ISSN: 2358-8829

CIÊNCIA E TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CULTURA MAKER E LUDICIDADE EM UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Sânya Teles Barbosa [1]
Tays de Sousa Santos [2]
Erica Lira Albuquerque de Lima [3]
Josiane Targino da Silva [4]
Taiane de Sousa Santos[5]
Thais Otaviano Gomes de Vasconcelos[6]

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar o relato de duas experiências desenvolvidas em uma turma de Educação Infantil do município de Cabedelo-PB com crianças na faixa etária de 3 anos. As propostas foram elaboradas no contexto do projeto "Vivenciando as Tecnologias na Educação Infantil através da Ludicidade". O objetivo foi promover o desenvolvimento cognitivo, criativo e social das crianças por meio de vivências lúdicas articuladas à temática tecnologia. Diante disso, nas vivências realizadas buscou-se compreender os significados que os pequenos atribuíam às tecnologias e como essas ferramentas estavam presentes no cotidiano de cada criança. Metodologicamente, trata-se de um relato de experiência de natureza qualitativa, fundamentado nos pressupostos da Base Nacional Comum Curricular e na perspectiva histórico-cultural, que compreende a aprendizagem como resultado das interações sociais mediadas. Alguns autores que constituem o arcabouço teórico deste trabalho são: Freire (1987, 2002), Kramer (2006), Vygotsky (2007), Oliveira-Formosinho (2017). Os resultados evidenciam que práticas pedagógicas que articulam ciência, tecnologia e ludicidade possibilitam experiências significativas, ampliando as formas de expressão, investigação e aprendizagem das crianças, além de reforçar a importância do brincar e da mediação docente intencional na Educação Infantil. Dessa forma, o estudo contribui para refletir sobre práticas pedagógicas inovadoras no contexto da Educação Infantil.

Palavras-chave: Educação Infantil, Ludicidade, Ciência e Tecnologia, Cultura Maker, Relato de Experiência

[1] Professora de Educação Básica I de Cabedelo e Mestra pelo Curso de Pós-Graduação da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, sanyateles@gmail.com;
[2] Professora de Educação Básica I e Pedagoga de João Pessoa- PB. Mestra pelo Curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, tayssousa95@gmail.com;
[3] Professora de Educação Básica I de Cabedelo e Jacaraú-PB. Mestra pelo Curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, erica.lira.1819@gmail.com;
[4] Professora de Educação Básica I de Cabedelo-PB e Especialista em Psicopedagogia Institucional e Clínica do Cintep, josi2016ufpb@gmail.com;
[5] Professora de Educação Básica II de São Miguel de Taipu- PB e Graduada em Letras Língua Portuguesa da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, taianesousasr@gmail.com;
[6] Professora de Educação Básica I de João Pessoa- PB e Mestra pelo Curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, thahis.vasconcelos@hotmail.com.

ISSN: 2358-8829

INTRODUÇÃO

A inserção da ciência e da tecnologia na Educação Infantil tem se constituído como um desafio e, ao mesmo tempo, como uma possibilidade relevante no contexto da educação contemporânea. Compreender a tecnologia como produção humana historicamente construída, e não apenas como recurso digital, amplia as possibilidades pedagógicas desde a Educação Básica. Dessa forma, torna-se fundamental propor experiências que dialoguem com o cotidiano da criança, valorizando o brincar, a curiosidade e a exploração como dimensões centrais do desenvolvimento e da construção de sentidos.

Nesse cenário, justifica-se a discussão por compreender que a aproximação entre ciência, tecnologia e infância ainda suscita questionamentos no campo educacional, especialmente quanto às formas de abordagens pedagógicas nessa etapa da Educação Básica. A Cultura Maker, ao enfatizar o "aprender fazendo", a experimentação e a autoria, aproxima-se das concepções que defendem a criança como sujeito ativo, histórico e de direitos. Quando articulada à ludicidade, essa abordagem favorece práticas pedagógicas que estimulam a criatividade, a investigação e o trabalho colaborativo. Na Educação Infantil, contudo, sua implementação requer intencionalidade docente e respeito às especificidades da infância, reconhecendo o brincar como eixo estruturante das experiências educativas.

É nesse contexto que se insere o trabalho, que tem como objetivo apresentar o relato de duas experiências desenvolvidas em uma turma de Educação Infantil no município de Cabedelo-PB, com crianças de três anos de idade. As propostas foram realizadas no âmbito do projeto "Vivenciando as Tecnologias na Educação Infantil através da Ludicidade", buscando promover o desenvolvimento cognitivo, criativo e social das crianças por meio de vivências lúdicas articuladas à temática tecnologia. Fundamentado nos pressupostos da Base Nacional Comum Curricular e na perspectiva histórico-cultural, o estudo dialoga com autores que defendem o brincar, a mediação docente e a criança como sujeito de direitos.

O primeiro relato refere-se à exploração do uso do celular a partir de uma abordagem lúdica, problematizando sua presença no cotidiano infantil e possibilitando às crianças expressarem suas percepções acerca dessa ferramenta tecnológica. Considerando que esse dispositivo faz parte do cotidiano das crianças, buscou-se compreender os significados que elas atribuem a essa tecnologia por meio de conversas, observação de imagens e registro de falas.

O segundo relato contempla uma oficina de construção de foguetes, fundamentada na Cultura Maker, inspirada na história "Pitter: a caminho do espaço", na qual as crianças

ISSN: 2358-8829

participaram ativamente da criação de artefatos com materiais acessíveis, vivenciando situações de investigação, cooperação e autoria.

Assim, conclui-se que a integração entre ciência, tecnologia e ludicidade, quando orientada por fundamentos teóricos consistentes e por uma mediação docente intencional, contribui para o desenvolvimento integral da criança, fortalecendo a práticas pedagógicas inovadoras e contextualizadas na Educação Infantil.

METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como um relato de experiência, de abordagem qualitativa, desenvolvido com uma turma de Educação Infantil, Infantil IV, de uma instituição pública de ensino, no contexto do projeto "Vivenciando as Tecnologias na Educação Infantil através da Ludicidade". Metodologicamente, o trabalho centra-se na análise reflexiva das práticas pedagógicas desenvolvidas ao longo do projeto, considerando o planejamento, a execução e avaliação das atividades.

Inicialmente, na mesma turma, foi realizada a vivência de confecção de celular utilizando papelão, canetas coloridas, papel e cola. Como forma de contextualização do tema abordado, houve a exploração de imagens que remeteram às tecnologias antigas e atuais, relacionando-as aos conhecimentos prévios das crianças e promovendo o diálogo por meio de identificação da utilização de cada aparelho tecnológico no cotidiano dos pequenos.

Na continuidade das ações do projeto, foi desenvolvida a oficina "Pitter: a caminho do espaço", integrante do eixo temático "Ciência e tecnologia caminham juntas". A atividade teve início com a contação da história *Pitter: a caminho do espaço*, de Vanessa Soares e Matheus Borges, como estratégia de despertar a curiosidade das crianças e favorecer a ativação de seus conhecimentos prévios sobre o tema. Em seguida, foi proposta a construção de foguetes utilizando madeira pino, papéis coloridos, cola e fita adesiva, em uma perspectiva inspirada na Cultura Maker.

Durante a realização das atividades, foram observadas as interações, a participação e o envolvimento das crianças nas propostas desenvolvidas. As reflexões apresentadas neste trabalho foram construídas a partir dessas experiências, evidenciando que a articulação entre ciência, tecnologia e ludicidade favoreceu a expressão, a investigação e o protagonismo infantil, ampliando as experiências de aprendizagem. Ao explorar o uso do celular de forma reflexiva e vivenciar as práticas inspiradas na Cultura Maker, as crianças atribuíram novos sentidos às tecnologias presentes em seu cotidiano. Os resultados também reafirmaram a importância da

ISSN: 2358-8829

mediação docente intencional e do planejamento de vivências que dialoguem com o universo infantil.

Por se tratar de um relato de experiência decorrente de prática pedagógica desenvolvida no contexto escolar, sem identificação dos participantes e sem intervenção de caráter experimental, não houve submissão ao Comitê de Ética em Pesquisa. Não foram utilizadas imagens que possibilitem a identificação das crianças participantes da experiência.

REFERENCIAL TEÓRICO

A inserção da ciência e da tecnologia na Educação Infantil, quando mediada por práticas pedagógicas intencionais, constitui um campo potente para a construção de aprendizagens significativas. Nessa perspectiva, compreende-se que a educação tecnológica não se restringe ao uso de dispositivos digitais, mas envolve experiências que favorecem a curiosidade, a investigação, a criatividade e a resolução de problemas, respeitando as especificidades da infância.

À luz da perspectiva histórico-cultural, entende-se que a criança aprende por meio das interações sociais e da mediação (Vygotsky, 2007), sendo fundamental a organização de experiências que articulem o brincar, a investigação e a experimentação. Nessa direção, Freire (1987; 2002) contribui ao defender uma educação pautada na curiosidade, no diálogo e na construção ativa do conhecimento, enquanto Kramer (2006) reforça a compreensão da criança como sujeito histórico e de direitos. Complementarmente, Oliveira-Formosinho (2017) destaca a importância da intencionalidade pedagógica e da criação de contextos educativos que favoreçam o protagonismo infantil.

Assim, a articulação entre ciência, tecnologia, ludicidade e cultura maker amplia as possibilidades de aprendizagem na Educação Infantil, favorecendo experiências investigativas e participativas que reconhecem a criança como protagonista do processo educativo. Levando em conta tal reconhecimento, é necessário entendermos a origem do termo “cultura maker”.

O Movimento Maker tem suas origens na cultura *Do It Yourself* (DIY), expressão em inglês que significa "faça você mesmo". De acordo com (Costa Júnior *et al.*, 2023) essa perspectiva valoriza a construção do conhecimento por meio da criação, da experimentação e da resolução de problemas, estimulando os sujeitos a desenvolverem projetos, testarem ideias e aprenderem a partir de suas próprias experiências.

ISSN: 2358-8829

Quando integrada ao contexto educacional, a Cultura Maker ultrapassa a simples utilização de recursos tecnológicos, constituindo-se como uma abordagem pedagógica que favorece a aprendizagem ativa, a criatividade, e o protagonismo dos estudantes, diferentemente do modelo tradicional de ensino.

Nas palavras da autora, "Ao propor a integração entre teoria e prática, entre pensar e agir, a cultura maker rompe com a lógica da transmissão passiva de conteúdos e promove a autonomia, a autoria e a experimentação como pilares do desenvolvimento educacional" (FERREIRA, 2025). Nessa perspectiva, a Cultura Maker desloca o estudante da condição de mero receptor de informações para a de sujeito ativo no processo de aprendizagem, possibilitando-lhe criar, experimentar, solucionar problemas e construir conhecimentos a partir de experiências concretas e significativas.

Desse modo, a abordagem maker rompe com as antigas metodologias ao colocar a criança no centro do processo educativo, já o docente assume o papel de mediador, organizando situações de aprendizagem que incentivem a investigação, a experimentação e a construção coletiva do conhecimento. Assim, a criança deixa de ser apenas receptora de informações e passa a atuar como protagonista de sua aprendizagem, explorando materiais, formulando hipóteses, criando soluções e refletindo sobre os resultados obtidos.

Entretanto, esse processo de transformação enfrenta desafios significativos. Embora ainda existam resquícios de metodologias tradicionais no cotidiano escolar, seja pela escassez de recursos ou pela resistência na manutenção de práticas conservadoras, a necessidade de mudança torna-se cada vez mais evidente. Reforçando a importância dessa renovação:

> [...] o uso da cultura maker potencializa a prática na qual o educando é protagonista do processo de construção de seus saberes, utilizando-se de temas de seu interesse e satisfação, permitindo também a valorização de sua experiência e a oportunidade da aprendizagem significativa a partir de seus erros e acertos dentro do processo de aquisição do conhecimento, [...] (LIMA et al., 2023, p. 56).

Atualmente, as novas tecnologias digitais têm proporcionado sofisticação na aplicação da abordagem maker, como é o caso do uso das impressoras 3D ou cortadores a laser, porém vale salientar que é possível atuar junto a tal cultura com elementos mais simples sem prejuízos ao processo de aprendizagem. Nesse sentido, "papelão, sucatas e outros elementos reutilizáveis, revela que a essência da prática maker está mais na cultura de invenção do que na sofisticação tecnológica" (FERREIRA, 2025).

Mais do que o acesso a ferramentas tecnológicas, a Cultura Maker exige uma mudança de concepção pedagógica por parte do professor. A verdadeira transformação ocorre quando as práticas educativas favorecem a criatividade, a autonomia, a curiosidade, a exploração,

ISSN: 2358-8829

expressão e o protagonismo das crianças. Na ausência do estímulo à experimentação e à construção ativa do conhecimento, mesmo ambientes bem equipados podem reproduzir práticas tradicionais de ensino.

Portanto, este artigo busca compartilhar duas experiências com a abordagem maker na Educação Infantil, promovendo uma reflexão sobre a articulação entre o pensar e o aprender por meio da prática. A proposta pretende ampliar o acesso a experiências pedagógicas que demonstrem ser possível desenvolver uma educação de qualidade, valorizando o aprender fazendo e fortalecendo o protagonismo infantil, independentemente da disponibilidade de recursos tecnológicos sofisticados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Propor vivências na Educação Infantil possibilita o trabalho com os cinco campos de experiências expressos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a qual enfatiza a indissociabilidade entre brincar e o educar nas práticas pedagógicas desenvolvidas com crianças da faixa etária de 0 a 5 anos. Os campos de experiência consideram o universo concreto da criança e dialogam com seu patrimônio cultural, valorizando saberes, linguagens e vivências que ela traz de seu contexto familiar e social. Desse modo, ao mesmo tempo em que trabalhar ciência e tecnologia com crianças bem pequenas se apresentou como um desafio, também proporcionou experiências significativas no que concerne às percepções e apropriação das próprias crianças sobre tais ferramentas.

Com base no Projeto “Vivenciando as tecnologias na educação infantil através da ludicidade” elaborado pela Secretaria de Educação de Cabedelo, as propostas pedagógicas foram desenvolvidas em uma creche que funciona em turno integral no município de Cabedelo - PB, na turma do Infantil IV, a qual atende crianças de 3 anos de idade. Uma das práticas pedagógicas realizadas consistiu na exploração do uso do celular, aparelho esse cada vez mais presente no cotidiano das crianças.

Apesar de os diversos estudos alertarem sobre os impactos das telas no desenvolvimento infantil, essa ferramenta tecnológica é amplamente conhecida pelos pequenos, tendo em vista que seu uso faz parte do cotidiano de diversas famílias. Nesse aspecto, considerou-se pertinente abordar o celular a partir de uma perspectiva lúdica, proporcionando às crianças expressarem suas percepções e vivenciarem experiências ao utilizarem esse aparelho por meio da brincadeira, considerando que:

ISSN: 2358-8829

> A brincadeira, por sua vez, é uma linguagem apropriada socialmente pelas crianças, que lhes oportuniza explorar o mundo ao seu redor. O contato com diversos materiais, objetos e situações amplia seus conhecimentos sobre o mundo físico e social. Por meio da brincadeira, desenvolvem a imaginação e a criatividade, expressando-se de forma original. A brincadeira em grupo, em particular, estimula a cooperação, a construção de acordos, os ajustes e a resolução de conflitos. Ao se colocarem no lugar do outro e experimentarem diferentes papéis, desenvolvem a empatia e a compreensão das diferenças (Oliveira, 2025, p. 446).

A princípio realizamos uma roda de conversa explorando imagens de máquinas atuais e antigas, identificando suas diferenças e avanços no decorrer do tempo. Ao explorar a imagem do celular, as crianças perceberam diferenças no tamanho, formato e botões. A partir disso, foi lançada a seguinte pergunta: O que podemos fazer com o celular?

Em um cartaz, a professora como escriba registrou as respostas das crianças, algumas delas foram: Youtube, assistir e Tik Tok. Diante das respostas dos pequenos, é possível constatar que as redes sociais são utilizadas pelas crianças mesmo não correspondendo à faixa etária adequada para o uso de alguns aplicativos que foram citados durante a roda de conversa.

Após dialogarmos sobre o uso do celular, as crianças foram convidadas a confeccionarem o próprio aparelho utilizando papelão, cola, papel e lápis hidrocor. A princípio, a professora apresentou apenas o molde de papelão, questionado qual objeto aquele formato os fazia lembrar. Elas responderam que parecia um celular. A partir de então cada criança coloriu, colou imagens das teclas e escreveu o próprio nome em seu celular, explorando nessa vivência os numerais, as letras, formas de comunicação por meio de brincadeiras e interações que, por vezes, são reduzidas diante do uso inadequado desse aparelho tecnológico.

Na continuidade do projeto, foi desenvolvida a oficina “Pitter: a caminho do espaço”, fundamentada na Cultura Maker. Diferentemente de uma proposta pronta centrada na reprodução de modelos prontos, a atividade buscou favorecer a experimentação, a criatividade e a participação ativa das crianças na construção de seus próprios foguetes.

Durante a vivência, observou-se grande envolvimento das crianças na manipulação dos materiais, na escolha das cores e na montagem dos foguetes. Ao longo da atividade, elas dialogavam entre si, compartilham materiais, faziam perguntas e demonstravam curiosidade sobre o funcionamento dos foguetes e do espaço. Esses momentos evidenciaram que a aprendizagem ocorreu de forma colaborativa, por meio da interação entre os pares e da mediação da professora.

Mais do que produzir um brinquedo, a proposta possibilitou às crianças explorar diferentes materiais, levantar hipóteses, tomar decisões e resolver pequenos desafios surgidos durante a construção. Nessa perspectiva, a oficina aproximou-se dos princípios da Cultura

ISSN: 2358-8829

Maker ao favorecer o aprender fazendo, valorizando a autoria infantil e a construção do conhecimento por meio da experimentação.

Esses resultados dialogam com Costa Júnior *et al*. (2023), ao evidenciarem que a Cultura Maker vai além do uso de tecnologias digitais sofisticadas, constituindo-se como uma abordagem pedagógica centrada na aprendizagem ativa, na criatividade, na experimentação e na construção do conhecimento por meio do "aprender fazendo". Na experiência realizada, observou-se que a utilização de materiais simples, como madeira, papel, cola e fita adesiva, foi suficiente para promover situações significativas de investigação, criação e protagonismo infantil, reafirmando que a essência da Cultura Maker reside na experiência criativa e colaborativa, e não na complexidade dos recursos tecnológicos utilizados.

Em conformidade com o pensamento de Costa Júnior *et al*. (2023) a faixa etária das crianças de três anos podemos dizer que são sujeitos ativos, já capazes de fazer uma leitura da tecnologia ao seu redor no cotidiano, ressignificando o contato com essa ferramenta e suas experiências. Diante disso podemos afirmar que, "as crianças não apenas reproduzem a cultura e a sociedade na qual estão inseridas, mas elas produzem cultura, elas criam, interpretam, dão sentido e significados ao mundo." (KRAMER, 2006, p. 14).

As duas experiências desenvolvidas possibilitaram articular ciência, tecnologia e ludicidade na Educação Infantil. Na primeira vivência, a exploração e a construção do celular permitiram partir de um recurso tecnológico presente no cotidiano das crianças, considerando suas percepções e os conhecimentos que já possuíam acerca desse aparelho. Na segunda, por meio da oficina “Pitter: a caminho do espaço”, as crianças puderam experimentar, criar e participar ativamente da construção dos foguetes, aproximando-se dos princípios da Cultura Maker. Nesse sentido, ambas as experiências evidenciaram a importância da mediação docente e da intencionalidade pedagógica ao proporcionar situações de aprendizagem que favorecem a participação, a interação, a criatividade e a construção de conhecimento pelas crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As experiências desenvolvidas demonstraram que é possível trabalhar ciência e tecnologia na Educação Infantil de forma lúdica e com intencionalidade pedagógica, considerando os conhecimentos, as curiosidades e as experiências que as crianças trazem de seu cotidiano. Nesse processo, a participação ativa das crianças e a mediação docente mostraram-se importantes para proporcionar vivência, experiência e interação.

ISSN: 2358-8829

As vivências também evidenciaram que a aproximação das crianças com a tecnologia não precisa se limitar ao uso de telas ou recursos digitais. A utilização de materiais simples e acessíveis possibilitou criar situações de experiências pautadas na criatividade e no aprender fazendo, aproximando uma das propostas dos princípios da Cultura Maker e ampliando as possibilidades de trabalho com ciência e tecnologia na Educação Infantil.

Diante disso, considera-se importante ampliar as discussões e as práticas pedagógicas relacionadas à ciência, tecnologia e à Cultura Maker na Educação Infantil, considerando as especificidades dessa etapa da educação básica e a necessária intencionalidade pedagógica. Espera-se que as experiências apresentadas possam contribuir para novas reflexões e práticas, bem como incentivar outros estudos acerca das possibilidades e dos desafios da inserção dessas temáticas no trabalho com crianças pequenas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2017.

COSTA JÚNIOR, João Fernando; DUQUE, Rita de Cássia Soares; FILHO, Paulo Henrique; AMARAL, Marco Aurélio Tavares; SANTOS, Ademar Alves dos; SILVA, Iran Alves da. A importância do espaço maker na escola. In: DUQUE, Rita de Cássia Soares; FILHO, Paulo Henrique; SOUZA, Lívia Barbosa Pacheco; LIMA, Alexssander Gonçalves de; CABRAL, Marcos Vinicius Afonso; ROZENDO, Jefferson Florencio; SILVA, Iran Alves da (org.). ***A cultura maker e suas implicações no contexto educacional.*** Vitória: Editora Educação Transversal, 2023. p. 9-4. DOI: https://doi.org/10.55470/editora.978-65-87634-24-1. Acesso em: 26 jul. 2026.

FERREIRA, Ana Paula Balbinot. A cultura maker como caminho para uma educação ativa e inovadora. Revista Tópicos, Rio de Janeiro, v. 3, n. 26, p. 1-14, 2025. DOI: 10.5281/zenodo.17269238. Disponível em: https://revistatopicos.com.br/artigos/a-cultura-maker-como-caminho-para-uma-educacao-ativa-e-inovadora. Acesso em: 25 out. 2026.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido.** 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987. Disponível em: https://www.letras.ufmg.br/espanhol/pdf/pedagogia_do_oprimido.pdf. Acesso em: 18 jun. 2026.

KRAMER, Sonia. **A infância e sua singularidade:** a criança como sujeito de direitos. *Educação & Sociedade*, Campinas, v. 27, n. 96, p. 797-818, 2006. Disponível em: https://www.scielo.br/j/es/a/Vc4sdh6KwCDyQPvGGY8Tkmn/. Acesso em: 18 jun. 2026.

KRAMER, Sonia. **As crianças e suas infâncias:** identidades e práticas. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

LIMA, Cristiane Pereira; DUQUE, Rita de Cássia Soares; FILHO, Paulo Henrique; SOUZA, Lívia Barbosa Pacheco; ROZENDO, Jefferson Florencio; SANTOS, Ademar Alves dos; LIMA, Alexssander Gonçalves de. A cultura maker e suas contribuições no atendimento educacional especializado (AEE). In: DUQUE, Rita de Cássia Soares; FILHO, Paulo Henrique; SOUZA, Lívia Barbosa Pacheco; LIMA, Alexssander Gonçalves de; CABRAL, Marcos Vinicius Afonso; ROZENDO, Jefferson Florencio; SILVA, Iran Alves da (orgs.). ***A cultura maker: e suas implicações no contexto educacional***. Vitória: Editora Educação Transversal, 2023. p. 51-68. DOI: https://doi.org/10.55470/editora.978-65-87634-24-1. Acesso em: 25 out. 2026.

OLIVEIRA-FORMOSINHO, Júlia. **Pedagogia(s) da infância e a formação de professores.** *Em Aberto*, Brasília, v. 30, n. 100, p. 15-30, 2017. Disponível em: https://emaberto.inep.gov.br/ojs3/index.php/emaberto/article/view/3218/2953. Acesso em: 18 jun. 2026.

OLIVEIRA-FORMOSINHO, Júlia; LINO, Dalila Maria Brito da Cunha. **Os papéis das educadoras:** as perspectivas das crianças. Educação em Foco, Juiz de Fora, v. 13, n.2, p. 9-29, set. 2008/fev. 2009. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Julia-Oliveira-Formosinho/publication/268407015_OS_PAPEIS_DAS_EDUCADORAS_AS_PERSPECTIVAS_DAS_CRIANCAS/links/55db5f3f08aeb38e8a8b862f/OS-PAPEIS-DAS-EDUCADORAS-AS-PERSPECTIVAS-DAS-CRIANCAS.pdf. Acesso em: 18 jun. 2026.

OLIVEIRA, Fernanda Ferreira de. **E não é que acabei gostando desse lugar!":** os impactos das interações e da brincadeira na Educação Infantil. Revista Diálogo Educacional, Curitiba, PUCPRESS, v. 25, n. 85, p. 444-461, 2025. https://doi.org/10.7213/1981-416X.25.085.DS04 Disponível em: http://educa.fcc.org.br/pdf/de/v25n85/1981-416X-rde-25-85-444.pdf. Acesso em: 05 jul. 2026.

PARAÍBA. Prefeitura Municipal de Cabedelo. Secretaria de Educação. Coordenação de Educação Infantil. Projeto Vivenciando as Tecnologias na Educação Infantil através da Ludicidade. Cabedelo, PB, 2025.

SOARES, Vanessa; BORGES, Matheus. **Pitter:** a caminho do espaço. Ilustração de Tiago Rabell e Gui Ramalho. 1. ed. São Paulo: Scortecci, ISBN 978-85-366-4314-4. p. 32, 2015.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente.** 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.