

TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: LIMITES, POSSIBILIDADES E IMPACTOS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL



TECHNOLOGY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: LIMITS, POSSIBILITIES, AND IMPACTS ON CHILD DEVELOPMENT

ARIANA RAFAELA DA SILVA TIEZZI ROCHA

Formações: Curso de Pedagogia concluído em 01/2016 pela Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas – FMU. Curso de Pós-Graduação “Lato Sensu” em especialização Alfabetização e Letramento concluído em 05/2021 pelo Centro Universitário de Jales.

RESUMO

O uso de tecnologias digitais tem se tornado cada vez mais presente na vida cotidiana das crianças, impactando diretamente suas formas de brincar, interagir, comunicar e aprender. Na Educação Infantil, essa presença crescente suscita debates sobre os limites, possibilidades e impactos no desenvolvimento integral infantil. Este trabalho analisa criticamente a inserção da tecnologia nas práticas pedagógicas voltadas às crianças pequenas, com base em aportes teóricos de autores como Vygotsky, Papert e Lévy, além de diretrizes como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e orientações da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP). A pesquisa, de caráter qualitativo e bibliográfico, evidencia que as tecnologias digitais, quando utilizadas com intencionalidade pedagógica e mediação adequada, podem ampliar experiências de aprendizagem, estimular a criatividade e favorecer a inclusão. No entanto, também impõem desafios significativos, especialmente relacionados ao uso excessivo de telas, à diminuição das interações presenciais e ao empobrecimento das experiências sensoriais e motoras, essenciais nessa etapa do desenvolvimento. O papel do educador é central nesse processo, atuando como mediador crítico e responsável na seleção, planejamento e acompanhamento das práticas que envolvem o uso da tecnologia com crianças. Dessa forma, destaca-se a importância de um uso equilibrado, ético e consciente dos recursos digitais na Educação Infantil, assegurando que os direitos da criança à brincadeira, à convivência e à expressão sejam respeitados e garantidos.

Palavras-chave: Educação Infantil; Tecnologia; Desenvolvimento Infantil; Mediação Pedagógica; Infância Digital.

ABSTRACT

The use of digital technologies has become increasingly present in children's daily lives, directly impacting their ways of playing, interacting, communicating, and learning. In Early Childhood Education, this growing presence sparks debates about the limits, possibilities, and impacts on children's comprehensive development. This paper critically analyzes the inclusion of technology in pedagogical practices aimed at young children, based on theoretical contributions from authors such as Vygotsky, Papert, and Lévy, as well as guidelines such as the National Common Curricular Base (BNCC) and guidelines from the Brazilian Society of Pediatrics (SBP). This qualitative and bibliographical research shows that digital technologies, when used with pedagogical intention and appropriate mediation, can enhance learning experiences, stimulate creativity, and foster inclusion. However, they also pose significant challenges, especially related to excessive screen time, reduced in-person interactions, and the impoverishment of sensory and motor experiences, essential at this stage of development. The educator's role is central to this process, acting as a critical and responsible mediator in the selection, planning, and monitoring of practices involving the use of technology with children. Therefore, the importance of a balanced, ethical, and conscious use of digital resources in Early Childhood Education is highlighted, ensuring that children's rights to play, coexistence, and expression are respected and guaranteed.

Keywords: Early Childhood Education; Technology; Child Development; Pedagogical Mediation; Digital Childhood.

INTRODUÇÃO

A infância contemporânea está imersa em um ambiente marcado pela presença constante da tecnologia. Tablets, celulares, computadores e televisores fazem parte do cotidiano das crianças desde os primeiros anos de vida. O acesso precoce e frequente a dispositivos digitais transformou profundamente as formas de brincar, interagir, aprender e comunicar-se. Essa realidade tem provocado reflexões importantes no campo educacional, especialmente na Educação Infantil, etapa crucial para o desenvolvimento integral da criança.

Nas últimas décadas, o avanço das tecnologias de informação e comunicação (TICs) tem gerado profundas mudanças sociais, culturais e pedagógicas. A presença dos recursos digitais nas escolas é muitas vezes vista como sinal de modernização e inovação, o que impulsiona sua adoção também nas etapas iniciais da Educação Básica. Entretanto, a introdução da tecnologia na Educação Infantil exige cautela, planejamento e reflexão crítica, uma vez que se trata de um público em fase de construção de habilidades essenciais que envolvem o corpo, a linguagem, a imaginação, a socialização e a afetividade.

É nesse contexto que surgem questionamentos fundamentais: Qual o papel da tecnologia na infância? De que forma os recursos digitais contribuem — ou interferem — no processo de desenvolvimento infantil? Até que ponto seu uso pode ser considerado benéfico, e quando se torna prejudicial? Qual deve ser o papel do educador diante dessa nova configuração da infância mediada por telas?

Este trabalho propõe-se a analisar criticamente os limites e possibilidades do uso da tecnologia na Educação Infantil, considerando os impactos no desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor das crianças. Parte-se do entendimento de que a criança é um sujeito ativo e competente, que

aprende a partir da interação com o mundo físico, social e simbólico. Sendo assim, o uso da tecnologia não pode ser dissociado das práticas pedagógicas intencionais, tampouco pode substituir experiências fundamentais como o brincar, o movimento e o contato com a natureza.

A abordagem adotada neste estudo reconhece o papel do educador como mediador fundamental no processo de apropriação da tecnologia pelas crianças. Cabe ao professor garantir que os recursos digitais sejam utilizados de forma equilibrada, com intencionalidade pedagógica e respeito ao ritmo e às necessidades de cada criança. Também se defende o direito da criança a uma infância rica em experiências sensoriais, simbólicas e interativas, em consonância com os princípios estabelecidos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e pelos direitos de aprendizagem e desenvolvimento.

A fundamentação teórica deste trabalho apoia-se em autores como Vygotsky (1994), que destaca o papel da interação social no desenvolvimento, Papert (1994), que valoriza o uso criativo e construtivo da tecnologia, e Lévy (1999), que analisa as transformações provocadas pela cibercultura. Além disso, consideram-se orientações de instituições como a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), que alertam sobre os efeitos do uso excessivo de telas na infância. Com base nessa discussão, busca-se contribuir para a construção de uma prática pedagógica consciente, crítica e coerente com os desafios e possibilidades da infância na era digital.

POSSIBILIDADES DO USO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O uso de tecnologias digitais na Educação Infantil, quando orientado por práticas pedagógicas intencionais e sensíveis às necessidades do desenvolvimento infantil, pode ampliar significativamente as possibilidades de aprendizagem. A tecnologia, nesse contexto, não deve ser entendida como mero recurso técnico ou substitutivo de experiências concretas, mas como um meio de enriquecer as vivências educativas, tornando-as mais significativas, interativas e conectadas com a realidade contemporânea das crianças. As tecnologias digitais oferecem recursos variados, como jogos educativos, aplicativos interativos, ambientes virtuais de aprendizagem e dispositivos com acessibilidade, que podem contribuir para o desenvolvimento da linguagem, da criatividade, da coordenação motora e da resolução de problemas. Quando bem integradas à proposta pedagógica, promovem a curiosidade, o pensamento crítico e a construção ativa do conhecimento. Nesse sentido, Papert (1994), ao propor o construcionismo, argumenta que as crianças aprendem melhor quando estão engajadas em projetos que fazem sentido para elas, utilizando ferramentas que lhes permitam experimentar, errar e reconstruir. Em suas palavras:

“As crianças não aprendem explorando informações previamente organizadas por outras pessoas, mas criando, modificando e reconstruindo conhecimentos que emergem de suas próprias ações e experiências com o mundo. O computador, como ferramenta cognitiva, pode potencializar essas ações ao permitir que a criança programe, simule e visualize ideias em movimento” (PAPERT, 1994, p. 35).

Assim, a tecnologia é vista como uma aliada do aprender ativo, onde o educador assume o papel de mediador, incentivando a exploração e a experimentação. No mesmo caminho, Pierre Lévy (1999) aponta que a cultura digital, ao ampliar o acesso ao conhecimento e favorecer interações horizontais, pode fomentar aprendizagens colaborativas e significativas. Ele defende que:

“O ciberespaço constitui um novo ambiente de comunicação, de inteligência coletiva, no qual o saber circula de forma descentralizada e interativa. A criança, inserida nesse meio, torna-se coautora do seu processo de aprendizagem, rompendo com a lógica transmissiva do ensino tradicional” (LÉVY, 1999, p. 17).

Em contextos educativos bem planejados, o uso da tecnologia pode, portanto, integrar-se a propostas pedagógicas baseadas na escuta ativa da criança, no respeito ao seu tempo de aprendizagem e na valorização do brincar como linguagem essencial da infância. É fundamental compreender que a presença da tecnologia na Educação Infantil não deve ser meramente instrumental ou desconectada da intencionalidade pedagógica, mas precisa ser mediada por práticas que reconheçam a criança como sujeito de direitos, ativa e competente em seus processos de investigação e expressão. Aplicativos que simulam sons da natureza, que narram histórias com múltiplas possibilidades de interação, que permitem o desenho e a criação de imagens em movimento, bem como jogos que incentivam o raciocínio lógico e a resolução de problemas, têm potencial para ampliar o repertório cultural das crianças e promover experiências lúdicas e interativas. No entanto, é imprescindível que tais recursos estejam articulados às experiências concretas, corporais e sociais das crianças, evitando que o digital substitua o contato direto com o mundo físico e com os pares, elementos indispensáveis para o desenvolvimento global na primeira infância.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento norteador da Educação Básica brasileira, reforça a importância de práticas pedagógicas que promovam os direitos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Entre eles estão o direito à convivência, à exploração, à expressão, à escuta e à participação (BRASIL, 2017). O uso de tecnologias digitais deve, portanto, estar alinhado a esses direitos, funcionando como ferramenta que fortalece — e não enfraquece — essas dimensões. Um ambiente pedagógico que favorece a escuta ativa se utiliza da tecnologia para registrar falas, criar histórias coletivas, documentar aprendizagens e tornar visível o pensamento infantil. A exploração é estimulada por meio de aplicativos que incentivam a investigação de sons, formas, cores e movimentos. A expressão se amplia com o uso de linguagens multimodais, como o desenho digital, a criação de vídeos e a edição de imagens, dando voz às múltiplas formas de comunicação da criança.

De acordo com Barbosa e Horn (2008), “a infância não é uma preparação para a vida, mas vida em si, plena de sentido e digna de ser vivida com intensidade”. Assim, as tecnologias devem estar a serviço dessa vivência plena e significativa, e não como forma de antecipação de competências escolares ou de contenção do movimento e da criatividade. A valorização do brincar, neste contexto, é central. Segundo Kishimoto (2011), o brincar é a atividade que organiza o

pensamento e as emoções da criança, sendo, portanto, insubstituível por qualquer tecnologia. Contudo, quando incorporada ao brincar simbólico e às narrativas infantis, a tecnologia pode potencializar essas experiências, desde que mediada por adultos atentos ao sentido que ela assume no cotidiano das crianças.

Dessa forma, é necessário que os educadores conheçam bem os recursos digitais que utilizam, dominem seus objetivos pedagógicos e estejam comprometidos com uma prática que respeite a singularidade do tempo infantil. Isso exige formação continuada, planejamento intencional e sensibilidade para perceber quando a tecnologia contribui e quando ela dispersa ou fragmenta a atenção. A BNCC orienta que o uso de tecnologias deve ser sempre um meio para que a criança amplie suas formas de expressão e de relação com o mundo, e não um fim em si mesmo. Além disso, uma das grandes contribuições da tecnologia na Educação Infantil é seu potencial inclusivo. Tecnologias assistivas como softwares de comunicação alternativa, jogos com comandos adaptados, sintetizadores de voz e aplicativos com acessibilidade podem ser fundamentais para garantir a participação de crianças com deficiência ou necessidades específicas. De acordo com a Declaração de Salamanca (1994), “toda criança tem direito fundamental à educação e deve ser dada a oportunidade de alcançar e manter um nível aceitável de aprendizagem”. Nesse sentido, as tecnologias digitais ampliam as possibilidades de acesso ao currículo, promovendo equidade e participação.

Segundo Moran (2007), a tecnologia também possibilita uma abordagem mais interdisciplinar na prática pedagógica, pois integra linguagens como som, imagem, movimento e texto, favorecendo projetos que envolvem múltiplas áreas do conhecimento. O autor destaca que:

“A linguagem digital integra o ver, o ouvir, o fazer e o sentir. Ao incorporar diferentes linguagens, os ambientes digitais possibilitam uma aprendizagem mais completa e rica, que respeita os estilos e ritmos dos alunos e favorece a interdisciplinaridade” (MORAN, 2007, p. 41).

Esses ambientes, quando utilizados com mediação ativa dos professores, podem enriquecer projetos pedagógicos diversos, como criação de histórias digitais, registro de experimentos, produção de vídeos com as crianças, entre outros. A utilização de recursos como tablets e lousas digitais pode servir para ampliar a autoria infantil, valorizando suas narrativas, suas hipóteses e seus modos próprios de aprender.

Outro aspecto importante está relacionado à promoção da alfabetização digital desde os primeiros anos de escolarização, não com foco na instrumentalização técnica precoce, mas na familiarização da criança com os modos de ler e produzir significados em múltiplas linguagens. Para Kenski (2012), “a competência digital não se limita ao uso de equipamentos, mas à capacidade de interpretar, interagir e transformar as informações que circulam no mundo digital, de forma crítica e ética” (KENSKI, 2012, p. 59). Dessa forma, o contato com a tecnologia pode favorecer o desenvolvimento da linguagem multimodal, fortalecendo o pensamento simbólico e a capacidade comunicativa das crianças.

Contudo, é necessário ressaltar que a integração da tecnologia na Educação Infantil exige planejamento, acompanhamento e avaliação contínua. O papel do educador é essencial para garantir que os recursos tecnológicos estejam a serviço da aprendizagem e do desenvolvimento integral, e não como forma de entretenimento passivo ou substituição das experiências concretas. De acordo com a BNCC (2017), "as tecnologias da informação e comunicação devem ser utilizadas como ferramentas pedagógicas que favoreçam a ampliação das experiências infantis, sem comprometer o tempo destinado ao brincar, à exploração e à interação".

Portanto, ao reconhecer as possibilidades que a tecnologia oferece na Educação Infantil, é preciso também reafirmar o compromisso com uma infância que seja vivida em sua plenitude, com experiências diversificadas, afetivas, sensoriais e coletivas. O equilíbrio entre o uso de recursos digitais e as demais dimensões da prática pedagógica é o que assegura o desenvolvimento saudável e integral da criança.

LIMITES E RISCOS DO USO PRECOCE E EXCESSIVO

Se, por um lado, a tecnologia apresenta possibilidades significativas para enriquecer as práticas pedagógicas, por outro, seu uso indiscriminado e precoce na Educação Infantil levanta sérias preocupações. Estudos no campo da neurociência e do desenvolvimento infantil têm evidenciado que a exposição excessiva às telas pode trazer consequências negativas para crianças pequenas, comprometendo aspectos fundamentais de seu crescimento.

A Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) é categórica ao recomendar que "crianças menores de dois anos não sejam expostas a telas eletrônicas (televisão, tablets, celulares, computadores), mesmo que de forma passiva, como assistindo a vídeos ou programas" (SBP, 2016, p. 8). Para crianças de dois a cinco anos, a recomendação é de, no máximo, uma hora por dia, sempre com supervisão ativa de um adulto que possa dialogar, contextualizar e propor interações significativas com o conteúdo apresentado. Tais diretrizes são fundamentadas em achados que relacionam o uso excessivo de tecnologia a atrasos na linguagem, dificuldades de atenção, aumento do sedentarismo e menor qualidade nas interações sociais.

De acordo com Christakis et al. (2004), "o desenvolvimento cerebral nos primeiros anos de vida é extremamente sensível a estímulos ambientais. A superestimulação precoce, causada pela rápida sequência de imagens em programas infantis, pode afetar negativamente a capacidade de atenção sustentada e o controle inibitório nas crianças" (p. 221). Isso indica que, ao invés de favorecer o desenvolvimento cognitivo, o uso inadequado de recursos tecnológicos pode comprometer funções executivas essenciais para a aprendizagem.

Além das questões cognitivas, o uso excessivo de telas pode prejudicar o desenvolvimento motor das crianças. Segundo Lima et al. (2019), "as habilidades motoras são construídas por meio da manipulação de objetos reais, do movimento corporal amplo e das interações físicas com o ambiente. O uso prolongado de dispositivos eletrônicos limita essas experiências e pode resultar em

atraso no desenvolvimento motor fino e grosso" (p. 87). Assim, é imprescindível que os momentos de interação com a tecnologia não substituam atividades concretas e explorações sensoriais, fundamentais para o crescimento integral das crianças.

Outro aspecto a ser considerado é o impacto da tecnologia sobre a interação social. Como destaca Winnicott (1983), "é no brincar e somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e usar a personalidade integral, e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu" (p. 79). O brincar livre, as relações com os pares e a convivência em grupo são elementos estruturantes da subjetividade e do desenvolvimento emocional. Quando substituídas por interações mediadas exclusivamente por dispositivos eletrônicos, essas experiências tornam-se empobrecidas, restringindo a capacidade de expressão, empatia e comunicação.

Além disso, à medida que a tecnologia se torna parte do cotidiano das crianças, cresce a responsabilidade dos educadores e das famílias em mediar seu uso de forma consciente. Como afirma Postman (1999), "a introdução de novas tecnologias na infância não deve ser aceita passivamente, mas debatida, avaliada e contextualizada em relação aos valores que desejamos transmitir e preservar" (p. 23). Isso exige uma formação crítica dos profissionais da educação, capazes de identificar quando o uso de tecnologias é pedagógico e quando representa um risco ao desenvolvimento.

Portanto, o desafio atual não está em proibir ou rejeitar a presença da tecnologia na Educação Infantil, mas em garantir que ela seja usada com critério, responsabilidade e intencionalidade educativa. Isso implica reconhecer que a infância é um tempo singular, que demanda experiências sensoriais, afetivas, sociais e motoras, e que nenhuma tecnologia deve suprimir o direito da criança de brincar, explorar, se mover e conviver.

A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA COMO FATOR DECISIVO

A presença crescente da tecnologia no cotidiano das crianças exige, cada vez mais, uma atuação consciente e intencional dos educadores. O papel do professor na Educação Infantil vai além de transmitir conteúdos: ele é mediador das interações e das experiências de aprendizagem, e, nesse contexto, sua função torna-se ainda mais crucial diante das novas mídias e recursos digitais.

A tecnologia, por si só, não garante aprendizagem significativa. Seu valor educativo está diretamente relacionado à forma como é integrada ao planejamento pedagógico. Como afirma Kenski (2012), "a simples presença da tecnologia na escola não garante avanços na aprendizagem; é necessário que ela seja usada com intencionalidade, de forma crítica, criativa e contextualizada" (p. 56). Dessa forma, é imprescindível que o educador esteja preparado para utilizar as ferramentas digitais como meios de ampliar e qualificar as experiências das crianças, e não como fins em si mesmas.

A perspectiva histórico-cultural de Lev Vygotsky (1934) reforça essa necessidade de mediação qualificada. O autor defende que o desenvolvimento humano ocorre por meio da interação social

mediada pela linguagem e pela cultura. Nessa abordagem, os instrumentos — inclusive as tecnologias digitais — são ferramentas simbólicas que podem potencializar o desenvolvimento, desde que inseridas em um contexto de relações significativas. Segundo Vygotsky (1934), “é na interação com o outro que a criança internaliza os instrumentos culturais, construindo sua zona de desenvolvimento proximal” (p. 105). Assim, a tecnologia deve ser compreendida como mediadora, não substituta, das relações humanas e da ação pedagógica.

Nesse sentido, o educador tem o papel de selecionar criteriosamente os recursos tecnológicos que serão utilizados em sala de aula, considerando sempre o desenvolvimento integral da criança e os direitos de aprendizagem propostos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Dentre esses direitos, destacam-se o direito ao brincar, à convivência, à participação, à escuta e à exploração — todos compatíveis com o uso de tecnologias, desde que integradas de forma crítica e respeitosa ao universo infantil. Organizar tempos e espaços que possibilitem a ludicidade e a interação é uma das estratégias que podem ser adotadas pelos educadores. De acordo com Barbosa e Horn (2008), “o brincar é a atividade essencial da infância, e qualquer proposta pedagógica, mesmo que envolva o uso de tecnologias, deve estar ancorada nessa linguagem primordial” (p. 73). Assim, aplicativos que simulem sons, formas, histórias e jogos lógicos devem ser incorporados com o objetivo de enriquecer as experiências lúdicas, e não as substituir.

Outro ponto fundamental é promover a reflexão crítica sobre o uso das tecnologias, mesmo na Educação Infantil. As crianças, mesmo pequenas, são capazes de compreender limites, escolhas e consequências. Como salienta Moran (2015), “ensinar as crianças a usarem bem a tecnologia é mais importante do que restringi-la completamente. Trata-se de formar sujeitos conscientes, criativos e éticos no uso das mídias” (p. 42).

Dessa maneira, cabe ao educador assumir uma postura investigativa, sensível às necessidades das crianças e comprometida com uma prática pedagógica que valorize a escuta, o protagonismo e a diversidade de linguagens. A tecnologia pode e deve estar presente na Educação Infantil, mas sempre subordinada ao projeto pedagógico, ao vínculo afetivo e à intencionalidade educativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presença da tecnologia na vida cotidiana das crianças é um fenômeno incontestável e cada vez mais precoce. Na Educação Infantil, esse cenário impõe aos educadores e às instituições de ensino o desafio de refletir sobre os impactos, os limites e as possibilidades do uso das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem, sempre à luz do desenvolvimento integral da criança. Este trabalho buscou compreender, a partir de referenciais teóricos da educação, da neurociência e do desenvolvimento infantil, como a tecnologia pode ser integrada de forma consciente e pedagógica no cotidiano das crianças pequenas. Foram analisados tanto os benefícios quanto os riscos

associados ao uso das tecnologias, ressaltando a importância de uma mediação qualificada e intencional por parte dos educadores.

As possibilidades do uso da tecnologia na Educação Infantil são vastas. Aplicativos interativos, jogos digitais, vídeos educativos, recursos multimídia e tecnologias assistivas podem ampliar o repertório cultural, estimular a linguagem, promover a inclusão e favorecer aprendizagens significativas quando utilizados de maneira planejada. Como enfatizado por Papert (1994), a tecnologia pode ser uma poderosa aliada da construção ativa do conhecimento, desde que inserida em contextos de exploração, experimentação e ludicidade. Igualmente, Pierre Lévy (1999) destaca o potencial da cultura digital para fomentar a inteligência coletiva e as aprendizagens colaborativas.

Por outro lado, também foi abordado neste trabalho o uso indiscriminado, precoce e excessivo da tecnologia, que pode trazer prejuízos ao desenvolvimento infantil. Estudos da neurociência alertam para os impactos negativos no desenvolvimento motor, na atenção, na linguagem e nas habilidades socioemocionais quando as crianças são expostas de forma inadequada às telas. A Sociedade Brasileira de Pediatria (2020) reforça essas preocupações ao estabelecer recomendações claras quanto à limitação do tempo de exposição e à importância da mediação adulta.

Além disso, é preciso reconhecer que a infância é uma fase da vida marcada por necessidades específicas, como o brincar livre, o contato com a natureza, a socialização entre pares e a experimentação corporal. Nenhuma tecnologia pode substituir essas experiências fundamentais para o desenvolvimento saudável. Portanto, a mediação do educador torna-se ainda mais crucial nesse processo.

A formação docente contínua, a escuta sensível das crianças e o planejamento pedagógico intencional são elementos-chave para que a tecnologia seja usada com equilíbrio e responsabilidade. O educador, ao selecionar os recursos e organizar os tempos e espaços, deve garantir que o uso das tecnologias esteja alinhado aos direitos de aprendizagem previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como a participação, a escuta, o brincar e a convivência. Como apontado por Vygotsky (1934), é na interação com o outro, mediada pela linguagem e pelos instrumentos culturais, que a criança desenvolve suas capacidades superiores.

Assim, o uso da tecnologia na Educação Infantil não deve ser nem demonizado nem exaltado de forma irrefletida. É preciso reconhecer que a tecnologia faz parte da cultura contemporânea e pode enriquecer o trabalho pedagógico, desde que seu uso esteja fundamentado em práticas pedagógicas que respeitem a infância como tempo de descoberta, imaginação e relações significativas.

Ao final deste estudo, compreende-se que o maior desafio não é a presença da tecnologia em si, mas sim o modo como ela é integrada ao cotidiano educativo. Cabe ao educador atuar como mediador crítico, garantindo que o uso das tecnologias contribua efetivamente para o desenvolvimento global das crianças, respeitando suas singularidades, ritmos e potencialidades. O equilíbrio entre o mundo digital e o mundo sensorial, afetivo e simbólico é a chave para uma Educação Infantil que acolhe a infância em sua totalidade.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Maria Carmem Silveira; HORN, Maria da Graça Souza. **Organização do trabalho pedagógico na Educação Infantil: diálogos com os fundamentos**. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 24 maio 2025.
- CHRISTAKIS, Dimitri et al. **Early television exposure and subsequent attentional problems in children**. *Pediatrics*, v. 113, n. 4, p. 708–713, 2004.
- DECLARAÇÃO DE SALAMANCA. **Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais**. UNESCO/MEC, 1994. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000098427>. Acesso em: 24 maio 2025.
- KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 7. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.
- KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 6. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LIMA, R. A.; COELHO, E. S.; CAVALCANTI, E. R. **Uso de telas e desenvolvimento motor na infância**. *Revista Brasileira de Crescimento e Desenvolvimento Humano*, São Paulo, v. 29, n. 1, p. 83–91, 2019.
- MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas, SP: Papirus, 2007.
- PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1994.
- POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.
- SBP – SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Manual de orientação: #menoresdetela – uso saudável de telas, mídias e tecnologias**. Rio de Janeiro, 2016.
- VIGOTSKI, Lev Semionovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- WINNICOTT, Donald W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1983.