, como jogos colaborativos online que espelhem dinâmicas presenciais, garantindo que o sentir permaneça central e não periférico às ferramentas. Pereira (2023) tensiona essa perspectiva ao relatar experiências lúdicas bem-sucedidas na infância, que, ao contrastar com mediações digitais, destacam a necessidade de equilíbrio para preservar a potência criativa inerente ao brincar.

As práticas pedagógicas que entrelaçam ludicidade e tecnologia revelam-se como catalisadoras do conectar infantil, onde o sentir se amplifica por meio de experiências compartilhadas em ambientes híbridos. Essa ampliação, por outro lado, impõe desafios à formação docente, que deve navegar entre o encanto das interfaces e a preservação de laços autênticos. Catini (2022) aprofunda o desvio como potência infantil, relacionando-o a produções de conhecimento que, em diálogo com Verissimo e Tassinari (2021), questionam o uso tradicional de tecnologia na infância guarani, propondo que tais mediações, se adaptadas culturalmente, enriqueçam o lúdico sem impor uniformidades. Assim, o educador emerge como arquiteto dessas conexões, moldando o brincar para que ele sustente identidades plurais.

A reflexão sobre o impacto tecnológico no sentir infantil aponta para uma reconfiguração do brincar como ato relacional, onde conexões digitais podem simular presenças ausentes e estimular empatia remota. No entanto, essa simulação demanda vigilância pedagógica para evitar superficialidades emocionais que o virtual tende a gerar. Uma visão crítica autoral enfatiza a importância de narrativas lúdicas que incorporem elementos sensoriais táteis junto aos visuais, promovendo um desenvolvimento holístico que valorize tanto o individual quanto o coletivo. Souza e Carmo (2025) complementam essa análise ao defenderem

uma pedagogia do brincar na primeira infância, que, ao se aproximar de Borba (2022), alerta para riscos das telas na integração, sugerindo caminhos para uma ludicidade enriquecida e não substituída.

O conectar na infância, mediado por tecnologias lúdicas, potencializa o sentir como força motriz do aprendizado, transformando o brincar em ponte entre o eu e o outro em esferas ampliadas. Essa potencialização, ainda que promissora, revela fragilidades quando o acesso desigual a ferramentas digitais exclui vozes periféricas do diálogo lúdico. Santos e Pereira (2025) aprofundam essa inclusão criativa, contrastando com Silva e Furlan (2023), que criticam a indústria cultural no brincar tecnológico, argumentando que tais influências, se contrapostas por práticas pedagógicas intencionais, podem democratizar o lúdico e fortalecer laços afetivos duradouros na educação inicial.

2.1. A Dimensão Lúdica no Desenvolvimento Infantil

A ludicidade opera como eixo central no desenvolvimento infantil, onde o brincar desperta o sentir e o conectar como processos interdependentes que constroem a subjetividade da criança. Essa dimensão, intrinsecamente ligada à exploração sensorial, ganha novas camadas quando intersectada pela tecnologia, que introduz estímulos interativos capazes de simular realidades múltiplas. Abreu et al. (2024) exploram a potência das artes no imaginário infantil, relacionando-a a práticas que, em tensão com mediações digitais, preservam a vitalidade emocional do lúdico. Assim, o educador deve cultivar espaços onde o brincar tecnológico nutra, em vez de restringir, a expressão afetiva espontânea.

O desenvolvimento afetivo da criança floresce no brincar, que serve como laboratório para o sentir e o conectar, permitindo experimentações que solidificam identidades relacionais desde cedo. Com a irrupção digital, essa experimentação se expande, mas também se complica por demandas de atenção fragmentada que desafiam a profundidade lúdica. Uma reflexão autoral propõe que intervenções pedagógicas priorizem jogos híbridos, mesclando físico e virtual para reforçar empatia e criatividade. Martins e Rodrigues (2022) aprofundam o olhar sociológico sobre a infância e o brincar, complementado por Delagnolo (2025), que discute intervenções contra estereótipos, indicando que tais abordagens, quando integradas tecnologicamente, elevam o potencial emocional sem comprometer a autonomia infantil.

A integração lúdica no cotidiano escolar revela-se essencial para que o sentir infantil se manifeste plenamente, com o conectar atuando como fio condutor entre experiências individuais e coletivas. Tecnologias, ao entrarem nesse cenário, oferecem ferramentas para

narrativas compartilhadas, embora exijam adaptações para não sobrepor o virtual ao tátil. Pereira (2023) relata experiências lúdicas na infância que, ao dialogar com Souza e Carmo (2025), enfatizam uma pedagogia do brincar, sugerindo que o desenvolvimento ganha robustez quando o digital serve ao lúdico, fomentando conexões que transcendem o imediato e enriquecem o tecido emocional da criança.

Reflexões sobre a dimensão lúdica destacam sua resiliência frente às inovações tecnológicas, onde o brincar se reinventa para abrigar o sentir em formatos conectados que estimulam a imaginação coletiva. Essa resiliência, entretanto, depende de práticas pedagógicas que equilibrem inovação e tradição, evitando que telas isolem em vez de unir. Uma análise autoral sugere a criação de rotinas lúdicas que incorporem feedback sensorial digital, promovendo um desenvolvimento integral que valorize tanto a solitude reflexiva quanto a interação grupal. Catini (2022) tensiona os desvios como potência infantil, aproximando-se de Verissimo e Tassinari (2021), que questionam tecnologias na infância tradicional, propondo que tais mediações, se culturalmente sensíveis, amplifiquem o lúdico sem diluí-lo.

O brincar como vetor do desenvolvimento infantil integra o sentir ao conectar, configurando experiências que moldam a capacidade relacional da criança em contextos cada vez mais híbridos. A tecnologia, nesse fluxo, atua como amplificador, mas também como risco se não ancorada em princípios pedagógicos que preservem a essência espontânea. Borba (2022) reflete sobre telas na integração infantil, contrastando com Santos (2025a), que defende gamificação em metodologias ativas, revelando que abordagens equilibradas transformam desafios digitais em oportunidades para um sentir mais profundo e conexões mais autênticas na educação inicial.

A potência lúdica no desenvolvimento emerge quando o brincar abraça o sentir e o conectar como atos indissociáveis, especialmente sob influência tecnológica que expande horizontes interativos. Essa emergência, por outro lado, impõe a necessidade de monitoramento pedagógico para que inovações não fragilizem laços afetivos essenciais. Silva e Furlan (2023) criticam a indústria cultural no brincar tecnológico, dialogando com Abreu et al. (2024), que valorizam artes no imaginário infantil, argumentando que integrações intencionais elevam o desenvolvimento, tornando o lúdico um espaço de resistência e criação coletiva na infância contemporânea.

2.2. Integração entre Brincar Tradicional e Digital

A fusão entre o brincar tradicional e o digital reconfigura o panorama infantil, onde o sentir ganha expressões híbridas que enriquecem o conectar por meio de narrativas compartilhadas em múltiplas plataformas. Essa integração, embora inovadora, requer discernimento pedagógico para harmonizar o imediato do lúdico físico com o mediado virtual, evitando desequilíbrios que comprometam a imersão emocional. Marçal et al. (2025) exploram aplicações psicomotoras na primeira infância, complementadas por Santana (2022), que discute tecnologia na formação mental infantil, indicando que tais fusões, quando guiadas, fortalecem o desenvolvimento integral sem sacrificar a espontaneidade tradicional.

O conectar infantil se fortalece na integração lúdica digital, onde o brincar tradicional fornece a base sensorial para que tecnologias amplifiquem interações afetivas em redes ampliadas. No entanto, essa ampliação pode gerar sobrecargas se não calibrada, fragmentando o foco que o lúdico demanda. Uma visão autoral defende a curadoria pedagógica de conteúdos digitais que espelhem ritmos tradicionais, promovendo um sentir contínuo e conexões significativas. Sampaio e Silva (2025) analisam impactos de telas no desenvolvimento, tensionando com Noronha (2023), que contrapõe desenvolvimento à potência infantil, sugerindo que integrações equilibradas preservem a vitalidade lúdica e nutrem laços emocionais duradouros.

Práticas pedagógicas que mesclam brincar tradicional e digital fomentam um sentir mais nuançado, onde o conectar se torna ferramenta para narrativas coletivas que transcendem o local. Essa mescla, entretanto, desafia educadores a adaptar ferramentas virtuais ao ritmo infantil, garantindo acessibilidade emocional em todos os níveis. Machado (2024) desdobra tecnologia digital na experiência infantil, aproximando-se de Cadore (2025), que reflete sobre brincar e tecnologia na infância contemporânea, propondo que tais práticas, se inclusivas, transformem o lúdico em catalisador de empatia e criatividade na educação inicial.

A análise da integração revela que o brincar tradicional, ao dialogar com o digital, potencializa o sentir como ato de descoberta compartilhada, ampliando o repertório relacional da criança. Essa potencialização, por outro lado, exige salvaguardas contra o isolamento virtual que telas podem impor. Reflexões autorais apontam para a necessidade de ciclos lúdicos alternados, onde o físico ancorar o virtual, assegurando conexões autênticas. Pereira (2023) relata experiências lúdicas bem-sucedidas, contrastando com Borba (2022), que alerta para telas

na integração, argumentando que abordagens híbridas elevam o desenvolvimento afetivo sem comprometer a essência do brincar espontâneo.

O equilíbrio entre tradições lúdicas e inovações digitais sustenta o conectar infantil como processo dinâmico, onde o sentir se manifesta em experiências que unem o corpóreo ao simbólico. Essa sustentação depende de pedagogias que priorizem o coletivo sobre o individualizado, mitigando riscos de alienação tecnológica. Siufi e Berg (2021) discutem ludicidade na iniciação musical, dialogando com Delagnolo (2025), que aborda intervenções na primeira infância, revelando que integrações sensíveis transformam desafios em vias para um lúdico enriquecido e conexões emocionais mais profundas na infância.

2.3. Desafios e Potenciais da Conectividade na Educação Infantil

A conectividade digital na educação infantil apresenta potenciais para o brincar como espaço de exploração coletiva, onde o sentir se expande por interações que simulam presenças remotas e fomentam empatia. Esses potenciais, entretanto, colidem com desafios de acesso desigual que excluem crianças de contextos vulneráveis, limitando o lúdico a elites conectadas. Verissimo e Tassinari (2021) questionam tecnologias na infância guarani, complementadas por Catini (2022), que valoriza desvios como potência, sugerindo que pedagogias inclusivas podem mitigar desigualdades e elevar o conectar a um direito universal na formação infantil.

Desafios da conectividade residem na tensão entre o potencial lúdico ampliado e os riscos de dependência digital que fragmentam o sentir autêntico da criança. Essa tensão demanda estratégias educacionais que regulem exposições, priorizando brincadeiras que integrem o virtual ao real para preservar laços afetivos. Uma crítica autoral enfatiza a formação docente em literacia digital, essencial para navegar esses desafios e transformar potenciais em práticas equitativas. Martins e Rodrigues (2022) oferecem um olhar sociológico sobre infância e brincar, tensionando com Sampaio e Silva (2025), que analisam telas no desenvolvimento, propondo que regulamentações pedagógicas equilibrem riscos e benefícios no lúdico conectado.

Os potenciais da conectividade educacional manifestam-se quando o brincar digital estimula o sentir por meio de narrativas colaborativas que transcendem barreiras geográficas, enriquecendo o imaginário infantil. Por outro lado, desafios éticos surgem na privacidade de dados infantis, que podem comprometer a liberdade lúdica se não salvaguardados. Abreu et al. (2024) exploram artes no imaginário infantil, aproximando-se de Machado (2024), que desdobra tecnologia na experiência, argumentando que proteções éticas potencializam conexões seguras e profundas na educação inicial.

Reflexões sobre conectividade destacam seu duplo rosto na educação infantil, onde potenciais lúdicos colidem com desafios de sobrecarga sensorial que afetam o bem-estar emocional. Essa dualidade requer currículos que incorporem pausas reflexivas, garantindo que o conectar fortaleça em vez de exaurir o sentir. Uma análise autoral sugere avaliações contínuas de impactos digitais, adaptando práticas para contextos diversos. Noronha (2023) contrapõe desenvolvimento à potência infantil, dialogando com Souza e Carmo (2025), que defendem pedagogia do brincar, revelando que adaptações sensíveis transformam desafios em alavancas para um lúdico resiliente e inclusivo.

A conectividade oferece potenciais para o brincar como mediador do sentir, permitindo conexões que simulam comunidades ampliadas e nutrem a socialização infantil. Esses potenciais, ainda que vastos, enfrentam obstáculos de infraestrutura precária em escolas públicas, que limitam o acesso equitativo ao lúdico digital. Silva e Furlan (2023) criticam a indústria cultural, complementadas por Pereira (2023), que relata experiências lúdicas, indicando que investimentos em infraestrutura pedagógica podem democratizar benefícios e mitigar exclusões no desenvolvimento conectado da criança.

Os desafios da conectividade na educação infantil se agravam quando o brincar digital ignora diversidades culturais, impondo padrões uniformes que diluem o sentir localizado da criança. Essa agravação, por outro lado, abre caminhos para potenciais inclusivos se pedagogias valorizarem narrativas locais em plataformas virtuais. Marçal et al. (2025) discutem aplicações psicomotoras, tensionando com Santana (2022), que aborda tecnologia na saúde mental infantil, propondo que adaptações culturais elevem o lúdico a um espaço de resistência e conexão autêntica na infância globalizada.

3. METODOLOGIA

A abordagem metodológica deste estudo fundamenta-se em uma pesquisa bibliográfica que sistematiza contribuições teóricas sobre a interseção entre ludicidade e tecnologia na infância, permitindo uma análise crítica que revela padrões e contradições no desenvolvimento afetivo infantil. Essa escolha reflete a necessidade de mapear perspectivas interdisciplinares sem a coleta empírica direta, priorizando a síntese de fontes que iluminem práticas pedagógicas híbridas. Lakatos e Marconi (2017) sustentam essa estratégia ao delinear fundamentos para a organização de materiais bibliográficos, que, em aproximação com Minayo (2015), enfatizam a criatividade na articulação de dados sociais para gerar insights inovadores sobre o brincar

conectado. Dessa forma, a pesquisa bibliográfica emerge como instrumento preciso para desvelar potenciais e tensões, ancorando o exame em um corpus robusto e contextualizado.

A seleção de fontes teóricas prossegue com critérios que privilegiam obras recentes e complementares, focando em contribuições que dialogam com o tema da potência infantil entre o lúdico e o digital, excluindo abordagens periféricas para manter a coesão analítica. Esse processo assegura uma visão equilibrada, integrando vozes que exploram tanto os benefícios quanto os riscos da conectividade na educação inicial. Para ilustrar o corpus mobilizado, apresenta-se a seguir o quadro que sintetiza as principais referências teóricas empregadas, destacando suas contribuições específicas para a argumentação desenvolvida.

Quadro 1: Corpus teórico da pesquisa

Ano	Autores	Título	Contribuições para a Pesquisa
2022	Borba, M.	Um brincar com a tecnologia digital na primeira infância? Reflexões sobre o uso das telas e o processo de integração infantil	Reflete sobre telas no brincar, questionando integração infantil em contextos tecnológicos.
2022	Martins, Lucina Cristina Pupo; Rodrigues, Yara	A infância, o brincar e a educação infantil: um olhar da sociologia da infância	Oferece perspectiva sociológica ao brincar, contrastando com influências tecnológicas na socialização.
2022	Catini, Carolina	Prefácio – a infância e a potência dos desvios	Prefacia desvios na infância, complementando com conexões tecnológicas para potências criativas.
2023	Silva, Roberta Franciele; Furlan, Marta Regina	Indústria cultural, infância e brincar em tempos de tecnologia	Critica indústria cultural no brincar tecnológico, propondo equilíbrio para experiências autênticas.
2023	Pereira, Célia Maria Rodrigues da Costa	Ludicidade e infância: uma experiência exitosa	Relata experiências lúdicas bem-sucedidas, aproximando-as de ferramentas digitais para conexão emocional.
2024	Lopes, Eliane Pereira; Santos, Silvana Maria Aparecida Viana; Ferreira, Elza Mote; Pedra, Rodrigo Rodrigues	O papel da literatura infantil na educação inclusiva	Discute literatura infantil como ponte para inclusão, integrando ludicidade e diversidade na infância.
2024	Abreu, Alessandra da Costa; Harduim, Barbara Mara Pereira; Araujo, Mairce da Silva	Entre verdes e queimadas: a potência das artes no imaginário das crianças na educação infantil	Explora artes no imaginário infantil, desdobrando para interações tecnológicas sensoriais.
2025	Santos, Silvana Maria Aparecida Viana	Gamificação, tecnologias digitais e metodologias ativas: caminhos para uma aprendizagem inovadora – volume 01	Propõe gamificação como ferramenta lúdica para aprendizagem infantil, conectando tecnologia e brincar.
2025	Santos, Silvana Maria Aparecida Viana; Pereira, Nayara da Costa	Caminhos da educação digital: tecnologias, inclusão e criatividade pedagógica	Explora caminhos digitais para criatividade na infância,

			ênfatizando inclus3o via brincadeiras tecnol3gicas.
2025	Cadore, Fernanda Meneghel	Inf3ncia contempor3nea: o brincar e a tecnologia	Analisa brincar na era digital, tensionando tradi3o e inova3o no desenvolvimento infantil.
2025	Souza, L3via Barbosa Pacheco; Carmo, Juliana Santos do	A crian3a que aprende brincando: para uma pedagogia da primeira inf3ncia	Desenvolve pedagogia l3dica para primeira inf3ncia, complementando com elementos tecnol3gicos sensoriais.
2025	Delagnolo, Deise Priscila	Notas sobre interven3es na primeira inf3ncia	Nota interven3es l3dicas, aprofundando seu potencial com tecnologias para desenvolvimento afetivo.

Fonte: Elaborado pelos autores (2026).

A adequa3o dessa abordagem bibliogr3fica ao problema investigado manifesta-se na capacidade de sintetizar um corpus diversificado que sustenta a an3lise da pot3ncia l3dica-tecnol3gica, alinhando-se aos objetivos de identificar pr3ticas e impactos no desenvolvimento infantil. Essa sintonia garante que as fontes n3o apenas informem, mas impulsionem uma reflex3o cr3tica que transcende descri3es superficiais, ancorando proposi3es pedag3gicas em evid3ncias te3ricas s3lidas e contextualizadas para a educa3o inicial.

4. CONSIDERA3ES FINAIS

O percurso investigativo reafirma a centralidade do brincar como mediador essencial entre o sentir e o conectar na inf3ncia, revelando que a integra3o tecnol3gica amplia horizontes l3dicos quando guiada por princ3pios pedag3gicos sens3veis 3s demandas emocionais da crian3a. Essa amplia3o evidencia pr3ticas h3bridas que transformam desafios digitais em vias para narrativas afetivas mais ricas, promovendo um desenvolvimento que valoriza tanto a espontaneidade tradicional quanto as intera3es virtuais colaborativas nos contextos educacionais iniciais.

A explora3o das tens3es entre ludicidade e conectividade destaca a necessidade de interven3es que preservem a ess3ncia do sentir infantil, equilibrando est3mulos tecnol3gicos com experi3ncias t3teis para fomentar la3os relacionais duradouros. Essa preserva3o surge como chave para ambientes educacionais inclusivos, onde o brincar se configura como ferramenta de empoderamento, permitindo que crian3as naveguem realidades h3bridas com autonomia e empatia, alinhadas 3s din3micas sociais contempor3neas.

A potência da infância, ao entrelaçar o lúdico com o digital, impõe aos educadores o papel de arquitetos de experiências que nutram o conectar sem fragmentar o sentir, contribuindo para trajetórias de aprendizado mais equitativas e criativas. Essa contribuição se materializa em rotinas pedagógicas que priorizam o coletivo, transformando potenciais tecnológicos em alavancas para o bem-estar integral da criança desde os anos iniciais.

REFERÊNCIAS

ABREU, Alessandra da Costa; HARDUIM, Barbara Mara Pereira; ARAUJO, Mairce da Silva. Entre verdes e queimadas: a potência das artes no imaginário das crianças na educação infantil. **Congresso de Estudos da Infância**, n. 4, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.29327/1359453.4-2>.

BORBA, Marcelo. **Um brincar com a tecnologia digital na primeira infância?: reflexões sobre o uso das telas e o processo de integração infantil**. [S.l.]: Dialética, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.48021/978-65-252-2326-1>.

CADORE, Fernanda Meneghel. Infância contemporânea: o brincar e a tecnologia. In: **Tecnologias e educação**. [S.l.]: Editora Realize, 2025. v. 3. Disponível em: <https://doi.org/10.46943/x.conedu.2024.gt19.019>.

CATINI, Carolina. Prefácio – A infância e a potência dos desvios. In: **A aula como produção de conhecimentos: interlocuções com a sociologia da infância**. [S.l.]: Editora da Unicamp, 2022. p. 11-16. Disponível em: <https://doi.org/10.7476/9788526816541.0001>.

DELAGNOLO, Deise Priscila. Notas sobre intervenções na primeira infância. In: **Entre estereótipos, brincar e música**. [S.l.]: Atena Editora, 2025. p. 1-11. Disponível em: <https://doi.org/10.22533/at.ed.5742509101>.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

LOPES, Eliane Pereira; SANTOS, Silvana Maria Aparecida Viana; FERREIRA, Elza Mote; PEDRA, Rodrigo Rodrigues. O papel da literatura infantil na educação inclusiva. **Minerva Magazine Science**, v. 2, n. 12, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.31070/rm2024ep101>.

MARTINS, Lucina Cristina Pupo; RODRIGUES, Yara. A infância, o brincar e a educação infantil: um olhar da sociologia da infância. **Cadernos Acadêmicos Unina**, v. 2, n. 2, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.51399/cau.v2i2.163>.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2015.

NORONHA, José Eduardo Gama. O desenvolvimento contra a potência da infância. **Revista Binacional Brasil-Argentina: Diálogo entre as ciências**, v. 12, n. 1, p. 431-437, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.22481/rbba.v12i01.12600>.

PEREIRA, Célia Maria Rodrigues da Costa. Ludicidade e infância: uma experiência exitosa. In: **A pedagogia e a infância que queremos**. [S.l.]: UniProsa, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.29380/978-65-00-83434-5-22>.

SAMPAIO, Debora Maria Rocha; SILVA, Holâyne Carvalho da. Telas e infância: impactos da tecnologia no desenvolvimento infantil. In: **Desafios da educação na contemporaneidade 21**. [S.l.]: AYA Editora, 2025. p. 134-145. Disponível em: <https://doi.org/10.47573/aya.5379.2.459.12>.

SANTANA, Renata Ramos de. Tecnologia da informação na formação em saúde mental na primeira infância. In: **Escola em tempos de conexões**. [S.l.]: Editora Realize, 2022. v. 3. Disponível em: <https://doi.org/10.46943/vii.conedu.2021.03.097>.

SANTOS, Silvana Maria Aparecida Viana. **Gamificação, tecnologias digitais e metodologias ativas: caminhos para uma aprendizagem inovadora – Volume 01**. [S.l.]: Aurum Editora, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.63330/livroautoral112025->.

SANTOS, Silvana Maria Aparecida Viana; PEREIRA, Nayara da Costa. **Caminhos da educação digital: tecnologias, inclusão e criatividade pedagógica**. [S.l.]: Aurum Editora, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.63330/livroautoral142025->.

SIUFI, Cláudia Jaqueline de Souza; BERG, Sílvia Maria Pires Cabrera. A ludicidade na iniciação musical da primeira infância. In: **Educação contemporânea – Volume 14 – Artes, ludicidade**. Belo Horizonte: Editora Poisson, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.36229/978-65-5866-062-0.cap.09>.

SILVA, Roberta Franciele; FURLAN, Marta Regina. Indústria cultural, infância e brincar em tempos de tecnologia. **Educação em Análise**, v. 8, n. 2, p. 340-357, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.5433/1984-7939.2023v8n2p340>.

SOUZA, Lívia Barbosa Pacheco; CARMO, Juliana Santos do. A criança que aprende brincando: para uma pedagogia da primeira infância. In: **Brincar e aprender: a importância da ludicidade na educação infantil**. [S.l.]: Editora Acadêmica Aluz, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.51473/skmvs420>.

VERISSIMO, S. M. V.; TASSINARI, A. M. I. Educação tradicional e o uso da tecnologia na infância guarani. In: **Identidades infantis contemporâneas: tecnologias digitais e outras formas de ser criança e viver a infância**. [S.l.]: Arco Editores, 2021. p. 11-25. Disponível em: <https://doi.org/10.48021/978-65-89949-24-1>.

