



Esta obra está sob o direito de
Licença Creative Commons
Atribuição 4.0 Internacional.

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NO ENSINO INFANTIL: EXPLORANDO O POTENCIAL LÚDICO

Clarissa Virgulino Duarte¹

RESUMO

Este artigo científico analisa a integração de tecnologias educacionais no contexto do ensino infantil, com foco na abordagem lúdica como um meio eficaz de promoção da aprendizagem e do desenvolvimento das crianças. A pesquisa possui a seguinte 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 engajador 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. A pesquisa analisou produções científicas publicadas entre 2019 e 2023, na plataforma Scielo e Periódicos Capes. A presente pesquisa traz como objetivo geral, identificar a importância das atividades lúdicas para ensino-aprendizagem. Utilizando os descritores estruturados no DeCS e MeSH. O período de coleta dos dados correu no mês de setembro de 2023. Como critério de inclusão foram utilizados artigos científicos relacionados ao tema e com no máximo 5 anos de publicação e, como critérios de exclusão, artigos científicos que não consideram o tema em questão. Assim, conclui-se que 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.

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

¹ E-mail: clarissa_vduarte@hotmail.com

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o cenário educacional tem passado por uma transformação significativa devido aos avanços tecnológicos. Essas mudanças não se restringem apenas ao ensino tradicional, mas também impactaram positivamente o ensino infantil.

A introdução de tecnologias educacionais no ambiente escolar infantil proporcionou novas oportunidades de aprendizado, especialmente quando combinadas ao potencial lúdico inerente 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, descrições pela exploração ativa e pela aprendizagem por meio do brincar, foi amplamente reconhecida como fundamental nesse estágio (SOUZA; BONILLA, 2020).

Nos últimos anos, 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 importante ressaltar que o uso da tecnologia na educação infantil deve ser pensado de forma criteriosa. É necessário que haja um equilíbrio entre o uso das 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 sim complementá-las, tornando o ensino ainda mais completo e rico para as crianças (CAMARGO et al., 2021).

A pesquisa possui a seguinte 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 engajador 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.

Quadro 1 – Etapas da Revisão Sistemática.

ETAPA	TÓPICOS DE CADA ETAPA	DETALHAMENTO DE CADA TÓPICO		
1 ^a	Tema	Tecnologias educacionais no ensino infantil: explorando o potencial lúdico.		
	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 engajador para crianças em idade pré-escolar?		
	Objetivo geral	Analisar a utilização das tecnologias educacionais, de forma lúdica, no ensino infantil para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem.		
	Estratégias de busca	Cruzamento de descritores por meio do operador booleano AND; Uso de descritores estruturados (codificação) no DECS ou MESH; Uso de metadados (filtros).		
	Bancos de terminologias	Banco	Link	
		DeSC	http://decs.bvs.br/	
		MeSH	https://www.ncbi.nlm.nih.gov/mesh	
	Descritores livres e estruturados	Descritores	DeSC (Registro)	MeSH (Identificador Único)
		Tecnologias	14050	D013672
		Educação Infantil	2719	D002668
String de busca	“Tecnologias educacionais” “Tecnologias educacionais” AND ensino Tecnologias AND “Educação infantil” Lúdico AND “Educação infantil” Lúdico AND Tecnologia AND Infantil			
Bibliotecas Virtuais	Link			
	Scielo	https://search.scielo.org/		
	Periódicos Capes	https://www.periodicos.capes.gov.br/		
2 ^a	Período de coleta dos dados	setembro de 2023		
	Critérios de inclusão	5. Texto (artigos de espécie científicos). 6. Publicação (2019-2023).		

	Crítérios de exclusão	3. Artigos que não contemplam a temática “Sistema Educacional e Pandemia”.		
3ª	Número de trabalhos selecionados para revisão sistemática a partir da leitura dos agentes indexadores das publicações (tema, descrição, ementa).			12
4ª	Categorias obtidas com a análise dos documentos investigados <i>online</i> gratuitos e de livre acesso.			03
5ª	Tecnologias digitais utilizadas	Tecnologia (software ou website)	Link	Utilidade
		WordArt: Nuvem de palavras	https://wordart.com/	Construir nuvem de palavras e frequência das palavras-chave para criar as categorias temáticas.

Fonte: Elaborada pela autora.

RESULTADOS

Quadro 2 – Total de documentos disponíveis na Plataforma Scielo, obtidos por string de busca.

String de busca	Bases de dados Plataforma	Total de publicações sem o filtro	Publicações disponíveis após aplicar os filtros	Publicações aproveitadas na Revisão Sistemática
“Tecnologias educacionais” AND “Tecnologias educacionais” ensino	Scielo	174	102	9
Tecnologias “Educação infantil” Lúdico AND “Educação infantil” Lúdico	Periódicos Capes	137	42	3
Tecnologia AND Infantil	TOTAL	311	144	12

Fonte: Elaborada pela autora.

Conforme o quadro 2, a biblioteca virtual pesquisada disponibilizou um total de 311 artigos científicos relacionados a pesquisa, após a utilização de filtros restaram 144 artigos científicos atendendo os critérios de inclusão, e destes foram realizados 12 downloads, por

corresponderem a todos os critérios de inclusão, sendo submetidos às etapas da revisão sistemática.

Quadro 3 - Descrição dos artigos conforme os critérios de inclusão.

ART.	AUTOR(A)	TEMA	ANO DA PUBLICAÇÃO	CONCLUSÃO
1	Antonieta Kuz María Cecilia Ariste	Análise e revisão de softwares educacionais para a aprendizagem da programação em ambientes lúdicos	2022	Considera-se que a compilação e análise aqui apresentada podem resultar em uma contribuição de interesse para quem deseja incluir atividades educacionais mediadas por ambientes de programação didática e lúdica.
2	Isabella Cristina Batista Camargo Anna Lívy da Silva Daniela Baquiega Pessoa Darine Sabbadin Lemes Isabela Macedo Cabral Letícia Assis Mariane Cordeiro e Castro Mariane Fernandes Assis Wigney Júnior Carvalho Gonzaga Odeony Paulo dos Santos Cristiane José Borges Marise Ramos de Souza	Brincadeiras no parque: Promovendo a saúde infantil por meio do distanciamento tecnológico	2021	Dessa forma é possível aprimorar cada vez mais as atividades desenvolvidas pelo grupo pet enfermagem, levando em conta as necessidades sociais, bem como influenciar positivamente a vida das crianças, para que estas possam vivenciar um ambiente menos tecnológico de forma saudável e interativa.
3	Bárbara Isabela Soares de Souza Lucas Batista	Atividades educativas não presenciais na educação infantil: uma	2022	Por fim, reafirmamos a inadequação do modelo remoto para o desenvolvimento de

	Rodrigues da Costa Milna Martins Arantes Rosiris Pereira de Souza Sara Sousa Barbosa	experiência possível?		atividades educativas na Educação Infantil, contudo entendemos que as atividades propostas cumpriram um papel educativo e social relevante durante a suspensão das atividades presenciais no Departamento de Educação Infantil, qual seja, promover a aproximação, integração e participação das crianças e suas famílias.
4	Cláudio Gomes Adriana Backx Noronha Viana	Explorando os efeitos da disponibilidade das tecnologias da informação e comunicação nos resultados do Enem	2022	Os resultados obtidos evidenciaram uma associação positiva e significativa entre a disponibilidade de computadores (nas escolas e na residência dos estudantes) e de telefone celular (na residência dos estudantes) e a nota do Enem por escola.
5	Rosalía Romero Tena María Puig Gutiérrez Maria del Carmen Llorente Cejudo	Technology use habits of children under six years of age at home	2019	For instance, despite the quick incorporation of tablets or video game consoles, TV is still the favorite device of the youngest population, followed closely by mobile phones. The results indicate that these children spend an average of 92 minutes per day watching TV. In addition, 92% of them have a tablet and spend an average of 60 minutes per day using a computer or a tablet. It can be concluded that children start accessing and using ICT at the age of two.
6	Rafaela Bruno Ichiba Taitiany Kárita Bonzanini	Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil	2022	O material produzido pode fomentar as discussões sobre avaliação formativa na Educação Infantil, sugerindo formas de realizar diagnóstico de

				aprendizagens sem que isso descaracterize os objetivos dessa etapa da escolarização.
7	Raquel Monteiro Pires de Lima Maria da Conceição Ferreira Reis Fonseca	“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	2022	Analisamos suas atuações como ações pragmáticas, de caráter lúdico e interativo, e, como tal, produtoras de um sistema de significações que, incorporando referências das práticas sociais de diferentes grupos, compõe e influencia a cultura lúdica daquele grupo.
8	Edith Gonçalves Costa Ana Cristina Pimente Carneiro de Almeida	Ensino de ciências na educação infantil: uma proposta lúdica na abordagem ciência, tecnologia e sociedade (CTS)	2021	Conclui-se que essa abordagem contribui com a formação científica das crianças, estimulando a criticidade e o desenvolvimento para o exercício da cidadania, considerando-se as especificidades dessa fase do desenvolvimento humano.
9	Rafael Vilas Boas Garcia Marcelo Henrique Oliveira Henklain Maely da Silva Moraes Renner Coelho Messias Alves	Ensino Remoto Emergencial: práticas educacionais e percepções docentes	2023	Por fim, conclui-se que a implementação do ERE na UFRR obteve resultados que minimizaram os impactos negativos derivados das medidas restritivas da covid-19 no aprendizado dos alunos.
10	Joseilda Sampaio de Souza Maria Helena Silveira Bonilla	O brincar na contemporaneidade: experiências lúdicas na cultura digital	2020	Como resultado evidenciamos que os atos de brincadeiras com as tecnologias digitais móveis têm sido ampliados, de modo que todo o movimento vivido pela criança favorece para que a mesma possa ressignificar e trazer novas formas de brincar para compor a cultura lúdica.

11	Concepción Sánchez Blanco	Desafíos de la movilidad electrónica en entornos escolares de la educación infantil	2021	As TIC deram origem à realidades complexas nas quais as crianças constroem conhecimento sobre o assunto e representam uma fonte de práticas de ensino que devem ser analisadas para afastar-se da exclusão e buscar a igualdade, compreendendo o ponto de vista da criança.
12	Alessandra Arce Hai Vânia Paula de Almeida Neris Luciano de Oliveira Neris Kelen Cristiane Teixeira Vivaldini	Descobrimo o computar: tecnologia, ciências, design e computação para crianças de 4 e 5 anos	2023	Reconhecemos os perigos para o desenvolvimento pleno das crianças que envolvem ao mesmo tempo o reducionismo operado no contato com a tecnologia e propomos um trabalho que não desvincule ciências, matemática, design, engenharia e computação centrado em elementos do cotidiano das crianças.

Fonte: Plataformas Scielo e Periódicos Capes, 2023.

Por meio da Plataforma online *WordArt*, o conteúdo textual dos artigos selecionados foi analisado por meio da frequência de palavras, que resultou na nuvem de palavras, correspondente a Figura 1.

A plataforma *WordArt* é uma ferramenta que agrupa e organiza graficamente as palavras-chave demonstrando as mais frequentes, contribuindo para definição das categorias que irão compor o presente estudo.

Figura 1 - Nuvem de Palavras

Fonte: Elaborado pela autora.

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 a 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.

Tabela 1 - Frequência das palavras - Plataforma *WordArt*.

PALAVRAS	FREQUÊNCIA	CATEGORIAS
Tecnologias	18	O Potencial Lúdico no Ensino Infantil.
Lúdico	16	
Educacionais	16	Tecnologias Educacionais no Ensino Infantil.
Educação	13	
Professor	10	Benefícios da Abordagem Lúdica com Tecnologias Educacionais.
Ensino	10	
Infantil	10	
Aluno	8	

Fonte: Elaborada pela autora.

DISCUSSÕES

1 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).

1.1 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).

2 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).

2.1. Aplicativos Educacionais

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).

2.2. Dispositivos Interativos

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).

2.3 Explorando o Potencial Lúdico das Tecnologias Educacionais

1. 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).

2. 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).

3. 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).

4. 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).

3 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).

3.1 Engajamento Aprimorado

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

3.2 Desenvolvimento Multifacetado

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

3.3. Personalização da Aprendizagem

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).

3.4 Considerações Importantes

3.4.1. Tempo de exposição às telas

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

3.4.2 Seleção de Conteúdo Adequado

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

CONCLUSÃO

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.