



# **A PROJEÇÃO INTERATIVA COMO FERRAMENTA LÚDICO-ARTÍSTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: MEDIAÇÃO DOCENTE E DESENVOLVIMENTO INTEGRAL**

Cinthia Simões dos Santos <sup>1</sup>

Eunice Costa Jardim <sup>2</sup>

Joseana Duarte Villaverde Haszler <sup>3</sup>

## **RESUMO**

Este relato de experiência examinou a utilização do projetor interativo como recurso pedagógico na Educação Infantil em duas instituições de ensino municipais de Campinas. O objetivo foi investigar como o equipamento, usado de maneira intencional, poderia aprimorar as aulas e tornar o aprendizado mais relevante para crianças de 4 a 6 anos. A metodologia envolveu revisão bibliográfica e a realização de atividades artísticas em que as crianças interagiam com projeções de cores e formas utilizando o corpo, incentivando a criação colaborativa. As anotações feitas em diário de campo foram analisadas sob três perspectivas: interação lúdico-criativa, desenvolvimento integral e mediação docente. Os resultados mostraram que o projetor incentivou a criatividade, a exploração sensorial e a colaboração, auxiliando no desenvolvimento cognitivo, motor e socioemocional. A intervenção ativa das professoras foi fundamental para assegurar a natureza educativa, prevenindo que fosse utilizada apenas como entretenimento. Pode-se concluir que a tecnologia se torna um recurso valioso para uma educação infantil inovadora e adaptada às necessidades do século XXI quando incorporada a uma proposta pedagógica reflexiva.

**Palavras-chaves:** Projetor Interativo. Educação Infantil. Tecnologia Educacional.

Aprendizagem Significativa.

1 Graduada pelo curso de Ciências Sociais da Universidade PUC-Campinas – SP, Graduada pela segunda licenciatura em Pedagogia da Faculdade Educacional da Lapa – SP, Pós-Graduação pelo curso de Formação Docente em Educação para Inserção Social pelo Instituto Federal de São Paulo– SP, Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - FL.  
[cinthia.santos@educa.campinas.sp.gov.br](mailto:cinthia.santos@educa.campinas.sp.gov.br)

2 Graduado pelo Curso de Pedagogia da Faculdade de Educação e Ciências Gerais de Sumaré - SP, Graduada pelo curso de Letras da Faculdade Filosofia, Ciências e Letras de Ouro Fino - MG, Pós-Graduação pelo curso de Educação de Jovens e Adultos pelo Instituto Federal de Rondonia– RO, Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. - FL  
[eunice.jardim@educa.campinas.sp.gov.br](mailto:eunice.jardim@educa.campinas.sp.gov.br)

3 Graduada pelo Curso de Pedagogia da Universidade Anhanguera Uniderp, Pós-Graduação pelo curso de Formação Docente em Educação para Inserção Social pelo Instituto Federal de São Paulo– SP, Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - FL.  
[joseana.duarte@educa.campinas.sp.gov.br](mailto:joseana.duarte@educa.campinas.sp.gov.br)





## INTRODUÇÃO

A incorporação de tecnologias digitais nos currículos da Educação Infantil tem sido discutida em todo o mundo, ponderando os benefícios da interação em relação aos riscos da exposição excessiva às telas. As crianças, nativas digitais, já estão imersas nesse mundo tecnológico desde cedo, e a escola precisa acompanhar essas mudanças, acompanhar essa evolução e se atualizar continuamente. Apesar da presença generalizada das tecnologias, ainda há um desafio a ser enfrentado: como usá-las para promover o desenvolvimento integral e a criatividade, em vez de apenas oferecer entretenimento passivo? Esta pesquisa investiga essa questão por meio da utilização de um projetor interativo.

A incorporação de tecnologia requer uma mediação cuidadosa, alinhando-se aos objetivos pedagógicos estabelecidos para prevenir que seja utilizada como distração ou substituto das interações. De acordo com Santos et al. (2024), a exposição excessiva sem mediação pode levar à desatenção e ansiedade, tornando-se essencial um uso consciente que equilibre descobertas com momentos de reflexão e interação.

Na Educação Infantil, é fundamental que as ferramentas tecnológicas sejam empregadas de maneira criativa e em consonância com os objetivos de aprendizagem, preservando o caráter lúdico da infância. Este estudo descreve uma experiência com o projetor interativo na Educação Infantil, realizada por três professoras mestrandas em Tecnologias Emergentes em duas instituições de ensino de Campinas. A ideia era usar o equipamento como uma ferramenta interativa, permitindo que as crianças manipulassem, criassem e explorassem conteúdos artísticos. O objetivo foi examinar de que maneira o projetor pode aprimorar as aulas e tornar o aprendizado mais relevante. Para isso, foram observadas as reações das crianças, criadas atividades que combinavam tecnologia e arte, e avaliados os benefícios e desafios em três áreas: interação lúdico-criativa, desenvolvimento integral e mediação docente.

## METODOLOGIA

Este estudo é classificado como uma pesquisa qualitativa, do tipo relato de experiência sistematizado, baseado em uma abordagem crítico-reflexiva. A experiência foi realizada em dois Centros de Educação Infantil da rede municipal de Campinas, CEI Maria Amélia Ramos Massucci e CEI Helena Novaes Rodrigues, e contou com a participação de 75 crianças de 4 a 6 anos.





O trabalho foi dividido em duas fases principais: uma revisão bibliográfica inicial, realizada no âmbito do Mestrado em Tecnologias Emergentes em Educação; e a aplicação prática em sala de aula, realizada ao longo de dois trimestres. Ao longo do ano, foram conduzidas várias sessões com duração média de 30 minutos.

Imagens de obras de arte, cores, texturas e elementos visuais foram exibidas por meio de um projetor interativo. As crianças foram encorajadas a interagir com as projeções utilizando as mãos, o corpo e a caneta do projetor, produzindo desenhos, explorando cores e colaborando em grupo. As observações, registradas em diário de campo e fotografias, foram analisadas.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A avaliação das atividades realizadas revelou impactos consideráveis no aprendizado e no crescimento das crianças, sendo os resultados estruturados em três pontos: interação lúdica e criativa, desenvolvimento integral e mediação docente.

1. **Interação Lúdico-Criativa:** ficou evidente como o projetor incentivou a exploração sensorial e simbólica. As crianças não se limitaram a reproduzir imagens; elas também se envolveram na elaboração de narrativas e composições coletivas, convertendo a projeção em um "espaço dinâmico" de experiências. Esse resultado confirma as declarações de Carneiro, Carneiro e Senra (2023), que defendem que a tecnologia atua como um suporte para a expressão criativa e brincadeiras significativas quando empregada como um recurso de autoria, em vez de ser apenas consumida.
2. **Desenvolvimento Integral:** Observou-se avanço nas áreas cognitiva, motora e socioemocional. No dia a dia, as crianças demonstraram progressos na coordenação motora ao interagir com as projeções e no raciocínio lógico ao resolver desafios visuais. Essa constatação confirma a conexão entre tecnologia e desenvolvimento psicomotor, conforme enfatizado por Alves (2018). Além disso, Santos et al. (2024) destacam que o uso adequado de ferramentas interativas estimula tanto o raciocínio lógico quanto a inteligência emocional, o que foi corroborado nas interações em grupo.
3. **Mediação Docente:** A função do professor como facilitador, instigador e coordenador das interações revelou-se fundamental. Essa mediação garantiu que o uso da tecnologia fosse intencional e pedagógico, prevenindo que fosse empregada apenas como meio de entretenimento. O sucesso deveu-se em grande parte ao papel do docente. Essa estratégia ativa evitou restrições mencionadas por Nunes e França (2019), como o





perigo de exposição excessiva a telas, e expandiu as possibilidades para uma inclusão digital crítica, conforme defendem Pedra et al. (2024).

Assim, os resultados sugerem que o projetor interativo, quando integrado a uma abordagem pedagógica reflexiva e contextualizada, transforma-se em um recurso importante para uma educação infantil inovadora, inclusiva e que atende às necessidades do século XXI.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As experiências com o projetor interativo nas escolas municipais CEI Maria Amélia Ramos Massucci e CEI Helena Novaes Rodrigues de Campinas mostraram que a projeção interativa, quando conduzida por docentes reflexivos, pode estimular a criatividade, a cooperação e o desenvolvimento sensório-motor na Educação Infantil. Os resultados mostram que o equipamento estimulou processos de criação, interação e desenvolvimento infantil, superando o simples entretenimento digital. Verificou-se que o uso do projetor estimulou a expressão criativa, a exploração sensorial e a colaboração entre as crianças, elementos fundamentais para o desenvolvimento integral na primeira infância, de acordo com as Diretrizes Curriculares de Campinas (2023).

A mediação docente mostrou-se um componente essencial para o êxito da iniciativa. O papel das professoras como facilitadoras das experiências, definindo metas claras e incentivando reflexões durante e após as atividades, foi essencial para converter a tecnologia em uma ferramenta de aprendizado, mostrando às crianças um uso distinto do entretenimento superficial.

Os desafios apontados, como a demanda por formação continuada dos docentes e a relevância de uma dosagem adequada no uso da tecnologia, não diminuem os benefícios constatados; ao contrário, ressaltam a complexidade de integrar tecnologia e educação na primeira infância. O pequeno número de escolas participantes e a breve duração da intervenção são reconhecidos como limitações, o que impossibilita generalizações mais abrangentes. Pesquisas futuras, de maior abrangência e com abordagem longitudinal, poderiam explorar os efeitos a longo prazo dessa metodologia, além de criar protocolos de capacitação docente para o uso de tecnologias interativas.

Em conclusão, fica claro que o projetor interativo, quando inserido em propostas pedagógicas bem elaboradas, vai além de um simples recurso tecnológico: torna-se um elo entre o lúdico e o educacional, auxiliando na criação de uma educação infantil mais alinhada com os tempos atuais sem comprometer seus objetivos fundamentais.





ALVES, E. A. M. Efeitos da tecnologia sobre o desenvolvimento das habilidades na educação infantil: desenvolvimento psicomotor. 2018. **Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização)** – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/20609>. Acesso em: 24 jun. 2025.

ARRUDA, C. M. P.; SCHERER, S. Um movimento de uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação com crianças da Educação Infantil. **Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade**, Campo Grande, v. 11, n. 24, p. 1-20, 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/persdia/article/view/21032>. Acesso em: 24 jun. 2025.

CARNEIRO, J. P.; CARNEIRO, J. P. F.; SENRA, J. Tecnologias: entre limites e desafios no âmbito do ser brincante e criativo. **Revista Científica do Curso de Tecnologia em Ensino a Distância**, Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/256>. Acesso em: 24 jun. 2025.

LEÃO, Flávia de Barros Ferreira; PENA, Mônica Eduarda de Almeida; BASSETTO, Luciana (orgs). Educação infantil: arte, memória e meio ambiente. Jundiaí, SP: árvore do Saber Edições e Centro de Estudos Pedagógicos, 2005.

MARTINS FILHO, Altino José; MARTINS Filho, Lourival José. O papel das relações sociais no desenvolvimento infantil: em busca da valorização da mediação do professor. *Revista Teoria e Prática da Educação*, v.11, n.2, p.180-189, maio/ago. 2008.

NUNES, H. C. B.; FRANÇA, R. L. Possibilidades e limites das tecnologias na Educação Infantil: um olhar sobre as teses e dissertações dos anos de 2006 a 2016. **Paradoxos**, Uberlândia, v. 4, n. 1, p. 1-20, 2019. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/paradoxos/article/view/49694>. Acesso em: 24 jun. 2025.

PEDRA, R. R. et al. Inclusão digital na Educação Infantil: desafios e possibilidades. **International Contemporary Management Review**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 1-15, 2024. Disponível em: <https://www.icmreview.com/icmr/article/view/197>. Acesso em: 24 jun. 2025.

PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPINAS. Secretaria Municipal de Educação. *Diretrizes Curriculares da Educação Básica para a Educação Infantil: um processo contínuo de reflexão e ação*. Campinas: SME, 2023.

SANTOS, V. C. G. et al. O impacto das tecnologias digitais no desenvolvimento emocional e cognitivo infantil. **SCISAÚDE**, Sobral, 2024. Disponível em: <https://www.scisaude.com.br/artigo/o-impacto-das-tecnologias-digitais-no-desenvolvimento-emocional-e-cognitivo-infantil/363>. Acesso em: 24 jun. 2025.

