Ano VII
n. 67 Out. 2026
ISSN 2675-2573

Revista

a PRIMEIRA EVOLUÇÃO

Brasil - Angola



Rosa Cardoso

Uma Vida Pela Educação

LANÇAMENTOS

UMA por TODAS!

UNIÃO DE MULHERES AUTÔNOMAS
UMA

Filiada à:
ABEC BRASIL
Associação Brasileira de Editores Científicos
ISSN INTERNATIONAL STANDARD SERIAL NUMBER BRAZIL
Crossref
sumários.org
Platform & workflow by OJS / PKP

www.primeiraevolucao.com.br

Revista a PRIMEIRA EVOLUÇÃO
Brasil - Angola

Ano VII - nº 67
Outubro de 2026
ISSN 2675-2573

Uma publicação bimestral da Editora Livro Alternativo

Coordenaram esta edição: Manuel Francisco Neto / Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco / Vilma Maria da Silva

https://primeiraevolucao.com.br https://doi.org/10.52078/g2yjnv63

Editor Responsável: Antônio Raimundo Pereira Medrado
Editor correspondente (ANGOLA): Manuel Francisco Neto

Coordenação editorial:
Ana Paula de Lima
Andreia Fernandes de Souza
Isac dos Santos Pereira
José Wilton dos Santos
Patrícia Martins da Silva Rede
Vilma Maria da Silva

Coordenação editorial (Angola):
Manuel Francisco Neto
Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco

Com. de Avaliação e Leitura:
Prof. Dr. Adeílson Batista Lins
Prof. Dr. Alexandre Passos Bitencourt
Profa. Esp. Ana Paula de Lima
Profa. Dra. Andreia Fernandes de Souza
Profa. Bianca de Assis Pirahy
Profa. Dra. Denise Mak
Prof. Me. Edson da Conceição Graça (Angola)
Prof. Me. Isac dos Santos Pereira
Prof. Dr. Manuel Francisco Neto (Angola)
Profa. Ma. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco (Angola)
Profa. Esp. Mirella Clerici Loayza
Prof. Me. Tavares dos Santos Muhongo (Angola)
Profa. Dra. Thaís Thomaz Bovo
Prof. Me. Wilder Dala Quinjango (Angola)

Bibliotecária:
Patrícia Martins da Silva Rede

Jornalista:
Luciana Cardoso de Souza

Colunistas:
Prof. Dr. Adeílson Batista Lins
Profa. Bianca de Assis Pirahy
Prof. Dr. Isac Chateauneuf
Jornalista João Domingos Terin (William Terin)
Profa. Ma. Cleia Teixeira da Silva
Prof. Me. José Wilton dos Santos
Profa. Esp. Mirella Clerici Loayza

Web-edição:
T.I Lee Anthony Medrado

Assessoria Jurídica
Júlio César dos Santos
OAB/SP 344263

Contatos
Tel. 55(11) 99543-5703
Whatsapp: 55(11) 99543-5703
primeiraevolucao@gmail.com (S. Paulo)
netomanuelfrancisco@gmail.com (Luanda)
https://primeiraevolucao.com.br

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – ano 7, n. 67 (out. 2026). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2026.
208 p. : il. color

Bibliografia
Publicação contínua desde 2020.
Bimestral
e-ISSN 2675-2573
Disponível apenas online.
Modo de acesso: https://primeiraevolucao.com.br
DOI: https://doi.org/10.52078/8mwejh64

1. Educação – Periódicos. 2. Pedagogia – Periódicos. I. Medrado, Antonio Raimundo Pereira, editor. II. Título.

CDD 22. ed. 370.5

Patrícia Martins da Silva Rede – Bibliotecária – CRB-8/5877

Em parceria com:

São Paulo | 2026

Publicada no Brasil por:
Livro Alternativo
www.livroalterntaivo.com.br
CNPJ: 28.657. 494/0001-09

Revista EVOLUÇÃO
ISSN: 2675-2573

SUMÁRIO

Ano VII - Nº 67 - Out. 2026

05 EDITORIAL
Antonio R P Medrado

08 Ciência, Tecnologia & Sociedade
Adeilson Batista Lins

09 Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes
Isac Chateauneuf

11 ROSA CARDOSO: Uma vida pela educação
Luciana Cardoso de Souza



ARTIGOS

1. REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DA PRÓ-SOCIABILIDADE: UMA ESSÊNCIA INTEGRADORA DA PERSONALIDADE DO ALUNO DA ESCOLA COMANDANTE BULA, NA PROVÍNCIA DO HUAMBO
Alberto Praia Tchinhama 17

2. POLÍTICAS PÚBLICAS PARA AS MICRO, PEQUENAS E MÉDIAS EMPRESAS (MPME) EM ANGOLA: DESAFIOS, INSTRUMENTOS, IMPLEMENTAÇÃO E PERSPECTIVAS PARA O DESENVOLVIMENTO EMPRESARIAL
António Evaristo 22

3. AS INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR EM ANGOLA: DILEMAS E DESAFIOS EM TEMPOS FRATURADOS
Faustino Moma Tchipesse /Miguel Divovo 29

4. AS PROPRIEDADES FUNDAMENTAIS DAS EQUAÇÕES EXPONENCIAIS E SUA APLICAÇÃO NA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS NO CURSO DE CIÊNCIAS FÍSICAS E BIOLÓGICAS.
Félix Osvaldo Ferreira Chingolo 37

5. A ORIENTAÇÃO PROFISSIONAL E A ESCOLHA DA PROFISSÃO NO CONTEXTO ANGOLANO
Fernando Massi Argentino 44

6. A PARTICIPAÇÃO DO MOTO-TAXISTA NA SUSTENTABILIDADE ECONÔMICA DAS FAMÍLIAS EM ANGOLA: UM ESTUDO DE CASO NO MUNICÍPIO DE CAZENGO, PROVÍNCIA DO CUANZA-NORTE
Fernando Pascoal da Silva/Elisa João Esteves Cazola/Ondina Francisco Futa 49

7. MATEMÁTICA COMO CONSTRUÇÃO COGNITIVA: CONTRIBUIÇÕES DA EPISTEMOLOGIA GENÉTICA
Glaucimer Silva Batista de Almeida 55

8. A ESCOLA TAMBÉM ENSINA PELO ESPAÇO: AMBIENTE FÍSICO, CONFORTO E CONDIÇÕES DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO BÁSICA
Joana Cristina de Barros 59

9. A COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA NO ENFRENTAMENTO AO BULLYING: PREVENÇÃO, INTERVENÇÃO E CONSTRUÇÃO DA CONVIVÊNCIA ÉTICA
Joice Pereira Marques 66

10. O IMPACTO DAS NOVAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM ANGOLA
José António Afonso Joaquim 71

11. IMPLEMENTAÇÃO DE LINK DE FIBRA ÓPTICA ENTRE OS POLOS DO INSTITUTO SUPERIOR POLITÉCNICO DEOLINDA RODRIGUES: UM ESTUDO DE VIABILIDADE
José Miguel Kissanga Vunge 79

12. ALGUNS ESTUDOS SOBRE AS EXPETATIVAS COMPORTAMENTAIS DOS ESTUDANTES DIANTE DA APRENDIZAGEM EM ALGUNS PAÍSES EUROPEUS, AMERICANOS E AFRICANOS
Manuel Francisco Neto/Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco 85

13. ENTRE O TEMPO DE ENSINAR E O TEMPO DE APRENDER: OS DESAFIOS DA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR NA EDUCAÇÃO BÁSICA
Maria Angela Ferreira Oliveira 90

14. EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA: POLÍTICAS E PRÁTICAS NA REDE MUNICIPAL PAULISTANA
Maria Madalena Sampaio Silva 96

15. EDUCAÇÃO, MEMÓRIA E TERRITÓRIO: A VALORIZAÇÃO DAS EXPERIÊNCIAS LOCAIS NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO ESCOLAR
Marissol Caetano Ferreira de Fonte 101

16. A AÇÃO SUPERVISORA NO FORTALECIMENTO DA EDUCAÇÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS: DESAFIOS E POSSIBILIDADES NAS UNIDADES ESCOLARES DO MUNICÍPIO DE SÃO VICENTE (SP)
Marli Aparecida Rosa 107

17. FORMAÇÃO DE RECURSOS HUMANOS NA ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA: ESTUDO NO PANGUILA
Milton Gil Zaia Jacinto 113

18. A ESCOLA QUE ESCUTA: PARTICIPAÇÃO ESTUDANTIL E CONSTRUÇÃO DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DEMOCRÁTICAS
Natalia Gordiano 119

19. TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ENTRE O LÚDICO, O DIDÁTICO E O ÉTICO
NAYANE BRITO VERAS GODINHO HERMISDORF 124

20. VULNERABILIDADE DIFERENCIADA À SECA NO SUL DE ANGOLA: ANÁLISE QUANTITATIVA E MAPEAMENTO POR SENSORIAMENTO REMOTO
Ngombo Rodrigues Lucau/Heidi Morais Quimuanga/ Casimiro Manuel Agostinho 130

21. ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA FACILITAR O APRENDIZADO ONLINE AOS ESTUDANTES DO ENSINO SUPERIOR ANGOLANO COM FOCO NO FOVO (FORMATO ONLINE DE VIDEOAULAS)
Pedro Isaac/Mateus Queiroz Tchamolehã 138

22. VACINAÇÃO PSICOLÓGICA NA ÁREA EDUCACIONAL: ALFABETIZAÇÃO EMOCIONAL E PREVENÇÃO NO CONTEXTO ESCOLAR
Rafaela Gois Zirpolo 143

23. LEITURA NA PRIMEIRA INFÂNCIA: MEDIAÇÃO, LITERATURA E FORMAÇÃO DO LEITOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL
Roseli Brito Tenório Ramos 149

24. A ESCOLA PARA ALÉM DOS RESULTADOS: A FORMAÇÃO HUMANA EM TEMPOS DE PRODUTIVIDADE EDUCACIONAL
Rosemeire de Araujo Fonseca 155

25. A REFORMA EDUCATIVA E OS DESAFIOS DA PROFISSIONALIZAÇÃO DOCENTE EM ANGOLA
Sabino Lázaro Argentino 160

26. ERROS SILENCIOSOS NO ENSINO REGULAR EM ANGOLA
Santos Kulua João 166

27. A OBRIGATORIEDADE À TRANSFORMAÇÃO DAS PRÁTICAS: A IMPLEMENTAÇÃO DA COMISSÃO DE ACOLHIMENTO ÀS VÍTIMAS DE RACISMO E XENOFOBIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL
Tatiana Miranda Lima 174

28. AUDITORIA NO PROCESSO DE CONTROLO INTERNO PARA PREVENÇÃO DE ERROS E FRAUDES NAS PEQUENAS E MÉDIAS EMPRESAS (PME)
Vasco Fragata Moniz 178

29. CONHECIMENTO E PRÁTICA NA TITULAÇÃO DA REACÇÃO WIDAL
Vernete Nginga Sebastião/Violeta Ana Jaime da Silva André 184

30. CONFLITOS FAMILIARES E EFEITOS COLATERAIS DO FENÔMENO ACUSATIVO DO FEITIÇO. SUAS CAUSAS, CONSEQUÊNCIAS E A SUA PREVENÇÃO. OBJETO DE ESTUDO NO MUNICÍPIO DO CHINJENJE-PROVÍNCIA DO HUAMBO.
Walter Albino António Sassoma 189

31. FURTOS ESCOLARES NO ENSINO PRIMÁRIO E SUA INFLUÊNCIA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DOS ALUNOS: CASO DA ESCOLA PRIMÁRIA Nº 5077, MUNICÍPIO DE CALUMBO, ZANGO IV
Wilder Dala Quinjango 195

32. AS VANTAGENS E DESVANTAGENS DA VENDA AMBULANTE DESORDENADA EM CACUACO DE 2021/2023
Zacarias Kameia 201

Revista a EVOLUÇÃO
ISSN 2675-2573
@primeiraevolucao
https://primeiraevolucao.com.br

TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ENTRE O LÚDICO, O DIDÁTICO E O ÉTICO

NAYANE BRITO VERAS GODINHO HERMISDORF[1]

RESUMO: A presença das tecnologias digitais na sociedade contemporânea suscita reflexões sobre suas possibilidades, seus limites e suas implicações para a Educação Infantil. Nesse contexto, este artigo tem como objetivo refletir sobre as relações entre tecnologia, ludicidade, aprendizagem e responsabilidade ética na primeira infância, considerando a importância da mediação docente, das interações sociais e do respeito aos direitos das crianças. Trata-se de um ensaio teórico, de abordagem qualitativa, fundamentado em pesquisa bibliográfica e documental, que articula estudos sobre ludicidade, desenvolvimento infantil e cultura digital com documentos normativos da educação brasileira. A discussão diferencia o uso das tecnologias em sentido amplo, a educação digital e midiática, a utilização de recursos tecnológicos pelos professores e a exposição direta das crianças às telas. Argumenta-se que as possibilidades educativas dos recursos digitais devem ser analisadas criticamente, sem pressupor benefícios automáticos para o desenvolvimento infantil. Consideram-se, ainda, os cuidados relacionados à saúde, à segurança e à proteção das crianças, bem como as orientações estabelecidas pela Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025. Conclui-se que a relação entre tecnologia e Educação Infantil deve estar subordinada às necessidades da infância, priorizando as brincadeiras, as interações, a exploração do ambiente e as experiências concretas, sem desconsiderar a relevância da formação para a participação crítica e responsável na cultura digital.

Palavras-chave: Tecnologia; Educação Infantil; Ludicidade; Educação digital e midiática; Responsabilidade ética.

INTRODUÇÃO

As transformações tecnológicas ocorridas nas últimas décadas modificaram as formas de comunicação, acesso à informação, produção de conhecimento e interação social. Os recursos digitais estão presentes em diferentes dimensões da vida cotidiana e influenciam também as experiências das crianças desde os primeiros anos de vida. Essa realidade suscita discussões sobre o papel da escola diante da cultura digital e sobre as possibilidades e os limites de sua relação com a Educação Infantil.

A presença das tecnologias no cotidiano das crianças, entretanto, não significa que sua utilização direta no ambiente escolar seja sempre necessária ou pedagogicamente adequada. A Educação Infantil possui características próprias e deve assegurar experiências que favoreçam o desenvolvimento integral das crianças, respeitando seus ritmos, suas necessidades e suas formas de compreender o mundo. Nesse processo, as interações e as brincadeiras constituem eixos fundamentais das práticas pedagógicas, conforme estabelecem as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil e a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2009, 2017).

Diante desse cenário, é importante distinguir as diferentes dimensões da tecnologia no contexto educacional. Seu sentido amplo compreende recursos, conhecimentos e procedimentos utilizados para realizar atividades e solucionar problemas. A educação digital e midiática, por sua vez, envolve a compreensão crítica das mídias, das informações e das práticas realizadas nos ambientes digitais. Já a utilização de telas e dispositivos pelas crianças corresponde a uma prática específica, que exige atenção às características da faixa etária, às condições de uso e às orientações normativas vigentes.

Também é necessário diferenciar o uso de recursos tecnológicos pelos professores, como no planejamento pedagógico e na seleção de materiais, da exposição direta das crianças a aplicativos, vídeos, jogos digitais e outros conteúdos audiovisuais. Essas práticas não são equivalentes e, portanto, não devem receber as mesmas recomendações.

A discussão torna-se ainda mais relevante diante da Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025, que institui diretrizes operacionais nacionais sobre o uso de dispositivos digitais nos espaços escolares e a integração curricular da educação digital e

1 Graduação em Licenciatura em Pedagogia pelo Centro Universitário Sant´Anna (2012); Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental - na EMEI Luiza Helena de Barros

midiática. Para a Educação Infantil, a resolução estabelece que o uso de telas e dispositivos digitais pelas crianças, para visualização ou interação, mesmo com finalidade pedagógica, não é recomendado como regra, devendo ocorrer em caráter absolutamente excepcional (Brasil, 2025).

Assim, este artigo tem como objetivo refletir sobre as relações entre tecnologia, ludicidade, aprendizagem e responsabilidade ética na Educação Infantil, discutindo as possibilidades da cultura digital, os limites da utilização de telas e a importância da mediação pedagógica. Busca-se compreender como a escola pode desenvolver uma postura crítica diante das transformações tecnológicas, sem perder de vista as especificidades da infância e a garantia dos direitos das crianças.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este artigo caracteriza-se como um ensaio teórico, de abordagem qualitativa, desenvolvido por meio de pesquisa bibliográfica e documental. A reflexão fundamenta-se em estudos relacionados à ludicidade, ao desenvolvimento infantil, à mediação pedagógica e à cultura digital, bem como em documentos normativos que orientam a organização das práticas educativas na Educação Infantil.

O conjunto de referências foi delimitado a partir de sua relação com o tema, de sua contribuição para a compreensão dos processos de aprendizagem e desenvolvimento infantil e de sua pertinência para a discussão sobre o uso das tecnologias na escola. Foram considerados estudos de Kishimoto (1994), Oliveira (1995), Girardello (2005) e Santos et al. (2021), além de documentos oficiais, especialmente as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, a Base Nacional Comum Curricular e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025.

Para contextualizar a discussão sobre saúde e tempo de tela, também foram consideradas as orientações da Organização Mundial da Saúde para crianças menores de cinco anos e uma publicação da National Geographic Brasil sobre a relação entre luz azul e sono (World Health Organization, 2019; Redação National Geographic Brasil, 2023).

A análise foi organizada em três eixos: as relações entre tecnologia e Educação Infantil; as possibilidades e os limites da articulação entre ludicidade, aprendizagem e recursos digitais; e as responsabilidades éticas relacionadas à saúde, à segurança e à proteção das crianças. A discussão foi construída por meio da interpretação e da articulação das fontes selecionadas, distinguindo as afirmações apresentadas pelos autores das reflexões desenvolvidas neste trabalho.

Por se tratar de um estudo teórico, não foram realizadas intervenções pedagógicas, observações sistemáticas de crianças ou coleta de dados em instituições escolares. Dessa forma, o artigo não pretende comprovar empiricamente os efeitos de aplicativos ou jogos digitais sobre o desenvolvimento infantil, mas contribuir para uma reflexão crítica sobre sua pertinência e suas condições de utilização no contexto educacional.

A TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM PANORAMA ATUAL

A presença das tecnologias digitais na sociedade contemporânea modifica as formas pelas quais as pessoas se comunicam, acessam informações e participam da vida social. As crianças também entram em contato com diferentes dispositivos e conteúdos digitais, o que torna necessário refletir sobre o papel da escola na formação de sujeitos capazes de compreender criticamente esse contexto.

Entretanto, reconhecer que as tecnologias fazem parte da sociedade não significa considerar indispensável sua utilização direta pelas crianças na Educação Infantil. A escola precisa analisar as necessidades concretas de cada faixa etária, as finalidades das propostas pedagógicas e as possíveis consequências de substituir experiências presenciais por atividades mediadas por dispositivos digitais.

Santos et al. (2021), ao investigarem a utilização das tecnologias digitais na Educação Infantil, discutem aspectos relacionados à mediação pedagógica, à formação docente e às condições necessárias para a incorporação desses recursos ao contexto educacional. Essa discussão contribui para compreender que a presença de equipamentos, por si só, não garante a qualidade das experiências educativas. É necessário que os profissionais tenham condições de avaliar os recursos disponíveis e compreender suas possibilidades e limitações.

No entanto, a reflexão sobre a formação tecnológica dos professores não deve ser confundida com a defesa do aumento do tempo de tela das crianças. O educador pode utilizar recursos digitais para estudar, elaborar materiais, planejar propostas e ampliar seu repertório pedagógico sem que isso implique, necessariamente, a utilização direta de dispositivos pelos estudantes.

A Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017) estabelece direitos de aprendizagem e desenvolvimento para a Educação Infantil, organizados a partir de interações e brincadeiras. Entre esses direitos estão conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. O documento também apresenta campos de experiências que orientam a organização curricular, incluindo “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”.

Esse campo de experiências favorece a curiosidade, a observação, a investigação e a exploração do mundo físico e sociocultural. Entretanto, não deve ser interpretado como uma determinação para que as crianças utilizem telas ou aplicativos. A investigação pode ocorrer por meio do contato com a

natureza, da exploração de objetos, de experiências sensoriais, de brincadeiras, de observações e de diferentes materiais concretos.

A perspectiva histórico-cultural discutida por Oliveira (1995), a partir das contribuições de Vygotsky, permite compreender a importância das relações sociais e da mediação nos processos de aprendizagem e desenvolvimento. O conhecimento não é construído de maneira isolada, mas nas relações que os sujeitos estabelecem com outras pessoas e com o ambiente cultural em que vivem.

A partir dessa perspectiva, é possível refletir sobre o lugar dos recursos tecnológicos nas experiências educativas. Eles podem integrar determinadas práticas, mas não substituem a qualidade das relações humanas nem dispensam a participação ativa do professor. A mediação pedagógica envolve organizar ambientes, propor desafios, escutar as crianças, observar suas iniciativas e favorecer situações em que possam compartilhar descobertas e construir significados.

Outro aspecto importante diz respeito à desigualdade de acesso às tecnologias e às condições de participação na cultura digital. A escola pública tem papel relevante na promoção da equidade e na formação crítica dos sujeitos. Contudo, essa responsabilidade não deve ser reduzida à disponibilização de equipamentos ou à ampliação do uso de telas. Também envolve garantir acesso à informação, desenvolver a capacidade de interpretar mensagens, discutir a circulação de conteúdos e favorecer atitudes responsáveis diante das mídias.

Portanto, a relação entre tecnologia e Educação Infantil precisa ser compreendida de maneira ampla. Mais do que introduzir dispositivos na rotina escolar, é necessário refletir sobre os objetivos da educação digital e midiática, sobre o papel dos adultos na organização das experiências e sobre as condições para que as crianças se desenvolvam de forma integral, protegida e participativa.

O LÚDICO E O DIDÁTICO: BRINCADEIRAS, APRENDIZAGEM E RECURSOS DIGITAIS

A ludicidade ocupa um lugar central na Educação Infantil, pois a brincadeira possibilita às crianças explorar o ambiente, imaginar situações, expressar sentimentos, elaborar hipóteses e estabelecer relações com outras pessoas. Por meio das experiências lúdicas, elas participam ativamente da construção de conhecimentos e atribuem significados às situações vivenciadas.

Kishimoto (1994) discute a importância do jogo nas práticas educativas e suas possibilidades de aproximação entre a criança e os conhecimentos culturais. Essa contribuição permite compreender a relevância de propostas que respeitem a participação infantil e valorizem a brincadeira como experiência significativa.

Entretanto, é necessário distinguir a brincadeira em sentido amplo dos jogos realizados em dispositivos digitais. Embora ambos possam envolver desafios, exploração e criação, suas características e condições de realização são diferentes. Por essa razão, os benefícios atribuídos à ludicidade não podem ser automaticamente transferidos para aplicativos e jogos digitais, como se todos esses recursos produzissem os mesmos efeitos sobre a aprendizagem e o desenvolvimento.

Alguns aplicativos destinados ao público infantil apresentam possibilidades de exploração de personagens, cenários, sons, imagens, palavras e situações imaginárias. Outros propõem atividades relacionadas à linguagem, à matemática ou à resolução de problemas. Esses exemplos demonstram a diversidade de recursos existentes, mas não constituem, por si só, evidência de sua eficácia pedagógica nem recomendação para utilização na Educação Infantil.

A pertinência de um recurso depende de suas características, da faixa etária a que se destina, da finalidade da proposta, das condições de acesso e da forma como é utilizado. Também é necessário considerar a presença de publicidade, mecanismos de coleta de dados, compras dentro de aplicativos, conteúdos inadequados e estímulos que possam dificultar a utilização segura do recurso.

Girardello (2005), ao discutir a produção cultural infantil diante das telas, contribui para a reflexão sobre as relações entre mídia, imaginação e cultura. As crianças não são apenas receptoras passivas de imagens e narrativas: elas podem reinterpretar histórias, incorporar elementos culturais às brincadeiras e produzir significados a partir das experiências que vivenciam.

Essa compreensão, entretanto, não permite concluir que a exposição a conteúdos digitais necessariamente amplia a criatividade ou a imaginação. A forma como as crianças se apropriam desses conteúdos depende de diferentes condições, incluindo suas experiências anteriores, as possibilidades de expressão, as relações estabelecidas com outras pessoas e as oportunidades de brincar livremente.

Na Educação Infantil, a imaginação pode ser estimulada por meio de livros, narrativas orais, músicas, desenhos, dramatizações, materiais não estruturados, brincadeiras simbólicas e experiências com a natureza. Essas propostas possibilitam que as crianças criem personagens, inventem situações, formulem perguntas e compartilhem suas ideias sem depender de dispositivos eletrônicos.

A partir dessas considerações, a relação entre ludicidade e tecnologia deve ser analisada de maneira crítica. Não se trata de negar a presença da cultura digital na sociedade, mas de reconhecer que o desenvolvimento infantil requer experiências

diversificadas, nas quais o corpo, os sentidos, o movimento, a linguagem, a imaginação e a convivência ocupam lugar fundamental.

O caráter didático de uma proposta também não decorre automaticamente do uso de um equipamento ou aplicativo. Uma atividade só pode ser considerada pedagogicamente pertinente quando apresenta objetivos coerentes com as necessidades das crianças e respeita as características da etapa educativa. Na Educação Infantil, isso implica evitar a antecipação de práticas escolarizantes e preservar o direito de aprender por meio das interações e brincadeiras.

A mediação do professor permanece essencial nesse processo. Cabe ao educador avaliar as propostas, organizar experiências adequadas, observar a participação infantil e assegurar que os recursos utilizados não substituam as oportunidades de exploração, criação, movimento e convivência. O planejamento pedagógico deve partir das crianças e de seus direitos, e não da necessidade de inserir determinada ferramenta tecnológica na rotina.

Assim, a discussão sobre o lúdico e o didático não deve se limitar à busca por aplicativos que ensinem conteúdos. É necessário compreender a aprendizagem como um processo amplo, que envolve experiências culturais, relações afetivas, curiosidade, participação e construção compartilhada de conhecimentos.

O ÉTICO: LIMITES, RESPONSABILIDADES E CUIDADOS NO USO DAS TECNOLOGIAS COM CRIANÇAS

A discussão sobre tecnologia na Educação Infantil envolve responsabilidades que ultrapassam a escolha de recursos pedagógicos. É necessário considerar a saúde, o bem-estar, a segurança, a privacidade e os direitos das crianças, reconhecendo que elas dependem dos adultos para a organização de experiências adequadas à sua faixa etária.

Um dos aspectos que merece atenção é o tempo destinado às atividades diante das telas. A Organização Mundial da Saúde (World Health Organization, 2019) apresenta orientações para crianças menores de cinco anos que enfatizam a importância de uma rotina equilibrada, com atividade física, sono adequado e redução do tempo sedentário. Para crianças de três e quatro anos, a organização recomenda que o tempo sedentário de tela não ultrapasse uma hora por dia, sendo menos tempo preferível. Para menores de dois anos, não recomenda o tempo sedentário de tela.

Essas orientações são referências de saúde pública e não devem ser interpretadas como metas de exposição a serem preenchidas. No contexto escolar, a decisão sobre o uso de telas precisa considerar também as normas educacionais específicas, que estabelecem limites próprios para cada etapa de ensino.

A luz emitida por telas, especialmente quando a exposição ocorre no período noturno, é um dos aspectos discutidos na literatura sobre sono. A matéria publicada pela Redação National Geographic Brasil (2023) aborda a relação entre luz azul e qualidade do descanso, destacando que a exposição à luz em horários inadequados pode interferir nos processos relacionados ao sono.

Essa informação, contudo, não permite afirmar isoladamente que o uso de dispositivos digitais provoca ansiedade, depressão ou dificuldades de socialização. Tais afirmações exigem fundamentação específica e devem considerar fatores como idade, contexto, conteúdo acessado, duração do uso e atividades que deixam de ser realizadas. É importante distinguir associações observadas em estudos de relações causais comprovadas.

Do mesmo modo, a discussão sobre possíveis repercussões físicas deve evitar generalizações. Aspectos como postura, desconforto visual e sedentarismo precisam ser analisados conforme as condições concretas de utilização, a duração da exposição e as características individuais. A prevenção deve priorizar rotinas equilibradas, oportunidades de movimento, descanso adequado e experiências variadas.

Outro aspecto ético diz respeito à segurança digital. Os ambientes virtuais podem apresentar conteúdos inadequados, publicidade direcionada, solicitações de dados pessoais e mecanismos de interação que não são apropriados para crianças pequenas. Por isso, a escolha de recursos digitais, quando excepcionalmente necessários, deve incluir a avaliação de suas condições de segurança, privacidade, adequação etária e ausência de riscos desnecessários.

A responsabilidade pela proteção das crianças é compartilhada entre famílias, instituições educacionais, profissionais e demais agentes envolvidos em seu cuidado. Às famílias cabe acompanhar as experiências digitais realizadas em casa, estabelecer rotinas adequadas e orientar as crianças de acordo com sua idade. À escola cabe planejar as experiências pedagógicas, respeitar as normas educacionais, proteger os dados e a imagem das crianças e promover o diálogo com as famílias.

Na instituição escolar, a utilização de dispositivos digitais também precisa considerar a diferença entre o uso profissional realizado pelo professor e o uso direto pelas crianças. Recursos tecnológicos podem contribuir para o planejamento, a pesquisa e a produção de materiais pedagógicos pelos docentes. Essa utilização não implica, necessariamente, que as crianças devam visualizar telas ou interagir com aplicativos durante as atividades.

A Resolução CNE/CEB nº 2/2025 constitui referência fundamental para essa discussão. Seu artigo 10 estabelece que o uso de telas e dispositivos digitais pelos estudantes da Educação Infantil, individual ou coletivamente, para visualização ou interação, mesmo com finalidade pedagógica, não é recomendado como

regra, devendo ocorrer em caráter absolutamente excepcional.

A resolução prevê que, quando uma atividade excepcional exigir acesso a dispositivos digitais, o profissional da escola deve planejá-la de maneira cuidadosa e intencional, evitando que se prolongue por períodos extensos. O uso deve ocorrer por meio de equipamentos disponibilizados pela instituição, com acompanhamento docente e respeito às restrições etárias estabelecidas na norma (Brasil, 2025).

Essas orientações reforçam que a presença das tecnologias na sociedade não justifica a exposição rotineira das crianças às telas no ambiente escolar. A educação digital e midiática pode ser desenvolvida por meio de experiências, conversas, narrativas, brincadeiras e situações adequadas à infância, sem depender necessariamente da utilização direta de dispositivos.

O compromisso ético da escola consiste, portanto, em avaliar criticamente as necessidades e as finalidades de cada proposta, priorizando a proteção integral das crianças. Isso implica reconhecer a importância do brincar livre, das relações presenciais, do contato com a natureza, da leitura compartilhada e das experiências corporais e sensoriais.

Mais do que estabelecer uma oposição entre tecnologia e infância, é necessário construir uma compreensão responsável de suas relações. O desafio pedagógico não é utilizar recursos digitais sempre que possível, mas garantir que as decisões educativas sejam fundamentadas, intencionais e coerentes com os direitos de aprendizagem e desenvolvimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A reflexão desenvolvida neste artigo evidencia que a relação entre tecnologia e Educação Infantil exige uma abordagem crítica, contextualizada e comprometida com os direitos das crianças. Embora os recursos digitais estejam presentes na sociedade contemporânea e integrem diferentes práticas sociais, sua presença no cotidiano não justifica, por si só, sua utilização direta e frequente pelas crianças no ambiente escolar.

A análise permitiu distinguir o uso das tecnologias em sentido amplo, a educação digital e midiática, a utilização de recursos tecnológicos pelos professores e a exposição direta das crianças às telas. Essa diferenciação é fundamental para evitar generalizações e compreender que a formação para a cultura digital não depende exclusivamente do contato precoce com dispositivos eletrônicos.

A articulação entre ludicidade, aprendizagem e tecnologia também exige cautela. Embora determinados recursos digitais apresentem possibilidades de exploração, criação e contato com diferentes linguagens, não se pode presumir que todos sejam adequados à primeira infância ou que produzam benefícios específicos para o desenvolvimento infantil. A pertinência pedagógica depende das características do recurso, de sua finalidade, das condições de utilização e do respeito às necessidades das crianças.

Nesse contexto, as interações e as brincadeiras permanecem fundamentais para a organização do trabalho pedagógico. As experiências com materiais concretos, a exploração da natureza, a leitura, a música, o movimento, a imaginação e a convivência oferecem oportunidades diversificadas de aprendizagem e desenvolvimento. Essas experiências não devem ser substituídas pela utilização rotineira de telas.

A Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025, reforça essa compreensão ao estabelecer que o uso de telas e dispositivos digitais pelas crianças na Educação Infantil não é recomendado como regra, devendo ocorrer em caráter absolutamente excepcional, com planejamento cuidadoso, acompanhamento docente e respeito às restrições etárias. Ao mesmo tempo, a educação digital e midiática permanece relevante para a formação de sujeitos capazes de compreender criticamente a cultura digital e participar dela de maneira responsável.

A responsabilidade pedagógica, portanto, não consiste em incorporar indiscriminadamente ferramentas digitais às salas de aula, mas em avaliar criticamente quando e se determinado recurso é pertinente. Cabe à escola assegurar que suas escolhas estejam alinhadas às diretrizes educacionais, à proteção integral e aos direitos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

Conclui-se que uma Educação Infantil comprometida com o desenvolvimento integral deve manter as tecnologias subordinadas às finalidades educativas e às necessidades da infância. O compromisso ético com as crianças implica garantir oportunidades de brincar, imaginar, criar, explorar, conviver e construir conhecimentos nas relações com outras crianças, com os adultos e com o mundo. Dessa forma, a reflexão sobre tecnologia na Educação Infantil deve partir não da necessidade de utilizar dispositivos, mas da responsabilidade de assegurar experiências educativas significativas, seguras e adequadas a cada etapa do desenvolvimento infantil.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025**. Institui as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática. Brasília, DF: Conselho Nacional de Educação, 2025. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/2025/marco/rceb002_25.pdf. Acesso em: 1 nov. 2026.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Parecer CNE/CEB nº 20/2009, aprovado em 11 de novembro de 2009**. Revisão das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 1 nov. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Resolução CNE/CEB nº 5, de 17 de dezembro de 2009.** Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília, DF: MEC, 2009.

GIRARDELLO, Gilka. Produção cultural infantil diante da tela: da TV à internet. In: **REUNIÃO ANUAL DA ANPED**, 28., 2005, Caxambu. Anais [...]. Rio de Janeiro: ANPEd, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky**: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1995.

REDAÇÃO NATIONAL GEOGRAPHIC BRASIL. Conheça 3 fatos impressionantes sobre os efeitos da luz azul na qualidade do sono. **National Geographic Brasil, 26 maio 2023**. Disponível em: https://www.nationalgeographicbrasil.com/ciencia/2023/05/conheca-3-fatos-impressionantes-sobre-os-efeitos-da-luz-azul-na-qualidade-do-sono. Acesso em: 1 nov. 2026.

SANTOS, Digilaini Machado dos; BARBIERI, Jéssica Andressa Berns; SANTOS, Célio Joaquim dos; VAHLDICK, Adilson. Um mapeamento sistemático sobre o uso de tecnologias digitais na Educação Infantil. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 10, n. 11, e137101119421, 2021. DOI: https://doi.org/10.33448/rsd-v10i11.19421. Disponível em: https://rsdjournal.org/rsd/article/view/19421. Acesso em: 1 nov. 2026.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age. Geneva: World Health Organization, 2019. Disponível em: https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536. Acesso em: 1 nov. 2026.



https://doi.org/10.52078/8mwejh64

ISSN 2675-2573

COORDENAÇÃO:

Prof. Dr. Manuel Francisco Neto

Profa. Ma. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco

Profa. Esp .Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS):

Alberto Praia Tchinhama
António Evaristo
Faustino Moma Tchipesse
Miguel Divovo
Félix Osvaldo Ferreira Chingolo
Fernando Massi Argentino
Fernando Pascoal da Silva
Elisa João Esteves Cazola
Ondina Francisco Futa
Glaucimer Silva Batista de Almeida
Joana Cristina de Barros
Joice Pereira Marques
José António Afonso Joaquim
José Miguel Kissanga Vunge
Manuel Francisco Neto
Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco
Maria Angela Ferreira Oliveira
Maria Madalena Sampaio Silva
Marissol Caetano Ferreira de Fonte
Marli Aparecida Rosa
Milton Gil Zaia Jacinto
Natalia Gordiano
Nayane Brito Veras Godinho Hermisdorf
Ngombo Rodrigues Lucau
Heidi Morais Quimuanga
Casimiro Manuel Agostinho
Pedro Isaac
Mateus Queiroz Tchamolehã
Rafaela Gois Zirpolo
Roseli Brito Tenório Ramos
Rosemeire de Araujo Fonseca
Sabino Lázaro Argentino
Santos Kulua João
Tatiana Miranda Lima
Vasco Fragata Moniz
Vernete Nginga Sebastião
Violeta Ana Jaime da Silva André
Walter Albino António Sassoma
Wilder Dala Quinjango
Zacarias Kameia

Indexadores:

Crossref · CiteFactor Academic Scientific Journals · Google Acadêmico · sumários.org Sumários de Revistas Brasileiras

Filiada à:

ABEC BRASIL Associação Brasileira de Editores Científicos · ISSN International Standard Serial Number Brazil · ibict Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia · doi

Produzida exclusivamente com utilização de softwares livres

debian · Scribus Desktop Publishing · LibreOffice The Document Foundation · gimp · Inkscape · Platform & workflow by OJS / PKP

Parceiros:

VAKUETO TUDILONGUI

ISPO ZANGO