



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins
Campus Porto Nacional
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

MARIA PAULA SENA COSTA

**O IMPACTO DO USO DE APLICATIVOS MÓVEIS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

PORTO NACIONAL – TO

2024

MARIA PAULA SENA COSTA

**O IMPACTO DO USO DE APLICATIVOS MÓVEIS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia do
Tocantins – *Campus* Porto Nacional,
como requisito parcial para obtenção do
grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Me. Paulo César de Sousa
Patrício

PORTO NACIONAL – TO

2024

MARIA PAULA SENA COSTA

**O IMPACTO DO USO DE APLICATIVOS MÓVEIS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia do
Tocantins – *Campus* Porto Nacional,
como requisito parcial para obtenção do
grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Me. Paulo César de Sousa
Patrício

Aprovado em ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA

Prof.º Me Paulo César de Sousa Patrício
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins.

Profª Me. Maria Madalena Rodrigues Teles
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins.

Prof Me. Edilson Leite de Sousa
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecas do Instituto Federal do Tocantins

C837i

Costa, Maria Paula Sena.

O impacto de uso de aplicativos móveis na educação infantil / , Porto Nacional, TO: 2024.

F. 33

Orientadora: Me. Paulo Cesar de Sousa Patrício

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) –
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins IFTO,
Porto Nacional, TO, 2025.

1. Educação Infantil, Impactos, Aplicativos móveis. I. Patrício, Paulo
César de Sousa. II. Título.

CDD 370

A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio, deste documento
é autorizada para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

**Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica do IFTO com
os dados fornecidos pelo(a) autor(a).**

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha profunda gratidão ao meu orientador, Me. Paulo César de Sousa Patrício, pela orientação dedicada, pelos conselhos valiosos e pela paciência ao longo de todo o processo de elaboração deste trabalho. Seu apoio foi fundamental para que eu pudesse desenvolver este estudo com seriedade e comprometimento.

Agradeço também aos membros da banca examinadora, Me. Maria Madalena Rodrigues Teles e Me. Edilson Leite de Sousa, pelas contribuições enriquecedoras, pelas observações precisas e pelas sugestões que contribuíram significativamente para a melhoria deste trabalho.

A todas as professoras que participaram da pesquisa, agradeço imensamente pela disponibilidade, pela disposição em compartilhar suas experiências e pelos conhecimentos preciosos que enriqueceram minha pesquisa. Sem a colaboração de cada uma de vocês, este estudo não seria possível.

Aos meus familiares, meu agradecimento mais sincero. Obrigada pelo amor, apoio incondicional e por sempre acreditarem em mim. A presença de vocês foi uma fonte constante de motivação durante toda a jornada acadêmica.

Por fim, agradeço às minhas companheiras de curso, com quem compartilhei momentos de aprendizado, desafios e conquistas. A amizade e o companheirismo de todas foram fundamentais para que eu pudesse seguir em frente, sempre mais forte e determinada.

A todos, o meu muito obrigado!

RESUMO

O presente trabalho tem como tema central o uso de aplicativos móveis na Educação Infantil, traz como questão norteadora: De que maneira o uso de aplicativos móveis afeta o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças? Diante disto, foi estabelecido como objetivo geral avaliar como os aplicativos móveis podem ser utilizados de forma produtiva e enriquecedora no processo educacional. Foram elencados como objetivos específicos: (i) Investigar como o uso de aplicativos móveis influencia o desenvolvimento cognitivo, social e motor de crianças na educação infantil; (ii) Identificar as vantagens e limitações do uso de aplicativos móveis como ferramenta de apoio ao ensino em sala de aula; (iii) Avaliar a percepção de professores sobre a eficácia dos aplicativos móveis na educação infantil. É uma pesquisa campo, de natureza qualitativa, trazendo dados quantitativos, a pesquisa foi realizada em escolas municipais de Porto Nacional, Tocantins, utilizando um questionário com 10 perguntas, elaborado no Google Forms e enviado a um grupo de professoras da Educação Infantil. Foram obtidas respostas de 11 educadoras, cujas contribuições permitiram uma análise detalhada sobre o tema. A partir dos dados coletados, constatou-se que os aplicativos móveis podem servir como um importante apoio pedagógico, oferecendo novas possibilidades de aprendizagem e engajamento dos alunos. No entanto, também foram levantadas preocupações sobre os possíveis riscos associados ao uso excessivo da tecnologia, como o impacto no desenvolvimento infantil, especialmente em relação à socialização e ao tempo de tela. Assim, as respostas destacaram tanto os benefícios quanto os desafios da utilização de aplicativos móveis na Educação Infantil, sugerindo que, para um uso eficaz, é fundamental um planejamento cuidadoso, bem como a conscientização sobre as possíveis implicações para o desenvolvimento das crianças.

Palavras-chave: Impacto. Educação Infantil. Aplicativo móveis. Docente.

ABSTRACT

This study focuses on the use of mobile applications in Early Childhood Education, with the guiding question: How does the use of mobile applications affect the cognitive, social, and emotional development of children? The general objective of the research was to evaluate how mobile applications can be used productively and enrich the educational process. The specific objectives were: (i) to investigate how the use of mobile applications influences the cognitive, social, and motor development of children in early childhood education; (ii) to identify the advantages and limitations of using mobile applications as a tool to support classroom teaching; (iii) to assess teachers' perceptions of the effectiveness of mobile applications in early childhood education. This is a field research of a qualitative nature, incorporating quantitative data. The research was conducted in public schools in Porto Nacional, Tocantins, using a 10-question survey created on Google Forms and sent to a group of early childhood educators. Responses from 11 educators were obtained, allowing for a detailed analysis of the topic. The findings indicate that mobile applications can serve as an important pedagogical tool, offering new possibilities for student learning and engagement. However, concerns were raised about the potential risks of excessive technology use, particularly in relation to socialization and screen time, which may impact child development. Thus, the responses highlighted both the benefits and challenges of using mobile applications in Early Childhood Education, suggesting that effective use requires careful planning and awareness of the possible implications for children's development.

Keywords: Impact, Early Childhood Education, Mobile Applications, Teachers.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Nível de ensino	20
Gráfico 2: Período de experiência como educador	20
Gráfico 3: Utilização de aplicativos móveis na prática pedagógica	21
Gráfico 4: Impacto do uso de aplicativos móveis na aprendizagem	21
Gráfico 5: Quais habilidades e competências o uso de aplicativos móveis desenvolve nos alunos	22
Gráfico 6: Aumento na motivação ou engajamento dos alunos após uso dos aplicativos móveis	23
Gráfico 7: Aplicativos móveis integrados a prática pedagógica	24
Gráfico 8: Uso de aplicativos móveis integrados à educação infantil	25

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1 Aplicativos móveis	12
2.2 Principais Aplicativos Móveis e Suas Funções	12
2.3 Desenvolvimento do cognitivo infantil	13
2.4 Uso de aplicativos móveis na educação infantil	14
2.5 Formação continuada de professores para uso de aplicativos móveis na educação infantil	16
3 METODOLOGIA	18
3.1 Materiais e Métodos	18
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	20
5 CONCLUSÃO	28
6. REFERÊNCIAS	30
APÊNDICE	32

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a educação de crianças tem passado por uma transformação significativa, à medida que a tecnologia digital se tornou uma parte intrínseca de suas vidas. O excesso de tempo dedicado às telas, como tablets, smartphones e computadores, trazem risco à saúde, a falta de interação social e o prejuízo na aprendizagem (SANTANA, 2021).

Profissionais de saúde ao redor do mundo vem debatendo as repercussões do uso excessivo de aparelhos eletrônicos no crescimento e desenvolvimento de crianças e adolescentes sem, no entanto, definir quais seriam as repercussões a longo prazo. Sabe-se que a tecnologia está presente e permanecerá cada vez mais necessária no dia a dia das pessoas e comunidades, o que torna mais urgente a instrumentalização dos profissionais para os efeitos negativos que a exposição prolongada poderá impactar na vida das crianças e suas famílias (SANTANA, 2021).

Conforme o Jornal Estado de São Paulo as crianças estão cada vez mais conectadas e têm passado grande parte de seus dias fazendo o uso das novas tecnologias, seja estudando, jogando ou simplesmente navegando na internet. É perceptível a toda sociedade que a turminha de hoje, nascida em meio a esse turbilhão tecnológico, tem uma aptidão natural para lidar com a tecnologia, sendo chamados de nativos digitais.

Assim, tendo em vista o cenário exposto, o presente traz como questão norteadora: De que maneira o uso de aplicativos móveis afeta o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças?

Diante disto, foi estabelecido como objetivo geral avaliar como os aplicativos móveis podem ser utilizados de forma produtiva e enriquecedora no processo educacional. Foram elencados como objetivos específicos: (i) Investigar como o uso de aplicativos móveis influencia o desenvolvimento cognitivo, social e motor de crianças na educação infantil; (ii) Identificar as vantagens e limitações do uso de aplicativos móveis como ferramenta de apoio ao ensino em sala de aula; (iii) Avaliar a percepção de professores sobre a eficácia dos aplicativos móveis na educação infantil.

Justifica-se a escolha deste tema, dada a sua relevância, considerando que tecnologias inovadoras podem melhorar a educação infantil tornando importante o debate

sobre a influência do aplicativo no desenvolvimento físico, emocional e social das crianças, além disso, pode fornecer recursos para professores integrarem tecnologia na sala de aula, orientando também aos pais sobre o uso responsável de aplicativos educacionais.

Portanto, essa pesquisa pode contribuir significativamente para a melhoria da educação infantil, fornecendo insights valiosos para educadores e pais. É por isso que os aplicativos educacionais são uma ferramenta valiosa para complementar o ensino tradicional e promover um ambiente de aprendizado mais eficaz e gratificante.

Para melhor entendimento, o presente trabalho está organizado em cinco capítulos: No Capítulo 1, Introdução onde são apresentados os conceitos iniciais, ou seja, o contexto em que o tema está inserido, bem como toda proposta para o desenvolvimento desta pesquisa, problema, objetivos, hipótese, justificativa e a organização do trabalho. No Capítulo 2, é apresentado o referencial teórico, em que são abordados elementos que proporcionam o suporte conceitual necessário para a elaboração da atual pesquisa. No Capítulo 3, está descrito de forma sistematizada os procedimentos metodológicos, onde estão apresentadas de forma minuciosa, todas as etapas do desenvolvimento deste estudo. No Capítulo 4, são abordadas as discussões, análises e resultados da pesquisa. No Capítulo 5, é apresentado as conclusões às quais se chegou após o presente estudo, bem como as perspectivas e propostas para trabalhos futuros.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Aplicativos móveis

Os aplicativos móveis, ou apps, são programas de softwares desenvolvidos para serem executados em dispositivos móveis como smartphones, tablets e smartwatches. Eles são projetados para atender às necessidades específicas dos usuários, oferecendo funcionalidades que variam desde comunicação e entretenimento até produtividade e serviços financeiros. Acessados por meio de lojas como a Google Play Store (Android) ou a App Store (iOS), os aplicativos móveis podem ser gratuitos ou pagos, muitas vezes com opções de compras internas.

Conforme destaca o site Tribuna da Imprensa Livre (2023), os aplicativos móveis surgiram como parte de uma evolução tecnológica que começou com os primeiros computadores e alcançou novos patamares com o desenvolvimento dos smartphones. Esses dispositivos, ao combinarem funcionalidades de telefonia com capacidades computacionais, permitiram a expansão dos aplicativos para atender a uma ampla variedade de propósitos, transformando o cotidiano das pessoas.

2.2 Principais Aplicativos Móveis e Suas Funções

Os aplicativos móveis abrangem uma ampla variedade de categorias e servem a diferentes propósitos na vida dos usuários. Abaixo, destacam-se os principais tipos de aplicativos e sua representação na sociedade:

Aplicativos de redes sociais e comunicação desempenham um papel central no cotidiano. O WhatsApp, por exemplo, permite a troca instantânea de mensagens, ligações e videoconferências, sendo amplamente utilizado para conectar amigos, familiares e colegas de trabalho. Já o Facebook e o Instagram funcionam como plataformas de compartilhamento de conteúdo e interação social, auxiliando na construção e manutenção de relacionamentos virtuais.

No campo da produtividade e negócios, destacam-se ferramentas como o Microsoft Office, que inclui Word, Excel e PowerPoint, essenciais para a criação de documentos, planilhas e apresentações. O Google Drive complementa essas atividades, oferecendo armazenamento na nuvem e facilitando o compartilhamento de arquivos, o que promove um ambiente colaborativo eficiente.

Para entretenimento, plataformas como Netflix e Spotify revolucionaram o consumo de conteúdo, disponibilizando vídeos e músicas sob demanda de maneira prática e acessível. Paralelamente, os jogos móveis, como Free Fire e Clash Royale, ganharam destaque por oferecer entretenimento instantâneo e oportunidades para competições globais, conectando jogadores ao redor do mundo.

Na área de bem-estar e saúde, aplicativos como MyFitnessPal e Fitbit tornam-se aliados valiosos. O MyFitnessPal ajuda no monitoramento de dietas e na gestão da saúde física, enquanto o Fitbit, integrado a dispositivos vestíveis, acompanha atividades físicas e qualidade do sono, promovendo hábitos mais saudáveis.

Quanto à mobilidade urbana, serviços como Uber e 99 simplificam o transporte com caronas pagas sob demanda, garantindo praticidade e economia de tempo. O Google Maps complementa essa categoria ao oferecer recursos indispensáveis de navegação e planejamento de rotas em tempo real.

De acordo com o site Tribuna da Imprensa Livre (2023), os aplicativos móveis transformaram profundamente a maneira como nos comunicamos, trabalhamos, nos divertimos e cuidamos de nossa saúde. Seu impacto é inegável e segue crescendo à medida que a tecnologia avança, impulsionada pela demanda por soluções inovadoras no mercado digital.

2.3 Desenvolvimento do cognitivo infantil

Sabe-se que por muito tempo a educação das crianças foi responsabilidade exclusiva da família, onde elas ensinavam seus costumes, tradições, normas e regras da sua cultura.

Ao longo desses anos a educação infantil surgiu como instituição assistencialista, suprimindo as necessidades básicas da criança e realizando o papel da família que não tinha como cuidar, por terem a necessidade de trabalhar, prezando o cuidado sem cunho educativo. (SANTANA, 2021).

Por conseguinte, a criança era tratada como um ser frágil e totalmente dependente. Os profissionais que cuidavam dessas crianças não tinham formação, apenas asseguravam que eles estariam limpos e alimentados. (SANTANA, 2021).

Com o passar do tempo houve profundas mudanças em relação à educação infantil desde a chegada da LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação) até os dias atuais.

Observa-se que quando um bebê nasce, ele vai aprendendo conforme seu cérebro se desenvolve, esse processo de conhecimento, memorização e aprimoramento das

habilidades físicas e mentais das crianças se chama desenvolvimento cognitivo infantil. (BARROS et al,2020).

Visto que conforme, Barros et al, (2020), a infância é um período fundamental no desenvolvimento cerebral. O cérebro está em constante construção até os seis anos de idade. Nessa fase é fundamental o acompanhamento e incentivo de descobertas que possam motivar a personalidade, a capacidade intelectual e o comportamento social da criança.

Para Mota (2015), o maior desenvolvimento de um sujeito ocorre na infância, que é o período do nascimento até completar 12 anos. Sendo assim, é de extrema importância estudar o crescimento infantil, pois permite conhecer as fases e o que é esperado para cada uma delas, na qual se for notado uma dificuldade em alguma das etapas pode ser feito as intervenções necessárias para favorecer o desenvolvimento saudável da criança.

Conceituando o desenvolvimento cognitivo infantil na visão de Mota (2015) é a forma como a cognição evolui. Juntamente com as capacidades motoras e emocionais, constituindo um dos pilares do crescimento intelectual.

Segundo a teoria de aprendizagem de Vygotsky, o desenvolvimento cognitivo infantil acontece pelas interações sociais, relação com outros indivíduos e com o meio. A interação social possibilita a geração de novas experiências e conhecimento desde a educação infantil até a idade adulta. (BARROS et al, 2020).

Para Piaget as crianças pensam de formas diferentes dos adultos e constroem o próprio aprendizado. Piaget ao estudar o desenvolvimento da criança mostra como ela é agente do seu desenvolvimento. (BARROS et al, 2020).

De acordo com sua teoria e epistemologia genética, a partir do nascimento os indivíduos são submetidos a fases de desenvolvimento cognitivo, que ele descreveu em quatro estágios que são: sensório motor, pré-operacional, operatório concreto e operatório formal. (BARROS et al, 2020).

2.4 Uso de aplicativos móveis na educação infantil

No mundo globalizado, o uso constante das tecnologias digitais tem exercido uma influência significativa na sociedade, incluindo na infância. As crianças estão cada vez mais expostas a uma ampla gama de dispositivos digitais, como smartphones, tablets, computadores e videogames, e estão incorporando essas tecnologias em muitos aspectos de suas vidas (ROCHA et al, 2022).

As tecnologias digitais têm um impacto no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Jogos eletrônicos e aplicativos educativos por exemplo podem estimular o pensamento crítico, a resolução de problemas e a criatividade, ao mesmo tempo em que proporcionam diversão e entretenimento.

No entanto, é importante equilibrar o tempo gasto nessas atividades com outras formas de brincadeiras e interações offline, a fim de promover um desenvolvimento integral e saudável (MADIGAN et al, 2019).

Por outro lado, o uso excessivo ou inadequado das tecnologias digitais podem ter efeitos negativos na infância. O tempo excessivo em frente às telas pode levar a problemas de saúde, como sedentarismo, obesidade e distúrbios do sono (OMS 2019). Além disso, a exposição a conteúdos violentos, sexualmente explícitos ou inadequados para a idade pode afetar negativamente o desenvolvimento emocional e psicológico das crianças.

Costa e Almeida (2021) debatem acerca do uso abusivo de tecnologias que podem substituir as atividades lúdicas e interativas que têm grande importância no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças.

O texto dos autores citados, visa oferecer informações e conscientizar, além de incentivar os pais e cuidadores a promover e praticar tais atividades, com a finalidade de minimizar os efeitos negativos do uso excessivo das tecnologias digitais, em especial, nos primeiros anos de vida das crianças, buscando assim, o desenvolvimento das mesmas.

Contudo, sabe-se para que haja crescimento infantil adequado é preciso interagir entre os iguais, havendo o brincar sensorial e corporal, auxiliando o processo de aprendizado dos pequenos, portanto, essas práticas de interação e brincadeiras não devem ser trocadas ou substituídas pelas tecnologias, valendo registrar que a OMS(2019), alertam ou aconselham que os pequeninos, pelo menos nos dois primeiros anos de vida, não precisam ter nenhum contato com as tecnologias digitais (COSTA et al, 2021).

Assim, tem-se que a teoria Walloniana afirma que o crescimento saudável da criança implica que deve haver atividades interativas e interdições entre elas e os outros que a rodeiam (POSTOLACHE, 2018).

Todavia, Wallon, concordando com Vigotsky, afirma que, “...o sujeito é um ser socialmente construído” (WALLON, 2016), porém, ele aponta que tal só ocorrerá partindo de vivências sociais e culturais permeadas de afetos, uma vez que os pequenos devem ser os focos de atenção, pois, se expressam usando emoção e afeto, portanto, precisam ser ajudadas e apoiadas, enquanto aprendem, crescem e se desenvolvem (COSTA et al, 2021).

2.5 Formação continuada de professores para uso de aplicativos móveis na educação infantil

Conforme Lemos (2019), a internet surgiu no fim da década de sessenta, e poucos anos após sua descoberta, professores universitários e acadêmicos dos Estados Unidos passaram a fazer uso da internet para trocar mensagens e pensamentos.

Segundo o autor citado, em meados na década de noventa dá-se o crescimento da rede de internet, que gradativamente vem evoluindo até os dias atuais, se tornando cada vez mais indispensáveis para nossa vida, pois estar conectado é uma fonte de conhecimento, interatividade e informação.

Pensando assim, a tecnologia pode ser uma das ferramentas para melhorar a qualidade da educação no Brasil. Para as escolas e educadores, a necessidade mais importante criada pelo uso das TIC, é saber como aplicar todo o potencial que existe no sistema educacional no processo de ensino e de aprendizagem.

De acordo Castells (2020, p.57)

O uso de ferramentas tecnológicas no processo ensino aprendizagem é importante para fomentar os recursos didáticos, auxiliar na inclusão digital, além de possibilitar o compartilhamento de informações e experiências entre os educandos.

Segundo o Instituto Nacional de Telecomunicações (INATEL), pode-se definir como comunicação móvel aquela onde existe a possibilidade de movimento relativo entre as partes envolvidas.

Santos (2018, p.15) sinaliza a essa integração como aspecto inerente ao conceito de dispositivos móveis.

Inseridos dentro de uma filosofia, uma sociologia, uma antropologia e uma psicologia de um mundo constante e profunda convergência o conceito de dispositivos móveis apresenta a ideia de um mundo no qual o homem se encontra em profunda integração com seus semelhantes e as máquinas que dão suporte a sua conexão digital.

As crianças dessa geração aparentemente já nasceram "conectadas" ao universo digital, desde pequenas aprendem a usar o celular, acessar a internet. A tecnologia precisa ser usada com objetivos pedagógicos bem definidos trazendo sempre um contexto que sirva depois para uma discussão ou reflexão. (SANTOS, 2018, p.18).

[...] o usuário passa a ter a comunicação literalmente em suas mãos, podendo captar conteúdos e informações do ambiente onde esteja (download), de modo instantâneo, fazendo em seguida o upload dos mesmos para a internet ou para seu banco de dados pessoal, que está arquivado nos bancos de dados na "nuvem". Os espaços passam a ser geolocalizados e a comunicação acessível em qualquer lugar, em qualquer tempo, em qualquer máquina.

O MEC (Ministério da Educação e Cultura Educação Infantil) (BRASIL, 2017, p.27) traça parâmetros específicos para o segmento da Educação Infantil, determinando que as práticas pedagógicas da Educação Infantil garantam experiências que: “possibilitem a utilização de gravadores, projetores, computadores, máquinas fotográficas, e outros recursos tecnológicos e midiáticos”.

A escola na contemporaneidade está inserida em um contexto de reconfiguração da comunicação interpessoal oferecida pelos recursos das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Sendo assim, o acesso aos computadores e à rede influencia a ação docente, o currículo e os conteúdos perpassados aos alunos. (SILVA et al, 2017).

Em meio a essa discussão, o professor possui papel crucial para a aprendizagem. O docente deve buscar recursos que proporcionem o desenvolvimento dos meios internos para que a aprendizagem ocorra (NUNES et al, 2018).

Uma das opções existentes para formação de professores é por meio de cursos, que se tornam alternativas acessíveis para obter subsídios teórico-práticos, que são considerados necessários para esse tipo de aprendizado.

Carneiro (2015) descreve a re-identidade da educação básica, posicionando-a sob a ótica das inovações tecnológicas e por meio da utilização das tecnologias digitais, tais como aplicativos móveis.

3 METODOLOGIA

3.1 Materiais e Métodos

Essa pesquisa foi desenvolvida em duas etapas principais. A primeira consistiu-se em um levantamento bibliográfico, no qual foram analisadas as principais contribuições teóricas existentes sobre o tema. A segunda etapa envolveu a realização de uma pesquisa de campo, que permitiu a coleta de dados por meio de questionários aplicados aos participantes.

A pesquisa fundamenta-se em uma abordagem qualitativa, classificada como pesquisa de campo. Para dar início à pesquisa de campo, foi realizado previamente um levantamento bibliográfico aprofundado sobre o assunto. Foram consultadas teses, artigos científicos e livros, utilizando bases de dados online como a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), o Google Acadêmico e a Web of Science.

Conforme a definição de Lakatos e Marconi (2003), a pesquisa de campo é uma metodologia utilizada para obter informações e conhecimentos sobre um problema específico, uma hipótese que se deseja comprovar ou, ainda, para identificar novos fenômenos e as relações existentes entre eles. Essa abordagem fundamenta-se na observação direta dos fatos e fenômenos em seu contexto natural, registrando e analisando variáveis consideradas relevantes para alcançar os objetivos do estudo.

O instrumento para coleta de dados utilizado foi o questionário, amplamente aplicado em pesquisas de campo. Segundo Lakatos e Marconi (2003), o questionário é composto por uma sequência organizada de perguntas que, geralmente, são respondidas por escrito sem a presença do pesquisador.

Para esta pesquisa, foi utilizado um questionário semiestruturado (APÊNDICE) contendo 10 perguntas. Ele foi disponibilizado de forma online por meio de um link enviado ao grupo de professores da instituição, sendo aplicado no dia 16 de dezembro de 2024, antes do término do período letivo.

3.2 Universo da Pesquisa

O estudo foi realizado na cidade de Porto Nacional/TO, tendo como público-alvo professores da educação infantil da rede municipal de ensino. As professoras entrevistadas apresentaram perfis diversos quanto ao tempo de experiência na Educação Infantil. A maioria possuía formação específica para essa etapa, o que reflete uma qualificação direcionada às necessidades pedagógicas da primeira infância. Apenas uma das participantes tinha formação voltada para o Ensino Médio. As respostas fornecidas foram variadas, o que contribuiu significativamente para a realização de um debate rico e aprofundado sobre o tema abordado, evidenciando tanto os benefícios quanto às possíveis limitações do uso de aplicativos móveis na Educação Infantil.

Participaram 11 professores de educação infantil, cuja contribuição foi essencial para verificar o impacto do uso de aplicativos móveis no contexto educacional.

O tratamento dos dados coletados envolveu a produção de análises textuais e gráficas, interpretando os resultados obtidos por meio do questionário diagnóstico online (Google Forms). A abordagem adotada foi predominantemente qualitativa, permitindo explorar a profundidade e o significado das respostas fornecidas pelos participantes. Dados quantitativos também foram utilizados, representados em porcentagens e gráficos, para destacar informações relevantes e fundamentar as análises realizadas.

Essa combinação de métodos qualitativos e quantitativos proporciona uma compreensão abrangente do impacto do uso de aplicativos móveis na educação infantil,

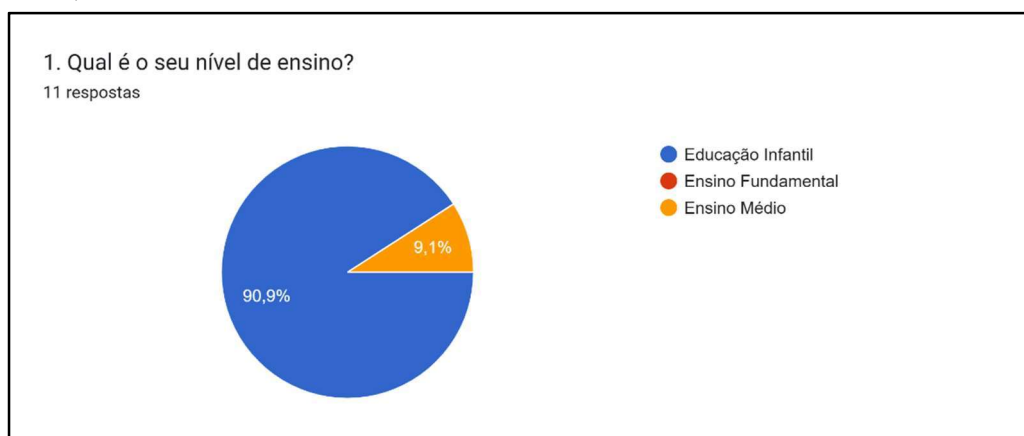
contribuindo para o avanço do conhecimento e para a proposição de soluções educacionais inovadoras.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Foram entrevistadas 11 professoras da Educação Infantil de escolas municipais na cidade de Porto Nacional, Tocantins. Para a coleta de dados, foi enviado um questionário contendo 10 perguntas, permitindo que as participantes respondessem de forma detalhada e reflexiva sobre o tema em questão. Para melhor compreensão foram divididos em dois eixos, sendo o primeiro com as perguntas objetivas e o segundo como perguntas subjetivas.

EIXO 1 – Perguntas objetivas

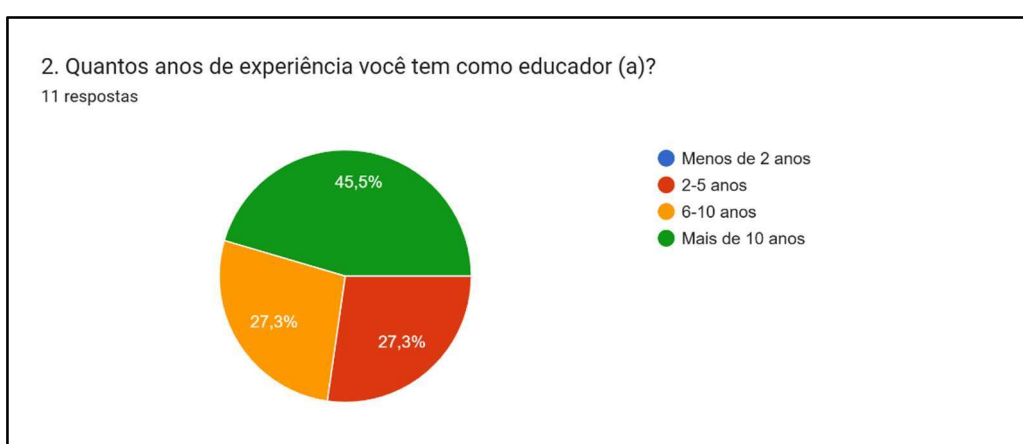
Gráfico 1: Nível de ensino



Fonte: Elaborado pelo autor 2024

A questão 1 teve como objetivo identificar o nível de ensino dos respondentes. A maioria, 90,9%, indicou possuir formação para atuar na Educação Infantil, evidenciando um maior foco nesse segmento educacional. Apenas 9,1% relataram ter formação para o Ensino Médio, representados por uma única professora.

Gráfico 2: Período de experiência como educador



Fonte: Elaborado pelo autor 2024

Em relação ao tempo de experiência como educadores, 45,5% dos respondentes afirmaram ter mais de 10 anos de atuação, demonstrando um perfil consolidado e experiente na área. Outros 27,3% possuem entre 6 e 10 anos de experiência, indicando uma trajetória em fase de consolidação, enquanto os 27,3% restantes têm de 2 a 5 anos de prática, representando profissionais em início de carreira, com potencial para desenvolvimento e crescimento na profissão. Esses dados evidenciam uma diversidade de experiências, que pode enriquecer as práticas pedagógicas por meio da troca de conhecimentos entre profissionais de diferentes estágios de carreira.

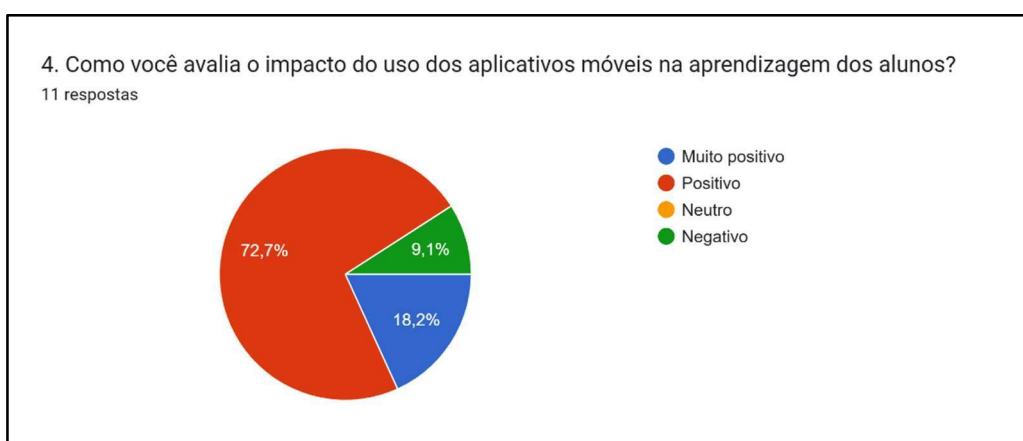
Gráfico 3: Utilização de aplicativos móveis na prática pedagógica



Fonte: Elaborado pelo autor 2024

Quando questionados sobre o uso de aplicativos móveis na prática pedagógica, 81,8% dos respondentes afirmaram que já os utilizaram, demonstrando uma ampla adesão às tecnologias digitais no ensino. Por outro lado, 18,2% indicaram que não fizeram uso desses recursos, o que pode refletir barreiras como falta de acesso, formação ou familiaridade com essas ferramentas.

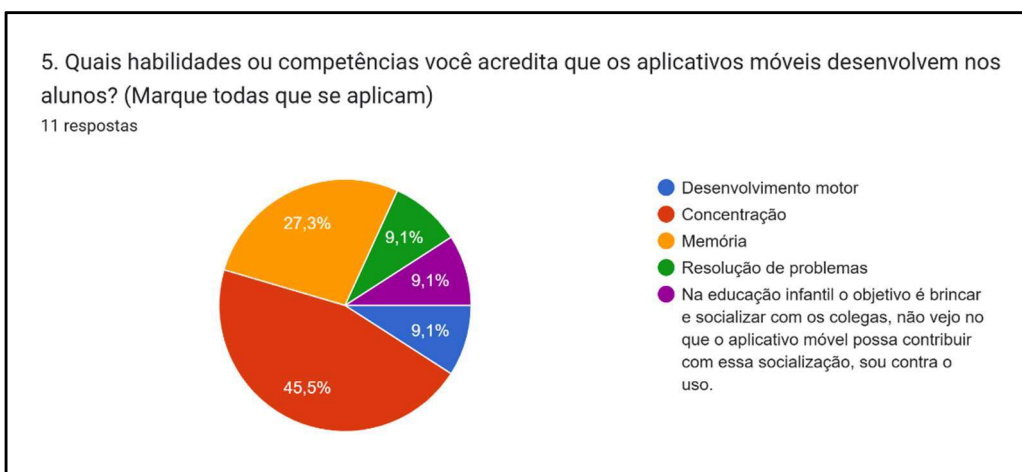
Gráfico 4: Impacto do uso de aplicativos móveis na aprendizagem



Fonte: Elaborado pelo autor 2024

Sobre o impacto dos aplicativos móveis na aprendizagem dos alunos, 72,7% dos respondentes acreditam que o impacto seria positivo, enquanto 18,2% avaliaram que seria muito positivo, indicando um alto nível de otimismo em relação ao potencial dessas ferramentas para enriquecer o processo educacional. Apenas 9,1% consideraram que o impacto seria negativo, possivelmente devido a preocupações relacionadas ao uso inadequado, distrações ou dificuldades de acesso e implementação. Esses dados sugerem que a maioria dos educadores reconhece os aplicativos móveis como recursos promissores para promover o engajamento e facilitar o aprendizado, desde que utilizados de maneira planejada e com objetivos pedagógicos claros.

Gráfico 5: Quais habilidades e competências o uso de aplicativos móveis desenvolve nos alunos



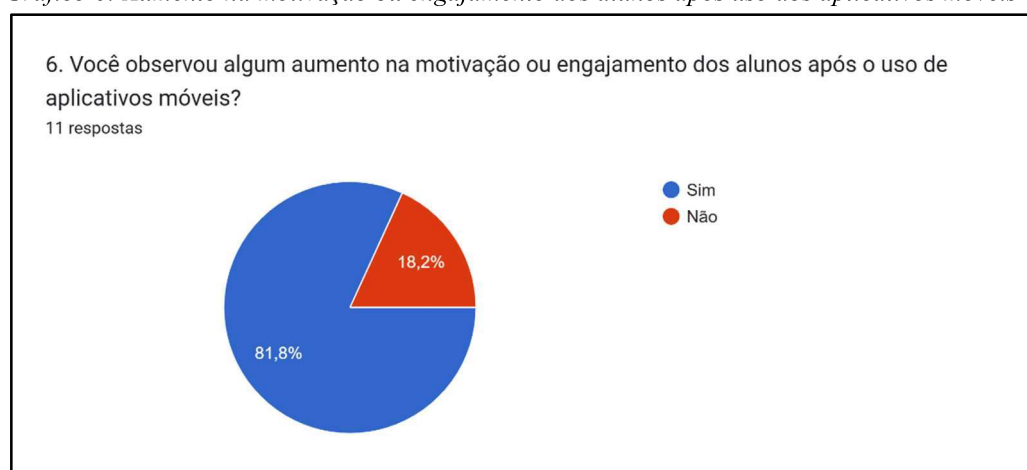
Fonte: Elaborado pelo autor 2024

Quando questionados sobre as habilidades e competências que acreditavam ser desenvolvidas nos alunos por meio de aplicativos móveis, 45,5% dos respondentes indicaram que esses recursos contribuíram para a concentração, destacando seu potencial para manter os alunos focados em tarefas específicas. Outros 27,3% apontaram que os aplicativos podem auxiliar no desenvolvimento da memória, reforçando a ideia de que essas ferramentas podem apoiar a retenção de informações.

Além disso, 9,1% mencionaram que os aplicativos ajudariam na resolução de problemas, evidenciando seu papel no estímulo ao pensamento crítico e à criatividade. Por outro lado, 9,1% afirmaram que, na Educação Infantil, o objetivo principal é brincar e socializar com os colegas, considerando desnecessário o uso de aplicativos móveis para essa faixa etária. Por fim, outros 9,1% destacaram o auxílio no desenvolvimento motor.

Esses dados revelam uma percepção diversificada sobre os benefícios dos aplicativos móveis, bem como diferentes visões quanto à sua aplicabilidade em etapas específicas da educação.

Gráfico 6: Aumento na motivação ou engajamento dos alunos após uso dos aplicativos móveis

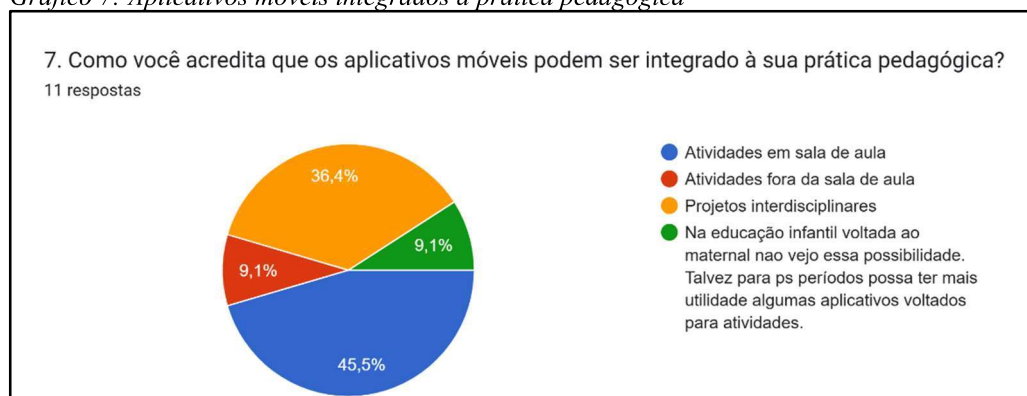


Fonte: Elaborado pelo autor 2024

Quando questionados sobre o aumento na motivação e no engajamento dos alunos após o uso de aplicativos móveis, 81,8% dos respondentes afirmaram que observaram um impacto positivo, indicando que essas ferramentas podem ser eficazes para tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e interativo. Por outro lado, 18,2% relataram não ter percebido aumento na motivação ou no engajamento dos alunos, o que pode estar relacionado a fatores como a escolha inadequada dos aplicativos, a falta de alinhamento com os objetivos pedagógicos ou até mesmo as características específicas do grupo de estudantes.

Esses resultados ressaltam que, embora os aplicativos móveis sejam amplamente reconhecidos como uma estratégia para incentivar a participação dos alunos, sua eficácia depende de como são integrados às práticas pedagógicas e das necessidades e interesses dos aprendizes. O feedback também aponta a importância de avaliar continuamente o impacto dessas ferramentas para garantir que realmente contribuam para o engajamento e o sucesso educacional.

Gráfico 7: Aplicativos móveis integrados a prática pedagógica



Fonte: Elaborado pelo autor 2024

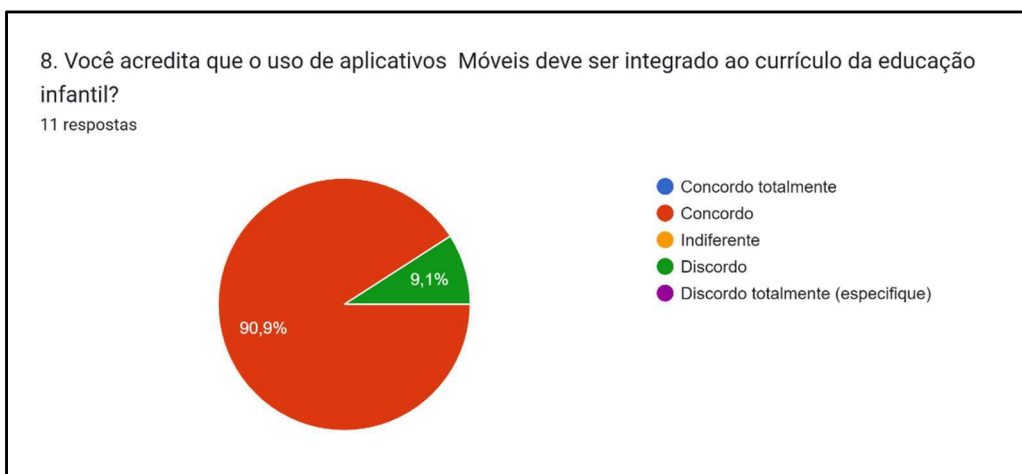
Quando questionados sobre como os aplicativos móveis poderiam ser integrados em suas práticas pedagógicas, 45,5% dos respondentes indicaram que esses recursos poderiam ser utilizados em atividades dentro da sala de aula, demonstrando uma visão de

potencial para enriquecer o ensino direto com ferramentas digitais. Outros 36,4% sugeriram sua aplicação em projetos interdisciplinares, destacando a versatilidade dos aplicativos para conectar diferentes áreas do conhecimento e promover aprendizagens mais significativas.

Além disso, 9,1% afirmaram que os aplicativos poderiam ser usados em atividades fora da sala de aula, sugerindo sua utilidade em contextos complementares, como tarefas domiciliares, visitas guiadas ou atividades práticas. Por outro lado, 9,1% dos respondentes consideraram que não há possibilidades de uso desses recursos para crianças do maternal, mas ponderaram que os aplicativos poderiam ser úteis em outras etapas educacionais, voltados para atividades.

Essas respostas revelam uma diversidade de perspectivas sobre a integração dos aplicativos móveis no contexto educacional, enfatizando tanto o potencial quanto os desafios de adaptar essas ferramentas às necessidades e características de diferentes faixas etárias e modalidades de ensino.

Gráfico 8: Uso de aplicativos móveis integrados à educação infantil



Fonte: Elaborado pelo autor 2024

Quando questionadas sobre a integração dos aplicativos móveis ao currículo da Educação Infantil, 90,9% das professoras afirmaram concordar com a inclusão. Destacando o potencial dessas ferramentas para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem e torná-lo mais interativo e atrativo para as crianças. Essa maioria sinaliza uma visão favorável à modernização das práticas pedagógicas, reconhecendo os aplicativos como um recurso complementar ao trabalho educacional, especialmente quando usados de forma planejada e alinhada aos objetivos curriculares.

Por outro lado, 9,1% discordaram, indicando uma possível preocupação com questões como a adequação dos aplicativos para essa faixa etária, a prioridade de práticas lúdicas e interações presenciais, ou até mesmo a falta de preparo técnico e formação específica para o uso dessas tecnologias no contexto da Educação Infantil.

Esses dados evidenciam um debate relevante sobre a integração de recursos digitais no currículo, ressaltando a necessidade de uma abordagem equilibrada, que considere tanto os benefícios quanto os desafios envolvidos, além de proporcionar formação adequada para os educadores e assegurar o uso responsável e pedagógico dos aplicativos móveis.

As questões seguintes foram formuladas em formato de respostas abertas, permitindo que as professoras expressassem suas opiniões e experiências de maneira mais detalhada e pessoal, proporcionando um panorama mais amplo sobre suas percepções e práticas pedagógicas no contexto da Educação Infantil.

EIXO 2 – Perguntas subjetivas

A questão 9 foi formulada para respostas subjetivas, buscando sugestões para aprimorar o uso de aplicativos móveis ou sua integração à Educação Infantil.

Quanto a integração com atividades práticas: Vários respondentes sugeriram que os aplicativos móveis poderiam ser mais eficazes se integrados a atividades práticas como música, arte, números e outras áreas criativas. Isso indica uma necessidade de promover a interatividade e o uso das tecnologias de forma mais envolvente e relacionada ao conteúdo curricular.

Melhor infraestrutura e formação: Algumas respostas mencionaram que as escolas precisam de mais recursos tecnológicos e formações específicas para professores sobre o uso dos aplicativos, sugerindo que a simples disponibilização de ferramentas digitais não é suficiente. A capacitação e o suporte adequado são fundamentais para maximizar os benefícios da tecnologia na educação infantil.

Acesso a recursos tecnológicos: A melhoria no acesso à internet (como Wi-Fi de qualidade) também foi mencionada como uma necessidade para que os aplicativos funcionem de forma eficiente nas escolas. A falta de infraestrutura adequada pode limitar o impacto positivo da tecnologia no ensino.

Uso moderado e consciente: Para evitar os efeitos negativos do uso excessivo das telas, alguns respondentes sugeriram que os aplicativos deveriam ser usados de forma moderada, com supervisão e equilíbrio nas atividades. A moderação no uso parece ser uma preocupação central, considerando o risco de exposição excessiva às telas.

A questão 10 também foi formulada para respostas subjetivas, buscando entender as razões pelas quais as professoras acreditam que os aplicativos móveis são úteis na Educação Infantil. Quanto aos aspectos positivos as respondentes trouxeram as seguintes respostas:

Apoio ao trabalho do professor: Vários respondentes mencionaram que os aplicativos são úteis para facilitar a execução das atividades práticas e técnicas dos professores. Isso implica que os aplicativos são vistos como ferramentas complementares que ajudam na preparação e execução das aulas.

Facilidade e agilidade: A percepção é de que os aplicativos ajudam na aprendizagem, tornando-a mais acessível e facilitando o ensino de determinados conteúdos. Essa opinião reforça a ideia de que a tecnologia pode ser uma aliada para o aprimoramento das práticas pedagógicas.

Engajamento das crianças: Os aplicativos são descritos como capazes de atrair a atenção das crianças, o que pode ser benéfico em termos de motivação e interesse nas atividades educacionais.

Ferramenta adicional: Algumas respostas destacam que os aplicativos são mais uma ferramenta à disposição dos professores, permitindo que atividades sejam adaptadas ou personalizadas conforme as necessidades dos alunos.

Quanto aos aspectos negativos as respondentes trouxeram as seguintes respostas:

Risco de vício e mau uso do tempo: Houve algumas menções sobre o risco de as crianças se viciarem em telas e utilizarem os dispositivos de maneira inapropriada. Isso levanta preocupações quanto ao equilíbrio entre o tempo digital e as atividades mais tradicionais, além do impacto do uso excessivo de telas na saúde mental e física.

Dependência de supervisão: No contexto da educação infantil, a supervisão constante é necessária, o que limita o uso autônomo dos aplicativos. Alguns consideram

que os aplicativos são mais eficazes quando são utilizados de forma supervisionada e direcionada, para evitar distrações ou usos inadequados.

Limitação ao tipo de conteúdo: Como as crianças pequenas ainda estão em fases iniciais de desenvolvimento, o conteúdo dos aplicativos deve ser limitado à visualização e audição, o que restringe o tipo de interação e aprendizado que os aplicativos podem proporcionar.

Pode-se verificar que os aplicativos móveis são vistos como uma ferramenta útil, especialmente para o apoio ao trabalho do professor e para aumentar o engajamento das crianças. No entanto, é necessário um uso moderado e supervisionado, com a devida formação dos educadores e a melhoria das infraestruturas tecnológicas. A integração dos aplicativos com atividades práticas e criativas pode ser uma estratégia importante para maximizar seus benefícios na educação infantil.

5 CONCLUSÃO

Este trabalho teve como objetivo avaliar o impacto do uso de aplicativos móveis na educação infantil, considerando seus efeitos no desenvolvimento cognitivo, social e motor das crianças. A análise dos dados coletados, por meio de questionário aplicado a onze professoras da rede municipal de Porto Nacional/TO, revelou percepções importantes que dialogam com o referencial teórico e enriquecem a discussão sobre o tema.

Os resultados indicaram que as professoras entrevistadas reconhecem os benefícios dos aplicativos móveis como ferramentas pedagógicas, destacando seu impacto positivo no aumento do engajamento e motivação dos alunos. Habilidades como concentração, memória e resolução de problemas foram associadas ao uso desses

recursos, confirmando seu papel no estímulo ao desenvolvimento cognitivo e na diversificação das práticas de ensino.

Dessa forma, conclui-se que o uso de aplicativos móveis na educação infantil deve ser cuidadosamente planejado, considerando seus benefícios e os desafios apontados. A formação continuada dos professores, o suporte institucional e o equilíbrio entre atividades digitais e práticas tradicionais são essenciais para promover o uso responsável e eficaz dessas ferramentas, alinhando-se às teorias educacionais e práticas pedagógicas discutidas.

Este estudo oferece uma contribuição significativa para o debate sobre a modernização da educação infantil, sugerindo que, com estratégias bem fundamentadas, os aplicativos móveis podem ser integrados ao processo de ensino de forma a enriquecer o aprendizado e respeitar o desenvolvimento integral das crianças. Pesquisas futuras podem explorar a aplicação de diferentes tipos de aplicativos e propor soluções para superar os desafios identificados.

6. REFERÊNCIAS

BARROS, Rogério de Andrade; COUTINHO, Denise Maria Barreto. **Psicologia do Desenvolvimento: uma subárea da Psicologia ou uma nova ciência?**2020.

BRASIL, Ministério da Educação - MEC. **Diretrizes curriculares para Educação Infantil.** Brasília: MEC, 2017.

CARNEIRO, M. A. **LDB fácil: leitura crítico-compreensiva, artigo a artigo.** 23ed. Petrópolis: Vozes, 2015, p. 552.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** São Paulo: Paz e Terra, 2020. vol. 1.

CASTRO FILHO, J. A.; SILVA, M. A.; MAIA, D. L. (Org.). **Lições do projeto um computador por aluno: estudos e pesquisas no contexto da escola pública**. Fortaleza: EdUECE, 2017.

COSTA, L. S.; ALMEIDA, M. P. P. M. de. **A substituição do brincar: Implicações do uso de tecnologias por crianças de 0 a 2 anos**. Florianópolis (SC): Unisul, 2021. Acesso em 09/11/2024 disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/items/eb283c63-e7dc-4887-b88d-1b7bf1e7a023>

HORTA, G. **Uso de celulares e tablets por crianças deve ser mediado pelos pais**. Disponível em: <http://estilo.uol.com.br/gravidez-e-filhos/noticias/redacao/2012/08/30/usode-celulares-e-tablets-por-criancas-deve-ser-mediado-pelos-pais.htm>. Acesso em 05.11.2024. Especial para o UOL SP.

HITZSCHKY, R. A.; BRITO, M. A. F. de; ARRUDA, J. S.; LIMA, C. A.; MELO, M. B. O. de.; CASTRO FILHO, J. A. (2016) “**Práticas educativas com o uso de dispositivos móveis em aulas de campo: aprendizagem para além dos muros da escola**”. In: I Congresso Regional sobre Tecnologias na Educação. Rio Grande do Norte: p. 210-219. Acesso em 14/11/2025 disponível em: https://ceur-ws.org/Vol-1667/CtrlE_2016_AC_paper_40.pdf

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Censo Brasileiro de 2024. Disponível em: [https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/noticias/2024/08/populacao-do-brasil-chega-a-212-6-milhoes-de-habitantes-aponta-ibge#:~:text=ESTUDO,Popula\(,IBGE\)](https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/noticias/2024/08/populacao-do-brasil-chega-a-212-6-milhoes-de-habitantes-aponta-ibge#:~:text=ESTUDO,Popula(,IBGE)). Acesso em 13.11.2024.

LEMOS, André. **Cultura da mobilidade**. Famecos. Porto Alegre-RS, n. 40, dezembro de 2019.

MARCONI, LAKATOS. **Fundamentos de metodologia científica**. - 5. ed. - São Paulo: Atlas 2003.

MADIGAN, S. **Associação entre tempo de tela e desempenho de crianças em um teste de desenvolvimento e liberação**. JAMA pediatrics, 2019.

MOTA, Márcia Elia. **Psicologia do desenvolvimento: uma perspectiva histórica**. 2015. Acesso em 17/11/2024 disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2005000200003

NUNES, A. I. B. L.; SILVEIRA, R. N. **Psicologia da aprendizagem: processos, teorias e contextos**. Fortaleza: Liber Livro, 2018.

OMS (Organização Mundial da Saúde). **Diretrizes sobre atividades física, comportamentos sedentários e sono para crianças menores de cinco anos de idade**, 2019. Acesso em 25/11/2024 disponível em: <https://eferpaulofreire.recife.pe.gov.br/wp->

content/uploads/2023/12/Diretrizes-da-OMS-sobre-atividade-fisica-comportamento-sedentario-e-sono-para-criancas-menores-de-5-anos-de-idade-TRADUZIDO.pdf

POSTOLACHE, E. **Mediação do uso de tecnologias digitais por crianças com menos de dois anos em diversos contextos culturais**. Lisboa (PORT): FNL, 2018.

ROCHA, M. F. de A. et al. **Consequências do uso excessivo de telas para a saúde infantil: uma revisão integrativa da literatura**. João Pessoa (PB): ORCID/FCMPB, 2022. Acesso em 06/12/2024 disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/download/27476/24020/320582>

SANTANA, MI, Ruas MA, Queiroz PHB, **o impacto do tempo de telas no crescimento e desenvolvimento infantil**, Revista Saúde em Foco – Edição nº 14 – Ano: 2021. Acesso em 08/12/2024 disponível em: <https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2021/05/O-IMPACTO-DO-TEMPO-DE-TELA-NO-CRESCIMENTO-E-DESENVOLVIMENTO-INFANTIL.pdf>

SANTOS, Jefferson. **Interfaces para Dispositivos Móveis**. Dissertação (Tecnologia da Inteligência e Design Digital) 2013. PUC-SP. São Paulo, 2018. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/18132>. Acesso em 10.11.2024.

SANTOS, T. A. S. et al. **O acesso a tecnologias pelas crianças: necessidade de monitoramento**. São Paulo: Revista ibérica de sistemas e informações, 2020. Acesso em 12/12/2024 disponível em: <https://scielo.pt/pdf/rist/n38/n38a05.pdf>

SILVA, E. R. T. BORTOLOZZI.; MILANI, R. G. **O brincar digital e uso das tecnologias na saúde da criança. Perspectivas em Diálogo**. Navirai, v.6, n.125. Revista de Educação e Sociedade, 2019. disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/persdia/article/view/8085> Acesso em: 28/12/2024

TRIBUNA DA IMPRENSA LIVRE. **A história dos aplicativos: quem usa e quem vive de desenvolver**. Tribuna da Imprensa Livre, 2023. Disponível em: <https://tribunadaimpressalivre.com/a-historia-dos-aplicativos-quem-usa-e-quem-vive-de-desenvolver/>. Acesso em: 30 dez. 2024.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. Lisboa (PORT): Personá, 2016.

APÊNDICE

INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS - QUESTIONÁRIO

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO
Tema: O IMPACTO DO USO DE APLICATIVO MOVES NA EDUCAÇÃO
Pesquisadora: Maria Paula Sena Costa
Instituição a que pertence: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins – Campus de Porto Nacional.
Orientador do trabalho: Prof. Me Paulo César de Sousa Patrício
Instituição a que pertence: IFTO Campus de Porto Nacional

Questionário dedicado aos docentes.

Sou Maria Paula Sena Costa, estou concluindo o Curso de Licenciatura em pedagogia, e desenvolvendo meu TCC com a orientação do Professor Me Paulo César de Sousa Patrício, com o tema ***O IMPACTO DO USO DE APLICATIVO MÓVEIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.***

O uso contínuo de tecnologias digitais tem exercido uma influência específica sobre a sociedade, especialmente na infância. As crianças estão cada vez mais expostas a uma ampla variedade de dispositivos digitais, como smartphones, tablets, computadores e consoles de videogame, integrando essas tecnologias a diversos aspectos de suas rotinas e experiências.

Antes de começar gostaria de agradecer o interesse em contribuir com esta pesquisa. A mesma tem objetivo acadêmico, ou seja, ela será usada para elaboração de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), sendo assim, fica ciente que ao responder o questionário estará autorizando o uso das respostas na elaboração do Projeto. Destacando que não existe resposta certa ou errada, somente gostaríamos de sua opinião sobre as perguntas abaixo.

QUESTIONÁRIO

1. Qual é o seu nível de ensino?

() Educação Infantil () Ensino Fundamental () Ensino Médio

2. Quantos anos de experiência você tem como educador (a)?

() Menos de 2 anos () 2-5 anos () 6-10 anos () Mais de 10 anos

3. Você já utilizou o aplicativo móveis em sua prática pedagógica?

() Sim () Não

4. Como você avalia o impacto do uso dos aplicativos móveis na aprendizagem dos alunos?

() Muito positivo () Positivo () Neutro () Negativo

5. Quais habilidades ou competências você acredita que os aplicativos móveis desenvolvem nos alunos? (Marque todas que se aplicam)

() Desenvolvimento motor () Concentração () Memória () Resolução de problemas () Outras _____

6. Você observou algum aumento na motivação ou engajamento dos alunos após o uso de aplicativos móveis?

() Sim () Não

7. Como você acredita que os aplicativos móveis podem ser integrados à sua prática pedagógica?

() Atividades em sala de aula () Atividades fora da sala de aula () Projetos interdisciplinares () Outras (especifique) _____

8. Você acredita que o uso de Aplicativos Móveis deve ser integrado ao currículo da educação infantil?

() Concordo totalmente

() Concordo

() Indiferente

() Discordo

() Discordo totalmente especifique) _____

9. Você tem alguma sugestão para melhorar o aplicativo móveis ou sua integração à educação infantil?

(☐) Sim (especifique) (☐) Não

10. Por que você acredita que os aplicativos móveis são úteis (ou não) na educação infantil?
