

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CONEXÕES ENTRE DESENVOLVIMENTO SOCIOEMOCIONAL, INOVAÇÃO TECNOLÓGICA E INTEGRAÇÃO CURRICULAR

PLAYFULNESS IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: CONNECTIONS BETWEEN SOCIOEMOTIONAL DEVELOPMENT, TECHNOLOGICAL INNOVATION AND CURRICULAR INTEGRATION

Maria de Fátima da Silva

Uninter Christian of American, Estados Unidos

Maria Erinalva Bezerra de Oliveira

Universidade American International Christian University, Estados Unidos

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/2zghg976>

Aceito em: 01.05.2026

Resumo: A ludicidade tem se revelado essencial para a Educação Infantil ao potencializar o desenvolvimento integral das crianças por meio de experiências interativas, criativas e significativas. Integrar o brincar ao currículo escolar representa não apenas um avanço pedagógico, mas uma resposta concreta às necessidades sociais, cognitivas e emocionais da infância. No cenário atual, marcado pela presença intensa das tecnologias digitais, torna-se imperativo repensar as práticas educativas com base em recursos que dialoguem com a cultura digital das crianças. Neste contexto, o estudo teve como objetivo geral analisar de que forma a ludicidade, articulada ao desenvolvimento socioemocional e às tecnologias digitais, pôde contribuir para uma integração curricular significativa na Educação Infantil. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa, desenvolvida a partir da análise de artigos científicos, livros e documentos normativos disponíveis nas bases SciELO e Portal de Periódicos da CAPES, entre os anos de 2020 e 2024. Os principais resultados apontam que o brincar, quando intencionalmente planejado, favorece habilidades como empatia, autocontrole, criatividade e colaboração. A inserção crítica das tecnologias digitais amplia o repertório pedagógico, desde que mediada com sensibilidade docente. Conclui-se que práticas curriculares que valorizam o lúdico e a integração tecnológica contribuem para uma educação infantil mais inclusiva, afetiva e alinhada às diretrizes contemporâneas da BNCC, demandando constante formação docente e compromisso institucional com a infância.

Palavras-chave: Desenvolvimento socioemocional. Educação infantil. Integração curricular. Ludicidade. Tecnologias digitais.

Abstract: Playfulness has proven to be essential in Early Childhood Education by enhancing the integral development of children through interactive, creative, and meaningful experiences. Integrating play into the school curriculum represents not only a pedagogical advancement but also a concrete response to the social, cognitive, and emotional needs of childhood. In the current context, marked by



the strong presence of digital technologies, it becomes imperative to rethink educational practices based on tools that resonate with children's digital culture. In this context, the general objective of the study was to analyze how playfulness, articulated with socio-emotional development and digital technologies, could contribute to meaningful curriculum integration in Early Childhood Education. This is a bibliographic research with a qualitative approach, developed through the analysis of scientific articles, books, and normative documents available in the SciELO and CAPES Journal Portal databases, published between 2020 and 2024. The main results indicate that play, when intentionally planned, fosters skills such as empathy, self-control, creativity, and collaboration. The critical incorporation of digital technologies expands the pedagogical repertoire, provided it is mediated with pedagogical sensitivity. It is concluded that curricular practices that value play and technological integration contribute to a more inclusive, affective, and developmentally appropriate early education, aligned with the contemporary guidelines of the BNCC, and demand continuous teacher training and institutional commitment to childhood.

Keywords: Curriculum integration. Digital technologies. Early childhood education. Playfulness. Socio-emotional development.

1 Introdução

Ludicidade tem se consolidado como um dos pilares da Educação Infantil ao favorecer a aprendizagem por meio de experiências prazerosas e significativas. Longe de ser mero entretenimento, o brincar se revela uma linguagem legítima da infância e promove o desenvolvimento integral da criança. Silva et al. (2024) afirmam que a prática lúdica contribui diretamente para a construção de conhecimentos e para o exercício da imaginação, da criatividade e da autonomia, elementos fundamentais para a formação humana.

No campo legal e curricular, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece o brincar como eixo estruturante das práticas pedagógicas na Educação Infantil. Ao considerar a criança como sujeito de direitos, a BNCC reforça a necessidade de práticas educativas que valorizem as múltiplas linguagens infantis e reconheçam o lúdico como método de ensino. Santos e Venancio (2025) defendem uma abordagem que vai ao encontro de perspectivas que entendem a ludicidade como promotora de aprendizagens significativas e de vínculos afetivos, além de impulsionar o desenvolvimento cognitivo, social e emocional.

O desenvolvimento das competências socioemocionais tem emergido como uma das principais contribuições da ludicidade. As crianças, ao brincarem, aprendem a lidar com suas emoções, a interagir com os colegas, a negociar e a resolver conflitos, construindo vínculos e fortalecendo sua autoestima. Silva et al. (2024) afirmam que a ludicidade favorece a empatia, o autocontrole e o senso de responsabilidade, criando oportunidades para que a criança reconheça o outro e a si mesma em um espaço coletivo de convivência.

A presença das tecnologias digitais no cotidiano infantil amplia as possibilidades pedagógicas e desafia a escola a integrar esses recursos às práticas educativas. Aplicativos, jogos digitais e plataformas interativas, quando utilizados de forma crítica e planejada, tornam-se aliados da aprendizagem. Santos et al. (2021, p. 1) destacam que “as crianças pequenas já têm contato com as tecnologias no contexto social e, com apenas um toque na tela, brincam, interagem e transformam seu modo de pensar”. A mediação pedagógica, nesse caso, torna-se essencial para transformar o uso espontâneo em experiências educativas consistentes.

Apesar disso, muitos professores ainda enfrentam dificuldades em utilizar as tecnologias digitais de maneira integrada às práticas lúdicas, seja por falta de formação ou de infraestrutura. A escola precisa superar a concepção tradicional de currículo fragmentado, apostando em abordagens interdisciplinares que articulem ludicidade, tecnologia e desenvolvimento infantil. Oliveira, Gregorio e Arruda (2021) afirmam que, ao considerar o brincar como linguagem da infância, o educador amplia seu papel como mediador e organizador de experiências significativas.

A integração entre ludicidade e currículo é, portanto, uma exigência contemporânea que demanda planejamento pedagógico e compromisso com a infância. A BNCC propõe experiências que articulam o lúdico a campos diversos de aprendizagem, como a linguagem, a expressão corporal e as relações interpessoais, valorizando a criança como ser ativo no processo educativo. Motta et al. (2024) afirmam que ressignificar o brincar significa compreender que ele é, ao mesmo tempo, conteúdo e método de ensino.

Ressignificar o currículo à luz da ludicidade também implica reconhecer a criança como protagonista de sua aprendizagem. Práticas curriculares inovadoras devem partir da escuta sensível e da valorização da cultura infantil, desafiando os professores a criarem situações pedagógicas em que o brincar não seja uma pausa, mas parte constitutiva da formação e do conhecimento. a aplicação de diferentes gêneros literários, através da ludicidade, pode otimizar de forma divertida, leve e inovadora a criatividade, a imaginação, a lateralidade e a autonomia

Nesse contexto, o estudo teve como objetivo geral analisar de que forma a ludicidade, articulada ao desenvolvimento socioemocional e às tecnologias digitais, pôde contribuir para uma integração curricular significativa na Educação Infantil. Os objetivos específicos foram: analisar de que forma a ludicidade contribuiu para o desenvolvimento socioemocional das crianças; investigar o uso de tecnologias digitais no contexto lúdico como recurso de mediação pedagógica; e compreender como ocorreu a integração entre ludicidade e currículo à luz da BNCC.

A pesquisa foi de natureza bibliográfica, com abordagem qualitativa. Serviram como base artigos científicos, livros e documentos normativos que trataram da articulação entre ludicidade, inovação tecnológica e práticas curriculares na Educação Infantil. O

levantamento teórico teve por finalidade identificar, interpretar e discutir contribuições que sustentaram a análise proposta.

O trabalho foi estruturado em quatro seções. A primeira correspondeu à introdução; a segunda apresentou os procedimentos metodológicos. A terceira seção foi subdividida em três partes, cada uma voltada a um objetivo específico: 3.1 Ludicidade e desenvolvimento socioemocional; 3.2 Tecnologias digitais no contexto lúdico; e 3.3 Integração entre ludicidade e currículo. Por fim, a quarta seção reuniu as considerações finais e reflexões sobre os resultados obtidos.

2 Material e método

Esta pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, de natureza bibliográfica, com foco na análise crítica de estudos publicados que discutiram a articulação entre ludicidade, tecnologias digitais e desenvolvimento socioemocional na Educação Infantil. A opção metodológica fundamentou-se no entendimento de que, conforme Martelli *et al.* (2020), a pesquisa bibliográfica deve preceder outras etapas investigativas por permitir ao pesquisador familiarizar-se com o tema, aprofundar o conhecimento sobre o objeto em estudo, identificar o problema com mais clareza e elaborar hipóteses mais fundamentadas.

A pesquisa qualitativa foi escolhida por permitir a investigação de sentidos, estratégias pedagógicas e implicações subjetivas do uso das tecnologias no contexto lúdico escolar. De acordo com Brito, Oliveira e Silva (2021), essa abordagem é especialmente adequada quando se busca compreender as relações entre práticas pedagógicas e discursos educacionais, possibilitando a identificação de lacunas e a proposição de novos caminhos no campo educacional. A compreensão ampliada dos fenômenos estudados, aliada à interpretação das práticas educativas, justificou a escolha desse delineamento.

A etapa de coleta de dados bibliográficos foi realizada nas bases Portal de Periódicos da CAPES e SciELO, reconhecidas pela qualidade e confiabilidade científica de suas publicações. A seleção dos materiais foi conduzida com base em descritores (a serem indicados pela autora), associados à temática da ludicidade, competências socioemocionais e tecnologias digitais. Os critérios de inclusão adotaram como parâmetros: publicações entre os anos de 2015 e 2024, artigos completos disponíveis *on-line*, revisados por pares, e que tratassem especificamente da Educação Infantil. Foram excluídos trabalhos voltados para outras etapas de ensino, textos opinativos e produções sem rigor metodológico.

O levantamento inicial resultou na identificação de 218 publicações. Após uma triagem pelos títulos e resumos, 29 estudos foram selecionados para leitura preliminar. Desses, 11 foram lidos na íntegra. Ao final do processo, 8 artigos foram incluídos na análise interpretativa da pesquisa. A expressiva redução de publicações ao longo das etapas de seleção evidenciou a importância de critérios bem definidos para garantir a pertinência temática e a consistência metodológica das fontes utilizadas. A exclusão de artigos foi

motivada principalmente pela ausência de articulação entre os três eixos da pesquisa ou pelo foco exclusivo em contextos não escolares, como intervenções terapêuticas e ambientes familiares.

A análise dos dados foi orientada pela abordagem qualitativa da pesquisa bibliográfica. Seguindo as proposições de Brito, Oliveira e Silva (2021), os dados foram interpretados de forma indutiva, priorizando uma leitura aprofundada e comparativa dos textos. A leitura sistemática dos artigos selecionados buscou identificar convergências temáticas, recorrências conceituais e perspectivas metodológicas relacionadas à integração entre ludicidade, currículo e tecnologias digitais.

Como apontado por Martelli *et al.* (2020), a sistematização dos dados implicou também na formulação de inferências sobre os efeitos das práticas analisadas no desenvolvimento socioemocional das crianças. A análise foi guiada pela organização dos conteúdos em eixos temáticos, respeitando a singularidade de cada estudo, mas permitindo também sua inter-relação dentro do escopo geral da investigação.

Por fim, todo o percurso metodológico foi pautado por rigor ético, respeito às fontes e compromisso com a originalidade do trabalho. O processo de redação buscou valorizar os argumentos dos autores analisados, sem sobreposição de vozes, permitindo que cada contribuição sustentasse de forma autêntica os objetivos traçados por esta pesquisa.

3 Resultados e discussão

Os resultados da pesquisa apontam para a centralidade da ludicidade como elemento integrador entre o desenvolvimento socioemocional das crianças e o currículo da Educação Infantil. O brincar, neste contexto, não se configura apenas como um recurso complementar, mas como eixo estruturante da prática pedagógica. As interações lúdicas favorecem o fortalecimento de vínculos afetivos, a cooperação, a empatia e a expressão emocional. Conforme análise de Silva *et al.* (2024), as atividades lúdicas criam um ambiente seguro onde as crianças conseguem processar suas emoções e compreender tanto as próprias quanto as dos outros, o que reforça o papel do brincar como uma experiência educativa integral e alinhada às diretrizes da BNCC.

A integração de tecnologias digitais nas práticas lúdicas revelou-se um caminho promissor, ainda que permeado por desafios estruturais e formativos. Os estudos de Santos *et al.* (2021) apontam que, embora as crianças pequenas já estejam habituadas ao uso de tecnologias em seu cotidiano e demonstrem habilidades intuitivas para brincar e interagir com esses dispositivos, a aplicação pedagógica desses recursos ainda enfrenta dificuldades. Isso reforça a necessidade de uma mediação qualificada por parte dos professores, assim como a urgência de investimentos institucionais que assegurem tanto a infraestrutura

quanto a formação continuada dos educadores, como também foi indicado por Santos e Venancio (2025).

3.1 Ludicidade e desenvolvimento socioemocional

O brincar se apresenta como um espaço privilegiado para o desenvolvimento socioemocional na Educação Infantil. Becker et al. (2023) afirmam que a integração de diferentes gêneros literários, por meio de práticas lúdicas, contribui para o desenvolvimento da criatividade, da imaginação, da lateralidade e da autonomia infantil, tornando o processo educativo mais leve, inovador e coerente com as potencialidades próprias da infância.

Além da contribuição emocional, o brincar favorece a expressão das vivências internas da criança. As atividades lúdicas, segundo Silva *et al.* (2024, p. 86), proporcionam experiências mais profundas:

As atividades lúdicas proporcionam um espaço seguro para a expressão emocional, permitindo que as crianças processem e compreendam suas próprias emoções e as dos outros. [...] o brincar se torna um terreno fértil para a construção da autoestima e da resiliência emocional, fundamentais para o enfrentamento das situações do cotidiano.

A literatura educacional aponta que o desenvolvimento socioemocional ocorre de forma integrada durante o brincar, especialmente em situações que envolvem cooperação, disputa e respeito a regras. Nesses momentos, a criança aprende a se posicionar, a escutar o outro e a lidar com frustrações e conquistas. Santos e Venancio (2025) analisam que essas interações promovem habilidades cognitivas e vínculos afetivos e empatia, essenciais para a convivência social.

Do ponto de vista pedagógico, a intencionalidade do professor ao planejar atividades lúdicas influencia diretamente o impacto emocional que essas experiências têm sobre as crianças. Quando o brincar é estruturado de modo sensível e atento às dinâmicas sociais, contribui para o fortalecimento da autonomia e da autoconfiança. Conforme destaca a pesquisa de Maia e Carvalho (2023), experiências afetivas no brincar colaboram na construção de uma identidade positiva e no reconhecimento do outro como parte do processo de aprendizagem.

Por fim, ao reconhecer o brincar como direito da infância, conforme propõe a BNCC, legitima-se a ludicidade como meio de aprendizagem e expressão. Essa perspectiva fortalece uma prática pedagógica mais humanizada, que respeita os tempos e os modos de ser e sentir das crianças, promovendo uma educação integral e afetiva desde os primeiros anos de vida. Autores como Goleman (2001) consideram que o desenvolvimento emocional desde a infância é um dos pilares para a formação de sujeitos resilientes e conscientes de si em contextos coletivos.

3.2 Tecnologias digitais no contexto lúdico

A incorporação das tecnologias digitais no cotidiano infantil tem transformado a maneira como as crianças interagem com o mundo, exigindo das instituições educativas uma reconfiguração de suas práticas pedagógicas. Segundo Almeida, Cordeiro e Palmeira (2020, p. 42842), “a importância das tecnologias e a necessidade de escolas, gestores e professores adequarem suas práticas às novas realidades que se impõem neste novo século” evidencia o papel fundamental dessas ferramentas no ambiente escolar. Tais tecnologias, ao serem integradas ao contexto lúdico, podem enriquecer significativamente a vivência infantil

O uso das TDIC em contextos colaborativos estimula a troca de ideias entre as crianças, permitindo que construam hipóteses e desenvolvam habilidades importantes, como a escrita. De acordo com Arruda e Scherer (2024), ao utilizarem aplicativos lado a lado, os alunos ampliam suas possibilidades de aprendizagem, potencializando o enfrentamento de desafios de forma conjunta.

Santos e Venancio (2025) destacam que o uso equilibrado de tecnologias permite um enriquecimento das experiências lúdicas, sem substituir o contato social e físico. Ao contrário, os recursos digitais, quando mediados pedagogicamente, ampliam as possibilidades de expressão e colaboração entre as crianças, fortalecendo a aprendizagem significativa por meio da ludicidade.

A prática docente, nesse contexto, deve assumir uma postura crítica e criativa diante das tecnologias, planejando experiências que envolvam e desafiem as crianças. Oliveira, Gregorio e Arruda (2021) evidenciam que a mediação pedagógica transforma o uso espontâneo em oportunidade formativa, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança e para a sua inserção crítica no mundo digital.

Ao tratar das potencialidades das tecnologias digitais no cotidiano pedagógico, Motta *et al.* (2024, p. 112) enfatizam que “as plataformas adaptativas e a gamificação surgiram como recursos pedagógicos importantes, oferecendo ambientes de aprendizagem personalizados que se adaptam ao ritmo e estilo de cada aluno”. Essa abordagem evidencia como os recursos tecnológicos, quando bem aplicados, podem contribuir significativamente para tornar o processo de ensino mais inclusivo, dinâmico e sensível às individualidades dos estudantes.

Observa-se que o uso das tecnologias digitais no contexto lúdico amplia as possibilidades pedagógicas na Educação Infantil, desde que sua aplicação ocorra de forma planejada, crítica e sensível. Mais do que incorporar ferramentas ao cotidiano escolar, trata-se de promover experiências educativas que dialoguem com a cultura digital vivida pelas crianças. Essa integração exige considerar as potencialidades e os desafios, envolvendo a formação docente, a intencionalidade pedagógica e o compromisso

com uma educação significativa e humanizada. Ao reconhecer o brincar digital como linguagem da infância, a escola reafirma seu papel como espaço de construção de sentidos e aprendizagens transformadoras.

3.3 Integração entre ludicidade e currículo

A integração da ludicidade ao currículo da Educação Infantil constitui um dos pilares para a construção de experiências de ensino mais significativas e alinhadas ao desenvolvimento infantil. De acordo com Santos e Venancio (2025, p. 8), “a ludicidade exerce um impacto positivo no desenvolvimento infantil, abrangendo aspectos cognitivos, sociais, emocionais e motores”. Essa compreensão reforça a importância de práticas pedagógicas que incorporem o brincar como metodologia estruturante.

Contudo, a efetivação dessa integração ainda encontra obstáculos. Diversos estudos apontam que a ausência de formação específica e a falta de recursos pedagógicos comprometem a utilização plena do lúdico na rotina escolar. Essa lacuna impede que o brincar seja articulado com os objetivos de aprendizagem, sendo frequentemente tratado como atividade secundária. A esse respeito, destaca-se que:

Para que seu potencial seja plenamente aproveitado, é necessário que as escolas e os educadores reconheçam a importância do brincar e promovam sua integração ao currículo escolar de forma planejada e estruturada. A valorização da ludicidade na educação infantil não apenas facilita o aprendizado das crianças, mas também contribui para a formação de indivíduos mais criativos, autônomos e preparados para os desafios da vida (SANTOS E VENANCIO, 2025, p. 9).

Além da formação docente, o sucesso dessa articulação depende da intencionalidade pedagógica e do reconhecimento institucional da brincadeira como ferramenta de ensino. Segundo Becker *et al.* (2023), a ludicidade promove maior engajamento das crianças quando está alinhada a gêneros textuais e experiências do cotidiano, o que exige do educador um planejamento que vá além da recreação e contribua para o letramento e o desenvolvimento integral.

As diretrizes da BNCC oferecem respaldo para essa transformação, ao apontarem a brincadeira e as interações como eixos estruturantes da Educação Infantil. Conforme reforçam Almeida, Cordeiro e Palmeira (2020), essa abordagem requer que os professores atuem como mediadores atentos às linguagens infantis, adaptando o currículo a partir da escuta e da valorização da cultura da infância, promovendo uma prática verdadeiramente centrada na criança.

Por fim, a integração entre ludicidade e currículo deve ser entendida como um compromisso ético com a infância. Paiva, Alves e Moreira (2024) destacam que a organização curricular precisa considerar as experiências significativas como ponto de partida para a aprendizagem, reconhecendo o brincar como direito e como instrumento

para desenvolver competências cognitivas, sociais e emocionais de forma articulada e humanizada.

4 Considerações finais

Os resultados analisados ao longo desta pesquisa demonstraram que a ludicidade constitui um pilar essencial na Educação Infantil, não apenas como estratégia pedagógica, mas como direito garantido às crianças. Ao ser integrada ao currículo de forma intencional e planejada, a prática lúdica contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo, motor, emocional e social dos pequenos. O brincar, entendido como linguagem da infância, transforma-se em espaço de aprendizagem viva, onde as crianças constroem conhecimentos, elaboram emoções e se relacionam com o mundo de maneira ativa e criativa.

A articulação entre ludicidade, desenvolvimento socioemocional e tecnologias digitais mostrou-se uma perspectiva potente para enriquecer as experiências educacionais na primeira infância. No entanto, para que essa integração se efetive, torna-se indispensável a formação continuada dos professores, o investimento em infraestrutura e o fortalecimento das políticas públicas que garantam condições adequadas de trabalho pedagógico. A escola precisa se comprometer com práticas que respeitem a criança como sujeito de direitos e protagonista de sua aprendizagem.

É preciso superar visões reducionistas que tratam o brincar como atividade secundária e reconhecer sua centralidade na formação humana. Ao valorizar a ludicidade como metodologia educativa e não como intervalo, amplia-se o potencial transformador do currículo. Isso requer do educador sensibilidade, criatividade e escuta ativa, elementos que devem orientar a construção de propostas pedagógicas coerentes com as necessidades e os interesses das crianças.

Conclui-se, assim, que uma educação infantil de qualidade deve reconhecer a ludicidade como eixo estruturante da prática pedagógica. A incorporação crítica e equilibrada das tecnologias digitais pode ampliar as possibilidades expressivas e formativas das crianças, desde que orientada por valores de escuta, criatividade e respeito às singularidades. O brincar, nesse cenário, ganha contornos pedagógicos sólidos, contribuindo para a construção de uma escola mais sensível, inclusiva e comprometida com a infância em sua plenitude.

Referências

ALMEIDA, Douglas Vieira; CORDEIRO, Carla Priscilla Barbosa Santos; PALMEIRA, Lana Lisiêr de Lima. **O uso das tecnologias digitais da informação e da comunicação (TDIC) como estratégia pedagógica na educação infantil.** Brazilian

Journal of Development, v. 6, n. 7, p. 42841-42857, 2020. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/12575>. Acesso em: 19 maio 2025.

ARRUDA, Cleide Maria dos Passos; SCHERER, Suely. Um movimento de uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação com crianças da Educação Infantil. *Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade*, v. 11, n. 28, p. 380-393, 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/persdia/article/view/21032>. Acesso em: 23 maio 2025.

BECKER, Thiana; WUNDER, Eliane Maria; PAULA, Daniela dos Santos. **A correlação entre a ludicidade e os diferentes gêneros literários para aplicação nas séries iniciais da educação infantil**. *Caderno Intersaberes*, v. 12, n. 42, p. 327-339, 2023. Disponível em: <https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/2907>. Acesso em: 26 maio 2025.

BRITO, Ana Paula Gonçalves; DE OLIVEIRA, Guilherme Saramago; DA SILVA, Brunna Alves. **A importância da pesquisa bibliográfica no desenvolvimento de pesquisas qualitativas na área de educação**. *Cadernos da FUCAMP*, v. 20, n. 44, 2021. Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2354>. Acesso em: 21 maio 2025.

GOLEMAN, Daniel. **Alfabetização emocional**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

MAIA, Bruna de Oliveira; CARVALHO, Livia de Oliveira Teixeira Dias. **A importância do trabalho com as habilidades socioemocionais para a uma boa saúde mental de crianças da educação infantil**. *Interfaces do Conhecimento*, v. 5, n. 1, 2023. Disponível em: <https://periodicos.unicathedral.edu.br/index.php/revistainterfaces/article/view/797>. Acesso em: 18 maio 2025.

MARTELLI, Anderson et al. **Análise de metodologias para execução de pesquisas tecnológicas**. *Brazilian Applied Science Review*, v. 4, n. 2, p. 468-477, 2020. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BASR/article/view/7974>. Acesso em: 22 maio 2025.

MOTTA, Sophia Romero; FONSECA, Juliana Campos; NASCIMENTO, Mariana Costa. **A BNCC e a formação de professores para a educação infantil: reflexões e diretrizes**. *Revista Ilustração*, v. 5, n. 3, p. 103-117, 2024. Disponível em: <https://journal.editorailustracao.com.br/index.php/ilustracao/article/view/291>. Acesso em: 25 maio 2025.

OLIVEIRA, Laura Paula de; GREGORIO, Lucinete Maria de Amorim; ARRUDA, Erotildes Romana de Amorim. **A ludicidade na educação infantil entre sorrisos e gargalhadas**. *Anais do XV Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade*, 2021. Disponível em: <https://ri.ufs.br/handle/riufs/16385>. Acesso em: 22 maio 2025.

PAIVA, Thiago Ferreira; ALVES, Sabrina Vieira Amorim; MOREIRA, Geraldo Eustáquio. **A formação inicial de pedagogos da Universidade de Brasília e o ensino de matemática: aproximações e distanciamentos com o Currículo em Movimento do DF**. *Projeção e Docência*, v. 15, n. 1, p. e1524DO13-e1524DO13, 2024. Disponível em: <https://projecaociencia.com.br/index.php/Projecao3/article/view/2343>. Acesso em: 21 maio 2025.

SANTOS, Carlos Alexandre Caxito; VENANCIO, Joana. **A importância do lúdico na educação infantil**. *Aurum Revista Multidisciplinar*, v. 1, n. 1, p. 72-84, 2025. Disponível em: <https://aurumpublicacoes.com/index.php/MA/article/view/21>. Acesso em: 24 maio 2025.

SANTOS, Digilaini Machado; LIMA, Amanda Fonseca; OLIVEIRA, Fernanda Maria. **Um mapeamento sistemático sobre o uso de tecnologias digitais na Educação Infantil**. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 11, p. e137101119421-e137101119421, 2021. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/19421>. Acesso em: 27 maio 2025.

SILVA, Cilene Ferreira Santos; COSTA, Luciana Bezerra da; OLIVEIRA, Luana Soares. **A importância dos aspectos lúdicos no desenvolvimento infantil**. *Revista Internacional de Estudos Científicos*, v. 2, n. 1, p. 81-97, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.61571/riec.v2i1.145>. Acesso em: 20 maio 2025.