



**Era uma vez uma tela... Literatura Infantil e Tecnologias Digitais nas práticas pedagógicas:
uma metassíntese de suas relações na Educação Infantil**

**Once Upon a Screen... Children's Literature and Digital Technologies in Pedagogical
Practices: A Meta-Synthesis of Their Relationships in Early Childhood Education**

Michele Karina Bernardino Cantarelli

Universidade Regional de Blumenau (FURB)
Blumenau/SC-Brasil

Maurício Capobianco Lopes

Universidade Regional de Blumenau (FURB)
Blumenau/SC-Brasil

Resumo

A tecnologia digital é parte do cotidiano das crianças; entretanto, há necessidade de discutir estratégias para seu uso consciente. A literatura infantil pode ser uma aliada nesse processo quando integrada a práticas significativas na educação infantil. Assim, esta pesquisa analisa a produção acadêmica que relaciona literatura infantil e tecnologias digitais nas práticas pedagógicas. A abordagem metodológica adotada é a metassíntese. As categorias de análise definidas incluem práticas pedagógicas, obras utilizadas e percepções sobre a relação dessas práticas com o desenvolvimento infantil. Os resultados, com base na análise de dez trabalhos, indicam que a integração entre literatura e tecnologia torna a leitura mais atraente e estimula habilidades críticas e criativas. Contudo, é necessário que os professores realizem uma observação atenta e mediem o uso das tecnologias digitais pelas crianças.

Palavras-chave: Literatura infantil; Tecnologias digitais; Educação infantil.

Abstract

Digital technology is part of children's daily lives; however, there is a need to discuss strategies for its conscious use. Children's literature can serve as an ally in this process when integrated into meaningful practices in Early Childhood Education. Thus, this study analyzes academic production that relates children's literature and digital technologies in pedagogical practices. The methodological approach adopted is meta-synthesis. The defined categories of analysis include pedagogical practices, works used, and perceptions regarding the relationship between these practices and child development. The results, based on the analysis of ten studies, indicate that the integration of literature and technology makes reading more engaging and stimulates critical and creative skills. However, it is necessary for teachers to carry out careful observation and mediate children's use of digital technologies.

Keywords: Children's literature; Digital technologies; Early childhood education.

Introdução

A tecnologia digital nos dias de hoje é parte do cotidiano das crianças. Desde muito cedo, a maioria das crianças interage com *tablets*, *smartphones*, computadores e televisão, muitas vezes sem o controle adequado de adultos e responsáveis. A presença diária desses eletrônicos tem gerado discussões sobre quais reflexos eles têm causado no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Já em 2007, Buckingham (2007, p. 7) apontava que as crianças “[...] passam mais tempo em companhia dos meios de comunicação do que com seus familiares, professores e amigos”, realidade que persiste até os dias de hoje.

Nesse contexto, surgem estudos com diferentes pontos de vista. Alguns mostram que o uso das tecnologias digitais pode ajudar no desenvolvimento de habilidades como o pensamento lógico. Couto (2013) argumenta que, na cibercultura, a criança não é vista como alguém frágil ou ingênua, mas reconhecida por sua capacidade de aprender, fazer escolhas, expressar opiniões e criar. Afirma ainda que a conexão oferece às crianças oportunidades para um mundo sem barreiras, no qual suas experiências e trocas com outras pessoas são valorizadas. Assim, são incentivadas a contribuir em discussões e resolver problemas coletivamente, assumindo um papel ativo em suas interações. Zaninelli, Caldeira e Fonseca (2022) destacam que a Geração Alfa, nascida após o ano de 2010, utiliza a tecnologia de forma natural, e seu aprendizado acontece de maneira espontânea, principalmente em brincadeiras e em ambientes informais, como a casa, onde a tecnologia é parte do seu cotidiano.

No entanto, outros estudos discutem o prejuízo causado pelo acesso precoce às tecnologias. Postman (1999) indica que as mídias eletrônicas facilitaram a disseminação desenfreada de informações, aproximando as crianças de conteúdos anteriormente destinados aos adultos, o que contribui para a perda de controle por parte da família e da escola. Nessa linha de pensamento, Costa e Badaró (2021) destacam que a cibercultura tem afetado as interações sociais e o desenvolvimento psicomotor das crianças, que agora brincam menos com o próprio corpo. O uso excessivo de dispositivos tecnológicos pode limitar atividades físicas e comprometer o desenvolvimento cognitivo ao longo da vida.

Esse cenário evidencia a necessidade de discutir estratégias de uso consciente das tecnologias digitais, especialmente na educação infantil. Nesse contexto, é importante que familiares e instituições educacionais assumam um papel na mediação do uso desses recursos.

A Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) alerta para a importância de limitar o tempo de exposição às telas, especialmente para crianças em idade pré-escolar, orientando que seja limitado conforme a faixa etária (SBP, 2019). Para a Organização Mundial da Saúde (OMS), crianças de até cinco anos não devem ultrapassar um tempo de uso de telas digitais maior que 60 minutos por dia (OMS, 2019). Ou seja, essas diretrizes orientam que as interações com tecnologias sejam cuidadosamente acompanhadas.

A SBP também orienta que escolas e famílias trabalhem em conjunto para promover práticas saudáveis de uso das tecnologias. Entre essas orientações, destaca-se a leitura, tanto de livros físicos quanto de conteúdos digitais de qualidade, como uma forma de melhorar a aprendizagem das crianças, bem como a necessidade do envolvimento ativo de pais, cuidadores e professores, pois a leitura compartilhada enriquece a experiência infantil, contribuindo para o desenvolvimento integral, além de proporcionar uma alternativa adequada ao uso de telas.

Nessa perspectiva, a literatura infantil pode contribuir para reflexões sobre o uso consciente das tecnologias digitais pelas crianças. Alguns autores destacam a importância da literatura para estimular os sentidos, a comunicação e o pensamento crítico, além de outras habilidades. Azevedo (2008) destaca que a literatura pode ser um meio para desenvolver habilidades como compreensão, construção de significado, leitura, expressão oral e escrita, raciocínio crítico e resolução de problemas. Silva (1986) acrescenta que a leitura literária tem o poder de gerar conflitos internos e promover reflexões profundas, criando tensões pessoais que refletem sobre a vida humana. O prazer gerado, decorrente de uma consciência sobre o texto literário, favorece a liberdade e as transformações.

Cademartori (2010), por sua vez, contribui ao argumentar que a literatura infantil transcende o recurso pedagógico, proporcionando uma aventura com a linguagem, em vez de deixá-la restrita às intenções do autor, alcançando uma dimensão que vai além do literário. Já Coelho (2000) argumenta que a literatura extrapola o entretenimento, pois estimula uma consciência crítica ao desenvolver a expressão verbal, a criatividade, a observação e a reflexão sobre o mundo ao redor. Dessa forma, a literatura torna o leitor consciente da realidade em transformação na sociedade, incentivando uma participação ativa.

Mendes e Velosa (2016) complementam essa visão ao afirmar que o contato precoce com a leitura, além de desenvolver habilidades como criatividade, linguagem oral e escrita, e

pensamento crítico, amplia o repertório linguístico e promove a sensibilidade estética, o pensamento divergente e a educação emocional. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também enfatiza os benefícios de integrar estratégias pedagógicas relacionadas à literatura no cotidiano da Educação Infantil:

Na Educação Infantil, é importante promover experiências nas quais as crianças possam falar e ouvir, potencializando sua participação oral, pois é na escuta de história, na participação em conversas, nas descrições, nas narrativas elaboradas individualmente ou em grupo e nas implicações com as múltiplas linguagens que a criança se constitui ativamente como sujeito singular e pertencente a um grupo social (Brasil, 2018, p. 42).

Assim, a literatura desempenha um papel importante ao permitir que as crianças, por meio de narrativas e contações, explorem e reflitam sobre o meio onde vivem, incluindo o mundo digital. Nesse sentido, considerando os aspectos fundamentais para o desenvolvimento das crianças proporcionado pela literatura, bem como a sua imersão em um mundo que está cada vez mais digitalizado, mas que apresenta potenciais riscos para elas, que precisam ser supervisionadas e fazer um uso consciente desses recursos, questionamos: Como a literatura infantil é utilizada nas práticas pedagógicas apoiada pelos recursos tecnológicos digitais?

Posto isso, o objetivo deste artigo é analisar a produção acadêmica que relaciona as literaturas infantis com as tecnologias digitais nas práticas pedagógicas. O método utilizado é a metassíntese, definida por Fiorentini (2013, p. 78) como “[...] uma meta-interpretação que consiste na interpretação do pesquisador sobre as interpretações produzidas por estudos primários, visando produzir uma outra síntese explicativa ou compreensiva sobre um determinado tema ou tema de interesse”. Dessa maneira, buscou-se realizar uma análise das investigações bibliográficas sobre literaturas que abordem o uso de tecnologias digitais, com a finalidade de gerar interpretações e compreensões sobre o tema, sendo criadas três categorias de análise as quais estão descritas na metodologia da pesquisa.

Metodologia

Como já mencionado, esta investigação foi conduzida com base em uma revisão sistemática do tipo metassíntese. De acordo com Zimmer (2006), a metassíntese envolve o processo de comparar e analisar os dados presentes nas obras estudadas, com o objetivo de gerar novas interpretações e definir novos significados. Noronha e Ferreira (2000) discutem sobre estudos que revisam a produção bibliográfica dentro de uma área com um tema

específico e em um período delimitado, oferecendo uma visão geral ou um panorama do estado atual do conhecimento sobre determinado tema. Esses estudos destacam novas ideias, métodos e subtemas que receberam maior ou menor atenção na literatura analisada.

A pesquisa do tipo metassíntese é de natureza qualitativa, entendida

[...] como uma trajetória circular em torno do que se deseja compreender, não se preocupando única e/ou aprioristicamente com princípios, leis e generalizações, mas voltando o olhar à qualidade, aos elementos que sejam significativos para o observador-investigador. Essa “compreensão”, por sua vez, não está ligada estritamente ao racional, mas é tida como uma capacidade própria do homem, imerso num contexto que constrói e do qual é parte ativa (Garnica, 1997, p. 111).

De acordo com Oliveira, Miranda e Saad (2020), as etapas indicadas por Squarcini, Rocha e Santos (2020), que utilizaram como parâmetro os estudos de Finfgeld (2003) na metassíntese, envolvem: a determinação do foco do estudo, que se refere à escolha do tema; a amostragem, que envolve a seleção de fontes, como trabalhos já publicados em jornais, anais de eventos científicos, periódicos, monografias, dissertações e teses; e, por fim, a análise dos dados, na qual o pesquisador, com conhecimento metodológico e acesso às informações das fontes, sistematizará e interpretará os dados da pesquisa. A seguir é descrito o processo de amostragem, com a descrição detalhada das fontes de dados.

Nesse trabalho, o foco do estudo é a análise da relação entre tecnologias digitais e literatura infantil, tendo como recorte o seu uso em práticas na educação infantil, conforme explicitado na introdução. A amostragem foi definida conforme segue. A primeira decisão consistiu em definir a base de dados na qual fazer a pesquisa. Nesse caso, optou-se pelo Portal Brasileiro de Publicações e Dados Científicos em Acesso Aberto (Oasisbr), que é um indexador de publicações científicas criado com o objetivo de promover o acesso aberto à informação científica e acadêmica. Essa plataforma é mantida pelo Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) e indexa teses, dissertações, periódicos e conferências nacionais e internacionais, trabalhos de conclusão de curso, entre outros tipos de publicações científicas, tornando a pesquisa abrangente dentro do escopo desejado. A plataforma tem como foco as publicações em português, que foi a língua definida para a abrangência territorial da pesquisa. A investigação abrangeu um arco temporal de 10 anos, compreendendo publicações entre janeiro de 2014 e setembro de 2024. A busca aconteceu em outubro de 2024 e a escolha desse período se justificou pela necessidade de incluir estudos recentes.

O segundo passo foi a definição dos termos utilizados para a pesquisa, a qual considerou os três temas centrais da investigação: educação infantil, literaturas e tecnologias digitais. Para “educação infantil”, foi utilizado diretamente esse termo, bem como “primeira infância”, buscando garantir maior abrangência. Para “literaturas” e “tecnologias digitais”, foi necessário incluir termos adicionais para cobrir diferentes abordagens e perspectivas dessas áreas. Assim, para o tema literatura foram definidos os termos “literatura”, “livros”, “histórias” e “leitura”, e para tecnologias digitais foram utilizados “tecnologias de informação e comunicação (TIC)”, “tecnologias digitais” e “recursos digitais”. O Quadro 1 apresenta a estratégia de pesquisa utilizada na base de publicações.

Quadro 1: Estratégia de pesquisa na base de publicações

((Todos os campos: “educação infantil” OR “primeira infância”) E (Todos os campos: “tecnologias de informação e comunicação” OR “tecnologias digitais” OR “recursos digitais” OR “TIC”) E (Todos os campos: “literatura” OR “livro” OR “história” OR “leitura”))

Fonte: Gerado pelo Oasisbr com base nos filtros elaborados pelos autores, 2025.

A partir dos resultados da busca, iniciou-se o processo de seleção dos estudos incluídos, seguindo um fluxo estruturado. O uso da estratégia de pesquisa apresentada no Quadro 1 permitiu identificar 157 obras na base de dados. Em seguida, realizou-se uma triagem e foram removidas 15 obras duplicadas, resultando em 142 obras elegíveis para a próxima fase. Após essa etapa, foi verificada sua relação com o tema da revisão. Como resultado, 77 estudos foram excluídos por citarem “educação infantil” ou “primeira infância”, mas não serem investigações diretamente sobre esse assunto, restando 65 obras.

Em uma segunda análise mais detalhada, 19 obras foram excluídas por não apresentarem uma relação direta com as tecnologias de informação e comunicação (TIC), apesar de o termo ou seus correlatos terem sido citados, restando 46 estudos. Posteriormente, na etapa final de seleção, 36 obras foram excluídas por conterem o termo “literatura” ou seus correlatos, mas não abordarem a literatura infantil, resultando em um corpus de 10 obras para a análise detalhada.

No Quadro 2, apresentam-se as obras selecionadas para análise, em ordem alfabética de autor, incluindo o tipo de publicação e seu respectivo título.

Quadro 2: Obras selecionadas para análise

Autor/ano	Tipo	Título	Método
Almeida e Souza (2023)	Artigo	Contação de histórias e novas formas de leitura para crianças no ciberespaço	Pesquisa exploratória com levantamento através de questionários sobre o uso de vídeos digitais na contação de histórias.
Casagrande (2021)	Dissertação	"De repente viramos youtubers": uso de recursos digitais em atividades de leitura e contação de histórias na educação infantil	Entrevistas com professoras e descrição de recursos digitais utilizados no ensino remoto para leitura e contação de histórias.
Duarte (2023)	Artigo	Podcast conta pra mim? na promoção da leitura literária na educação infantil	Análise bibliográfica sobre o uso de podcasts para a promoção de leitura literária.
Ferreira e Ventura (2022)	Artigo	"Vitória, Vitória, Acabou a História!" narrativas infantis em podcasts	Pesquisa narrativa envolvendo a criação e narração de histórias por crianças em formato de podcasts.
Linhares et al. (2020)	Artigo	As TDIC e a leitura literária: uma proposta de uso do aplicativo EdPuzzle para a educação infantil	Proposta de uso do aplicativo EdPuzzle para leitura literária no ensino remoto com professores.
Lopes, Almeida e Pimentel (2022)	Artigo	Implicações Pedagógicas do Uso de Jogos Digitais na Contação de História na Educação Infantil	Estudo sobre o uso de jogos digitais para reconto de histórias, com análise de implicações pedagógicas.
Martins (2018)	Artigo	O aplicativo "A caça ao tigre-de-bengala e a outros animais em extinção" e o trabalho com recursos digitais nos anos iniciais	Uso do aplicativo interativo "A Caça ao Tigre-de-Bengala" para promover narrativas e letramento em crianças.
Miquelino (2022)	Dissertação	Literatura infantil digital e desenvolvimento da linguagem oral à luz da teoria histórico-cultural	Pesquisa participante com crianças de 3 a 4 anos, utilizando diferentes recursos digitais e histórias infantis em sequências didáticas.
Silva (2023)	Dissertação	Entre ler e contar histórias: percepções de professoras sobre as práticas pedagógicas literárias no ensino remoto	Percepções de professoras sobre práticas de leitura e contação de histórias no ensino remoto, com uso de vídeos digitais.
Teixeira, Dutra e Oliveira (2022)	Artigo	Literatura Infantil: o uso do Storyboard That bordando atividades	Oficinas com professores para criação de histórias em quadrinhos utilizando a ferramenta digital Storyboard That, sem aplicação prática com crianças.

Fonte: dados da pesquisa, 2025.

Com base no quadro, é possível verificar que, ao todo, foram recuperadas três dissertações e sete artigos. A publicação mais antiga é de 2018, tendo ainda uma de 2020, uma de 2021, quatro de 2022 e três de 2023, indicando um aumento do interesse sobre o tema nos últimos anos, com a ressalva de que nenhuma publicação em 2024 foi selecionada para análise. Praticamente todas as pesquisas levantadas são de natureza qualitativa, com diferentes tipos de procedimentos, à exceção de Teixeira, Dutra e Oliveira (2022), que realizou

uma pesquisa quantitativa. A seção seguinte detalha o processo de categorização e análise dos dados, seguindo o ciclo da metassíntese.

Análise dos Dados

Após o processo de amostragem, iniciou-se a etapa de análise dos dados, seguindo os pressupostos da metassíntese. Nesse sentido, de modo a propiciar um trabalho mais detalhado da análise, optou-se pela criação de categorias, com base na leitura das obras, conforme o Quadro 3. A coluna Categorias indica os temas analisados, com sua respectiva Descrição.

Quadro 3: Categorias de análise

Categorias	Descrição
Prática pedagógica	O tipo de prática indicada na pesquisa, como ela pode ser organizada e quais/como as tecnologias digitais foram utilizadas.
Obras utilizadas	As literaturas infantis que foram citadas nas publicações e se houve, na prática ou na obra, alguma referência ao uso consciente das tecnologias digitais.
Percepções sobre a relação da prática com o desenvolvimento da criança	A maneira como as crianças interagiram com as histórias, como foi a relação com os recursos tecnológicos e quais foram os principais resultados da pesquisa.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

As categorias foram definidas *a priori* com base no tema de interesse da investigação. Os resultados da análise de cada uma delas são apresentados a seguir.

Prática Pedagógica

A primeira categoria analisada refere-se às práticas pedagógicas realizadas pelos professores e descritas nas investigações. Dos 10 trabalhos selecionados, três relataram práticas relacionadas diretamente com as crianças no espaço educativo (Ferreira; Ventura, 2022; Lopes; Almeida; Pimentel, 2022; Miquelino, 2022), três investigaram a percepção de professores sobre práticas (Almeida; Souza, 2023; Casagrande, 2021; Silva, 2023), três destacaram oficinas ou discussões sobre recursos que podem ser utilizados em práticas pedagógicas (Linhares et al., 2020; Martins, 2018; Teixeira; Dutra; Oliveira, 2022) e um analisou um recurso digital com base em referencial bibliográfico (Duarte, 2023). As práticas foram desenvolvidas em contextos presenciais, remotos ou híbridos, neste caso especialmente durante o período da pandemia.

Inicialmente, são descritos os trabalhos que tratam das práticas com as crianças. Ferreira e Ventura (2022) realizaram uma pesquisa qualitativa, de natureza narrativa,

envolvendo 14 crianças entre 4 e 5 anos e 8 meses de idade. O objetivo foi explorar como a produção de *podcasts* pelas crianças pode ampliar os espaços narrativos e potencializar suas experiências. Os temas das histórias foram baseados em rodas de conversa e nas experiências das crianças. O processo de criação dos *podcasts* foi colaborativo, com as crianças participando de todas as etapas, desde a criação das histórias até a gravação e edição. Inspirada nas narrativas radiofônicas de Walter Benjamin, a pesquisa destacou a criança na produção de narrativas e na comunicação de suas experiências.

Lopes, Almeida e Pimentel (2022), em seu estudo de caso de abordagem qualitativa, elencaram implicações pedagógicas no uso dos jogos digitais da Disney na contação de histórias no 2º período da educação infantil. A pesquisa envolveu 15 crianças de 4 a 5 anos, que utilizaram *tablets* e *smartphones* para jogar online os jogos com temas da Disney. Após a interação com os jogos, as crianças realizaram o reconto das histórias trabalhadas.

Miquelino (2022) desenvolveu uma pesquisa qualitativa participante com o objetivo de analisar como a mediação pedagógica pode contribuir para o desenvolvimento da linguagem oral de crianças de 3 a 4 anos na Educação Infantil. O estudo envolveu 12 crianças, utilizando atividades pedagógicas intencionais associadas a dispositivos digitais e obras literárias, em um contexto pós-pandemia. As atividades propostas variaram entre vídeos e contação de histórias da literatura infantil em formato digital, empregando instrumentos tecnológicos. O plano de aplicação foi estruturado em sequências didáticas que exploraram diferentes formas de leitura e linguagens, promovendo a experiência literária e narrativa: livros em PDF e livros em vídeo usados nos equipamentos ou projetados de modo a ampliar a experiência de leitura visual e multimodal; livro interativo, com a possibilidade de as crianças realizarem interações.

O segundo grupo de trabalhos trata da percepção dos professores sobre práticas realizadas com as crianças. Almeida e Souza (2023), com uma pesquisa exploratória de caráter descritivo, discutiram a influência das tecnologias na mediação de leitura e contação de histórias voltadas ao público infantil, e identificaram, por meio de experiências de mediadores de leitura e de narração de histórias, a potencialidade dos recursos de tecnologia da informação na mediação de leitura para crianças em contexto digital.

Da mesma forma, Casagrande (2021), com uma pesquisa de campo com abordagem qualitativa, de caráter descritivo e exploratório, investigou como as professoras das turmas de maternas utilizaram tecnologias para a elaboração de atividades de leitura e contação de

histórias para crianças durante o período de ensino remoto. Para isso, foram utilizados dois procedimentos metodológicos: a descrição dos recursos digitais de contação de história em ambientes digitais, utilizados e disponibilizados às professoras da educação infantil, e a realização de uma entrevista coletiva semiestruturada com as professoras. As professoras criaram e utilizaram *softwares* e recursos digitais para gravação e edição de aulas.

Silva (2023) realizou uma pesquisa participante de abordagem qualitativa e descritiva com professores, tendo como objetivo verificar como os recursos digitais contribuem para a promoção da leitura literária na Educação Infantil. As práticas realizadas pelos professores incluíram leitura literária, contação de histórias e dramatização, realizadas no contexto do ensino remoto emergencial e híbrido. Para isso, foram utilizadas plataformas de videoconferência, como o Google Meet, e aplicativos para gravação e edição, além de recursos multimídia, incluindo vídeos e músicas, tornando as atividades mais dinâmicas e criativas.

Outro grupo com três trabalhos apresentou oficinas ou discussões com professores sobre recursos digitais que podem ser utilizados nas práticas pedagógicas. Linhares *et al.* (2020), em um estudo bibliográfico de cunho qualitativo, apresentaram uma proposta pedagógica voltada para a Educação Infantil com o objetivo de investigar como as tecnologias digitais podem ser integradas à leitura literária para enriquecer as práticas pedagógicas. A proposta sugere o uso do aplicativo Edpuzzle como ferramenta de apoio para criar atividades interativas baseadas no conto “Menina bonita do laço de fita”, de Ana Maria Machado. As práticas indicadas são a leitura, o reconto e a compreensão textual, promovendo a leitura literária e o desenvolvimento criativo das crianças. O Edpuzzle foi utilizado como uma plataforma que transforma vídeos já existentes em atividades interativas.

Martins (2018) realizou uma pesquisa-ação de abordagem qualitativa que teve o objetivo de promover o letramento e a alfabetização de crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental, utilizando tecnologias digitais. Para isso, foi criado um aplicativo como um material pedagógico interativo, denominado “A Caça ao Tigre-de-Bengala”, desenvolvido no âmbito do PNAIC/UFSCar. Foi realizada uma oficina com 13 professores, orientada por um formador da universidade, resultando na elaboração de um livro didático que explora a linguagem texto-imagem, com o intuito de transmitir conceitos matemáticos. Com base no livro, foi desenvolvido o aplicativo. A história pode ser acompanhada de forma independente,

permitindo o acesso ao conteúdo, aos jogos e às músicas. O aplicativo foi testado pelos professores em três escolas, com crianças na faixa etária de 5 a 7 anos.

Teixeira, Dutra e Oliveira (2022) realizaram uma pesquisa quantitativa de caráter descritivo, envolvendo 20 professores da Educação Infantil. A coleta de dados aconteceu por meio da aplicação de questionários e da realização de oficinas. As oficinas trataram da criação de histórias em quadrinhos com base em obras literárias utilizando o recurso Storyboard That, que contou com a participação de até seis professores por vez, realizadas de forma síncrona pelo Google Meet. Foram realizadas três oficinas para atender os 18 professores interessados. Os exercícios continham a representação de uma obra literária, ou de parte dela, que servia de base para a criação de uma nova história utilizando o recurso digital. Também foram discutidas propostas de avaliação das atividades para as aulas de Literatura.

Por fim, Duarte (2023) focou uma análise bibliográfica e qualitativa sobre as contribuições do canal de podcast “Conta pra mim?”, disponível na plataforma Spotify, na promoção da leitura literária na educação infantil. A autora afirma que o canal é uma ferramenta que promove a criatividade e o desenvolvimento de habilidades e competências na Educação Infantil e contribui para o letramento literário, podendo ser usado em atividades de contação de histórias, momentos de pré-leitura e pós-leitura, e na interpretação de histórias por meio de desenhos e recontos, promovendo o gosto pela leitura, o hábito de ouvir histórias e o desenvolvimento da criatividade das crianças.

As obras analisadas apresentam diferentes práticas ou potenciais práticas de professores com crianças, utilizando tecnologias digitais para trabalhar a literatura infantil em sala de aula. As práticas promovem o acesso às histórias e, em alguns casos, colocam as crianças como protagonistas. É possível identificar que algumas delas podem ser adaptadas a diferentes contextos – presencial, remoto e híbrido. Além disso, utilizam uma variedade de ferramentas como *podcasts*, aplicativos interativos, vídeos e jogos digitais, ampliando as possibilidades pedagógicas para o desenvolvimento de atividades relacionadas à literatura infantil.

A análise permite identificar trabalhos relacionados ao período pré-pandêmico, pandêmico ou pós-pandêmico, considerando a relação da literatura infantil com as tecnologias digitais. Essas diferentes estratégias demonstram como os pesquisadores assumem papéis diferentes – ora como professores diretos, ora como formadores ou

colaboradores. Além disso, são analisados possíveis recursos digitais para a literatura na Educação Infantil, mas sem aplicá-los diretamente com as crianças, o que dificulta o acesso de informações claras e evidentes sobre o impacto dessas tecnologias no aprendizado infantil. Por outro lado, as pesquisas demonstram as possibilidades de trabalhar a literatura infantil de diversas maneiras, aumentando a quantidade de estratégias e recursos, promovendo experiências importantes e atuais para as crianças. Contudo, as práticas e os recursos digitais precisam ser estudados de maneira mais profunda, produzindo mais conhecimento sobre sua eficiência no desenvolvimento das crianças na relação com a leitura literária.

Como resultado da metassíntese relacionada às práticas pedagógicas, é possível compreender que existe a possibilidade de trabalhar a literatura infantil de diversas maneiras, diversificando as estratégias pedagógicas e os recursos digitais. Mesmo em situações nas quais aparentemente a criança tem um papel passivo, como ouvinte, é possível desenvolver práticas em que as crianças discutem, propõem e constroem artefatos, e desenvolvem seu próprio significado sobre a literatura apresentada a elas. Esse processo permite gerar conhecimentos científicos no sentido de avaliar as vantagens desses recursos e práticas, contribuindo para a realização de atividades significativas com a literatura e as tecnologias na educação infantil.

Obras utilizadas

A segunda categoria analisada refere-se às histórias utilizadas nas obras. Nas pesquisas de Ferreira e Ventura (2022) e Teixeira, Dutra e Oliveira (2022), observa-se o protagonismo das crianças na criação de histórias. Em Ferreira e Ventura (2022), as crianças participaram ativamente da elaboração e gravação de histórias em formato de *podcast*. Entre as histórias criadas estão: "A princesa que soltava pum com cheiro de lavanda", inspirada na obra "Até as princesas soltam pum", de Ilan Brenman, e outra história que incluiu elementos de aventura e fantasia, com um monstro lobo, um castelo e um príncipe que salva o dia.

Já em Teixeira, Dutra e Oliveira (2022), utilizando o recurso Storyboard That, os professores criaram suas próprias histórias ou quadrinhos digitais baseados em narrativas clássicas como "A Cigarra e a Formiga" e "Chapeuzinho Vermelho". Essas histórias serviram como base para exercícios de releitura e desenho durante a formação dos professores.

Nos estudos de Duarte (2023), a história analisada foi "Pra que serve um dedo?", uma história reflexiva de Paula Taitelbaum. Já Silva (2023) trabalhou contos como "Chapeuzinho

Vermelho”, “Chapeuzinho Amarelo” e “João Pé de Feijão”. Casagrande (2021) investigou como professoras de Maternal trabalharam as histórias de origens variadas no repertório literário, incluindo elementos da cultura brasileira, tais como, “A Lenda da Vitória Régia” e “Festa no Céu”, assim como de outras culturas, como “A Chapeuzinho Vermelho”, “A Lebre e a Tartaruga” e “A Cigarra e a Formiga”.

Em Miquelino (2022), foram utilizados diferentes recursos para contar as histórias: “Era uma vez um gato xadrez”, “A casa sonolenta”, “O monstro das cores”, “O homem que amava caixas”, “Alice no País das Maravilhas”, “A roupa nova do Rei”, “As sete cabritinhas e o lobo”. Linhares *et al.* (2020) utilizaram a história “Menina Bonita do Laço de Fita” com contações e atividades literárias. Lopes, Almeida e Pimentel (2022) basearam-se em três histórias da Disney – “A Bela e a Fera”, “Branca de Neve” e “Frozen” – para as atividades com jogos digitais. Almeida e Souza (2023) não citam nomes de obras específicas.

Como resultado da metassíntese nessa categoria, destaca-se que o uso de histórias clássicas, releituras e narrativas contemporâneas nas pesquisas analisadas mostra a ampla variedade de abordagens de literatura para crianças. As histórias, tradicionais e modernas, podem ser adaptadas e recriadas de diferentes formas, permitindo que as crianças sejam ativas e criativas. Os contos clássicos como “Chapeuzinho Vermelho” e “A Galinha Ruiva” se misturam com histórias atuais e criações das próprias crianças, diversificando os contos literários e incentivando a imaginação.

Porém, apesar dessa ampla variedade de histórias apresentada nos estudos, não foram encontradas, nas práticas ou nas obras analisadas, referências ao uso consciente das tecnologias digitais, assunto de especial interesse dos autores da presente pesquisa, os quais estão delineando uma investigação sobre o tema e esperavam encontrar alguma pesquisa que o tivesse abordado.

Percepções sobre a relação da prática com o desenvolvimento da criança

Esta seção apresenta as percepções e os resultados dos trabalhos, considerando a relação das crianças com as histórias descritas nas obras analisadas, destacando as formas de envolvimento com as tecnologias digitais e os papéis assumidos pelas crianças.

Conforme destacado anteriormente, em três obras (Ferreira; Ventura, 2022; Lopes; Almeida; Pimentel, 2022; Miquelino, 2022), os sujeitos da pesquisa eram as crianças. Em Ferreira e Ventura (2022), as crianças assumiram um papel ativo, criando e narrando suas

próprias histórias em formato de *podcasts*, envolvendo criatividade e permitindo que as crianças experimentassem o papel de criadoras e contadoras de histórias. Os resultados iniciais indicam que a produção de *podcasts* por crianças da educação infantil amplia o espaço narrativo e potencializam suas experiências.

Lopes, Almeida e Pimentel (2022) destacam que as crianças demonstraram habilidades e atitudes relacionadas ao uso de jogos digitais, como curiosidade e motivação para participar. A interação com os jogos pode estabelecer conexões entre as histórias e as tecnologias, ainda que envolva, simultaneamente, a relação das crianças com os colegas, com o professor, com as próprias histórias e com os jogos digitais.

Miquelino (2022) mostrou como as crianças utilizaram *tablets*, *notebooks* e celulares aumentando o seu envolvimento e participação, interagindo com as histórias, recriando narrativas, modificando personagens e adaptando cenários. Sobre a relação das crianças com os recursos tecnológicos, Miquelino (2022) destaca as interações complexas e abrangentes com os artefatos digitais e aponta a necessidade de mecanismos de mediação de aprendizagem.

Destaca-se que, nas três obras supracitadas, os resultados foram avaliados com base em atividades desenvolvidas pelos pesquisadores junto às crianças, ocasião em que se observou um uso ativo e colaborativo, caracterizado por intensas trocas de informações e conhecimentos. Entretanto, a observação de Miquelino (2022) sobre a importância da mediação de um adulto serve como alerta a todos aqueles que pretendem utilizar as tecnologias digitais em práticas significativas de leitura literária, uma vez que as tecnologias, por si só, não possibilitam o desenvolvimento dessas habilidades nas crianças.

Em três obras (Almeida; Souza, 2023; Casagrande, 2021; Silva, 2023), o foco recaiu sobre as percepções dos professores para compreender como as práticas pedagógicas influenciam o desenvolvimento das crianças. Almeida e Souza (2023) destacam que os ambientes digitais possibilitam experiências de compartilhamento remoto das histórias, mas não substituem a experiência presencial. Ressaltam, ainda, a preocupação com a inclusão de todos os participantes, considerando tanto a limitação de acesso às tecnologias digitais quanto o desenvolvimento das crianças.

Casagrande (2021) revela que os professores indicaram que os vídeos e recursos — como sons, imagens e narrativas — foram planejados para atrair e manter a atenção das

crianças. A relação das crianças com as tecnologias foi analisada a partir das percepções dos professores, os quais observaram que, embora as tecnologias digitais tivessem favorecido a interação com as histórias, o envolvimento das crianças foi limitado, uma vez que não era possível ajustar as atividades conforme seus interesses, como ocorre presencialmente.

Em Almeida e Souza (2023), houve o desafio de planejar as atividades digitais para garantir que todas as crianças participassem, uma vez que algumas não tinham acesso às tecnologias digitais. Já Silva (2023) afirma que a utilização de vídeos no ensino remoto teve o propósito de incentivar leituras e contações de histórias, encorajando as crianças a participarem de recontos e interpretações, bem como a compartilharem ideias e reflexões. Os recursos tecnológicos permitiram que as crianças interagissem com as histórias de maneira lúdica e participativa, por meio de plataformas digitais, como o YouTube; contudo, dificuldades de interação foram relatadas por autores anteriores.

As três pesquisas com professores sobre o uso de tecnologias digitais na relação das crianças com a leitura literária apontaram dificuldades nos modelos remotos ou híbridos, que têm limitações em comparação às atividades presenciais.

Outro grupo de três estudos envolveu oficinas ou discussões com professores (Linhares et al., 2020; Martins, 2018; Teixeira; Dutra; Oliveira, 2022) sem que houvesse interação direta com as crianças. No estudo de Linhares et al. (2020), foi apresentada uma proposta pedagógica para o uso do aplicativo EDPuzzle na Educação Infantil, que incluía atividades interativas com vídeos de histórias, questões, áudios e comentários. Contudo, a proposta não foi aplicada diretamente com as crianças devido às restrições impostas pelo contexto pandêmico. Para os autores, o aplicativo favorece a interação entre alunos e professores ao permitir a composição e edição de vídeos, incorporação de áudios, entre outros recursos, podendo auxiliar os professores a diversificar suas práticas, explorando diferentes gêneros textuais e conteúdos de diversas áreas do conhecimento.

Martins (2018) destaca que o aplicativo "A Caça ao Tigre-de-Bengala", criado durante a formação dos professores, permitiu que as crianças interagissem com vários elementos e participassem de jogos para resolver problemas. A pesquisa concentrou-se em investigar como o aplicativo poderia articular literatura e questões ambientais, mediado pelos professores. Os professores perceberam que as crianças participaram como esperado,

atraídas por algo que não parecia monótono. No entanto, a avaliação do aplicativo ainda é preliminar e precisa ser aprofundada.

Teixeira, Dutra e Oliveira (2022) focaram uma formação para o uso do Storyboard That, incentivando a criação de histórias em quadrinhos, o reconto de histórias e a modificação de personagens e cenários. A proposta incluiu atividades interativas, como o reconto, com os professores criando versões ou finais alternativos, além de modificar personagens e cenários. Os participantes avaliaram positivamente o recurso, mas relataram insegurança no uso de tecnologias digitais, destacando a necessidade de formação continuada para atualização dos profissionais sobre ferramentas digitais.

Por fim, o estudo de Duarte (2023) avaliou o *podcast* como ferramenta para incentivar a leitura e o desenvolvimento da linguagem em atividades com crianças, afirmando que:

[...] o *podcast*, quando pensado no compartilhamento de conteúdo artístico-literário, proporciona à criança momentos de ludicidade, que permitem o uso da criatividade e da imaginação, além de contribuir para o desenvolvimento da linguagem e o gosto pela leitura, criando o hábito de ouvir histórias, e, mais tarde, de lê-las, construindo um repertório cultural rico e diversificado (Duarte, 2023, p. 60).

No entanto, essa é uma percepção da autora, que não validou seus resultados nem com as crianças nem com os professores que utilizaram o recurso.

Nesse conjunto de análises, ficou evidente que os estudos que não envolveram diretamente a interação das crianças com as tecnologias digitais apresentaram limitações quanto à compreensão sobre como esses recursos influenciam o desenvolvimento cognitivo das crianças na relação com a literatura. Por outro lado, os estudos que colocaram as crianças no centro mostraram uma relação positiva entre elas, as histórias e as ferramentas digitais, considerando-as como sujeitos ativos no processo de aprendizagem. Esses estudos mostraram como as crianças participaram da criação, aprendizagem e experiências com as tecnologias digitais, indicando que os recursos digitais podem ser usados para trabalhar a literatura infantil, favorecendo o desenvolvimento de habilidades como criatividade, participação e interação. Ao mesmo tempo, os estudos que não incluíram as crianças diretamente também trouxeram contribuições importantes.

Nos estudos que tentaram usar as tecnologias em contextos remotos ou híbridos, ficou evidente a dificuldade em envolver as crianças e dar significado ao que lhes é proposto, considerando as características da educação infantil, principalmente nas relações presenciais.

Por outro lado, os estudos que formam professores em novos recursos digitais são fundamentais para ampliar o repertório de práticas adaptadas à cultura digital na educação infantil. Através de suas reflexões e discussões, ampliam as possibilidades pedagógicas com tecnologias digitais, sugerindo atividades mais variadas e interessantes para a leitura literária das crianças. A combinação de estudos focados na interação direta com as crianças com aqueles que propõem abordagens teóricas e formativas oportuniza uma visão ampla e contribui para explorar as potencialidades das tecnologias em atividades com a literatura infantil.

Considerações Finais

A metassíntese aqui proposta teve como objetivo identificar, na produção acadêmica, a relação entre a literatura infantil e as tecnologias digitais nas práticas pedagógicas. Com o intuito de ampliar o escopo da análise, foram definidas três categorias. A primeira categoria analisada foi a maneira como se desenvolveram as práticas pedagógicas. Com base na análise e relação entre os estudos, evidencia-se a importância dessas tecnologias como uma nova possibilidade de oferecer diferentes ferramentas e estratégias para que as crianças interajam com textos, histórias e narrativas da literatura infantil, tais como *podcasts*, plataformas interativas e aplicativos educativos. Ao planejar suas práticas utilizando essas estratégias de forma atualizada e tecnológica, o professor possibilita uma experiência literária mais dinâmica e atual. Por outro lado, considerando que alguns dos estudos ocorreram em cenários remotos ou híbridos, principalmente no contexto pandêmico, frisa-se a importância de realizar mais pesquisas que explorem com maior profundidade práticas presenciais com o uso de tecnologias digitais com a literatura infantil, buscando avaliar os impactos reais dessas ferramentas tecnológicas nas práticas pedagógicas e na aprendizagem das crianças.

Sobre as histórias que foram utilizadas – a segunda categoria de análise, a variedade literária demonstra a ampla gama de possibilidades, conforme os propósitos e objetivos pedagógicos. Nesse sentido, toda a literatura infantil pode ser explorada e relacionada pedagogicamente com algum recurso tecnológico digital. Podem ser apresentadas literaturas clássicas e contemporâneas, adaptações realizadas pelas crianças e novas histórias. Essas estratégias podem ser exploradas considerando os interesses demonstrados pelas crianças, o perfil da turma ou até mesmo algum tema que o professor deseje abordar, utilizando a literatura infantil como ponto de partida. Uma das questões de especial interesse na presente

pesquisa foi observar literaturas infantis relacionadas ao uso consciente das tecnologias digitais; entretanto, nenhum dos trabalhos analisados abordou a questão nessa perspectiva.

A terceira categoria analisada trata da relação das crianças com esses recursos, indicando que a qualidade da atividade depende de como ela é mediada. Atividades remotas, sem a mediação direta do professor, apresentaram desafios para manter o interesse das crianças. Por outro lado, quando as crianças foram protagonistas e tiveram suas vozes consideradas na forma como a narrativa foi apresentada, a interação com a história mostrou-se significativamente melhor. Verifica-se, portanto, que a mediação do professor é essencial para despertar o interesse e o aprendizado das crianças, propondo estratégias diversificadas e criativas ao utilizar a literatura infantil com base em recursos tecnológicos digitais.

A metassíntese realizada permite inferir a importância de trabalhar as histórias infantis com o uso de tecnologias digitais, considerando sua presença cada vez mais expressiva no cotidiano das crianças. Sendo assim, é necessário que mais pesquisas sejam desenvolvidas, indo além das análises já realizadas, a fim de criar práticas significativas tanto para o contexto educacional quanto para a aprendizagem das crianças. Essas práticas devem incentivar o protagonismo infantil, a imaginação, a criatividade e o pensamento reflexivo, além de estimular a presença da literatura infantil no cotidiano e sua incorporação à rotina das crianças.

Por fim, nota-se que o envolvimento da família ou dos responsáveis pelas crianças não é considerado de forma direta nos trabalhos analisados, revelando a necessidade de aproximar a escola das famílias quando se trata do trabalho com a literatura infantil. Sobretudo, essa parceria é importante para promover o interesse ainda maior das crianças pela literatura, além de estimular o uso consciente e responsável das tecnologias digitais tanto nos espaços educacionais quanto em casa. Essa parceria pode ser fortalecida por meio de orientações, diálogos, encontros e atividades conjuntas, organizando práticas com a literatura infantil em estratégias que também envolvam o ambiente familiar.

Referências

ALMEIDA, Dyane Barros; SOUZA, Elisabete Gonçalves de. Contação de histórias e novas formas de leitura para crianças no ciberespaço: os desafios da mediação no contexto da pandemia de Covid-19. **Bíblis: Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação**, Rio Grande, v. 37, n. 1, p. 167–191, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.14295/biblos.v37i1.15378>. Acesso em: 27 out. 2024.

AZEVEDO, Fernando José Fraga de. Desenvolver a aprendizagem ativa de competências através da literatura. In: SOUSA, Otília; CARDOSO, Adriana (orgs.). **Desenvolver competências em Língua Portuguesa**. Lisboa: Centro Interdisciplinar de Estudos Educacionais da Escola Superior de Educação de Lisboa, 2008. p. 75–88.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 17 out. 2024.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

CADEMARTORI, Lígia. **O que é literatura infantil**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 2010. (Primeiros Passos, v. 163).

CASAGRANDE, Thaís de Castro. **De repente viramos youtubers**: uso de recursos digitais em atividades de leitura e contação de histórias na educação infantil. 2021. 120 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) – Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2021.

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil**: teoria, análise e didática. São Paulo: Moderna, 2000.

COSTA, Thaís Aparecida Ferreira; BADARÓ, Auxiliatrice Caneschi. Impacto do uso de tecnologia no desenvolvimento infantil: uma revisão de literatura. **Cadernos de Psicologia**, Juiz de Fora, v. 3, n. 5, p. 234–255, jan./jun. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13713373>. Acesso em: 10 out. 2024.

COUTO, Edvaldo Souza. A infância e o brincar na cultura digital. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 31, n. 3, p. 897–916, set./dez. 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2013v31n3p897>. Acesso em: 7 out. 2024.

DUARTE, Cristina Rothier. Podcast conta pra mim? na promoção da leitura literária na educação infantil. **Darandina Revista Eletrônica**, Juiz de Fora, v. 16, n. 2, p. 50–63, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.34019/1983-8379.2023.v16.42350>. Acesso em: 15 out. 2024.

FERREIRA, Letícia Águida Bento; VENTURA, Lidnei. "Vitória, Vitória, acabou a história!": narrativas infantis em podcasts. **Revista da Faeeba**, Salvador, v. 31, n. 68, p. 200–214, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.21879/faeoba2358-0194.2022.v31.n68.p200-214>. Acesso em: 14 out. 2024.

FINFGELD, Deborah. Metasynthesis: the state of the art-so far. **Qualitative Health Research**, [S. l.], v. 13, n. 7, p. 893–904, 2003. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1049732303253462>. Acesso em: 25 out. 2024.

FIORENTINI, Dario. Investigação em Educação Matemática desde a perspectiva acadêmica e profissional: desafios e possibilidades de aproximação. **Cuadernos de Investigación y Formación en Educación Matemática**, [S. l.], v. 8, n. 11, p. 61–82, 2013. Disponível em:

Era uma vez uma tela... Literatura Infantil e Tecnologias Digitais nas práticas pedagógicas: uma metassíntese de suas relações na Educação Infantil

<https://www.revistas.ucr.ac.cr/index.php/cifem/article/viewFile/14711/13962>. Acesso em: 11 out. 2024.

GARNICA, Antonio Vicente Marafioti. Algumas notas sobre pesquisa qualitativa e fenomenológica. **Interface - Comunicação, Saúde, Educação**, Botucatu, v. 1, n. 1, p. 109–122, ago. 1997. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1414-32831997000200008>. Acesso em: 28 out. 2024.

LINHARES, Francisco Reginaldo; MELO, José Lázaro Inácio de; FRANÇA, Letícia Bezerra; COSTA, Maria da Conceição. As TDIC e a leitura literária: uma proposta de uso do aplicativo Edpuzzle para a Educação Infantil. **REVASF – Revista de Educação da Universidade Federal do Vale do São Francisco**, Petrolina, v. 10, n. 22, p. 401–423, set./out./nov./dez. 2020. Disponível em: <https://www.periodicos.univasf.edu.br/revasf/article/view/1246>. Acesso em: 19 out. 2024.

LOPES, Arly Tenório Rijo da Silva; ALMEIDA, Fabiana Arruda de; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. Implicações pedagógicas do uso de jogos digitais na contação de histórias na educação infantil. **Informática na Educação: Teoria e Prática**, Porto Alegre, v. 25, n. 1, p. 71–88, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/1982-1654.118446>. Acesso em: 17 out. 2024.

MARTINS, Maria Sílvia Cintra. O aplicativo "A caça ao tigre-de-bengala e a outros animais em extinção" e o trabalho com recursos digitais nos anos iniciais. **Letras em Revista**, Teresina, v. 9, n. 1, p. 231–245, jan./jun. 2018.

MENDES, Teresa; VELOSA, Marta. Literatura para a infância no jardim de infância: contributos para o desenvolvimento da criança em idade pré-escolar. **Pro-Posições**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 115–132, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1980-6248-2016-0041>. Acesso em: 18 out. 2024.

MIQUELINO, Heloisa Aparecida Candido. **Literatura infantil digital e desenvolvimento da linguagem oral à luz da teoria histórico-cultural**. 2022. 135 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2022.

NORONHA, Daisy Pires; FERREIRA, Sueli Mara Soares Pinto. Revisões de literatura. In: CAMPELLO, Bernadete Santos; CENDÓN, Beatriz Valadares; KREMER, Jeannette Marguerite (orgs.). **Fontes de informação para pesquisadores e profissionais**. Belo Horizonte: UFMG, 2000. p. 191–198.

OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; MIRANDA, Maria Irene; SAAD, Núbia dos Santos. Metassíntese: uma modalidade de pesquisa qualitativa. **Cadernos da FUCAMP**, Monte Carmelo, v. 19, n. 42, p. 145–156, 2020. Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2299/1424>. Acesso em: 26 out. 2024.

OMS. Organização Mundial da Saúde. OMS divulga recomendações sobre uso de aparelhos eletrônicos por crianças de até 5 anos. ONU Brasil, 2019. Disponível em: <https://shorturl.at/uQ9gP>. Acesso em: 10 out. 2024.

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

SBP. SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. Uso saudável de telas, tecnologias e mídias nas creches, berçários e escolas. Manual de Orientação n.º 6, jun. 2019. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/21511d-MO_-_UsoSaudavel_TelasTecnolMidias_na_SaudeEscolar.pdf. Acesso em: 7 out. 2024.

SILVA, Ezequiel Theodoro da. **Leitura na escola e na biblioteca**. Campinas, SP: Papirus, 1986.

SILVA, Milla Regina. **Entre ler e contar histórias: percepções de professoras sobre as práticas pedagógicas literárias no ensino remoto**. 2023. 123 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) – Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2023.

SQUARCINI, Camila Fabiana; ROCHA, Saulo Vasconcelos; SANTOS, Hugo Evangelista dos. Metassíntese e metanálise: limites e possibilidades de encontro na educação física. **Arquivos de Ciências da Saúde da UNIPAR**, Umuarama, v. 24, n. 3, p. 179–185, set./dez. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.25110/arqsaude.v24i3.2020.7654>. Acesso em: 8 out. 2024.

TEIXEIRA, Damares Reis; DUTRA, Alessandra; OLIVEIRA, Marilu Martens. Literatura infantil: o uso do Storyboard That bordando atividades. **Ensino em Re-Vista**, Uberlândia, MG, v. 29, p. 1–22, e042, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.14393/er-v29a2022-42>. Acesso em: 16 out. 2024.

ZANINELLI, Thais; CALDEIRA, Giseli; FONSECA, Diego Leonardo de Souza. Veteranos, Baby Boomers, Nativos Digitais, Gerações X, Y e Z, Geração Polegar e Geração Alfa: perfil geracional dos atuais e potenciais usuários das bibliotecas universitárias. **Brazilian Journal of Information Studies: Research Trends**, Marília, v. 16, p. e02143, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.36311/1981-1640.2022.v16.e02143>. Acesso em: 13 out. 2024.

ZIMMER, Lela. Qualitative meta-synthesis: a question of dialoging with texts. **Journal of Advanced Nursing**, [S. l.], v. 53, n. 3, p. 311–318, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2006.03721.x>. Acesso em: 29 out. 2024.

Agradecimentos

Agradecemos à Prefeitura Municipal de Rio do Sul pelo fomento às atividades realizadas no âmbito do Projeto de Cooperação Institucional entre a Universidade Regional de Blumenau (FURB) e o Centro Universitário Alto Vale do Itajaí (UNIDAVI).

Era uma vez uma tela... Literatura Infantil e Tecnologias Digitais nas práticas pedagógicas: uma metassíntese de suas relações na Educação Infantil

Sobre os Autores

Michele Karina Bernardino Cantarelli

Mestranda no Programa em Ensino de Ciências Naturais e Matemática. Graduada em Pedagogia, pós-graduada em Psicopedagogia Clínica e Institucional e em Orientação, Supervisão e Gestão Escolar Democrática.

E-mail: mkbcantarelli@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-6135-8695>

Mauricio Capobianco Lopes

Doutor em Engenharia de Gestão e Conhecimento. Atua como docente no Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Naturais e Matemática.

E-mail: mclopes@furb.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0796-0293>

Recebido em: 08/03/2025

Aceito para publicação em: 16/02/2026