

**TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NO ENSINO INFANTIL: EXPLORANDO O POTENCIAL LÚDICO**  
**EDUCATIONAL TECHNOLOGIES IN EARLY EARLY EDUCATION: EXPLORING PLAY POTENTIAL**

ISSN: 2674-662X. DOI: 10.29327/2334916.18.1-2

Clarissa Virgulino Duarte<sup>1</sup>**RESUMO**

Este estudo investiga a integração de tecnologias educacionais no contexto do ensino infantil, com ênfase na abordagem lúdica como meio eficaz de promover a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. A pesquisa busca responder à seguinte pergunta: de que maneira a utilização de tecnologias, como aplicativos educativos e dispositivos interativos, pode ser combinada a atividades lúdicas para criar um ambiente educacional estimulante e envolvente para crianças em idade pré-escolar? O objetivo principal é analisar a aplicação lúdica de tecnologias educacionais no ensino infantil para promover o desenvolvimento do ensino-aprendizagem. Para a análise, foram examinadas produções científicas publicadas entre 2019 e 2023, disponíveis nas plataformas Scielo e Periódicos Capes. A pesquisa visa identificar a importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, utilizando descritores estruturados no DeCS e MeSH. A coleta de dados ocorreu em setembro de 2023, considerando como critério de inclusão artigos científicos relacionados ao tema, com no máximo 5 anos de publicação, e excluindo aqueles que não abordam a questão proposta. Os resultados destacam a relevância das tecnologias educacionais no ensino infantil. Ao integrar elementos lúdicos à tecnologia, é possível criar um ambiente de aprendizado mais atrativo e eficiente. As crianças tornam-se protagonistas do próprio processo de aprendizagem, desenvolvendo habilidades e competências essenciais para sua formação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Tecnologias. Educação Infantil. Ensino. Aprendizagem.

**ABSTRACT**

This study investigates the integration of educational technologies in the context of early childhood education, with an emphasis on the playful approach as an effective means of promoting children's learning and development. The research seeks to answer the following question: how can the use of technologies, such as educational apps and interactive devices, be combined with playful activities to create a stimulating and engaging educational environment for preschool children? The main objective is to analyze the playful use of educational technologies in early childhood education to promote teaching and learning development. For the analysis, scientific productions published between 2019 and 2023 were examined, available on the Scielo and Periodicals Capes platforms. The research aims to identify the importance of playful activities in the teaching and learning process, using structured descriptors in DeCS and MeSH. Data collection took place in September 2023, considering inclusion criteria for scientific articles related to the theme, with a maximum of 5 years of publication, and exclusion criteria for articles that do not address the proposed question. The results highlight the relevance of educational technologies in early childhood education. By integrating playful elements with technology, it is possible to create a more attractive and efficient learning environment. Children become protagonists of their own learning process, developing essential skills and competencies for their education.

**KEYWORDS:** Technologies. Early Childhood Education. Teaching. Learning.

---

Especialização em Psicopedagogia Escolar pelo Centro Universitário Maurício de Nassau-Recife, Brasil (2023). Professora da Prefeitura Municipal de Delmiro Gouveia Brasil **E-MAIL:** clarissa\_vduarte@hotmail.com. **CURRÍCULO LATTES:** lattes.cnpq.br/3753707381016557.

## INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o cenário educacional passou por transformações significativas impulsionadas pelos avanços tecnológicos. Essas mudanças não se limitaram ao ensino tradicional, impactando positivamente também o ensino infantil.

A introdução de tecnologias educacionais no ambiente escolar infantil abriu novas oportunidades de aprendizado, especialmente quando combinadas ao potencial lúdico intrínseco às crianças. Este artigo explora a integração de tecnologias educacionais no ensino infantil e como essa abordagem pode potencializar o aspecto lúdico da aprendizagem (SOUZA; BONILLA, 2020).

O ensino infantil desempenha um papel crucial no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. A abordagem lúdica, caracterizada pela exploração ativa e pela aprendizagem por meio do brincar, foi amplamente reconhecida como fundamental nesse estágio (SOUZA; BONILLA, 2020).

Recentemente, as tecnologias educacionais emergiram como uma ferramenta promissora para enriquecer as experiências educacionais (BLANCO, 2021).

A combinação da abordagem lúdica com tecnologias educacionais oferece oportunidades únicas para estimular a curiosidade, a criatividade e o engajamento das crianças (BLANCO, 2021).

Entretanto, é crucial ressaltar que o uso da tecnologia na educação infantil deve ser cuidadosamente ponderado. É necessário encontrar um equilíbrio entre o uso de tecnologias e outras práticas pedagógicas, como brincadeiras ao ar livre, atividades manuais e interação com os colegas. A tecnologia não deve substituir essas práticas, mas complementá-las, tornando o ensino ainda mais completo e enriquecedor para as crianças (CAMARGO et al., 2021).

A pesquisa tem como pergunta norteadora: como a utilização de tecnologias, como aplicativos educativos e dispositivos interativos, pode ser combinada com atividades lúdicas para criar um ambiente educacional

estimulante e envolvente para crianças em idade pré-escolar? E, como objetivo geral: analisar a utilização das tecnologias educacionais, de forma lúdica, no ensino infantil para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem.

## METODOLOGIA

A metodologia utilizada na presente pesquisa é a revisão sistemática, que possui as seguintes etapas (Quadro 1). Observando a identificação dos artigos pré-selecionados e selecionados através da leitura dos agentes indexadores das publicações, como resumos, palavras-chave e títulos; formação de uma biblioteca individual, bem como, a avaliação crítica dos estudos selecionados; análise, interpretação e discussão dos resultados e a exposição da revisão no formato de artigo, que apresenta sugestões para estudos futuros.

As categorias foram criadas a partir da Nuvem de Palavras acima (figura 1), com base nas palavras em destaque na nuvem de acordo com a análise de conteúdo de Bardin. Deste modo, a Tabela 1 apresenta frequência de palavras e as categorias obtidas. De acordo com o objetivo da pesquisa, aproveitou-se as palavras que apresentaram maior frequência e que possuem sentido para pesquisa.

## O POTENCIAL LÚDICO NO ENSINO INFANTIL

O brincar é uma atividade natural e essencial na infância. É por meio do brincar que as crianças exploram o mundo ao seu redor, desenvolvem habilidades sociais, emocionais, cognitivas e físicas. O lúdico é uma característica marcante nessa fase da vida, sendo uma maneira pela qual as crianças interagem com os objetos, com outras crianças e com o conhecimento (SOUZA et al., 2022).

O lúdico proporciona um ambiente propício à criatividade, à experimentação e à resolução de problemas. Além disso, ele torna o processo de aprendizagem mais significativo e envolvente, uma vez

que as crianças ficam naturalmente motivadas a explorar e descobrir. Integrar tecnologias educacionais nesse contexto pode ser uma forma eficaz de aliar o potencial lúdico ao processo de ensino (SOUZA et al., 2022).

### **ABORDAGEM LÚDICA NO ENSINO INFANTIL**

A Importância do Brincar: O brincar é essencial para o desenvolvimento infantil, pois promove a criatividade, a imaginação e a resolução de problemas. Uma abordagem lúdica no ensino permite que as crianças aprendam de maneira ativa, experimentando conceitos de forma prática (TENA; GUTIÉRREZ; CEJUDO, 2019).

Integração com Tecnologias Educacionais: A combinação do lúdico com tecnologias educacionais cria um ambiente em que as crianças podem explorar conceitos abstratos de maneira concreta e interativa. Isso ajuda a tornar a aprendizagem mais tangível e significativa (ICHIBA; BONZANINI, 2022).

### **TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NO ENSINO INFANTIL**

As tecnologias educacionais abrangem uma ampla gama de ferramentas e recursos que visam melhorar o processo de aprendizagem. No contexto do ensino infantil, essas tecnologias podem incluir aplicativos interativos, jogos educativos, dispositivos como tablets e computadores, bem como plataformas online específicas para crianças em idade pré-escolar (SOUZA; BONILLA, 2020).

O segredo para aproveitar o potencial das tecnologias educacionais no ensino infantil está em sua integração cuidadosa e planejada. É essencial que essas tecnologias não substituam completamente as interações sociais e as atividades manuais, mas sim como complemento de maneira enriquecedora (BLANCO, 2021).

Aplicativos interativos podem oferecer atividades educativas envolventes, adaptadas ao

desenvolvimento das crianças. Jogos educativos digitais ajudam a desenvolver habilidades, como resolução de problemas e pensamento crítico, de maneira divertida e envolvente (GOMES; VIANA, 2022).

Dispositivos como tablets e computadores podem ser incorporados às atividades de ensino infantil para permitir a exploração digital. Esses dispositivos podem ser usados para exibir histórias interativas, permitir a manipulação de elementos virtuais e facilitar o acesso a recursos educacionais diversos (GOMES; VIANA, 2022).

### **EXPLORANDO O POTENCIAL LÚDICO DAS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS**

Jogos Educativos Interativos: Aplicativos e jogos educativos podem ser específicos de forma a incentivar a exploração e a resolução de desafios. Ao mesmo tempo em que as crianças se divertem, estão desenvolvendo habilidades cognitivas, como resolução de problemas e pensamento crítico (HAI et al., 2023).

Narrativas Digitais Interativas: Histórias digitais interativas podem capturar a imaginação das crianças, permitindo que elas escolham caminhos na narrativa. Isso estimula a criatividade e a tomada de decisões, ao mesmo tempo em que promove a compreensão da estrutura narrativa (HAI et al., 2023).

Ferramentas de Criação Digital: Softwares de desenho e construção virtual oferecem às crianças a oportunidade de expressar sua criatividade de maneira digital. Isso pode fortalecer suas habilidades artísticas e proporcionar uma experiência sensorial única (CAMARGO et al., 2021).

Exploração de Natureza e Ciência: Aplicativos que permitem às crianças explorar ambientes naturais ou realizar experiências científicas virtuais podem despertar seu interesse pela natureza e pelo mundo ao seu redor (KUZ; ARISTE, 2022).

### **BENEFÍCIOS DA ABORDAGEM LÚDICA COM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS**

A tecnologia é uma realidade presente em praticamente todos os aspectos de nossas vidas, e a educação não poderia ficar de fora dessa evolução. Cada vez mais, as tecnologias educacionais têm se mostrado uma ferramenta eficaz para promover um ensino mais lúdico e interativo, principalmente no ensino infantil (COSTA; ALMEIDA, 2021).

O ensino infantil requer metodologias que estimulem a curiosidade e o interesse das crianças. Por meio da tecnologia, é possível proporcionar atividades educativas que são capazes de envolver e cativar as crianças de uma maneira única. Isso ocorre porque a tecnologia oferece recursos que permitem a criação de ambientes virtuais atrativos, que se aproximam do universo infantil através de animações, músicas e jogos (LIMA; FONSECA, 2022).

Uma abordagem lúdica aliada às tecnologias mantém as crianças envolvidas por meio de experiências interativas e divertidas (GARCIA et al., 2023).

O uso de tecnologias educacionais no contexto lúdico promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras, sociais e emocionais (SOUZA et al., 2022).

As tecnologias permitem a adaptação do conteúdo conforme o ritmo e o estilo de aprendizagem de cada criança, maximizando o benefício educacional (TENA; GUTIÉRREZ; CEJUDO, 2019).

Embora as tecnologias sejam úteis, é essencial equilibrar o tempo de tela com outras atividades físicas e interações sociais (ICHIBA; BONZANINI, 2022).

A escolha de aplicativos e recursos digitais deve ser cuidadosa, priorizando aqueles que promovam o aprendizado construtivo e saudável (ICHIBA; BONZANINI, 2022).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A introdução de tecnologias educacionais no ensino infantil oferece uma oportunidade emocionante

para combinar o potencial lúdico das crianças com novas formas de aprendizagem. A exploração ativa, o engajamento aprimorado e o desenvolvimento multifacetado são vantagens que podem ser alcançadas por meio dessa abordagem.

No entanto, é crucial que essas tecnologias sejam usadas com sabedoria, mantendo um equilíbrio entre as relações virtuais e reais. Quando inovadoras de maneira adequada, as tecnologias educacionais podem enriquecer a experiência de aprendizagem das crianças, estimulando sua curiosidade, criatividade e habilidades cognitivas de maneira lúdica e envolvente.

Portanto, investir em tecnologia e lúdico na educação infantil é uma escolha acertada. Proporcionar um ambiente de aprendizado estimulante e divertido é essencial para despertar o interesse das crianças pelo conhecimento e contribuir para seu desenvolvimento integral.

Por fim, fica evidente a importância das tecnologias educacionais no ensino infantil. Ao unir o lúdico com a tecnologia, é possível criar um ambiente de aprendizado mais atrativo e eficiente. As crianças se tornam protagonistas do próprio aprendizado, desenvolvendo habilidades e competências essenciais para sua formação.

## REFERÊNCIAS

BLANCO, Concepción Sánchez. **Desafios dos meios eletrônicos em ambientes escolares da educação infantil**. Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal), vol. 25, n. 2, p. 1-17, maio-agosto, 2021.

CAMARGO, Isabella Cristina Batista et al. **Brincadeiras no parque: Promovendo a saúde infantil por meio do distanciamento tecnológico**. Intinerarius Reflexionis, v. 01, 2021.

COSTA, Edith Gonçalves; ALMEIDA, Ana Cristina Pimentel Carneiro de. Ensino de ciências na educação infantil: uma proposta lúdica na abordagem ciência, tecnologia e sociedade (CTS). **Ciência & Educação**, Bauru, v. 27, e21043, 2021.

GARCIA, Rafael Vilas Boas; HENKLAIN, Marcelo Henrique Oliveira; MORAES, Maely da Silva; ALVES, Renner Coelho Messias. Ensino Remoto Emergencial: práticas educacionais e percepções docentes. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 48, e124612, 2023.

GOMES, Cláudio; VIANA, Adriana Backx Noronha. Explorando os efeitos da disponibilidade das tecnologias da informação e comunicação nos resultados do Enem. **Rev. bras. Estud. pedagog., Brasília**, v. 103, n. 263, p. 37-60, jan./abr. 2022.

HAI, Alessandra Arce; NERIS, Vânia Paula de Almeida; NERIS, Luciano de Oliveira; VIVALDINI, Kelen Cristiane Teixeira. Descobrimo o computar: tecnologia, ciências, design e computação para crianças de 4 e 5 anos. **Cadernos Cedes**, Campinas, v. 43, n. 120, p. 5-18, mai.-ago., 2023.

ICHIBA, Rafaela Bruno; BONZANINI, Taitiany Kárita. Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil. **Ciência & Educação**, Bauru, v. 28, e22031, 2022.

KUZ, Antonieta; ARISTE, Maria Cecília. Análise e revisão de softwares educacionais para a aprendizagem da programação em ambientes lúdicos. **Tecné Episteme Didaxis**, 2022.

LIMA, Raquel Monteiro Pires de; FONSECA, Maria da Conceição Ferreira Reis. “O meu é mais grande!”: jogos de comparação, cultura lúdica e apropriação de práticas de numeramento em um grupo de crianças de 3 e 4 anos em uma instituição de educação infantil. **Revista Brasileira de Educação**, v. 27, e270049, 2022.

SOUZA, Bárbara Isabela Soares de et al. Atividades educativas não presenciais na educação infantil: uma experiência possível? **Polifonia**, Goiânia-GO, v. 33/32, jul./dez. 2022.

SOUZA, Joseilda Sampaio de; BONILLA, Maria Helena Silveira. O brincar na contemporaneidade: experiências lúdicas na cultura digital. **Revista Pedagógica**, v. 22, 2020.

TENA, Rosalía Romero; GUTIÉRREZ, Maria Puig; CEJUDO, Maria del Carmen Llorente. **Hábitos de uso de tecnologia de crianças menores de seis anos em casa. Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**. Rio de Janeiro, v. 103, pág. 340-362, abr./jun. 2019.