

FACULDADE LABORO  
Licenciatura em Pedagogia

**IRIS NATALIA SILVA CARVALHO**

**O USO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

São Luís  
2022

**IRIS NATALIA SILVA CARVALHO**

**O USO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Curso de Graduação em Pedagogia da Faculdade  
Laboro, para obtenção do título de Pedagogo

Orientadora: Profa. Priscila Sousa Barbosa Castelo  
Branco

São Luís  
2022

Carvalho, Iris Natalia Silva

O uso da tecnologia na educação infantil. / Iris Natalia Silva Carvalho. - São Luís, 2022.

16 f.

Orientador(a): Profa. Priscila Sousa Barbosa Castelo Branco.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdade Laboro, São Luís, 2022.

1. Tecnologias. 2. Alfabetização. 3. Ludicidade. 4. Educação infantil. I. Título.

CDU 004:373.2

**IRIS NATALIA SILVA CARVALHO**

**O USO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Curso de Pedagogia da Faculdade Laboro, para  
obtenção do título de Pedagogo.

Aprovado em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Profa. Priscila Sousa Barbosa Castelo Branco** (Orientadora)

---

**Examinador 1**

---

**Examinador 2**

# O USO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

IRIS NATALIA SILVA CARVALHO<sup>1</sup>

## RESUMO

O objetivo principal dessa pesquisa consiste em analisar a importância do uso das tecnologias no auxílio da alfabetização na educação infantil, e entender a atuação do professor no processo de aprendizagem do aluno como um indivíduo capaz de compreender o mundo, repensando como utilizar a tecnologia a favor do docente e do educando na sala de aula, mostrando que pode-se usar ludicamente a tecnologia como recurso auxiliador do professor em turma, desenvolvendo aulas mais práticas. Para apresentar essas estratégias elaborou-se uma revisão integrativa, realizando um levantamento no Portal RCAAP, onde foram encontrados 6 (seis) estudos utilizando-se os descritores “tecnologias”, “educação infantil” “ludicidade” e “alfabetização” para abordar meios que facilitam a utilização do uso das tecnologias no desenvolvimento das habilidades e aprendizagem da criança. Destacando alguns objetivos específicos: mostrar a importância que os jogos podem ter, ajudando a criança no seu processo de alfabetização; e repensar nesses recursos tecnológicos como: jogos e aplicativos na sala de aula.

**Palavras-chave:** Tecnologias. Alfabetização. Ludicidade. Educação Infantil.

---

<sup>1</sup> Pedagogia, Faculdade Laboro, 2022.

## 1 INTRODUÇÃO

Em todas as áreas da sociedade pode-se observar que as tecnologias da comunicação têm avançado grandemente, promovendo uma elevação dinâmica em todos os âmbitos sociais. Porém, a escola não está conseguindo acompanhar esse processo que acontece entre o pensamento e metodologia de ensino com a mesma fluidez que os avanços têm ocasionado (SILVA; XAVIER; DANTAS FILHO, 2015). No cenário educacional brasileiro mudanças causadas pela contemporaneidade desafiam os educadores em sua metodologia a serem aplicadas em sala, abrangendo a tecnologia e o aproveitamento da ludicidade (por meio dos jogos) e na busca dessas novas ferramentas.

Ao pensar nessas questões começa-se a apresentar análises feitas por meio de uma revisão integrativa realizada no portal RCAAP, relatando a importância que os jogos podem ter e como podem ajudar no processo de alfabetização. Mostrando a importância do uso dessas ferramentas tecnológicas, observando que é possível ter resultados positivos, adaptando esses recursos em seu planejamento, tendo em vista a necessidade do professor mudar o modo como ensina e aprende.

Ao perceber uma grande evolução e rapidez dos avanços tecnológicos, podemos nos questionar: como usar a tecnologia auxiliadora na alfabetização? Obtendo mudanças nas perspectivas escolares, começa-se a reinventar e trazer para a sala de aula toda essa modernidade exigida pelo ambiente externo, o que causa grande efeito contrário quando se pensa que outrora (técnica tradicionalista), onde os celulares eram proibidos na escola, não se tinha um contato direto com ela, se não fosse por meio do professor.

A importância desse estudo pauta-se em analisar estratégias nas quais devem ser adotadas pelo docente na sua realidade, tendo em visto que este, tem necessidades de formação para o uso desses recursos. Vale lembrar que o aluno está na sua fase inicial de alfabetização e precisa de um suporte, assim, cabe ao docente usar adaptações lúdicas em suas aulas (atividades, jogos e etc.)

Sabe-se que a função do professor seria ensinar como utilizar os recursos tecnológicos, mas pode-se observar que na maioria das vezes o aluno já conhece os utilizados, já sendo parte do seu cotidiano, é um nativo tecnológico. Certamente grande

parte do grupo docente que está atuando em sala de aula passa por essa dificuldade de usar os recursos inovadores, e a minoria consegue dominar o uso em sala, de certa forma, os profissionais da educação seguem ainda o modelo de ensino tradicional.

## **2 METODOLOGIA**

O método escolhido foi de investigação por meio de uma revisão integrativa dos estudos sobre o uso das tecnologias na educação infantil, no período de 2018 a 2021, com objetivo de analisar a importância do uso da tecnologia e a ludicidade na sala de aula para auxiliar na alfabetização da criança na educação infantil.

Feito realizado um levantamento no período de 2018 a 2021 disponíveis, usando os marcadores “tecnologias”, “educação infantil” e “alfabetização”, a pesquisa baseou-se nas partes desses estudos encontrados no portal RCAAP. Partindo desse ponto, tendo como foco, a tecnologia como instrumento para auxiliar na alfabetização na educação infantil.

## **3 RESULTADOS**

Em um levantamento no Portal do Repositório Científico de Acesso Aberto de Portugal (RCAAP) foi encontrado no período de 2018 a 2021, 6 (seis) estudos disponíveis com relação ao tema. “Tecnologias”, “educação infantil” “ludicidade” e “alfabetização”, assim, o presente estudo foi produzido a partir desses estudos.

O portal RCAAP concebe-se por meio de pesquisa, descoberta, localização e acesso a milhares de documentos de características científicas e acadêmicas, compando-se de artigos de revistas científicas; comunicações e conferências; teses e dissertações. A lista dos repositórios institucionais e todo o aporte teórico presente no portal pode ser consultada no directório (PORTAL RCAAP, 2017).

O RCAAP é uma iniciativa da UMIC - Agência para a Sociedade do Conhecimento, IP concretizada pela FCCN – Fundação para a Computação Científica Nacional, disponibilizando mais um serviço avançado sobre a Rede de Ciência e Educação gerida pela FCCN. A execução do projecto conta ainda, com a participação científica e técnica da Universidade do Minho. O Projeto é financiado pelo programa operacional Sociedade do conhecimento e pela UMIC (PORTAL RCAAP, 2017).

Foi escolhido o período de 2018 a 2021, por motivos de atualidade do tema, e assim, no portal RCAAP encontrou-se 6 (seis) estudos de monografia, ressalta-se que mesmo a delimitação temporal supracitada, não foram encontrados estudos do ano de 2020 e 2021 com os marcadores escolhidos. O objetivo da pesquisa consiste em mostrar através desses estudos a importância que a tecnologia tem no processo de alfabetização e repensar nas estratégias de ensino na sala de aula com o uso desses recursos.

Enquanto ao levantamento foram achados nas pesquisas de Barros (2019), Hansen (2019), Lima (2018), Santos (2018) e Couto (2018), abordando os pontos que possam ser repensados nas estratégias do uso dos recursos tecnológicos em sala de aula. Os estudos escolhidos tratam de assuntos que envolvem a tecnologia na sala de aula e seus recursos, como o mesmo pode ajudar ou seja, auxiliar na alfabetização na sala de aula e como pode-se trabalhar esses recursos de forma lúdica na educação infantil.

O estudo de Barros (2019), trata sobre a importância da tecnologia no processo de alfabetização e letramento, foi realizado uma entrevista com 3 professoras que trabalham com alfabetização, elaborado um relatório de estudo e *podcast* com as perguntas para as entrevistadas. Nas suas falas, as entrevistadas pontuam sobre o uso de jogos na sala de aula e como é importante esses recursos na educação. No tocante a sua observação em sala de aula, usaram a plataforma digital Escola *Game*, o jogo “Ditado” e no programa Netbil, onde era preciso preencher as palavras e montar o quebra cabeça com essas palavras. Com isso pode-se observar que a gamificação tem como objetivo auxiliar nas atividades e no processo de alfabetização do aluno, transformando o tradicional em inovador.

Analisando o estudo pode-se ressaltar a importância de adaptar as escolas desde cedo com os acessos às tecnologias, facilitando para o professor como utilizar ferramentas em sala, quanto para o aluno despertando sua curiosidade, trazendo a realidade para a escola, e contribuindo para a aprendizagem de ambos. As novas tecnologias ajudam no processo de ensino-aprendizagem a partir do momento em que o professor se apropria desse conhecimento em sua prática profissional (BARROS, 2019). Pode-se ainda dizer que o jogo pode sim ajudar o professor em seu



planejamento e práticas pedagógicas, através dele observa-se o desenvolvimento e o interesse do aluno tendo facilidade em aprender determinado assunto.

Já Lima (2018), retrata em seu tema sobre a relação do uso da tecnologia na educação infantil, uma construção de conhecimento, a autora elaborou uma entrevista pelo *WhatsApp* e *email* com 6 (seis) entrevistados (Psicólogos, Professores da educação infantil e informática), foi realizada seis questões formuladas baseado-se em seu tema, incluindo a necessidade dessas ferramentas em sala de aula.

Por meios dessas perguntas, observa-se nas respostas dos entrevistados que a tecnologia já faz parte do seu dia a dia e que tem um papel importante, e o docente precisa sempre estar atualizado com relação ao mundo digital, e ainda, que a utilização desses recursos são de extrema importância na sala (Tv, celular, computadores, tablets), observa-se também as dificuldades que fazem parte da realidade de muitos, principalmente, a falta de interesse e qualificação dos profissionais, a carência de recursos tecnológicos nas escolas tanto pública como particular, envolve também repensar no planejamento o Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola, e na maioria das vezes, a dificuldade do aluno com uso da tecnologia. Os entrevistados relatam possíveis soluções que envolvem a capacitação dos professores, o envolvimento da escola, educadores e família; a grande necessidade de recursos na sala; e ressaltam que a escola em si precisa trabalhar juntos com os demais envolvidos (coordenação, gestão e professor).

Desse modo, os entrevistados ainda falam sobre o uso do *games* educacionais na educação infantil sendo auxiliares na alfabetização do aluno, nesse âmbito, encontra-se no *website* Escola Games o jogo “Ursinho A E I O U” que de forma lúdica trabalham imagens e as palavras que iniciam com as vogais, um outro jogo é o “Voo educativo” que envolve letras, sílabas e números, sendo que esse é necessário o uso do computador. São jogos que podem ser usados em sala, que irão incentivar processo de ensino-aprendizagem, despertando a criança e ajudando no seu desenvolvimento escolar, entretanto, é necessário ter recursos para executá-los.

De forma resumida, o estudo mostra que existe uma grande necessidade por parte da escola e docente, a falta de recursos e qualificação, os mesmos tem receio pelo fato que a tecnologia pode afetar de forma negativa o educando, atrapalhando seu

desenvolvimento, aprendizagem, o convívio, e o seu brincar, como relata o artigo, mas a mesma é auxiliadora no seu processo de ensino, ajudando o docente a trabalhar de forma lúdica e criativa em suas atividades em sala, possibilitando diversas experiências para o professor e o aluno de forma apropriada, e tornando-a mais prazerosa e melhorando o ensino na educação infantil.

Santos (2018) realizou uma pesquisa de campo em uma escola municipal da rede pública em São Paulo com finalidade de buscar contribuições que ajude na sala de aula com uso de recursos tecnológico no processo de alfabetização dos alunos, assim, foi desenvolvido um projeto envolvendo a tecnologia com uso de *datashow*, *tablets* em sala sobre como fazer massa de modelar caseira, logo após questionou-se os alunos de como eles elaborariam, e uma aluna respondeu que pesquisaria na internet, outros em seguida falaram que assistiriam no *Youtube* vídeos de como produzir, então a professora começou a utilizar os recursos.

O estudo em questão ainda relata sobre a necessidade de formação dos docentes com o uso da tecnologia, percebe-se ao longo do trabalho que existe a falta de professores capacitados para manusear esses recursos em sala, na maioria das vezes até mesmo de usar um simples celular. Muitos desses docente se sentem recuados, pois precisam ter uma formação que os ajude nesse processo de qualificação.

Em um comentário de uma professora que não foi revelado seu nome, relatou que:

Esse momento de debate foram essencial para sua realidade sendo necessário mudanças tanto na prática como no planejamento e a didática em sala mas é grande a falta de suporte por parte da escola em relação ao uso dessas ferramentas tecnológicas na sala de aula. Entretanto eu desconhecia a possibilidade de redigir dentro do Google Drive e tivemos que explorar o programa durante a aula, o que tomou tempo do meu planejamento (Professora J) (SANTOS, 2018, p. 341).

Compreende-se que a escola precisar ajudar o professor em suas necessidades e dificuldades com relação a esses recursos tecnológicos, podendo atendê-los com cursos, formação, projetos sendo assim benéfico para todos no ambiente escolar. Isso nos mostra que a geração atual já nasceu na tecnologia desde criança, já tem um contato com celulares, tvs etc. Assim, o professor deve estar apto

para essa realidade.

Couto (2018) em seus estudos, tratou sobre as contribuições das tecnologias digitais no processo de construção da documentação pedagógica, foi realizada uma revisão bibliográfica por meio de um questionário para os docentes da instituição de ensino com objetivo de mostrar a importância do professor no desenvolvimento da aprendizagem do aluno e o protagonismo do educando em sala.

Assim, realizou-se uma pesquisa não-experimental na escola Visconde de Porto Seguro, na cidade de São Paulo, o estudo foi feito de forma descritiva por meio de observação por parte do uso da tecnologia na educação infantil. Destacando a importância do uso tecnológico desses recursos por parte do professor. Moran (2018) fala que de forma alguma o professor deve ser menosprezado quanto ao seu papel, o que se defende é uma mudança de postura, uma reflexão que o equilíbrio de abordagem didáticas deve ser considerado e que a inserção das tecnologias digitais nesse processo deve ser avaliada e inserida de com os objetivos que se pretende atingir.

O professor em sala precisar dominar a tecnologias para realizar a mediação do conhecimento, e assim obter uma aprendizagem qualitativa com seu aluno, nesse caso, a formação do docente é de extrema importância para ter em sua bagagem experiências e assim transmitir por meios delas: atividades, recursos, entre outros, melhorando sua didática de aula.

Hansen (2019) elaborou seu trabalho por meio de dois produtos um ensaio fotográfico na educação infantil e um vídeo com o primeiro ano, com principal foco para apontar a importância da tecnologia na educação e suas contribuições para alfabetização, e ainda, os jogos como auxiliares desse processo, a mesma ressalta os benefícios desses recursos em sala de aula destacou: como as crianças que tem dificuldade em se concentrar na aprendizagem ou até mesmo problema como convívio social, mostrou melhoria significativa com uso desse recursos tecnológicos.

Hansen (2019) aponta também outros pontos positivos com o uso dos Games em sala como, jogando o aluno é capaz de criar, comparar, analisar, nomear, associar, classificar, conceituar, calcular e etc. Tendo em si possibilidades no seu desenvolvimento e habilidade. No estudo mostra diversas possibilidades de abordagem

de ensino com o uso da tecnologia na educação na BNCC enfatiza que a tecnologia na escola tem como base na competência 5 que comenta sobre “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.” (BNCC, 2018).

Não importa qual será o recurso digital que a escola use em sala, é necessário que o corpo docente utilize metodologias aquedadas com finalidade em ajudar o educando no seu processo de alfabetização. O professor precisa estar sempre atualizado ou buscar por inovações para obter uma aula produtiva e que o aluno possa aprender com esses recursos tecnológicos.

Asquino et al., (2019) realizam seus estudos por meio de uma dissertação a respeito da alfabetização, letramento e o brincar na educação infantil por meio de uma pesquisa bibliográfica. Como foco principal em mostrar o papel do lúdico na alfabetização no processo da leitura e escrita na educação infantil, e como os jogos e brincadeiras ajudam nessa atuação. Tendo em vista que o letramento nessa fase não é necessariamente o mesmo no campo alfabetização mais sim da escrita, sendo que isso pode ocorrer muito antes da criança frequentar a escola, mas é importante essa etapa na educação infantil.

Nesse estudo destaca-se a psicogênese da língua e escrita, são os cinco níveis do código escrito: Nível 1- hipótese pré-silábica; Nível 2- hipótese silábica; Nível 3- hipótese silábico-alfabética; Nível 4- hipótese alfabética; Nível 5- hipótese ortográfica.

Os estudos de Emilia Ferreiro demonstram que as crianças constroem hipóteses a respeito da escrita e da leitura, da mesma forma que o fizeram para a aprendizagem da língua materna, a oral. As crianças a todo o momento que em necessitam escrever algo são colocadas à prova, pois necessita pensar, se questionar, sobre os “riscos”, os sinais devem representar o que vão escrever, dentre outros aspectos (TFOUNI, 2000, p. 25).

Lembrando cada criança teu seu ritmo, seu tempo e processo de aprendizagem diferente da outra, tanto na escola como fora dela. A alfabetização e letramento são elementos importantes no desenvolvimento do aluno e precisam caminhar juntos. A pesquisa remete o quão é necessário o uso de jogos educacionais

podendo ele ser de tabuleiro ou *games* ou com brincadeiras na sala e em seu cotidiano, pois são mecanismo que possibilitam formas lúdicas de aprendizagem da criança.

A ludicidade é uma fonte inesgotável de possibilidades para todas as idades. Sua prática não pode ser considerada um com diversão, pois ela possui uma intencionalidade quando praticada. O desenvolvimento desse aspecto simplifica a aprendizagem, amplifica o âmbito pessoal, social e cultural, além de contribuir para a saúde mental, prepara um fecundo estado interior, facilitando a comunicação, a expressão e a construção da consciência facilitadora. (SANTOS,1997, p. 12)

O lúdico é fundamental na educação infantil garantindo que o educando possa absorver melhor o assunto em sala, é brincando que ele constrói experiências, conhecimento, descobertas do mundo ao seu redor. Cabe a escola, aos docentes e a família auxiliar nesse processo de aprendizagem do aluno.

Os recursos tecnológicos são essenciais para uma aula mais didática, de forma que os docentes possam aproveitar toda essa ferramenta e usá-la: na música, vídeos, filmes e adaptar em seu conteúdo tornando a aula enriquecedora.

As novas TICs aplicadas na educação se mostram atualmente ferramentas úteis para tornar mais dinâmico o processo de ensino-aprendizagem e caso estas sejam aplicadas com criatividade e responsabilidade, estas podem apresentar benefícios inigualáveis para os estudantes e também para todos os agentes envolvidos no processo de ensino-aprendizagem (SILVA, 2021, p. 4).

Assim, pode-se notar que a tecnologia em si pode contribuir na aprendizagem do aluno, pois já faz parte do dia a dia. Precisamos estar atentos a existência de situações em que o aluno não tem contato com a tecnologia, certamente ele terá dificuldade em usá-la e será um processo demorado, no qual o professor precisa estar disposto a ensiná-lo a usar esses recursos.

Sabe-se que o professor do século XXI tem dois pontos importantes caminhando juntos em suas aulas, a ludicidade e a tecnologia, as duas bem usadas podem alcançar resultados significativos com muitas possibilidades, haja vista que ambos precisam de preparo para desenvolver-se. Visto que a educação precisa está em constantes mudanças em que o professor e a escola necessitam sair um pouco do tradicional e ir em busca do novo. Lembrando que o uso da tecnologia na sala de aula

tem seus benefícios e seus malefícios e usá-la é desafiador para todos, precisamos buscar, estudar, ir atrás de fontes, ferramentas que venham contribuir nas práticas pedagógicas.

Nesse sentido, Dioginis et al., (2015, p. 14) colocam que “é importantíssimo prestar uma atenção devida ao fato das tecnologias, por si só, não propagarem diretamente o conhecimento aos alunos, porém são expressivamente favoráveis ao aprendizado.”

Destaca-se assim que torna-se necessário que o professor tenha conhecimento em determinadas áreas da tecnologia para conseguir chamar a atenção do aluno e usar esses recursos para facilitar na aprendizagem do aluno, com base nisso, os PCN’s nos mostram um desses objetivos: “saber utilizar diferentes fontes de informações e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimento” (BRASIL, p. 66).

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente trabalho buscou analisar por meio de uma investigação de revisão integrativa por estudos relacionado ao tema escolhido: o uso da tecnologias e alfabetização na educação infantil pelo portal RCAAP no período de 2018 a 2021, com marcadores escolhidos, foi possível encontrar estudos no período delimitado, podendo perceber a necessidades que temos em tratar sobre esse assunto que envolve o uso dessas ferramentas no âmbito escolar.

Quando se trata de tecnologias educacionais pode-se observar que é um assunto pouco complicado pelo fato de ser desafiador usá-la em sala, mas pontua-se que é um meio facilitador de aprendizagem para os educandos sendo eles, crianças, jovens e adultos. Essas ferramentas ajudam o professor a manuseá-lo em sala, faz-se necessário o professor saber dominar esses recursos para tornar sua aula mais prazerosa, vale destacar que a tecnologia tem dois caminhos quando se tratar de educação, primeiro os benefícios que ela pode proporcionar, ajudam o aluno a entender, aprender; a relacionar e identificar o assunto trabalhado, e assim, auxiliar o professor em sua aula, entretando, pode ser de forma negativa , quando professor não

sabe usar e acaba perdendo foco e tirando a atenção do aluno.

Enfatiza-se assim, os benefícios gerados com a ajuda dessa ferramenta ao professor, possibilita a criatividade em atividades que despertem o interesse no aluno; ajuda na interação da criança e seus colegas de classe trabalhando atividades em grupo estando conectados a todo momento; aproximando a escola da família; desenvolvendo projetos; e por fim, tornando o ensino mais atrativo para o aluno. É solicitado um cuidado especial ao docente com uso das tecnologias em sala de aula, porque quando usada de forma inadequada pode levar o aluno a distrações, caso o professor não tenha domínio naquele recurso ou assunto. Dessa forma, o docente precisa ter certeza do que vai ser divulgado na classe, as informações precisam ser verídicas e atualizadas.

Isso nos mostrar que o professor necessita despertar e buscar meios para se qualificar, e a escola deve ajudá-lo, disponibilizando recursos adequados como tablets computadores, e em quantidades suficiente; formação continuada de todo corpo docente, onde a escolar precisa de estratégias, por exemplo, projetos que envolvam a tecnologias. Pode-se perceber no decorrer da prática cotidianda que existem diversos relatos da dificuldade que o docente tem com relação a tecnologia em sala de aula, isso acaba atrapalhando o desempenho do aluno e o professor.

No século XXI as crianças já nascem com a tecnologia sabendo usá-las enquanto alguns adultos têm dificuldades, isso pelo fato que a geração de hoje vive na era digital desde cedo. Não pode-se esquecer que a família precisa estar atenta e ajudar a escola nesse momento, é necessário que a família e escola estejam aptas as novas mudanças que as crianças estão vivendo. Podemos analisar na nossa realidade atual que o aluno que muita dificuldade em se socializar em sala com colega pois faz o mal uso da tecnologia, nesse cenário que entra o professor com suas estratégias em criar atividades que possam quebrar essa barreira, e a tecnologia é uma delas, pois vai ajudar no seu desenvolvimento.

## REFERÊNCIAS

ASQUINO, Andreia Bugui et al. **Educação infantil: as práticas pedagógicas lúdicas de alfabetização e letramento**. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Educação) - Universidade Nove de Julho, São Paulo. 2019.

BARROS, Cintia Lima Silva, **A Importância da Tecnologia no Processo de Alfabetização e Letramento**, p 1-15, Esp. Mídias na educação. Juiz de Fora. 2019.

BRASIL. **Ministério da Educação**. Secretaria da educação Básica. Base nacional comum curricular. Brasília, DF, 2016. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em 17 nov. 2022.

COUTO, Amanda Lemos Muniz. **Tecnologia na Educação Infantil: Contribuições das tecnologias digitais no processo de construção da documentação pedagógica**. p. 1-91, Dissertação de mestrado, Educação (Área de especialidade em Educação e Tecnologias Digitais), Universidade de Lisboa, Instituto de Educação, 2018.

DIOGINIS, Maria Lucineide et al. As novas tecnologias no processo de ensino aprendizagem. **Encontro Nacional de Ensino, Pesquisa e Extensão, Presidente Prudente**, v. 19, 2015.

HANSEN, Taís Regina. **Softwares educativos e o ensino de astronomia na educação básica: possibilidades e limitações**. Monografia. Universidade Federal da Fronteira Sul, 2019.

LIMA. Hannah Moreira Ferraz de. **A relação do uso da Tecnologia na Educação Infantil – Uma construção de conhecimento**. Trabalho de Conclusão do Curso de Pós-Graduação à distância em Mídias na Educação pela Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF. 2018.

PORTAL RCAAP. **Repositórios Científicos de Acesso Aberto de Portugal**. Disponível em: <https://sistema.bibliotecas-bdigital.fgv.br/bases/repositorio-cientifico-de-acesso-aberto-de-portugal-rcaap>. Acesso em: 18 set. 2022.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SANTOS, Verônica Gomes, A sala de aula como um ambiente equipado tecnologicamente: reflexões sobre formação docente, ensino e aprendizagem nas



séries iniciais da educação básica, **Rev. bras. Estud. pedagog.**, Brasília, v. 99, n. 252, p. 331-349, maio/ago. 2018

SILVA, Diego Valgoi. Educação e novas tecnologias: um (re) pensar. **Caderno Intersaberes**, v. 10, n. 26, p. 181-194, 2021.

SILVA, G. N.; XAVIER, Karen Alves; DANTAS FILHO, Francisco Ferreira. Educação em Química: A TIC vídeo como recurso didático no processo de ensino e aprendizagem de polímeros. **Revista Tecnologias na Educação**, v. 7, n. 13, p. 1-11, 2015.

TFOUNI, Leda Verdiani. **Letramento e Alfabetização**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2000. (Questões da Nossa Terra, 43).