

UNIVERSIDADE FEDERAL DOS VALES DO JEQUITINHONHA E MUCURI

Graduação Licenciatura em Pedagogia-EAD

VILMA LINO GONÇALVES

O USO DE JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Diamantina

2025

VILMA LINO GONÇALVES

O USO DE JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e
Mucuri, como requisito para obtenção do Diploma
de Graduação em Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Me Eugênio Nunes Silva Brito
Coorientadora: Prof.^a Dra. Simone Grace de Paula

Diamantina

2025

Ficha Catalográfica – Sistema de Bibliotecas/UFVJM
Bibliotecário

Confeccionada pelo Sisbi/UFVJM

Elaborada com dados fornecidos pelo(a) autor(a).

VILMA LINO GONÇALVES

O USO DE JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e
Mucuri, como requisito para obtenção do Diploma de
Graduação em Licenciatura em Pedagogia

Orientador: Prof. Me Eugênio Nunes Silva Brito

Data de aprovação 14/07/2025.

Documento assinado digitalmente
 **EUGENIO NUNES SILVA BRITO**
Data: 04/08/2025 12:31:21-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Me Eugênio Nunes Silva Brito
Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri-UFVJM

Documento assinado digitalmente
 **WELLEN QUEZIA BERNARDES DURAES**
Data: 04/08/2025 09:28:41-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Wellen Quézia Bernardes Durães
Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri-UFVJM

Documento assinado digitalmente
 **THALES FRANCISCO MOTA CARVALHO**
Data: 04/08/2025 12:16:41-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Dr. Thales Francisco Mota Carvalho
Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri-UFVJM

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por me conceder forças e iluminar meu caminho com sabedoria. Ao meu amado esposo, pelo apoio constante, os meus filhos, Paulo Júnior, Matheus e Henrique que são a maior inspiração da minha vida, à minha querida irmã Andréa e cunhado Eliziário que sempre me ajudaram enfrentar os desafios acadêmicos, aos meus pais, irmãos, sobrinhos, Isabel e Maria Valentina. Com gratidão e amor, a todos que fizeram parte desta jornada, que acreditaram em mim durante essa caminhada, esta conquista é nossa.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pela luz em meu caminho, pela força nos momentos difíceis e pela fé que me sustentou ao longo desta jornada acadêmica.

Ao meu esposo querido, pela paciência, apoio incondicional e por caminhar ao meu lado mesmo nos dias mais desafiadores.

Aos meus filhos, Paulo Júnior, Matheus e Henrique, que são minha maior motivação e inspiração diária, este trabalho também é de vocês.

À minha irmã Andréa e ao meu cunhado Eliziário, por estarem sempre presentes com palavras de incentivo, apoio incondicional e gestos generosos nos momentos mais desafiadores dessa jornada. Sou profundamente grata por todo carinho, paciência e pela confiança que sempre depositaram em mim.

Aos meus pais, que com amor, sabedoria e exemplo moldaram meu caráter, guiaram meus passos e me ensinaram a valorizar cada conquista, mostrando que, com esforço e dignidade, a vida pode nos oferecer oportunidades valiosas e significativas.

Ao meu orientador, Prof. Me Eugênio Nunes Silva Brito por sua dedicação, paciência e valiosas contribuições na construção deste trabalho. Sua orientação foi essencial em cada etapa desta pesquisa.

À coordenadora do curso, Prof.^a Dra. Simone Grace de Paula, pela paciência, atenção, incentivo e preciosas contribuições ao longo do desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso. Sua orientação firme, sensível e comprometida foi essencial para que eu pudesse enfrentar os desafios e concluir esta etapa com confiança e segurança.

Expresso, com imensa gratidão e estendo meu reconhecimento, a toda equipe pedagógica do curso que fizeram parte da minha formação acadêmica, por compartilharem não apenas seus conhecimentos, mas também valores, inspiração e dedicação ao ensino. Cada aula, cada orientação e cada gesto de encorajamento foram fundamentais para a construção deste trabalho e para o meu crescimento pessoal e profissional.

Aos colegas de curso, pela parceria, troca de experiências e apoio mútuo ao longo dos estudos, pela contribuição, carinho, oportunidade de vivenciar experiências significativas durante a caminhada e a todos que, de alguma forma, contribuíram para que este sonho se tornasse realidade, minha eterna gratidão.

“O jogo é a linguagem da infância. Por meio dele, a criança aprende, cria e transforma o mundo.” Jean Piaget, (1976, p.160).

RESUMO

O avanço das tecnologias digitais proporcionou novas possibilidades para o ensino e a aprendizagem, como os jogos digitais, que se apresentam como recursos capazes de aliar ludicidade e desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Esta pesquisa teve como objetivo analisar como os jogos digitais podem ser utilizados como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, explorando seu potencial educativo e os desafios envolvidos em sua aplicação. Determinou-se como pergunta norteadora da pesquisa “De que forma os jogos digitais podem ser utilizados como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil?” A metodologia adotada consistiu em uma revisão de literatura com abordagem qualitativa, realizada entre 2021 e 2025, a partir da seleção e análise de artigos, dissertações e teses nacionais que abordaram o uso pedagógico dos jogos digitais nesse nível de ensino. O estudo concluiu que a inserção dos jogos digitais como recurso pedagógico na Educação Infantil é uma estratégia eficaz, desde que planejada e conduzida com embasamento teórico e atenção às necessidades dos alunos.

Palavras-chave: Alfabetização; Jogos Digitais; Recurso Pedagógico.

ABSTRACT

The advancement of digital technologies has provided new possibilities for teaching and learning, such as digital games, which emerge as resources capable of combining playfulness with the cognitive, social, and emotional development of children. This research aimed to analyze how digital games can be used as a pedagogical tool in the teaching and learning process in Early Childhood Education, exploring their educational potential and the challenges involved in their application. The guiding research question was established as “How can digital games be used as a pedagogical tool in the teaching and learning process in Early Childhood Education?” The methodology adopted consisted of a literature review with a qualitative approach, conducted between 2021 and 2025, based on the selection and analysis of national articles, dissertations, and theses that addressed the pedagogical use of digital games at this level of education. The study concluded that the inclusion of digital games as a pedagogical resource in Early Childhood Education is an effective strategy, provided it is planned and conducted with theoretical grounding and attention to the needs of the students.

Keywords: Literacy; Digital Games; Pedagogical Resource.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

EAD - Ensino a Distância

IES - Instituição de Ensino Superior

TCC - Trabalho de Conclusão de Curso

UFVJM - Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri

UNESP - Universidade Estadual Paulista

TIC - Tecnologia da Informação e Comunicação

SBIE - Simpósio Brasileiro de Informática na Educação

SBGames - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital

DOAJ - Directory of Open Access Journals

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
2. CAPÍTULO I - REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	14
2.1 Jogos digitais na educação infantil.....	14
2.2 Conceitos e características dos jogos digitais educativos.....	17
2.3 A ludicidade e o engajamento no processo de aprendizagem.....	18
3. CAPÍTULO II - METODOLOGIA.....	21
4. CAPÍTULO III - DISCUSSÕES E RESULTADOS.....	22
4.1 Benefícios pedagógicos decorrentes da integração dos jogos digitais à educação infantil no desenvolvimento de habilidades.....	22
4.1.1 A contextualização de jogos digitais na prática pedagógica.....	23
4.2 Os jogos digitais e o desenvolvimento da alfabetização, do raciocínio lógico-matemático, da percepção visual e auditiva, dos aspectos afetivos e cognitivos, e da socialização.....	26
4.3 A formação do professor na era digital.....	30
4.3.1 A prática pedagógica na era digital e as adversidades enfrentadas pelos professores na prática pedagógica atual.....	32
4.3.2 A mediação necessária do professor e a aprendizagem por meio dos jogos digitais.....	36
4.4 As adversidades apresentadas quanto à educação por intermédio dos jogos digitais e o papel intermediador do educador.....	37
5. CONCLUSÃO.....	40
6. REFERÊNCIAS.....	42

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, observou-se um crescimento expressivo na presença das tecnologias digitais em diferentes setores da sociedade, especialmente na educação. No contexto escolar, essas tecnologias passaram a desempenhar um papel significativo na mediação do conhecimento e no estímulo à aprendizagem, principalmente entre as crianças da Educação Infantil. Os jogos digitais, nesse cenário, emergiram como uma ferramenta pedagógica promissora, por promoverem um ambiente lúdico, interativo e motivador, aspectos fundamentais para o desenvolvimento infantil. A incorporação desses jogos no cotidiano escolar refletiu uma tentativa de aproximar a linguagem digital da realidade das crianças, que já nascem imersas em um mundo altamente tecnológico (Ichiba; Bonzanini, 2022).

Diante disso, tornou-se necessário compreender de que forma esses recursos digitais contribuem para o processo de ensino e aprendizagem na primeira infância. O uso de jogos como tecnologias digitais foi amplamente discutido entre educadores, pesquisadores e desenvolvedores de ferramentas pedagógicas. As práticas pedagógicas passaram a demandar maior adaptação às linguagens digitais, exigindo também do professor novas competências no manuseio e na seleção desses jogos, garantindo que cumpram seu papel educativo sem perder a ludicidade. O debate em torno dessa temática revelou a necessidade de compreender os reais impactos dessa ferramenta na formação das crianças, tanto em termos cognitivos quanto sociais (Queiroz *et al.*, 2023).

Essa pesquisa delimitou-se ao estudo do uso de jogos digitais no contexto da Educação Infantil, investigando sua efetividade como recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem. Partiu-se da problemática relacionada à implementação desses jogos nas práticas escolares, considerando a formação docente, a escolha dos jogos e a interação das crianças com tais tecnologias. A pergunta-problema que guiou esta revisão foi: “De que forma os jogos digitais contribuem para o desenvolvimento das crianças na Educação Infantil, especialmente no que se refere às habilidades de alfabetização, desenvolvimento cognitivo, aspectos afetivos, perceptivos e de raciocínio lógico-matemático, no processo de ensino e aprendizagem?”

Com base nessa questão, foram levantadas as seguintes hipóteses: supõe-se que os jogos digitais, quando utilizados com intencionalidade pedagógica, potencializam o desenvolvimento cognitivo, a criatividade, a socialização, e podem favorecer áreas específicas

do aprendizado, como alfabetização, percepção e habilidades matemáticas. Considera-se, ainda, que a mediação qualificada do professor é essencial para garantir que esses jogos sejam instrumentos educativos significativos e não apenas formas de entretenimento. Outra hipótese é que a ausência de formação adequada por parte dos professores compromete a utilização eficaz dessas tecnologias no contexto escolar.

O objetivo geral desta pesquisa foi analisar como os jogos digitais podem ser utilizados como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Como objetivos específicos, buscou-se:

- Discutir os benefícios pedagógicos decorrentes da integração dos jogos digitais à educação infantil no desenvolvimento de habilidades;
- Compreender os benefícios pedagógicos decorrentes da sua aplicação, especialmente no desenvolvimento de habilidades como alfabetização, raciocínio lógico-matemático, percepção visual e auditiva, aspectos afetivos e cognitivos, além da socialização;
- Identificar as adversidades/limitações/óbices enfrentadas pelos educadores quanto ao uso desses recursos em sala de aula.

Este trabalho apresentou relevância acadêmica e social ao propor uma reflexão fundamentada sobre práticas pedagógicas inovadoras na Educação Infantil com o uso de jogos digitais no ensino de Matemática. Contribuiu para o debate sobre o uso consciente das tecnologias digitais na escola e forneceu subsídios para que professores e gestores educacionais reconhecessem os jogos digitais como aliados no processo educativo, respeitando o desenvolvimento integral da criança.

A metodologia utilizada baseou-se em uma revisão de literatura com abordagem qualitativa. A pesquisa foi realizada por meio de levantamento bibliográfico em bancos acadêmicos digitais como Lilacs, Periódicos Capes, Google Acadêmico e Scielo entre os anos de dois mil e vinte e um e dois mil e vinte e cinco. Foram incluídos artigos, dissertações e teses que abordassem diretamente o uso de jogos digitais na Educação Infantil. Como critério de inclusão, consideraram-se materiais publicados no Brasil, em português, que tratassem do uso pedagógico dos jogos digitais. Foram excluídos estudos que abordassem apenas o uso recreativo dos jogos, sem vínculo com práticas educativas.

CAPÍTULO I

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 Jogos digitais na educação infantil

O desenvolvimento infantil nas últimas décadas passou a ser fortemente influenciado pela presença das tecnologias digitais no cotidiano das crianças. A inserção de dispositivos como *tablets*, celulares e computadores no ambiente educacional trouxeram novos desafios e possibilidades para a aprendizagem. De acordo com Caron e Luz (2024), a tecnologia não deve ser tratada como mera ferramenta de entretenimento, mas como um recurso pedagógico capaz de promover o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais, desde que utilizada de forma mediada e planejada.

O uso de jogos digitais na educação infantil vem sendo reconhecido como uma ferramenta pedagógica que favorece o aprendizado de maneira significativa. A proposta de integrar jogos ao cotidiano escolar tem demonstrado potencial para desenvolver habilidades cognitivas, sociais e motoras das crianças. Ichiba e Bonzanini (2022) destacaram que, quando os jogos digitais são bem planejados e contextualizados, proporcionam experiências educativas que envolvem o aluno de forma ativa e participativa. O envolvimento lúdico estimula a curiosidade e a criatividade, elementos essenciais no processo de construção do conhecimento na infância.

A inserção dos jogos digitais no campo educacional teve início nas décadas de 1970 e 1980, com a criação dos primeiros softwares voltados à aprendizagem, principalmente nas áreas de linguagem e matemática. Com o avanço das tecnologias e a popularização dos computadores e dispositivos móveis, essas ferramentas tornaram-se cada vez mais presentes nas práticas pedagógicas, contribuindo para metodologias mais interativas, lúdicas e significativas (Ichiba; Bonzanini, 2022). Na Educação Infantil, etapa inicial da Educação Básica voltada a crianças de zero a cinco anos, o uso de jogos digitais ganha destaque como recurso complementar ao processo de ensino-aprendizagem, desde que alinhado às necessidades do desenvolvimento infantil (Queiroz *et al*, 023).

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), a Educação Infantil deve promover o desenvolvimento integral — físico, emocional, cognitivo, social e linguístico — por meio de experiências que valorizem o brincar, o conviver, o explorar e o expressar. Assim, os jogos digitais, quando utilizados de forma planejada e intencional, podem potencializar as aprendizagens, respeitando as especificidades da infância e fortalecendo práticas pedagógicas significativa.

A presença dos jogos digitais nas práticas pedagógicas da educação infantil permitiu o surgimento de novas metodologias voltadas ao ensino mais dinâmico e centrado na

criança. A partir da ludicidade, a aprendizagem se torna mais significativa e acessível, pois respeita os ritmos individuais e favorece a autonomia. Queiroz *et al.* (2023) apontaram que a *gamificação*¹ quando inserida como estratégia didática, amplia as possibilidades de ensino ao promover desafios que estimulam o raciocínio e a resolução de problemas. Nesse contexto, o jogo se transforma em ferramenta educativa e não apenas em entretenimento.

O jogo digital, por sua linguagem interativa, aproxima-se da realidade da criança contemporânea e, por isso, deve ser aproveitado de forma estratégica no planejamento educacional. Ichiba e Bonzanini (2022) ressaltaram que os jogos digitais, ao permitirem diferentes caminhos e escolhas, favorecem a construção de competências como cooperação, tomada de decisão e perseverança. Essa flexibilidade didática amplia o repertório das crianças e contribui para a formação integral, contemplando aspectos emocionais e cognitivos.

O desenvolvimento infantil é intensamente influenciado pelas experiências que envolvem o brincar, sendo os jogos digitais uma extensão contemporânea desse processo. A inserção dessas tecnologias na Educação Infantil se apresenta como uma estratégia eficaz para promover a aprendizagem de maneira significativa, respeitando as fases do desenvolvimento cognitivo. Piaget (1998) destacou que o jogo é uma forma natural de expressão da criança e está profundamente relacionado aos processos de assimilação e acomodação do conhecimento, elementos essenciais para a construção do pensamento lógico.

A BNCC (2017) enfatiza que a Educação Infantil deve garantir experiências que estimulem o brincar, explorar, conviver, participar e expressar-se, princípios diretamente relacionados às práticas lúdicas e interativas promovidas pelos jogos digitais. Ao utilizar essas ferramentas de forma intencional e planejada, os educadores conseguem desenvolver habilidades essenciais nas crianças, como a cooperação, a resolução de problemas e a criatividade. Nesse contexto, os jogos digitais, quando bem aplicados, tornam-se aliados do processo pedagógico ao favorecerem a construção de aprendizagens significativas (Brasil, 2018).

Outro fator relevante diz respeito à diversidade de conteúdos que podem ser abordados por meio dos jogos digitais. Quando contextualizados de forma adequada, esses jogos servem como instrumentos para introduzir conceitos das diferentes áreas do conhecimento de maneira integrada. Segundo Queiroz *et al.* (2023), a sequência didática *gamificada* promove uma aprendizagem ativa, pois os alunos participam do processo de

¹“A ‘gamificação na educação é um método de ensino que faz uso dos elementos de jogos para gerar conhecimento nos alunos”(GAMIFICAÇÃO[...],2023).

forma engajada, tornando-se protagonistas de sua própria formação. Tal abordagem favorece não apenas a memorização, mas o entendimento efetivo dos conteúdos escolares.

No entanto, o sucesso da aplicação dos jogos digitais na educação infantil está condicionado à formação do professor. É essencial que o educador compreenda as potencialidades e os limites dessa tecnologia, sendo capaz de integrá-la ao seu planejamento de forma crítica e criativa. Ichiba e Bonzanini (2022) observaram que, sem o domínio dos fundamentos pedagógicos e tecnológicos, o uso dos jogos pode se limitar a uma atividade recreativa sem valor educativo. Por isso, a formação continuada deve ser priorizada, capacitando os professores para a escolha e a aplicação consciente dos jogos.

2.2 Conceitos e características dos jogos digitais educativos

A compreensão sobre os jogos digitais educativos tem se ampliado no cenário educacional, especialmente quando se considera sua função no processo de ensino-aprendizagem. O conceito desses jogos transcende a ideia de mera diversão, pois incorpora objetivos pedagógicos específicos que orientam sua construção e aplicação. Nunes *et al.* (2021) apontaram que jogos digitais bem estruturados apresentam desafios graduais, narrativa envolvente e objetivos claros, o que favorece a permanência do aluno na atividade e o desenvolvimento contínuo de suas habilidades cognitivas e sociais.

A construção dos jogos digitais voltados à educação exige fundamentação teórica e pedagógica para que cumpram efetivamente sua função formativa. Cada componente, desde a mecânica até a estética, precisa dialogar com as necessidades dos estudantes e os conteúdos curriculares. Queiroz, Fassarella e Cardoso (2021) ressaltaram que a interatividade e a personalização desses jogos possibilitam ao aluno assumir um papel ativo no processo de aprendizagem, promovendo um ambiente educativo mais dinâmico e adaptado aos diferentes estilos de aprendizagem.

Os jogos digitais educativos se caracterizam por sua capacidade de combinar elementos de motivação intrínseca e extrínseca, criando um contexto em que o aluno aprende por meio de tentativa e erro, superando desafios e recebendo *feedback* imediato. Cardoso *et al.* (2023) destacaram que esse retorno instantâneo favorece a autorregulação da aprendizagem, uma vez que a criança percebe seus erros e acertos no decorrer do jogo, ajustando suas estratégias sem depender exclusivamente da intervenção docente.

Os jogos digitais educativos diferenciam-se dos demais por apresentarem uma intencionalidade pedagógica explícita, com objetivos voltados ao desenvolvimento de

competências e habilidades específicas. Sua estrutura é baseada em desafios progressivos e *feedbacks* imediatos, o que estimula a autonomia e o pensamento crítico desde os primeiros anos escolares. O desenvolvimento da inteligência infantil ocorre por meio da ação, sendo o jogo uma atividade essencial para que a criança relacione o mundo externo às suas estruturas internas de pensamento (Piaget, 1998).

A BNCC (2017) orienta que as práticas pedagógicas da Educação Infantil devem ser planejadas com base nas interações e nas brincadeiras, valorizando o protagonismo da criança no processo de aprendizagem. Os jogos digitais, ao integrarem linguagem visual, interatividade e narrativa, proporcionam uma vivência rica e adaptada aos diferentes estilos de aprendizagem, promovendo o desenvolvimento integral. Ao respeitarem os eixos estruturantes da BNCC, esses jogos assumem papel fundamental na mediação entre os conteúdos escolares e a realidade cotidiana das crianças (Brasil, 2018).

É relevante reconhecer que tais jogos devem ser planejados com intencionalidade pedagógica, e não apenas com foco no entretenimento. Nunes *et al.* (2021) explicaram que o alinhamento entre os objetivos de aprendizagem e as dinâmicas propostas nos jogos é essencial para que o recurso seja eficaz em contextos educativos. Isso implica em considerar aspectos como a faixa etária, o nível de conhecimento prévio e os conteúdos a serem desenvolvidos ao longo do jogo.

Outra característica fundamental dos jogos digitais educativos é a sua capacidade de promover o engajamento por meio de narrativas envolventes. O enredo, quando bem elaborado, contribui para que o estudante se sinta parte do processo, vivenciando experiências que conectam o conteúdo acadêmico com situações do cotidiano. Segundo Queiroz, Fassarella e Cardoso (2021), essa contextualização fortalece a aprendizagem significativa, pois estimula o aluno a relacionar o que aprende no jogo com sua realidade.

A flexibilidade dos jogos digitais também se apresenta como uma vantagem pedagógica, visto que permite a criação de trilhas de aprendizagem diferenciadas. Cardoso *et al.* (2023) afirmaram que, ao oferecer caminhos distintos de resolução de problemas, os jogos possibilitam que o aluno desenvolva o pensamento crítico e a autonomia intelectual. A multiplicidade de interações contribui para que o processo de aprendizagem seja construído de forma individualizada e ao mesmo tempo colaborativa, quando aplicado em contextos grupais.

A aplicação desses jogos na educação infantil requer uma atenção especial quanto ao design e à usabilidade, garantindo que sejam acessíveis e estimulantes para essa faixa etária. Queiroz, Fassarella e Cardoso (2021) defenderam que jogos bem desenvolvidos para o

público infantil devem conter cores atrativas, comandos simples e desafios progressivos, respeitando o ritmo de desenvolvimento das crianças e promovendo sua autonomia no ambiente digital.

2.3 A ludicidade e o engajamento no processo de aprendizagem

A ludicidade, no contexto educacional, é reconhecida como uma estratégia que potencializa o aprendizado ao integrar o prazer de brincar ao desenvolvimento cognitivo. Na educação infantil, esse recurso assume papel ainda mais relevante, pois respeita as necessidades e interesses das crianças, promovendo um ambiente favorável à construção de conhecimentos. Martins e Barrios (2024) argumentaram que a inserção de atividades lúdicas no ensino contribui significativamente para o engajamento dos alunos, ao transformar a rotina escolar em experiências mais significativas e menos mecânicas.

A relação entre ludicidade e desenvolvimento cognitivo encontra respaldo nas teorias construtivistas, que defendem a aprendizagem ativa e contextualizada. Martins e Barrios (2024) indicaram que, ao propor situações-problema dentro de jogos e brincadeiras, os alunos exercitam a lógica, a criatividade e a capacidade de tomada de decisões, competências essenciais para o desenvolvimento integral. Essa proposta pedagógica reconhece a criança como sujeito ativo do próprio processo de formação.

O uso de jogos interativos promove a personalização do ensino, respeitando os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem dos estudantes. Xavier, Xavier e Carvalho (2023) observaram que, durante a aplicação dos jogos em sala de aula, foi possível identificar maior participação dos alunos com dificuldades anteriores, o que reforça o potencial inclusivo dessas metodologias. A acessibilidade dos recursos digitais lúdicos permite que o conteúdo seja adaptado de forma mais eficiente às características individuais dos alunos.

Ao incorporar jogos com elementos lúdicos ao currículo, a escola amplia suas possibilidades de mediação pedagógica. A ludicidade não deve ser vista como uma atividade acessória, mas como um componente pedagógico essencial para o processo educativo. Soares e Costa (2023) ressaltaram que, ao trabalhar conteúdos complexos por meio de jogos, o professor consegue manter o interesse dos alunos e, ao mesmo tempo, promover aprendizagens significativas, especialmente quando o jogo está articulado com o planejamento pedagógico.

A relação entre o uso de jogos e o desenvolvimento infantil tem se destacado como tema relevante nos estudos educacionais e psicológicos, sobretudo pela capacidade

desses recursos em promover habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Quando aplicados de forma intencional, os jogos estimulam processos de aprendizagem mais significativos, respeitando o ritmo e as particularidades de cada criança. Megda (2024) destaca que a ludicidade é uma via eficiente para incluir todos os alunos, criando um ambiente de socialização que facilita a construção de vínculos e o desenvolvimento integral.

A construção de jogos digitais lúdicos exige planejamento criterioso para que não se tornem apenas entretenimento desvinculado dos objetivos educacionais. Martins e Barrios (2024) reforçaram a importância de que os jogos sejam pensados de maneira pedagógica, integrando conteúdos relevantes com mecânicas que estimulem a resolução de problemas, a cooperação e a autonomia dos estudantes. Esse cuidado garante que o jogo seja não apenas motivador, mas também eficaz do ponto de vista da aprendizagem.

A ludicidade é um elemento essencial na educação infantil, pois respeita as características da infância e estimula o aprendizado de forma prazerosa e espontânea. Brincar não é apenas uma forma de entretenimento, mas uma atividade central na formação do pensamento, conforme defendido por Piaget (1998), que reconheceu o jogo como uma via fundamental para a construção de representações simbólicas e o desenvolvimento da imaginação. O engajamento da criança se intensifica quando o processo de aprendizagem se dá por meio do lúdico, permitindo-lhe experimentar e interpretar o mundo ao seu redor.

A BNCC reconhece o brincar como direito de aprendizagem e defende sua integração às práticas pedagógicas, ressaltando seu valor como meio de expressão, construção de vínculos e aquisição de conhecimentos. Ao utilizarem jogos digitais com caráter lúdico, os professores potencializam a motivação dos alunos e favorecem sua participação ativa no processo educativo. O engajamento é resultado de práticas que consideram a criança como sujeito de direitos, capaz de interagir com o conhecimento de forma crítica, sensível e autônoma (Brasil, 2018).

As práticas pedagógicas que valorizam o brincar revelam um entendimento mais amplo sobre o papel da escola na formação das crianças. Xavier, Xavier e Carvalho (2023) apontaram que a inserção de jogos lúdicos em ambientes escolares promove não só o desenvolvimento cognitivo, mas também o emocional, social e afetivo. O brincar, quando orientado pedagogicamente, torna-se espaço de diálogo, troca e expressão, fortalecendo o vínculo entre professor, aluno e conhecimento.

CAPÍTULO II

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa adotou a metodologia de revisão de literatura com abordagem qualitativa, buscando compreender as contribuições dos jogos digitais no contexto da Educação Infantil. O estudo foi norteado pela seguinte pergunta de pesquisa: “De que forma os jogos digitais contribuem para o desenvolvimento das crianças na Educação Infantil, especialmente no que se refere às habilidades de alfabetização, desenvolvimento cognitivo, aspectos afetivos, perceptivos especialmente no que se refere às habilidades de alfabetização, desenvolvimento cognitivo, aspectos afetivos, perceptivos e de raciocínio lógico-matemático, no processo de ensino e aprendizagem?”

Com base nesta questão, foi realizada uma revisão de literatura, com um levantamento bibliográfico de trabalhos científicos realizados entre os anos de 2021 e 2025, por meio da consulta às bases de dados Lilacs, Periódicos Capes, Google Acadêmico e Scielo. Foram selecionados artigos científicos, dissertações e teses que abordaram especificamente o uso pedagógico dos jogos digitais na Educação Infantil, privilegiando estudos produzidos no Brasil e publicados em língua portuguesa.

Segundo Lima e Miotto, a revisão de literatura configura-se como uma importante estratégia metodológica para o avanço do conhecimento, ao possibilitar a identificação e a análise de informações já consolidadas sobre determinado tema, fundamentando teoricamente novas investigações (Lima; Miotto, 2007).

Como critérios de inclusão, consideraram-se trabalhos que investigassem a aplicação dos jogos digitais como recurso educativo, destacando seus efeitos no processo de ensino e aprendizagem. Impossível não citar Piaget quando se trata de aprendizagem relacionada a jogos, tanto digitais como tradicionais proporcionam o desenvolvimento da criança. Foram excluídos estudos cujo enfoque restringiu-se ao uso recreativo ou entretenimento, sem relação direta com práticas pedagógicas. A análise dos materiais seguiu uma abordagem qualitativa, permitindo a identificação e sistematização das principais contribuições teóricas e empíricas sobre o tema.

CAPÍTULO III

4 DISCUSSÕES E RESULTADOS

4.1 Benefícios pedagógicos decorrentes da integração dos jogos digitais à educação infantil no desenvolvimento de habilidades

A competência digital das crianças não se restringe ao domínio técnico das ferramentas, mas envolve também a compreensão crítica dos conteúdos e das interações virtuais. Miguel (2021) argumenta que o letramento digital deve ser trabalhado desde a educação infantil, promovendo uma abordagem que contemple tanto as habilidades tecnológicas quanto a formação ética e cidadã, preparando as crianças para uma atuação consciente e responsável no ambiente digital.

O papel do brincar no desenvolvimento infantil permanece central, mesmo em um contexto permeado por tecnologias digitais. Câmara, Arantes e Legey (2023) reforçam que a integração do lúdico com os recursos tecnológicos possibilita novas formas de interação e aprendizagem, respeitando as especificidades da infância. Jogos digitais educativos, por exemplo, oferecem experiências interativas que estimulam a criatividade, o raciocínio lógico e a colaboração entre as crianças.

O engajamento do estudante está diretamente relacionado à forma como ele interage com o conteúdo proposto. Jogos e atividades com elementos lúdicos despertam a atenção e estimulam a participação ativa, facilitando a assimilação dos conteúdos. Xavier, Xavier e Carvalho (2023) demonstraram que a aplicação de jogos do tipo quiz foi eficaz para aumentar o envolvimento dos alunos, uma vez que promoveu um ambiente de competição saudável e cooperação, incentivando a continuidade do aprendizado de forma espontânea.

A ludicidade, portanto, contribui para que o processo de aprendizagem seja mais significativo, pois considera as experiências concretas da criança. Soares e Costa (2023) indicaram que, ao integrar os jogos digitais no cotidiano escolar, é possível transformar a maneira como o aluno se relaciona com o saber, tornando-o mais crítico, participativo e autônomo. Essa abordagem pedagógica exige do professor sensibilidade e preparo para selecionar recursos compatíveis com as metas educativas estabelecidas.

A BNCC (2017) reforça a importância da utilização das tecnologias digitais no processo educativo, estabelecendo competências gerais que incluem o desenvolvimento do pensamento crítico e da cultura digital. Candido *et al.* (2021) ressaltam que a aplicação da BNCC nas práticas pedagógicas exige do professor uma postura reflexiva e intencional na escolha dos recursos tecnológicos, garantindo a adequação desses instrumentos aos objetivos de aprendizagem e às especificidades do público infantil.

O uso de tecnologias digitais na educação infantil, contudo, não está isento de desafios. Vieira *et al.* (2024) destacam que a infraestrutura das escolas ainda é um fator limitante para a efetiva integração desses recursos. A ausência de equipamentos adequados e de formação continuada para os professores compromete o potencial transformador da

tecnologia na educação, gerando um distanciamento entre as diretrizes curriculares e a realidade das instituições de ensino.

A ludicidade continua a ser um elemento essencial no processo de aprendizagem infantil, mesmo com o advento das tecnologias digitais. Câmara, Arantes e Legey (2023) defendem que o brincar, aliado às novas tecnologias, potencializa o desenvolvimento infantil ao criar ambientes de aprendizagem mais atrativos e significativos. O uso de jogos digitais, aplicativos educativos e ambientes virtuais de aprendizagem deve respeitar as características lúdicas da infância, promovendo a curiosidade e a exploração ativa do conhecimento.

A formação para o letramento digital deve ir além do ensino das funcionalidades técnicas das ferramentas. Miguel (2021) defende uma abordagem que promova a compreensão crítica dos meios digitais, estimulando as crianças a refletirem sobre os conteúdos acessados e as implicações de suas interações no ambiente virtual. Esse processo formativo contribui para a construção de uma cidadania digital consciente e responsável desde a infância.

4.1.1 A contextualização de jogos digitais na prática pedagógica

A introdução de jogos digitais na prática pedagógica demanda uma análise criteriosa, considerando as especificidades do público-alvo e os objetivos educacionais propostos. O uso desses recursos não pode ser realizado de forma aleatória, devendo ser pautado em critérios pedagógicos bem definidos. Ferreira e Parreira (2021) destacam que a seleção de jogos para o ambiente escolar deve considerar a pertinência do conteúdo, a acessibilidade e a capacidade do jogo de promover a participação ativa dos alunos, garantindo que a tecnologia seja uma aliada ao processo de ensino-aprendizagem.

O contexto da inclusão escolar acrescenta outras camadas de complexidade à escolha e aplicação dos jogos digitais. Fandim (2022) afirma que a prática pedagógica inclusiva requer a utilização de recursos que respeitem as diversidades, proporcionando igualdade de acesso e participação. Jogos que possibilitam adaptações e oferecem diferentes níveis de dificuldade tornam-se ferramentas valiosas para atender as necessidades de alunos com deficiências ou com perfis de aprendizagem diferenciados, fortalecendo uma abordagem educacional mais democrática.

O potencial dos jogos digitais para a aprendizagem está diretamente relacionado à sua adequação aos objetivos pedagógicos e ao perfil dos estudantes. Alves e Branco (2024) ressaltam que, para além do fator motivacional, é necessário verificar se o jogo favorece o

desenvolvimento das competências previstas no currículo. A análise criteriosa dos conteúdos abordados, das mecânicas do jogo e de sua relação com os temas trabalhados em sala de aula é fundamental para garantir sua eficácia no processo educativo.

Espaços escolares inclusivos exigem uma implementação prática de jogos digitais que dialogue com as necessidades dos alunos e com as diretrizes pedagógicas da instituição. Fruauff *et al.* (2024) apontam que a aprendizagem baseada em jogos deve ser planejada de forma integrada, contemplando os aspectos cognitivos, sociais e emocionais dos estudantes. O professor precisa atuar como mediador, orientando o uso do jogo e promovendo reflexões que ampliem a compreensão dos conteúdos trabalhados.

O uso de jogos digitais na educação brasileira ainda enfrenta desafios relacionados à infraestrutura e à formação docente. Azevedo e Amante (2021) afirmam que muitos professores não possuem preparo suficiente para selecionar e aplicar jogos de maneira pedagógica, o que limita o aproveitamento das potencialidades desses recursos. A oferta de formação continuada e a criação de espaços de troca de experiências entre os docentes são estratégias fundamentais para superar essas limitações e ampliar o uso efetivo dos jogos em sala de aula.

A escolha de jogos digitais deve considerar, também, a capacidade de promover a autonomia dos estudantes, incentivando a tomada de decisões e a resolução de problemas. Ferreira e Parreira (2021) observam que jogos com estruturas que desafiam o pensamento crítico e estimulam a criatividade proporcionam uma aprendizagem mais ativa e significativa. Esses critérios são essenciais para transformar o jogo em uma ferramenta educativa eficaz e alinhada às metodologias contemporâneas de ensino.

A perspectiva inclusiva no uso de jogos digitais exige atenção especial aos recursos de acessibilidade oferecidos pelas plataformas. Fandim (2022) destaca que jogos adaptáveis, com interfaces intuitivas e possibilidade de personalização, favorecem a participação de alunos com diferentes necessidades educacionais. A acessibilidade não deve ser vista como um elemento secundário, mas como um componente central na seleção de recursos pedagógicos digitais.

O alinhamento dos jogos digitais aos conteúdos curriculares é um fator determinante para sua aplicação pedagógica. Alves e Branco (2024) ressaltam que a coerência entre os objetivos de aprendizagem e as dinâmicas propostas pelos jogos deve ser analisada com rigor, garantindo que a utilização desses recursos contribua efetivamente para o desenvolvimento das competências previstas. Sem essa sintonia, o uso dos jogos corre o risco de se restringir ao entretenimento, sem impacto real na aprendizagem.

A implementação prática dos jogos digitais em contextos inclusivos demanda uma preparação prévia do ambiente escolar e do corpo docente. Fruauff *et al.* (2024) afirmam que o planejamento pedagógico deve prever não apenas a seleção dos jogos, mas também estratégias de mediação e avaliação, assegurando que todos os alunos sejam beneficiados pela atividade. A atuação do professor como facilitador é indispensável para transformar a experiência lúdica em uma oportunidade de aprendizagem efetiva.

A análise da produção científica brasileira sobre jogos digitais na educação revela lacunas importantes, especialmente no que se refere à sistematização de critérios para sua seleção e aplicação. Azevedo e Amante (2021) observam que muitos estudos ainda se concentram nos benefícios gerais do uso dos jogos, sem aprofundar-se nos aspectos metodológicos que orientam sua utilização em sala de aula. A produção de materiais de apoio e a disseminação de boas práticas são caminhos para fortalecer essa dimensão.

Os jogos digitais devem ser selecionados com base em critérios pedagógicos, tecnológicos e culturais, respeitando as especificidades de cada contexto educacional. Ferreira e Parreira (2021) destacam que a escolha dos recursos deve considerar a relevância dos conteúdos, a adequação à faixa etária dos alunos e a capacidade de promover interações significativas. A combinação desses elementos contribui para uma prática pedagógica mais eficaz e alinhada aos desafios do século XXI.

O impacto dos jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem está diretamente relacionado à sua integração no planejamento pedagógico. Alves e Branco (2024) ressaltam que, para além do aspecto lúdico, é fundamental que os jogos sejam incorporados de forma estratégica, com objetivos claros e alinhados ao currículo. A articulação entre teoria e prática é essencial para garantir que a utilização dos jogos promova aprendizagens significativas e contextualizadas.

O planejamento da aplicação dos jogos digitais deve envolver a definição de estratégias de mediação e de avaliação, assegurando que os objetivos de aprendizagem sejam alcançados. Fruauff *et al.* (2024) apontam que a atuação do professor como mediador é fundamental para orientar as interações dos alunos com os jogos, promovendo a reflexão e a construção do conhecimento de forma ativa e colaborativa.

A análise da produção acadêmica evidencia a necessidade de avançar na sistematização de critérios para o uso de jogos digitais na educação. Azevedo e Amante (2021) afirmam que a produção de orientações metodológicas e de materiais de apoio pode auxiliar os professores a selecionar e aplicar jogos de forma mais eficaz, potencializando os benefícios desses recursos no processo de ensino-aprendizagem.

4.2 Os jogos digitais e o desenvolvimento da alfabetização, do raciocínio lógico-matemático, da percepção visual e auditiva, dos aspectos afetivos e cognitivos, e da socialização

A utilização de jogos na educação infantil destaca-se como um recurso capaz de promover o desenvolvimento integral das crianças. Ao integrar elementos lúdicos ao processo de ensino, favorece-se a construção de habilidades cognitivas, emocionais e sociais de forma contextualizada. Megda (2024) afirma que a ludicidade, aplicada de forma pedagógica, não apenas facilita a aprendizagem, mas também amplia as possibilidades de inclusão, permitindo que crianças com diferentes perfis participem de experiências significativas.

É importante compreender que os jogos, especialmente os digitais, possuem uma estrutura que estimula funções executivas, como a memória de trabalho, a flexibilidade cognitiva e o controle inibitório. Ferreira, Costa e Moraes (2017) ressaltam que atividades lúdicas organizadas de forma estratégica contribuem para o aprimoramento dessas funções, essenciais para o sucesso escolar e para o desenvolvimento da autonomia das crianças em idade pré-escolar.

O impacto dos jogos cognitivos nas funções executivas das crianças é evidente, principalmente naquelas em idade escolar. Ferreira, Costa e Moraes (2017) evidenciam que jogos bem estruturados contribuem para o aprimoramento da memória de trabalho, da atenção seletiva e da flexibilidade cognitiva, aspectos fundamentais para a aprendizagem. Essas atividades auxiliam as crianças a desenvolverem estratégias de resolução de problemas, promovendo um aprendizado mais autônomo e crítico.

A relação entre tecnologias digitais e desenvolvimento emocional infantil merece atenção, pois o ambiente digital pode ser tanto facilitador quanto limitador. Santos, Lima e Almeida (2024) destacam que, quando bem mediadas, as experiências com jogos digitais fortalecem aspectos emocionais, como a empatia e o autocontrole, estimulando a autorregulação e o reconhecimento das próprias emoções no contexto das interações virtuais. Os autores afirmam que a mediação pedagógica é essencial para que essas tecnologias favoreçam a autorregulação emocional, permitindo às crianças lidarem com sentimentos como frustração e ansiedade em um ambiente controlado e seguro.

A socialização na infância é diretamente influenciada pela qualidade das interações proporcionadas no ambiente escolar. Rêgo, Silva e Ferreira (2024) afirmam que jogos e brincadeiras são fundamentais para desenvolver competências sociais, uma vez que

criam situações de cooperação, respeito às regras e resolução de conflitos de forma lúdica. O espaço do brincar, portanto, torna-se cenário privilegiado para a construção de vínculos e práticas de convivência.

O potencial dos jogos digitais como ferramenta de desenvolvimento socioemocional está ligado à forma como são inseridos nas práticas pedagógicas. Costa, Silva e Alves (2023) ressaltam que, ao envolverem as crianças em desafios colaborativos, esses jogos promovem habilidades como empatia, cooperação e resiliência. A mediação docente, nesse contexto, é determinante para transformar a experiência digital em uma oportunidade de crescimento emocional.

A ludicidade como caminho para a inclusão também se reflete na diversidade de jogos disponíveis, que podem ser adaptados para diferentes necessidades educacionais. Megda (2024) defende que a personalização das atividades lúdicas, respeitando as particularidades de cada criança, amplia as possibilidades de participação ativa no processo de aprendizagem, garantindo um ambiente mais democrático e acolhedor ao facilitar a participação de crianças com necessidades educacionais especiais, promovendo assim uma aprendizagem mais acessível e equitativa.

Jogos cognitivos, quando aplicados de maneira estruturada, atuam diretamente na formação de habilidades mentais superiores. Ferreira, Costa e Moraes (2017) destacam que essas atividades são eficazes para desenvolver a atenção seletiva, a capacidade de planejamento e a resolução de problemas, fatores essenciais para o desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico desde a infância.

O brincar como mediador das relações interpessoais reforça a importância dos jogos na construção das habilidades sociais. Rêgo, Silva e Ferreira (2024) evidenciam que a prática de atividades lúdicas em grupo favorece a empatia e o desenvolvimento da capacidade de ouvir e respeitar opiniões divergentes. Esse aprendizado social, vivenciado de maneira prática, é essencial para a formação de cidadãos mais conscientes e colaborativos.

A utilização de jogos digitais no contexto escolar possibilita a criação de experiências que desenvolvem a inteligência emocional. Costa, Silva e Alves (2023) destacam que, ao enfrentarem desafios virtuais, as crianças são incentivadas a refletir sobre suas emoções, aprender a lidar com sentimentos negativos e desenvolver estratégias para superação de obstáculos no ambiente educativo.

A inclusão de crianças com diferentes necessidades educacionais também é facilitada pelo uso de jogos e brincadeiras. Megda (2024) ressalta que a adaptabilidade das atividades lúdicas permite a participação ativa de todos os alunos, respeitando suas

especificidades e promovendo um ambiente de aprendizagem mais equitativo. Essa abordagem valoriza a diversidade e contribui para a construção de uma escola mais inclusiva.

Jogos que estimulam funções executivas contribuem para o desenvolvimento de competências fundamentais para a vida acadêmica e social. Ferreira, Costa e Moraes (2017) ressaltam que a prática constante dessas atividades favorece a formação de hábitos de concentração, organização e planejamento, refletindo diretamente no desempenho escolar e na capacidade de resolver situações-problema.

O desenvolvimento emocional infantil está diretamente relacionado à qualidade das interações no ambiente digital. Santos, Lima e Almeida (2024) defendem que, quando orientadas pedagogicamente, as experiências com jogos digitais fortalecem a autoestima e o autoconceito das crianças, promovendo uma visão mais positiva de si mesmas e de suas capacidades.

O equilíbrio entre o uso das tecnologias e as atividades presenciais é essencial para garantir um desenvolvimento saudável. Araújo *et al.* (2025) ressaltam que a combinação entre atividades digitais e interações face a face permite uma abordagem mais completa, favorecendo tanto as habilidades cognitivas quanto as competências sociais e emocionais.

Jogos e brincadeiras em grupo proporcionam um espaço seguro para o desenvolvimento das relações interpessoais. Rêgo, Silva e Ferreira (2024) afirmam que, ao participarem de atividades lúdicas coletivas, as crianças aprendem a lidar com regras, a esperar sua vez e a negociar soluções, elementos essenciais para a construção de uma convivência harmoniosa.

Os jogos digitais, quando integrados ao currículo escolar, oferecem oportunidades de desenvolvimento socioemocional, atuando como ferramentas que ampliam o repertório das crianças. Costa, Silva e Alves (2023) afirmam que tais recursos estimulam habilidades como empatia, colaboração e perseverança, especialmente quando as atividades são planejadas para promover o trabalho em equipe e a solução conjunta de desafios. A mediação do professor, nesse contexto, é indispensável para direcionar essas experiências ao desenvolvimento de competências emocionais.

O desenvolvimento das funções executivas está diretamente relacionado ao sucesso escolar e à capacidade de enfrentar desafios cotidianos. Ferreira, Costa e Moraes (2017) destacam que jogos que envolvem planejamento, tomada de decisão e controle inibitório são eficazes para fortalecer essas habilidades, preparando as crianças para situações que exigem atenção, organização e pensamento estratégico.

Jogos que exigem raciocínio lógico e planejamento estratégico contribuem para o desenvolvimento das funções executivas, fundamentais para o sucesso acadêmico. Ferreira, Costa e Moraes (2017) ressaltam que essas atividades estimulam a capacidade de concentração e a flexibilidade cognitiva, preparando as crianças para enfrentar desafios complexos de forma autônoma.

Jogos e brincadeiras em grupo desempenham um papel importante na construção das habilidades sociais das crianças. Rêgo, Silva e Ferreira (2024) evidenciam que essas atividades promovem a cooperação, a empatia e o respeito mútuo, valores essenciais para a formação de uma sociedade mais justa e colaborativa.

O uso de jogos digitais no contexto educativo também favorece o desenvolvimento da inteligência emocional. Costa, Silva e Alves (2023) afirmam que, ao enfrentar desafios virtuais, as crianças aprendem a lidar com suas emoções, desenvolvendo estratégias para superar frustrações e fortalecer a resiliência, competências cada vez mais valorizadas no ambiente escolar. O ambiente lúdico, proporcionado por jogos e brincadeiras, oferece um espaço privilegiado para o desenvolvimento de habilidades sociais. Rêgo, Silva e Ferreira (2024) afirmam que, ao participar de jogos em grupo, as crianças aprendem a lidar com frustrações, a negociar e a respeitar as diferenças, elementos fundamentais para a formação de uma convivência harmoniosa e respeitosa.

A utilização de jogos digitais no contexto escolar também se destaca pelo potencial de desenvolver competências emocionais. Costa, Silva e Alves (2023) observam que atividades que desafiam as crianças a resolver problemas em equipe estimulam a empatia e a cooperação, ao mesmo tempo em que fortalecem a autoconfiança e a capacidade de lidar com dificuldades de forma resiliente.

O brincar, enquanto prática social e cultural, continua sendo uma das principais formas de aprendizagem na infância. Rêgo, Silva e Ferreira (2024) reforçam que jogos e brincadeiras desempenham um papel fundamental na construção das habilidades sociais, como cooperação, respeito às regras e resolução de conflitos. O ambiente lúdico proporciona às crianças experiências que fortalecem suas capacidades de interação e favorecem a formação de vínculos afetivos com seus pares.

4.3 A formação do professor na era digital

O cenário educacional contemporâneo impõe ao professor uma atuação multifacetada, exigindo adaptações constantes diante de novas demandas curriculares e

tecnológicas. O distanciamento entre teoria e prática no planejamento curricular é uma das principais dificuldades relatadas, como destaca Santos *et al.* (2025), ao afirmarem que as propostas oficiais nem sempre dialogam com a realidade das escolas, exigindo que os docentes busquem soluções criativas para alinhar suas práticas aos contextos locais.

A formação do professor, em sua dimensão epistemológica, deve contemplar as múltiplas relações que atravessam o ambiente escolar, como gênero, raça e classe. Santos, Ramos e Sousa (2024) afirmam que a compreensão da práxis docente passa por reconhecer essas intersecções, que influenciam diretamente a mediação pedagógica e a construção do conhecimento. Assim, o professor precisa desenvolver uma prática crítica e reflexiva para atuar de forma efetiva e inclusiva.

A introdução das Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) o cotidiano escolar traz desafios relacionados à capacitação docente e à infraestrutura das instituições. Rodrigues e Carvalho (2025) argumentam que, apesar da presença crescente de tecnologias nas escolas, muitos professores ainda carecem de formação adequada para integrar esses recursos de forma pedagógica. O uso das TICs exige não apenas domínio técnico, mas uma visão crítica sobre suas possibilidades e limitações no processo educativo.

Mudanças curriculares frequentes impõem ao professor a necessidade de constante atualização. Voigt *et al.* (2021) observam que essas alterações, embora importantes para a modernização do ensino, acabam sobrecarregando os docentes, que precisam reformular suas práticas em um curto espaço de tempo. A formação continuada, nesse contexto, torna-se indispensável para garantir uma adaptação eficaz às novas diretrizes.

O papel do professor na era digital exige uma reconfiguração de sua atuação, que passa de transmissor de conteúdo a mediador do conhecimento. Santos (2024) ressalta que essa transição implica em repensar metodologias, buscando abordagens que favoreçam a autonomia e o protagonismo dos alunos. O desafio está em equilibrar o uso das tecnologias com práticas que estimulem a interação e o pensamento crítico.

A distância entre as políticas educacionais e a realidade vivida nas escolas é um obstáculo para a implementação de práticas pedagógicas significativas. Santos *et al.* (2025) apontam que, muitas vezes, as propostas curriculares não consideram as especificidades regionais, forçando os professores a adaptarem suas práticas de maneira improvisada. O envolvimento dos docentes na elaboração das políticas educacionais é fundamental para garantir sua aplicabilidade.

A formação inicial dos professores ainda apresenta lacunas, especialmente no que diz respeito à articulação entre teoria e prática. Santos, Ramos e Sousa (2024) defendem a

necessidade de um currículo formativo que dialogue com as experiências reais da sala de aula, permitindo ao futuro docente desenvolver competências que respondam aos desafios do cotidiano escolar. Uma formação descolada da realidade compromete a eficácia da prática pedagógica.

O uso das TICs como ferramenta pedagógica demanda mais do que acesso aos equipamentos; requer uma mudança na concepção de ensino. Rodrigues e Carvalho (2025) afirmam que a integração das tecnologias deve ser acompanhada de um processo de ressignificação das práticas docentes, onde o foco esteja na construção colaborativa do conhecimento e no desenvolvimento de habilidades digitais críticas.

A adoção de novas diretrizes curriculares exige do professor uma postura ativa na construção de estratégias pedagógicas inovadoras. Voigt *et al.* (2021) destacam que a flexibilidade curricular deve ser vista como uma oportunidade para personalizar o ensino, adaptando-o às necessidades dos alunos. No entanto, sem o devido suporte formativo, essa tarefa se torna um fardo para o professor.

A prática pedagógica atual demanda do docente uma atuação que vá além da simples transmissão de conteúdos. Santos (2024) enfatiza que o professor deve assumir o papel de facilitador do aprendizado, promovendo ambientes de ensino mais interativos e colaborativos. Essa mudança requer o desenvolvimento de novas competências, tanto tecnológicas quanto pedagógicas, para atender às demandas do século XXI.

O planejamento curricular precisa ser contextualizado, respeitando as particularidades de cada realidade escolar. Santos *et al.* (2025) afirmam que, quando elaborado sem a participação dos professores, o currículo tende a ser distante e de difícil aplicação. A construção coletiva das propostas pedagógicas fortalece o vínculo entre a teoria e a prática, tornando-as mais efetivas.

A compreensão das práticas docentes como atos políticos e culturais é essencial para uma formação crítica e transformadora. Santos, Ramos e Sousa (2024) ressaltam que reconhecer as dimensões sociais e culturais do processo educativo é fundamental para a construção de uma educação que promova a justiça social. O professor, nesse cenário, deve ser um agente de transformação, consciente de seu papel social.

O uso das TICs deve ser pensado como uma oportunidade para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, desde que acompanhado de uma reflexão crítica sobre suas implicações. Rodrigues e Carvalho (2025) afirmam que as tecnologias, quando bem integradas, ampliam as possibilidades de acesso ao conhecimento e promovem a inclusão

digital. No entanto, é necessário investir na formação dos professores para que saibam utilizar essas ferramentas de forma estratégica.

As mudanças curriculares representam um desafio, mas também uma oportunidade de inovação nas práticas pedagógicas. Voigt *et al.* (2021) argumentam que, para que essas mudanças sejam efetivas, é imprescindível que sejam acompanhadas de programas de formação continuada que preparem os professores para lidar com as novas demandas, garantindo a qualidade do ensino.

O papel do professor, no contexto das transformações sociais e tecnológicas, exige uma atuação cada vez mais dinâmica e reflexiva. Santos (2024) destaca que, diante dos desafios contemporâneos, o docente precisa desenvolver competências que vão além do domínio do conteúdo, englobando aspectos éticos, culturais e tecnológicos que impactam diretamente sua prática.

4.3.1 A prática pedagógica na era digital e as adversidades enfrentadas pelos professores na prática pedagógica atual

Os desafios enfrentados pelos professores na prática pedagógica atual estão diretamente relacionados às mudanças constantes no cenário educacional. A necessidade de adaptar-se a novas metodologias, tecnologias e demandas sociais exige do docente uma formação contínua e reflexiva. Santos *et al.* (2025) observam que o planejamento curricular se encontra muitas vezes distante da realidade vivenciada em sala de aula, o que gera uma lacuna entre teoria e prática e exige estratégias criativas para uma atuação eficaz.

A prática docente também é atravessada por questões epistemológicas que envolvem gênero, raça e classe. Santos, Ramos e Sousa (2024) destacam que compreender a práxis educativa implica reconhecer a complexidade das relações sociais e culturais que permeiam o ambiente escolar. A mediação do professor, nesse contexto, deve considerar as múltiplas dimensões da identidade dos alunos, buscando uma educação que respeite a diversidade e promova a equidade.

A incorporação das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na prática pedagógica representa outro desafio significativo para o professor. Rodrigues e Carvalho (2025) apontam que, apesar do avanço tecnológico, muitos docentes ainda enfrentam dificuldades na utilização desses recursos de forma integrada ao processo de ensino-aprendizagem. A falta de formação específica e a carência de infraestrutura adequada limitam o potencial transformador das TICs no contexto escolar.

Mudanças curriculares constantes exigem do professor uma postura de atualização permanente. Voigt *et al.* (2021) afirmam que a formação docente deve ser pensada como um processo contínuo, capaz de articular teoria e prática de maneira dinâmica. A flexibilidade curricular, embora necessária, impõe ao educador o desafio de reconfigurar suas estratégias pedagógicas em função das novas diretrizes e das necessidades emergentes dos alunos.

A prática pedagógica na era digital demanda uma ressignificação do papel do professor. Santos (2024) ressalta que o docente precisa abandonar uma postura tradicionalmente transmissiva e assumir uma posição de mediador do conhecimento, facilitador do processo de aprendizagem. Essa mudança de paradigma requer não apenas domínio tecnológico, mas também uma nova visão sobre o ensino e sobre o perfil do estudante contemporâneo.

O descompasso entre as propostas curriculares e a realidade das escolas públicas é um dos principais entraves para a efetivação de práticas pedagógicas inovadoras. Santos *et al.* (2025) enfatizam que a elaboração de currículos muitas vezes desconsidera as condições materiais e humanas das instituições, o que compromete a implementação de práticas significativas. O professor, nesse cenário, precisa atuar como um agente de mediação entre as diretrizes oficiais e as possibilidades reais de sua comunidade escolar.

A formação inicial de professores carece de uma abordagem mais prática e contextualizada. Santos, Ramos e Sousa (2024) defendem que o processo formativo deve considerar as especificidades regionais e culturais, preparando o docente para atuar em contextos diversos e desafiadores. A teoria, embora fundamental, precisa dialogar com a vivência cotidiana da sala de aula para que a prática pedagógica seja realmente transformadora.

No contexto das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), a capacitação dos professores é apontada como uma das principais demandas. Rodrigues e Carvalho (2025) destacam que a simples disponibilização de recursos tecnológicos não garante sua utilização pedagógica efetiva. É necessário oferecer formação continuada que possibilite ao docente desenvolver competências digitais alinhadas aos objetivos educacionais, integrando as tecnologias de maneira crítica e criativa ao seu planejamento.

As mudanças no currículo escolar também implicam na necessidade de reavaliar as práticas de avaliação. Voigt *et al.* (2021) observam que as novas diretrizes curriculares demandam instrumentos avaliativos mais diversificados, que contemplem não apenas os conteúdos formais, mas também o desenvolvimento de competências e habilidades

socioemocionais. O professor, portanto, deve estar preparado para adotar uma visão mais ampla e processual da avaliação.

A prática pedagógica contemporânea é marcada pela exigência de inovação e pela busca de metodologias ativas que coloquem o aluno no centro do processo de aprendizagem. Santos (2024) afirma que, para atender a essa demanda, o professor precisa reinventar suas práticas, criando ambientes de aprendizagem que favoreçam a autonomia, a colaboração e o protagonismo dos estudantes. Essa transformação passa pela construção de uma nova identidade docente, mais flexível e adaptativa.

O distanciamento entre as propostas teóricas e as práticas pedagógicas no chão da escola evidencia a necessidade de uma reconfiguração no planejamento curricular. Santos *et al.* (2025) destacam que esse planejamento deve ser construído de forma participativa, envolvendo os professores como sujeitos ativos no processo de elaboração e implementação das propostas pedagógicas, garantindo maior aderência à realidade escolar.

A compreensão da prática pedagógica como um ato político e cultural é essencial para a formação de professores comprometidos com uma educação emancipadora. Santos, Ramos e Sousa (2024) ressaltam que a práxis docente deve ser orientada por uma perspectiva crítica, que reconheça as desigualdades sociais e promova uma educação inclusiva e transformadora. Essa concepção exige do professor uma postura reflexiva e engajada em sua atuação cotidiana.

O uso das TICs no ambiente escolar deve ser pensado não apenas como um recurso didático, mas como uma ferramenta para a construção de uma nova cultura de aprendizagem. Rodrigues e Carvalho (2025) afirmam que, quando integradas de forma consciente e planejada, as tecnologias ampliam as possibilidades de acesso ao conhecimento, promovem a colaboração e estimulam a autonomia dos alunos. Cabe ao professor desenvolver estratégias que articulem essas potencialidades às necessidades do seu contexto educativo.

As mudanças curriculares, por sua vez, representam uma oportunidade para repensar as práticas pedagógicas e fortalecer a formação docente. Voigt *et al.* (2021) argumentam que a atualização constante das diretrizes curriculares deve ser acompanhada por políticas de formação continuada que garantam ao professor as condições necessárias para implementar essas mudanças de forma efetiva e contextualizada.

A prática pedagógica na contemporaneidade demanda do professor uma atuação cada vez mais versátil e comprometida com a construção de uma escola democrática e inclusiva. Santos (2024) destaca que a formação do docente deve contemplar não apenas

aspectos técnicos e metodológicos, mas também uma dimensão ética e política, que oriente sua prática em direção à justiça social e à equidade educacional.

A utilização dos jogos digitais como ferramenta pedagógica na Educação Infantil vem sendo amplamente discutida na literatura, destacando-se como uma estratégia capaz de potencializar o processo de ensino e aprendizagem. Ferreira e Parreira (2021) ressaltam que a escolha adequada desses recursos deve considerar a pertinência do conteúdo e a capacidade de promover a participação ativa das crianças, garantindo que o jogo não se restrinja ao entretenimento, mas cumpra sua função educativa.

No contexto da inclusão, Fandim (2022) enfatiza a importância de selecionar jogos digitais que atendam às diversidades, oferecendo recursos de acessibilidade e diferentes níveis de dificuldade. Essa abordagem é essencial para assegurar a participação de todos os alunos, respeitando suas necessidades específicas e favorecendo um ambiente de aprendizagem mais democrático.

A relação entre jogos digitais e desenvolvimento de competências curriculares também é destacada por Alves e Branco (2024), que defendem a necessidade de alinhar as dinâmicas dos jogos aos objetivos de aprendizagem previstos no currículo. Segundo esses autores, a integração dos jogos ao planejamento pedagógico deve ser feita de forma estratégica, garantindo a construção de conhecimentos significativos.

Fruauff *et al.* (2024) complementam essa perspectiva ao afirmarem que a aplicação dos jogos digitais em espaços escolares inclusivos demanda um planejamento cuidadoso, que contemple os aspectos cognitivos, sociais e emocionais dos alunos. A mediação do professor é fundamental para transformar a experiência lúdica em uma oportunidade de aprendizagem efetiva, promovendo reflexões e ampliando a compreensão dos conteúdos.

Por fim, Azevedo e Amante (2021) destacam que, apesar do reconhecimento das potencialidades dos jogos digitais, ainda existem desafios relacionados à formação docente e à infraestrutura das escolas. Esses fatores limitam a utilização eficaz dos jogos como recurso pedagógico, evidenciando a necessidade de investimentos em capacitação e em políticas públicas que incentivem a adoção dessas ferramentas no contexto educacional.

4.3.2 A mediação necessária do professor e a aprendizagem por meio dos jogos digitais

Importa considerar que a mediação do professor é determinante para que os jogos digitais assumam um papel educativo. É fundamental que o educador possua critérios claros

ao selecionar os jogos, analisando se os mesmos estão alinhados aos objetivos de aprendizagem propostos. Santos (2022) argumentou que o professor deve atuar como mediador ativo, capaz de orientar as interações das crianças com os jogos e promover reflexões a partir das situações vividas no ambiente digital. Essa atuação pedagógica garante que o uso da tecnologia não seja meramente mecânico, mas sim integrador e formativo.

A introdução dos jogos digitais também pode contribuir para a inclusão e valorização das diferentes formas de aprender. Crianças com necessidades específicas encontram nesses recursos alternativas para acessar o conhecimento e desenvolver suas habilidades. Conforme Santos (2022), os jogos digitais podem ser adaptados para atender a diferentes perfis de aprendizagem, o que torna o processo educativo mais democrático e acolhedor. O uso de recursos visuais, sonoros e interativos facilita a compreensão e promove um ambiente inclusivo.

A mediação do adulto é um fator determinante para que as tecnologias digitais sejam utilizadas de forma pedagógica e não como simples entretenimento. Santos, Lima e Almeida (2024) afirmam que a presença do professor como orientador das atividades digitais é essencial para garantir que as interações sejam significativas e alinhadas aos objetivos educativos, promovendo o desenvolvimento emocional e cognitivo das crianças.

Complementando as afirmações de Santos, Lima e Almeida (2024) as autoras Caron e Luz (2024) salientam que o docente deve selecionar os recursos com base em critérios pedagógicos bem definidos, promovendo uma aprendizagem significativa e contextualizada. O professor precisa, portanto, estar preparado para integrar as tecnologias ao currículo de forma reflexiva e propositiva. A atuação do professor como mediador é essencial para que as tecnologias digitais sejam utilizadas de maneira pedagógica e eficaz.

A mediação qualificada é determinante para que as tecnologias digitais não se tornem um fator de isolamento social. Santos, Lima e Almeida (2024) afirmam que, ao promoverem interações mediadas, os professores podem utilizar os jogos digitais para estimular competências emocionais e fortalecer vínculos entre os alunos. A dimensão afetiva da aprendizagem, nesse cenário, é potencializada pela combinação entre tecnologia e pedagogia.

Diante dessas considerações, é necessário reconhecer que a mediação do professor é fator determinante para que a tecnologia digital cumpra seu papel educativo. Caron e Luz (2024) apontam que a atuação docente deve ser pautada por critérios pedagógicos rigorosos, assegurando que os recursos digitais estejam alinhados aos objetivos de aprendizagem e às

necessidades dos alunos. Essa mediação qualificada transforma a tecnologia em uma aliada do processo educativo.

A BNCC orienta que o uso de tecnologias na educação infantil deve ser integrado ao desenvolvimento das competências socioemocionais e cognitivas das crianças. Candido *et al.* (2021) observam que, para alcançar esse objetivo, é indispensável a formação continuada dos professores, permitindo-lhes apropriar-se das tecnologias de maneira crítica e criativa. A ausência de formação específica compromete a qualidade das práticas pedagógicas mediadas por tecnologia.

O uso de tecnologias digitais na educação infantil deve contribuir para o desenvolvimento das competências gerais, incluindo a cultura digital e o pensamento crítico (BNCC, 2017). Candido *et al.* (2021) afirmam que, para que isso ocorra, é necessário oferecer aos professores formação continuada e suporte técnico, garantindo que as práticas pedagógicas sejam atualizadas e coerentes com as demandas da sociedade contemporânea. O letramento digital deve ser trabalhado de forma integrada ao currículo da educação infantil, visando o desenvolvimento de competências críticas e reflexivas. Miguel (2021) destaca que a introdução das tecnologias deve ocorrer de maneira gradual e contextualizada, respeitando o ritmo e as particularidades de cada criança. Essa abordagem favorece a construção de uma relação saudável e produtiva com os meios digitais, preparando as crianças para os desafios da sociedade da informação.

4.4 As adversidades apresentadas quanto à educação por intermédio dos jogos digitais e o papel intermediador do educador

Apesar dos avanços, ainda há desafios na implementação efetiva dessas tecnologias nas instituições de ensino. Falta de infraestrutura, resistência por parte de alguns educadores e ausência de políticas públicas voltadas à inovação pedagógica são entraves que dificultam o uso pleno dos jogos digitais. Queiroz *et al.* (2023) mencionaram que muitas escolas ainda não dispõem dos equipamentos necessários ou do suporte técnico para desenvolver atividades baseadas em jogos. Esse contexto exige uma reestruturação do ambiente escolar, tanto física quanto conceitualmente, para que a tecnologia possa ser incorporada de forma consistente.

Os obstáculos à implementação das tecnologias digitais nas escolas são diversos e vão além da infraestrutura física. Vieira *et al.* (2024) enfatizam a resistência cultural de parte dos educadores, que veem a tecnologia como uma ameaça à pedagogia tradicional. Superar

essa resistência requer não apenas investimentos materiais, mas também mudanças na concepção de ensino e aprendizagem, reconhecendo a tecnologia como ferramenta de inclusão e inovação.

A discussão sobre o uso de jogos digitais na educação infantil também envolve questões éticas e pedagógicas. O tempo de exposição às telas, o conteúdo dos jogos e a forma como são inseridos no currículo devem ser criteriosamente avaliados. Santos (2022) alertou que o uso excessivo ou inadequado pode comprometer o desenvolvimento das crianças, tornando-se um fator de distração e não de aprendizagem. Cabe ao professor estabelecer um equilíbrio entre o uso das tecnologias e as demais atividades pedagógicas, garantindo um ensino diversificado e saudável.

O uso excessivo de dispositivos digitais, sem o devido acompanhamento pedagógico, pode acarretar prejuízos ao desenvolvimento infantil. Almeida (2025) destaca que a exposição prolongada às telas está associada a dificuldades de concentração, alterações no comportamento e redução das interações sociais presenciais. Por isso, o uso das tecnologias deve ser planejado, equilibrando atividades digitais com práticas que favoreçam o desenvolvimento integral da criança. Complementando as afirmações de Almeida (2025), Araújo *et al.* (2025) alertam para evidências que associam a exposição prolongada às telas a atrasos no desenvolvimento da linguagem, déficits de atenção e dificuldades na interação social. A recomendação é que a utilização dessas tecnologias ocorra de maneira equilibrada, respeitando os limites adequados para cada faixa etária e priorizando conteúdos pedagógicos de qualidade. A mediação dos adultos é imprescindível para garantir que a tecnologia seja uma aliada e não um fator de risco para o desenvolvimento infantil. A exposição precoce e desregulada às telas pode impactar negativamente o neurodesenvolvimento infantil.

O impacto do uso excessivo de telas no desenvolvimento infantil exige atenção das famílias e das instituições escolares. Araújo *et al.* (2025) destacam que a exposição prolongada sem acompanhamento adequado pode comprometer funções cognitivas, como a atenção e a memória de curto prazo. A recomendação é que o tempo de uso seja equilibrado e que as atividades digitais estejam sempre inseridas em contextos educativos bem planejados.

Os efeitos adversos do uso inadequado de telas no desenvolvimento infantil são amplamente discutidos na literatura. Araújo *et al.* (2025) ressaltam que, além dos impactos cognitivos, a exposição desregulada pode comprometer a saúde física, levando ao sedentarismo e a alterações no padrão de sono. Por isso, o equilíbrio entre atividades digitais e presenciais deve ser uma preocupação constante de educadores e responsáveis.

No entanto, o uso indiscriminado das tecnologias pode trazer efeitos negativos para o desenvolvimento infantil. Almeida (2025) alerta que o excesso de tempo de exposição às telas pode prejudicar aspectos cognitivos e comportamentais das crianças, como a atenção, a memória e as habilidades sociais. O equilíbrio entre atividades digitais e interações presenciais é fundamental para garantir que a tecnologia seja um meio de aprendizagem e não um obstáculo ao desenvolvimento saudável.

A Lei Federal nº 15.100/2025, que proíbe o uso de celulares nas escolas estabelece que nos anos iniciais fica totalmente proibido levar o celular para a escola, já nos anos finais, o uso é permitido exclusivamente para práticas pedagógicas com devido planejamento, aprovação da supervisão e aviso prévio permitindo ao professor fazer uso das tecnologias no ensino. O uso dos laboratórios de informática depende da infraestrutura que muitas vezes não é adequada: quantidade de computadores, uma rede que suporta a quantidade de acessos, jogos gratuitos e disponibilizados no próprio computador do laboratório e professores engajados com as novas tecnologias.

5 CONCLUSÃO

O estudo realizado permitiu compreender de forma ampla e fundamentada como os jogos digitais podem ser integrados ao processo educativo na Educação Infantil, evidenciando seu potencial como ferramenta de mediação do conhecimento. A pesquisa abordou diversas dimensões envolvidas na utilização desses recursos, demonstrando que sua aplicação, quando planejada e orientada pedagogicamente, promove um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, interativo e acessível.

Foi possível identificar que os jogos digitais, ao aliar ludicidade e tecnologia, estimulam o desenvolvimento de habilidades essenciais para a formação integral da criança, como a criatividade, o raciocínio lógico, a alfabetização e a socialização. Os dados analisados apontaram que o sucesso dessa prática depende diretamente da mediação qualificada do professor, cuja atuação orienta as interações das crianças com as tecnologias, assegurando que estas sejam utilizadas de forma educativa.

A investigação revelou que a escolha criteriosa dos jogos, considerando aspectos como acessibilidade, pertinência ao currículo e adequação ao perfil dos alunos, é fundamental para que esses recursos sejam eficazes no processo de ensino-aprendizagem. A importância da intencionalidade pedagógica foi amplamente discutida, destacando-se que a simples presença

da tecnologia não garante resultados positivos, sendo necessário um planejamento estruturado e uma reflexão contínua por parte dos educadores.

Dessa forma, é possível afirmar que a pesquisa alcançou seus objetivos ao responder à seguinte pergunta norteadora: “De que forma os jogos digitais contribuem para o desenvolvimento das crianças na Educação Infantil, especialmente no que se refere às competências linguísticas, cognitivas, perceptivas, emocionais e lógico-matemáticas no processo de ensino e aprendizagem?”. A análise dos dados permite reafirmar que o uso de jogos digitais na educação infantil está alinhado às concepções do desenvolvimento infantil defendidas por Piaget (1976), que destacou o jogo como atividade fundamental no processo de assimilação e acomodação do conhecimento. Ao brincar inclusive em ambientes digitais a criança constrói significados, elabora hipóteses interagem com o mundo, demonstrando que a aprendizagem, nessa fase da vida, acontece de forma ativa e concreta. Portanto, os jogos digitais podem ser considerados recursos pedagógicos eficazes quando respeitam essa lógica de construção do saber.

Outro ponto abordado refere-se à inclusão escolar, demonstrando que os jogos digitais, quando adaptados e acessíveis, são capazes de atender às diversidades, promovendo uma aprendizagem mais democrática. O estudo enfatizou que o uso consciente dessas ferramentas contribui para a superação de barreiras pedagógicas, favorecendo a participação de alunos com diferentes necessidades.

As limitações enfrentadas pelas instituições de ensino, como a carência de infraestrutura e a necessidade de formação continuada dos professores, também foram analisadas. Ficou evidente que a superação desses desafios passa pela adoção de políticas públicas que valorizem a inovação pedagógica e pela oferta de capacitações que preparem os docentes para o uso eficaz das tecnologias digitais.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Lucas Nolasco Pinto de. Efeitos do uso excessivo de tecnologias no desenvolvimento cognitivo e comportamental de crianças. **Revista FT**, v. 29, n. 145, 2025. Disponível em: <https://revistaft.com.br/efeitos-do-uso-excessivo-de-tecnologias-no-desenvolvimento-cognitivo-e-comportamental-de-criancas/>. Acesso em: 02 maio 2025.
- ALVES, Esther Aparecida Barbosa; BRANCO, Juliana Cordeiro Soares. Possibilidades e desafios do uso de jogos digitais na educação. **Informação & Informação**, v. 29, n. 2, 2024. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/47689>. Acesso em: 14 maio 2025.
- ARAÚJO, Natália Passos Torres de *et al.* O impacto do uso precoce de telas digitais no neurodesenvolvimento infantil: evidências atuais e recomendações para uma abordagem equilibrada. **Brazilian Journal of Implantology and Health Sciences**, v. 7, n. 4, 2025. Disponível em: <https://bjih.s.emnuvens.com.br/bjih/article/view/5573>. Acesso em: 14 maio 2025.
- AZEVEDO, Luiz Claudio Peixoto de; AMANTE, Lúcia. Os jogos digitais na educação brasileira: uma análise de artigos científicos. **Revista UFG**, v. 21, 2021. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/69810>. Acesso em: 14 maio 2025.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. **Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica**, Brasília, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 08 jun. 2025.
- CÂMARA, Tânia Cecília; ARANTES, Sheila da Silva Ferreira; LEGGEY, Ana Paula. A importância da brincadeira e o papel das novas tecnologias digitais para a aprendizagem infantil. **Recite - Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação**, v. 8, n. 2, 2023. Disponível em: <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/275>. Acesso em: 03 maio 2025.
- CANDIDO, Bernardo; SOUZA, Izaque Gomes de; SILVA, Luiz Filipe da; CRUZ, Mayara Grasielle da. **O uso de tecnologia digital na educação infantil: uma abordagem com foco na BNCC**. Grupo Unibra, 2021. Disponível em: <https://www.grupounibra.com/repositorio/PEDAG/2021/o-uso-de-tecnologia-digital-na-educacao-infantil-uma-abordagem-com-foco-na-bncc13.pdf>. Acesso em: 02 maio 2025.
- CARDOSO, Rafael C.; SIEDLER, Marcelo S.; CARVALHO, Gabriel C. de; T. NETO, Ely; TAVARES, Tatiana A.; PRIMO, Tiago T.. Jogos digitais para apoiar o aprendizado de crianças nos anos iniciais da educação básica. In: WORKSHOP MÁGICA - GAMES NA GRADUAÇÃO E NA EDUCAÇÃO BÁSICA - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 22, 2023, Rio Grande/RS. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. p. 1495-1501. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2023.235971.
- CARON, Eliane; LUZ, Kaite Zilá Wrobel. A influência da tecnologia digital na educação infantil. **Revista Aproximação**, v. 6, n. 13, 2024. Disponível em: <https://revistas.unicentro.br/index.php/aproximacao/article/view/7913>. Acesso em: 03 maio 2025.

COSTA, Renata; SILVA, Thiago; ALVES, Vanessa. Jogos digitais como ferramentas para desenvolvimento socioemocional em crianças. **Revista Educação e Ludicidade**, v. 3, n. 1, 2023. Disponível em: <https://revistaeducacaoludicidade.com.br/artigo/2023-jogos-digitais-desenvolvimento-socioemocional>. Acesso em: 05 maio 2025.

FANDIM, Jéssica Gomes Campos. A utilização de jogos digitais na prática pedagógica inclusiva. **Revista Mais Educação**, v. 5, n. 5, 2022. Disponível em: <https://www.revistamaiseducacao.com/artigosv5-n5-julho-2022/30>. Acesso em: 05 maio 2025.

FERREIRA, Daniela; COSTA, Eduardo; MORAES, Fernanda. O uso de jogos cognitivos no contexto escolar: contribuições às funções executivas. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 21, n. 2, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/FNqKBGyKTrFJDzFvH8mZTkG/>. Acesso em: 08 maio 2025.

FRUAUFF, Nedi Von; *et al.* Aprendizagem baseada em jogos digitais: fundamentos teóricos e implementação prática em espaços escolares inclusivos. **IOSR Journal of Research & Method in Education**, v. 14, n. 6, 2024. Disponível em: <https://www.iosrjournals.org/iosr-jrme/papers/Vol-14%20Issue-6/Ser-2/G1406023945.pdf>. Acesso em: 14 maio 2025.

GAMIFICAÇÃO na educação: entenda o que é, importância e como pode ser usada. CNN Brasil, [s. l.], 2023. Disponível em: https://www.cnnbrasil.com.br/lifestyle/gamificacao-na-educacao/#goog_rewarded. Acesso em: 08 jul. 2025.

ICHIBA, Rafaela Bruno; BONZANINI, Taitiany Kárita. Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil. **Ciência & Educação (Bauru)**, v. 28, p. e22031, 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/przpPvJx9vLjBkwQxDqWnGd>. Acesso em: abr. 2025.

LIMA, Telma Cristiane Sasso; MIOTO, Regina Célia Tamaso. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Rev. Katál. Florianópolis**, v. 10 n. esp. p. 37-45. 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rk/a/HSF5Ns7dkTNjQVpRyvhc8RR/?format=pdf>. Acesso em: mai. 2025.

MARTINS, Selma Pereira; BARRIOS, Maria Elba Medina. Transformando a educação matemática: o impacto das atividades lúdicas no engajamento e desempenho dos alunos. **HUMANIDADES E TECNOLOGIA (FINOM)**, v. 48, n. 1, p. 20-28, 2024. Disponível em: https://revistas.icesp.br/index.php/FINOM_Humanidade_Tecnologia/article/view/5337. Acesso em: abr. 2025.

MEGDA, Eduardo Alberto. O lúdico como ferramenta de inclusão na educação infantil: explorando jogos e brincadeiras para aprendizagem e socialização. **Revista Scientia Alpha**, v. 4, n. 4, 2024. Disponível em: <https://revista.alfaumuarama.edu.br/index.php/rsa/article/view/129>. Acesso em: 14 maio 2025.

MIGUEL, Carolina Costa. Technology in early childhood education: digital literacy and unplugged computing. **Cadernos CEDES**, 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/bqrYC4HdpVdKfpHq7qZyxQc/>. Acesso em: 10 maio 2025.

OLIVEIRA, Achilles Alves de; SILVA, Yara Fonseca de Oliveira e. Mediação pedagógica e tecnológica: conceitos e reflexões sobre o ensino na cultura digital. **Revista Educação em Questão**, v. 60, n. 64, abr./jun. 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/educacaoemquestao/article/view/28275>. Acesso em: 14 maio 2025.

PIAGET, J. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

QUEIROZ, A. de F. A., Fassarella, L. S., & Cardoso, V. C. (2021). Jogos Digitais Educativos: fundamentos teóricos e análise de dois casos. **Ensino Da Matemática Em Debate**, 8(1), 116–138. Recuperado de <https://revistas.pucsp.br/index.php/emd/article/view/49887>. Acesso em: abr. 2025.

QUEIROZ, Monique D.'Oliveira Mendes *et al.* Sequência didática gamificada: promover a aprendizagem baseada em jogos digitais na educação infantil. **Revista EDaPECI**, v. 23, n. 1, p. 76-90, 2023. Disponível em: <https://ufs.emnuvens.com.br/edapeci/article/view/17448>. Acesso em: abr. 2025.

RÊGO, Arianne Meneses; SILVA, Ana Gardielly da Conceição; FERREIRA, Andreyna Michelle Aguiar. O uso de jogos e brincadeiras na educação infantil. **Anais do X CONEDU**, 2024. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/109706>. Acesso em: 10 maio 2025.

RODRIGUES, Rafaelly Maysa Balbino; CARVALHO, João Paulo Rodrigues de. TICs na prática docente: desafios e possibilidades no ensino fundamental. **Revista FT**, v. 29, n. 142, jan. 2025. Disponível em: <https://revistaft.com.br/tic-na-pratica-docente-desafios-e-possibilidades-no-ensino-fundamental/>. Acesso em: 14 maio 2025.

SANTOS, Vitor Cesar Gomes *et al.* O impacto das tecnologias digitais no desenvolvimento emocional e cognitivo infantil. **Revista Scientia Saúde**, v. 10, n. 2, 2024. Disponível em: <https://scisaude.com.br/artigo/o-impacto-das-tecnologias-digitais-no-desenvolvimento-emocional-e-cognitivo-infantil/363>. Acesso em: 09 maio 2025.

SANTOS, Irene Kristoschik. Jogos digitais e o potencial pedagógico na educação infantil. **Eventos Pedagógicos**, v. 13, n. 3, p. 511-521, 2022. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/rep/article/download/10542/7310>. Acesso em: abr. 2025.

SANTOS, Joselito. Desafios pedagógicos da prática docente na era digital. **Anais do X CONEDU**, 2024. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/114798>. Acesso em: 14 maio 2025.

SANTOS, Leizane Ferreira dos; AZEVEDO, Antonio Gilson Barbosa; PINTO, Caio Martins; COSTA, Ediel Faial; SANTOS, Márcia Conceição; VASCONCELO, Shirley Gielma Costa. Desafios do planejamento curricular na educação da atualidade: entre a teoria e a prática. **Revista de Gestão e Secretariado**, v. 16, n. 2, 2025. Disponível em: <https://ojs.revistagesec.org.br/secretariado/article/view/4706>. Acesso em: 12 maio 2025.

SOUSA, Fernando. Epistemologia da práxis na formação de professores: a concretude do ser professora-professor na mediação do nó dialético gênero, raça e classe. *In*: Encontro Nacional da Didática e Práticas de Ensino, XXII, 2024, João Pessoa, **Anais eletrônicos [...]**. Disponível em:

https://editorarealize.com.br/editora/anais/endipe/2024/TRABALHO_COMPLETO_EV208_MD1_ID1530_TB437_10102024002613.pdf. Acesso em: 14 maio 2025.

VIEIRA, Jorge Luís da Silva; RODRIGUES, Ana Paula; LIMA, Wellington Sena Batista; RAMOS, Ivanir Rosa; DE SOUZA, Carlos Antonio; CORREA, Fernanda; ANGELO, Joseane Nascimento Lima da Silva; DA SILVA, Valdemir Barbosa. O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESAFIOS E POSSIBILIDADES. **LUMEN E VIRTUS**, [S. l.], v. 43, pág. 7836–7849, 2024. DOI: 10.56238/levv15n43-015. Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/LEV/article/view/1925>. Acesso em: 12 maio 2025.

XAVIER, Marcos A. G.; XAVIER, Bruno L.; CARVALHO, Paulo V. R. de. Jogo do Tipo Quiz Auxilia no Engajamento do Estudante. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (SBIE), 34. , 2023, Passo Fundo/RS. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. p. 876-887. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbie.2023.235070>.