

DIREITO À EDUCAÇÃO: A INTEGRAÇÃO ENTRE O LÚDICO E TECNOLOGIAS PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**RIGHT TO EDUCATION: THE INTEGRATION OF PLAY AND TECHNOLOGIES
FOR THE TEACHING AND LEARNING PROCESS IN EARLY CHILDHOOD
EDUCATION**

**DERECHO A LA EDUCACIÓN: LA INTEGRACIÓN DEL JUEGO Y LAS
TECNOLOGÍAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA
EDUCACIÓN INFANTIL**

**Crisleyane da Silva Tomais¹, Vera Lúcia Castelo Branco Araújo de Sá², Orenice de Lima
Aparício³, Ademar Alves dos Santos⁴, Lisyann de Xerez Ramalho⁵, Maria Edjane Lima Freitas
dos Santos⁶, Maria Irineia de Souza Freitas⁷, Christian Ricardo Silva Passos⁸, Patrícia Rackel
Soares Gonçalves Caldas⁹, Fábio Ricardo Rodrigues dos Santos¹⁰**

DOI: 10.54899/dcs.v22i82.3484

Recibido: 29/08/2025 | **Aceptado:** 26/09/2025 | **Publicación en línea:** 30/09/2025.

RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo analisar como a integração entre práticas lúdicas e o uso de tecnologias pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, à luz do direito à educação. Para isso, realizou-se uma revisão bibliográfica em bases de dados científicas, com foco em autores que discutem a pedagogia lúdica, o uso de recursos tecnológicos e as diretrizes legais da educação infantil. Os resultados indicam que a combinação entre ludicidade e tecnologias digitais, quando bem planejada, pode potencializar o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, tornando o processo educacional mais significativo.

¹ Especialista em Docência em Educação Infantil, Centro Universitário Inta (UNINTA), Sobral, Ceará, Brasil.
E-mail: crisleyane.tomais@gmail.com

² Graduada em Pedagogia, Faculdade Integrada de Araguatins (FAIARA), Araguatins, Tocantins, Brasil.
E-mail: veracastelobco@gmail.com

³ Especialização em Educação Infantil, Universidade do Estado do Amazonas (UEA), Tefé, Amazonas, Brasil.
E-mail: orenicelimaaparicio@gmail.com

⁴ Doutor em Educação, Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Uberlândia, Minas Gerais, Brasil.
E-mail: ademar.santos@ufu.br

⁵ Mestranda em Novas Tecnologias Digitais na Educação, Universidade de Vassouras (UNIVASSOURAS), Saquarema, Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: lisyanneramalho@gmail.com

⁶ Mestranda em Educação, Universidade Federal de Rondônia (UNIR), Porto Velho, Rondônia, Brasil.
E-mail: eedjanes@gmail.com

⁷ Mestranda em Educação, Universidade Del Sol, Paraguai. E-mail: irineiasonora@gmail.com

⁸ Doutor em Biotecnologia - Química de Microrganismos, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA), Ilhéus, Bahia, Brasil. E-mail: christian@ifba.edu.br

⁹ Mestre em Gestão e Avaliação da Educação Pública, Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF).
E-mail: patriciacaldas@edu.saoluis.ma.gov.br

¹⁰ Mestre em Ciência Jurídica, Universidade Estadual do Norte Pioneiro (UENP), Jacarezinho, Paraná, Brasil.
E-mail: frrsadvocacia@gmail.com

Conclui-se que garantir esse direito com qualidade exige práticas inovadoras, que respeitem as especificidades da infância e ampliem as possibilidades de interação, criatividade e aprendizagem.

Palavras-chave: Educação. Lúdico. Tecnologias. Educação Infantil.

ABSTRACT

This research aimed to analyze how the integration of playful practices and the use of technologies can contribute to the teaching and learning process in early childhood education, in light of the right to education. To this end, a literature review was conducted in scientific databases, focusing on authors who discuss playful pedagogy, the use of technological resources, and legal guidelines for early childhood education. The results indicate that the combination of playfulness and digital technologies, when well-planned, can enhance children's cognitive, social, and emotional development, making the educational process more meaningful. It is concluded that guaranteeing this right with quality requires innovative practices that respect the specificities of childhood and expand the possibilities for interaction, creativity, and learning.

Keywords: Education. Playful. Technologies. Early childhood Education.

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo analizar cómo la integración de prácticas lúdicas y el uso de tecnologías puede contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación infantil, desde la perspectiva del derecho a la educación. Para ello, se realizó una revisión bibliográfica en bases de datos científicas, centrándose en autores que abordan la pedagogía lúdica, el uso de recursos tecnológicos y las directrices legales para la educación infantil. Los resultados indican que la combinación de actividades lúdicas y tecnologías digitales, bien planificada, puede potenciar el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, dotando de mayor significado al proceso educativo. Se concluye que garantizar este derecho con calidad requiere prácticas innovadoras que respeten las especificidades de la infancia y amplíen las posibilidades de interacción, creatividad y aprendizaje.

Palabras clave: Educación. Lúdica. Tecnologías. Educación Infantil.



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución- NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

INTRODUÇÃO

A educação infantil, considerada a primeira etapa da educação básica, é um direito fundamental de toda criança e um dever do Estado, da família e da sociedade. Nos primeiros anos de vida, é onde se desenvolvem competências essenciais, não apenas cognitivas, mas também

sociais, emocionais e motoras. Por isso, garantir o direito à educação desde a infância é assegurar o pleno desenvolvimento do ser humano em todas as suas dimensões (Camargo; Daros, 2018).

Neste contexto, a legislação brasileira, por meio da Constituição Federal de 1988 e da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB nº 9.394/96), estabelece que a educação infantil deve ser oferecida em creches e pré-escolas, priorizando práticas pedagógicas que respeitem o desenvolvimento infantil. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça essa concepção ao propor direitos de aprendizagem baseados em experiências significativas, nas quais o brincar ocupa papel central (Cortelazzo *et al.*, 2018).

O brincar, entendido como expressão natural da infância, constitui uma linguagem universal da criança e uma ferramenta pedagógica potente. Quando o lúdico é reconhecido como eixo estruturante da educação infantil, ele se transforma em meio de aprendizagem, de socialização, de construção de sentidos e de formação integral. Atividades como jogos, contação de histórias, dramatizações e brincadeiras dirigidas favorecem a construção de conhecimentos e o fortalecimento de vínculos (Filatro; Cavalcanti, 2018).

Paralelamente, a presença cada vez maior das tecnologias digitais na vida cotidiana das crianças tem despertado o interesse e o desafio de incorporá-las de forma pedagógica nas práticas educativas. Tablets, aplicativos, jogos digitais, vídeos e plataformas interativas vêm sendo utilizados por educadores como recursos de apoio ao ensino. No entanto, é necessário que esse uso ocorra de forma crítica, planejada e com intencionalidade pedagógica, respeitando o tempo da infância e evitando o excesso de exposição (Lima; Viana, 2018).

A integração entre o lúdico e o tecnológico tem demonstrado potencial para enriquecer o ambiente educacional, promovendo aprendizagens mais dinâmicas, interativas e contextualizadas. Quando bem articuladas, essas práticas contribuem para a construção de competências do século XXI, como criatividade, colaboração, pensamento crítico e letramento digital, desde os primeiros anos escolares. Isso exige, contudo, formação docente contínua, infraestrutura adequada e políticas públicas que viabilizem o acesso equitativo a esses recursos (Pimentel; Costa, 2017).

No entanto, muitos desafios ainda persistem na efetivação dessa integração. Há desigualdade de acesso às tecnologias entre escolas públicas e privadas, carência de formação para professores, limitações estruturais e ausência de propostas curriculares claras que articulem ludicidade e tecnologia de forma sistemática. Diante disso, é necessário repensar as práticas pedagógicas, superando dicotomias entre tradição e inovação, entre o brincar e o uso de recursos

digitais (Lima; Viana, 2018).

Dessa forma, o objetivo desta pesquisa foi analisar como a integração entre o lúdico e as tecnologias digitais pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, considerando os aspectos legais, pedagógicos e sociais do direito à educação.

Para isso, foi realizada uma revisão bibliográfica em bases de dados científicas nacionais e internacionais, como SciELO, CAPES, Google Acadêmico e ERIC, utilizando como critérios a atualidade das publicações (2015 a 2025), a relevância dos autores e a aderência ao tema central.

A relevância desta pesquisa reside na necessidade urgente de repensar as práticas pedagógicas da educação infantil diante das transformações sociais, culturais e tecnológicas do século XXI. Ao propor a integração entre o lúdico e o tecnológico como caminho para uma educação mais inclusiva, participativa e significativa, o estudo contribui para o fortalecimento do direito à educação com qualidade desde a primeira infância.

DESENVOLVIMENTO

A Importância do Lúdico no Processo de Ensino e Aprendizagem

O brincar é a principal linguagem da criança e deve estar no centro das práticas pedagógicas da educação infantil. Não se trata apenas de entretenimento, mas de uma atividade fundamental para o desenvolvimento cognitivo, emocional, motor e social. O lúdico permite à criança experimentar o mundo, testar hipóteses, resolver problemas e desenvolver a criatividade (Almeida, 2003).

Autores como Vygotsky já destacavam o papel do faz de conta na construção do pensamento simbólico e na internalização de regras sociais. O brincar mediado por adultos, com intencionalidade pedagógica, contribui para a ampliação das zonas de desenvolvimento proximal da criança, promovendo avanços significativos em sua aprendizagem (Alves, 2010).

A BNCC reafirma o brincar como um dos direitos de aprendizagem e como eixo estruturante do currículo da educação infantil. Jogos, histórias, músicas e atividades artísticas são formas de expressão e construção de conhecimentos que respeitam o tempo da infância e favorecem a aprendizagem significativa (Santos; Pereira, 2020).

Quando o educador compreende o valor pedagógico do lúdico, ele passa a planejar atividades que envolvam a criança de forma ativa e prazerosa, favorecendo a curiosidade, a

atenção, a imaginação e o raciocínio lógico. O brincar, assim, deixa de ser visto como “tempo livre” e passa a ser reconhecido como tempo de aprender (Benjamin, 2002).

Além disso, o lúdico tem papel importante na construção de vínculos afetivos e no desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, cooperação e respeito às regras. Ao brincar com outras crianças, os pequenos aprendem a lidar com frustrações, a negociar e a resolver conflitos (Camargo; Daros, 2018).

O espaço físico da escola também precisa ser repensado para acolher a ludicidade. Ambientes com materiais diversificados, áreas verdes, brinquedos não estruturados e liberdade de movimento estimulam a exploração e a descoberta. O brincar livre é tão importante quanto as brincadeiras dirigidas pelo adulto (Craidy, 2009).

A formação dos professores deve incluir o estudo da ludicidade como campo pedagógico. Ainda é comum que educadores reproduzam práticas tradicionais e pouco significativas por desconhecerem o potencial educativo do brincar. Investir na valorização do lúdico é investir na qualidade da educação infantil (Craidy, 2009).

O desafio está em garantir que o lúdico não seja apenas uma prática pontual, mas um princípio estruturante do projeto pedagógico. Para isso, é necessário um compromisso institucional com a infância, que valorize o tempo do brincar como tempo de desenvolvimento pleno (Coll; Monereo, 2010).

O lúdico também se mostra uma estratégia poderosa de inclusão, pois permite que cada criança participe de acordo com suas possibilidades, respeitando ritmos e estilos de aprendizagem. Brincar é um direito e deve estar acessível a todas as crianças, independentemente de suas condições sociais, físicas ou culturais (Cortelazzo *et al.*, 2018).

Por fim, cabe lembrar que o brincar não é incompatível com conteúdos escolares. Pelo contrário, o lúdico pode ser um caminho eficaz para a alfabetização, o desenvolvimento lógico-matemático, a educação ambiental, entre outros campos de conhecimento, desde que com intencionalidade pedagógica.

Assim, compreender o lúdico como prática pedagógica fundamental é o primeiro passo para garantir uma educação infantil de qualidade, que respeita a criança como sujeito ativo, criativo e competente desde os seus primeiros anos.

A Inserção das Tecnologias Digitais na Educação Infantil

A inserção das tecnologias digitais na educação infantil tem sido um tema de grande debate nas últimas décadas, especialmente diante do avanço acelerado das inovações tecnológicas e da presença constante desses recursos no cotidiano das crianças. Desde muito pequenas, elas já interagem com telas, jogos, vídeos e aplicativos, o que exige da escola uma reflexão crítica sobre como incorporar tais recursos ao processo educativo (Cortelazzo *et al.*, 2018).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a importância das tecnologias na formação das crianças, indicando que elas devem ser utilizadas de forma integrada e com objetivos pedagógicos claros. O uso de tablets, quadros digitais, plataformas interativas e jogos educativos pode ampliar as possibilidades de exploração, expressão e aprendizagem, desde que contextualizado e mediado por um educador preparado (Filatro; Cavalcanti, 2018).

No entanto, o uso das tecnologias na educação infantil precisa ser fundamentado em princípios éticos, pedagógicos e de proteção à infância. Não se trata de substituir o brincar tradicional ou o contato humano por dispositivos eletrônicos, mas de ampliar os repertórios pedagógicos com novas linguagens que fazem parte da cultura contemporânea das crianças.

O potencial pedagógico das tecnologias digitais está na sua capacidade de criar ambientes interativos, multimodais e personalizados. Vídeos, animações, jogos educativos e aplicativos de desenho ou contação de histórias são ferramentas que estimulam a imaginação, a curiosidade e a autoria infantil, favorecendo aprendizagens significativas.

Entretanto, a simples introdução de equipamentos tecnológicos não garante inovação ou qualidade na aprendizagem. É necessário planejamento, formação docente e clareza sobre os objetivos educacionais que se pretende alcançar com cada recurso. O professor continua sendo o mediador essencial na relação da criança com a tecnologia.

Além disso, há grandes desigualdades no acesso a esses recursos entre escolas públicas e privadas, e mesmo entre diferentes regiões do país. Muitas instituições ainda enfrentam dificuldades com infraestrutura precária, falta de conexão à internet e ausência de políticas públicas que assegurem o uso pedagógico das tecnologias na infância (Freire, 2008; Freire, 2004; Freire, 2018).

A formação dos professores também representa um desafio. Muitos docentes da educação infantil não foram formados para o uso das tecnologias em sala de aula e se sentem inseguros diante dessas ferramentas. A formação continuada precisa contemplar não apenas o domínio

técnico, mas principalmente o uso pedagógico e crítico das mídias digitais (Kramer, 2006).

O uso responsável das tecnologias digitais também envolve a mediação dos tempos e das exposições. Crianças pequenas não devem passar horas em frente às telas, mesmo que para atividades educativas. O equilíbrio entre tecnologia, movimento corporal, interações sociais e experiências concretas deve ser cuidadosamente planejado (Oliveira, 2014).

As tecnologias, quando bem utilizadas, podem favorecer a inclusão de crianças com deficiência, através de recursos de acessibilidade e personalização de conteúdos. Também contribuem para valorizar diferentes formas de linguagem e expressão, como o visual, o sonoro e o corporal, dialogando com múltiplas inteligências (Lima; Viana, 2018).

A escola precisa reconhecer que as tecnologias fazem parte da cultura da infância atual e que ignorá-las pode significar distanciar-se da realidade dos alunos. No entanto, é fundamental que seu uso esteja a serviço do desenvolvimento integral, respeitando os direitos das crianças, como brincar, conviver, participar, explorar e expressar-se (Lima; Viana, 2018).

Portanto, a inserção das tecnologias digitais na educação infantil deve ser vista não como um modismo, mas como uma necessidade pedagógica e social, desde que fundamentada em práticas reflexivas, planejadas e orientadas por princípios do direito à educação com qualidade.

Integração entre o Lúdico e as Tecnologias no Contexto do Direito à Educação

A integração entre o lúdico e as tecnologias digitais representa uma das estratégias mais promissoras para potencializar o ensino e aprendizagem na educação infantil. Quando essas duas dimensões são articuladas de forma coerente, intencional e sensível às necessidades das crianças, criam-se experiências educativas inovadoras, engajadoras e com alto valor formativo (Laluez; Camps, 2010).

É importante destacar que o lúdico e a tecnologia não são elementos excludentes (Lima, 2025; Lima *et al.*, 2025; Lima, 2024; Lima, 2023; Lima; Santos, 2023; Lima; Bernardy *et al.*, 2025; Lima; Domingues Júnior; Gomes, 2025; Lima; Indiani *et al.*, 2025; Lima; Silva; Domingues Júnior, 2024; Lima; Domingues Júnior; Silva, 2024; Lima *et al.*, 2025). Pelo contrário, os jogos digitais, aplicativos interativos, histórias animadas e ferramentas de desenho podem ser formas de brincadeira que dialogam com a cultura da infância atual. O segredo está na intencionalidade pedagógica e na capacidade do professor de mediar essas experiências (Lima; Viana, 2018).

Ao integrar essas dimensões, o professor promove um ambiente de aprendizagem mais próximo da linguagem das crianças. Um simples jogo digital pode ser o ponto de partida para discussões sobre valores, matemática, linguagem, ciências e até aspectos socioemocionais, desde que mediado de forma crítica e reflexiva (Lima; Viana, 2018).

Experiências relatadas por educadores em diferentes pesquisas indicam que o uso de tecnologias em atividades lúdicas aumenta o engajamento das crianças, favorece o trabalho em grupo, estimula a resolução de problemas e amplia as formas de expressão. A tecnologia, neste caso, atua como suporte à ludicidade, e não como substituta da brincadeira tradicional (Oliveira, 2014).

Essa integração também fortalece o princípio do direito à educação, pois amplia o acesso a múltiplas linguagens e formas de aprender. Para crianças com necessidades especiais, por exemplo, aplicativos adaptados podem garantir a participação plena em atividades lúdicas e educativas, contribuindo para a inclusão e equidade (Paschoal; Machado, 2009).

Contudo, para que essa integração ocorra de maneira efetiva, é essencial que haja planejamento pedagógico cuidadoso. A escolha de ferramentas deve considerar a faixa etária, os objetivos de aprendizagem, o tempo de exposição às telas e a diversidade cultural do grupo. Não basta “tecnologizar” a prática sem que isso faça sentido no projeto pedagógico (Oliveira, 2014).

A infraestrutura da escola também precisa ser adaptada. Espaços com wi-fi, equipamentos adequados e materiais complementares permitem que o lúdico e a tecnologia coexistam de forma orgânica. A falta de recursos ou sua má utilização pode transformar a tecnologia em uma distração ou em um obstáculo (Pimentel; Costa, 2017).

O papel do professor nesse processo é crucial. Cabe a ele criar atividades que integrem brincadeiras tradicionais com recursos digitais, como contação de histórias com projeções animadas, jogos digitais em grupos, ou exploração de aplicativos de arte em atividades livres. A formação docente deve apoiar essa transição, respeitando os saberes e experiências dos educadores (Pimentel; Costa, 2017).

Ao articular essas dimensões, a escola passa a responder melhor às demandas da contemporaneidade, preparando as crianças não apenas para o presente, mas para o futuro. Além disso, promove uma educação mais significativa, que respeita o direito da criança a brincar, explorar e aprender de forma prazerosa (Camargo; Daros, 2018).

Esse modelo pedagógico também estimula a participação das famílias, que muitas vezes já utilizam recursos tecnológicos em casa. A escola pode orientar o uso consciente dessas

ferramentas, promovendo uma parceria educativa entre instituição e comunidade, fortalecendo o direito à educação de forma integral (Camargo; Daros, 2018).

Assim, a integração entre o lúdico e a tecnologia contribui não apenas para o aprendizado em si, mas para a formação de sujeitos críticos, criativos, autônomos e preparados para o mundo. É, portanto, uma estratégia poderosa para garantir o exercício do direito à educação na infância de maneira plena e com qualidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise realizada, foi possível compreender que a integração entre práticas lúdicas e tecnologias digitais representa uma estratégia potente para fortalecer o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Essa articulação contribui para tornar as práticas pedagógicas mais atraentes, significativas e coerentes com a realidade das crianças do século XXI.

A pesquisa confirmou que o brincar é essencial para o desenvolvimento integral infantil e que as tecnologias, quando bem utilizadas, podem potencializar a ludicidade, ampliar as formas de expressão e enriquecer o currículo. No entanto, essa integração exige planejamento, intencionalidade, formação docente e infraestrutura adequada.

Conclui-se, portanto, que garantir o direito à educação na infância não se limita ao acesso à escola, mas também envolve a oferta de práticas pedagógicas inovadoras, inclusivas e respeitadas às especificidades da infância. A articulação entre o lúdico e o tecnológico surge como um caminho promissor para esse propósito, promovendo aprendizagens mais profundas e humanas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 6. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

ALVES, Álvaro M. Palomo. A Cultura Lúdica e sua constituição na cidade de Irati. Atos de Pesquisa em Educação, Blumenau, v.5, n. 2, p. 167-188, mai./ago. 2010.

BENJAMIN, Walter. Reflexões sobre a Criança, o Brinquedo e a Educação. 34 ed. São Paulo: Duas Cidades, 2002.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para

fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso, 2018.

CRAIDY, Carmem Maria. Educação Infantil e as novas definições da legislação. In CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis E. Educação Infantil: Pra que te quero? Porto Alegre: Artmed, 2009.

COLL, César; MONEREO, Carles. Psicologia da Educação Virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010.

CORTELAZZO, Angelo Luiz (*et al.*). Metodologias Ativas e Personalizadas de Aprendizagem: para refinar seu cardápio metodológico. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. Metodologias Inov-ativas na Educação Presencial, a Distância e Corporativa. 1. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

FREIRE, M. Educador educa a dor. São Paulo: paz e Terra, 2008.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 30 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018.

KRAMER, Sônia. A infância e sua singularidade. In: BRASIL, Ministério da educação. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006, p. 15-25.

LALUEZA, José Luis; CAMPS, Isabel Crespo e Silva. As tecnologias da informação e da comunicação e os processos de desenvolvimento e socialização. In: COLL, C; MONEREO, C. Psicologia da Educação Virtual: aprender e ensinar com as Tecnologias da Informação e da Comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010, p. 47-65.

LIMA, L. A. de O.; MANGONI, S. S.; VELEZ, W. M.; FILHO, C. R. C.; SANTOS, M. E. dos; BRITO, I. L. P.; RODRIGUES, P. D.; SOARES, A. R. N. Meio Ambiente, Sustentabilidade e ESG: A Importância da Gestão Socioambiental para a Governança Ambiental, Social e Corporativa. Revista de Gestão e Secretariado, [S. l.], v. 16, n. 9, p. e5247, 2025. DOI: 10.7769/gesec.v16i9.5247.

LIMA, L. A. de O.; PARENTE, A. M. B.; LEIMANN, A. H.; SCHIAVAO, L. J. V.; MAIA, L. A.; SOUSA, F. B. da S.; ARAÚJO, T. S. S.; SOUSA, G. C. Gestão na Saúde Pública: Contribuições da Inteligência Artificial para a Otimização dos Processos e Tomada de Decisões. Revista de Gestão e Secretariado, [S. l.], v. 16, n. 9, p. e5243, 2025.

LIMA, L. A. de O.; JAHNKE, J. F.; JESUS, E. L. de; PEREIRA, R.; RIBEIRO, C. M. G.; PEDRO, A. M. Tecnologias de Informação e Comunicação na Globalização: Conexões, Desigualdades e Transformações Socioculturais. Revista de Gestão e Secretariado, [S. l.], v. 16, n. 8, p. e5222, 2025. DOI: 10.7769/gesec.v16i8.5222.

LIMA, L. A. de O.; BERNARDY, T. A. dos S.; BALDISSARELLI, J. M.; CERQUEIRA, H.

de G.; BRITO, J. R. L.; GOMES, M. O.; CAMPOS, D. F. Gestão Socioambiental, Marketing Verde e Legislação: o Papel do Regulamento Jurídico no Combate às Práticas de Greenwashing nas Organizações. *Revista de Gestão e Secretariado*, [S. l.], v. 16, n. 7, p. e5145, 2025. DOI: 10.7769/gesec.v16i7.5145.

LIMA, L. A. de O.; BERNARDY, T. A. dos S.; MENDEZ, A. V.; SCHIAVAO, L. J. V.; SOARES, A. R. N.; SOUZA JÚNIOR, S. O. de; VILELA, C. R.; BEZERRA, I. G. S. Gestão em Saúde: as Contribuições das Pesquisas de Satisfação e de Clima Organizacional para a Qualidade de Vida no Trabalho. *Revista de Gestão e Secretariado*, [S. l.], v. 16, n. 7, p. e5144, 2025. DOI: 10.7769/gesec.v16i7.5144.

LIMA, L. A. O.; DOMINGUES JUNIOR, GOMES, O. V. O. Saúde mental e esgotamento profissional: um estudo qualitativo sobre os fatores associados à síndrome de burnout entre profissionais da saúde. **Boletim de Conjuntura Boca**, 2023. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10198981>

LIMA, L. A. O.; DOMINGUES, P. L.; SILVA, R. T. . Applicability of the Servqual Scale for Analyzing the Perceived Quality of Public Health Services during the Covid-19 Pandemic in the Municipality of Três Rios/RJ, Brazil. *International Journal of Managerial Studies and Research (IJMSR)*, v. 12, p. 17-18, 2024. <https://doi.org/10.20431/2349-0349.1208003>

Lima, L. A. O., Domingues Júnior, P. L., & Silva, L. L. (2024). Estresse ocupacional em período pandêmico e as relações existentes com os acidentes laborais: estudo de caso em uma indústria alimentícia. *RGO - Revista Gestão Organizacional*, 17(1), 34-47. <http://dx.doi.org/10.22277/rgo.v17i1.7484>.

LIMA, L. A. de O.; DOMINGUES JUNIOR, P. L. GOMES, O. V. de O. SAÚDE OCUPACIONAL E QUALIDADE DE VIDA NO TRABALHO DE CATADORES DE RECICLÁVEIS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA. *Revista CPAQV - Centro de Pesquisas Avançadas em Qualidade de Vida*, [S. l.], v. 17, n. 2, p. 9, 2025. DOI: 10.36692/V17N2-93R

LIMA, L. A. de O.; INDIANI, L.; OLIVEIRA, P. M. S.; DRESCH, F.; FAVETTI, I.; WINK, J. O.; WOLSCHICK, A. T. N.; GUSATTO, D.; KNOLLSEISEN, A. C. G.; SOEHN, L. Educação midiática: desafios e oportunidades no uso de tecnologias digitais. *Caderno Pedagógico*, [S. l.], v. 22, n. 9, p. e18273, 2025. DOI: 10.54033/cadpedv22n9-251.

LIMA, L. A. O; SILVA, L. L.; DOMINGUES JÚNIOR, P. L. Qualidade de Vida no Trabalho segundo as percepções dos funcionários públicos de uma Unidade Básica de Saúde (UBS). **REVISTA DE CARREIRAS E PESSOAS**, v. 14, p. 346-359, 2024. <https://doi.org/10.23925/recape.v14i2.60020>

LIMA, L. A. O. *et al.* Os desafios na formação de profissionais de saúde no Brasil. *Brazilian Journal of Implantology and Health Sciences*, v. 7, p. 05-15, 2025. <https://doi.org/10.36557/2674-8169.2025v7n5p05-15>

LIMA, Ivonaldo Pereira de; VIANA, Maria Aparecida. Prática Docente com Uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação: possibilidades e limites. In: MERCADO, VIANA, PIMENTEL (Orgs.). *Estratégias Didáticas e as TIC: ressignificando as práticas na sala*

de aula. Maceió: Edufal, 2018. p. 99-120.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. Educação Infantil: Fundamentos e Métodos. São Paulo: Cortez, 2014.

PASCHOAL, Jaqueline Delgado; MACHADO, Maria Cristina Gomes. A história da educação infantil no Brasil: avanços, retrocessos e desafios dessa modalidade educacional. Revista HISTEDBR, Campinas, n.33, p.78-95, mar.2009 - ISSN: 1676-2584.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante; COSTA, Cleide Jane de Sá Araújo. A cultura digital no cotidiano das crianças: apropriação, reflexos e descompassos na educação formal. In: COSTA, PINTO (Orgs.). Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação na Educação. Maceió: Edufal, 2017, p. 159-185.

SANTOS, . A.; PEREIRA, . J. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. REVISTA ELETRÔNICA PESQUISEDUC, [S. l.], v. 11, n. 25, p. 480–493, 2020.