

## EDUCAÇÃO INFANTIL E JOGOS DIGITAIS: UM ESTADO DA ARTE

### EARLY CHILDHOOD EDUCATION AND DIGITAL GAMES: A STATE-OF-THE-ART REVIEW

### EDUCACIÓN INFANTIL Y JUEGOS DIGITALES: UN ANÁLISIS DEL ESTADO ACTUAL

**Lucianny Thais Freire Matias<sup>1</sup>, Leslye Anne Monteiro Moutinho<sup>2</sup>, Pérsida da Silva Ribeiro Miki<sup>3</sup>, Izequiel Brito Santos<sup>4</sup>, Fábio Rodrigo Severiano Guelber<sup>5</sup>, Anadina Pinheiro da Costa<sup>6</sup>, Nadymé Passos Melo<sup>7</sup>**

DOI: 10.54899/dcs.v23i94.6843

Recibido: 24/07/2026 | Aceptado: 20/08/2026 | Publicación en línea: 31/08/2026.

#### RESUMO

As discussões apresentadas neste artigo partem da seguinte problemática: como as pesquisas estão abordando a relação entre os jogos digitais e a educação infantil? Para responder a essa questão, o objetivo do estudo é compreender como as pesquisas têm relacionado os jogos digitais à educação infantil, por meio de um estado da arte. Para isso, foi realizada uma revisão de literatura na base de dados Periódicos CAPES, utilizando filtros específicos e um recorte temporal de 2015 a 2022. Após a aplicação dos critérios, foram selecionados e analisados nove trabalhos. Os estudos analisados trouxeram discussões sobre a relação entre os jogos digitais e a educação infantil, abordando temáticas correlacionadas e destacando suas especificidades. Como resultado, constatou-se que os jogos digitais apresentam grande potencial pedagógico, mas seu impacto está diretamente relacionado à formação dos professores. Além disso, é fundamental que sua utilização seja planejada e intencional para maximizar os benefícios no contexto educativo.

**Palavras-chave:** Revisão de Literatura. Crianças. Tecnologias Educacionais.

<sup>1</sup> Doutoranda em Educação pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM), Manaus, Amazonas, Brasil.  
E-mail: luciannythais@gmail.com Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8625-740X>

<sup>2</sup> Mestranda em Educação pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM), Manaus, Amazonas, Brasil.  
E-mail: leslyemoutinho@gmail.com

<sup>3</sup> Doutora em Educação pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM), Manaus, Amazonas, Brasil.  
E-mail: persidamiki@ufam.edu.br

<sup>4</sup> Mestrando em Educação pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM), Manaus, Amazonas, Brasil.  
E-mail: prof.ibsantos@gmail.com

<sup>5</sup> Doutorando em Educação pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM), Manaus, Amazonas, Brasil.  
E-mail: fabioguelber@hotmail.com

<sup>6</sup> Pós-graduada em Educação pela Secretaria Municipal de Educação de Manaus (SEMED), Manaus, Amazonas, Brasil. E-mail: anadina.costa@semmed.manaus.am.gov.br

<sup>7</sup> Pós-Graduanda em Educação pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM), Manaus, Amazonas, Brasil.  
E-mail: nadymé.melo@semmed.manaus.am.gov.br

## ABSTRACT

The discussions presented in this article start from the following issue: how is research approaching the relationship between digital games and early childhood education? To answer this question, the objective of the study is to understand how research has related digital games to early childhood education, through a state of the art. To this end, a literature review was carried out in the CAPES Periodicals database, using filters specific and a time frame from 2015 to 2022. After applying the criteria, nine works were selected and analyzed. The studies analyzed brought discussions about the relationship between digital games and early childhood education, addressing correlated themes and highlighting their specificities. As a result, it was found that digital games have great pedagogical potential, but their impact is directly related to teacher training. Furthermore, it is essential that its use is planned and intentional to maximize the benefits in the educational context.

**Keywords:** Literature Review. Children. Educational Technologies.

## RESUMEN

Las reflexiones que se presentan en este artículo parten de la siguiente cuestión: ¿cómo abordan los estudios la relación entre los videojuegos y la educación infantil? Para responder a esta pregunta, el objetivo del estudio es comprender cómo los estudios han relacionado los videojuegos con la educación infantil, mediante un análisis del estado actual de la investigación. Para ello, se llevó a cabo una revisión bibliográfica en la base de datos «Periódicos CAPES», utilizando filtros específicos y un intervalo temporal comprendido entre 2015 y 2022. Tras aplicar los criterios, se seleccionaron y analizaron nueve trabajos. Los estudios analizados aportaron reflexiones sobre la relación entre los videojuegos y la educación infantil, abordando temas relacionados y destacando sus particularidades. Como resultado, se constató que los juegos digitales presentan un gran potencial pedagógico, pero su impacto está directamente relacionado con la formación del profesorado. Además, es fundamental que su uso se planifique de forma intencionada para maximizar los beneficios en el contexto educativo.

**Palabras clave:** Revisión Bibliográfica. Niños. Tecnologías Educativas.



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

## INTRODUÇÃO

A Educação Infantil constitui a primeira etapa da Educação Básica, atendendo crianças desde o nascimento até os cinco anos de idade. Os ambientes escolares destinados a essas crianças devem ser desafiadoras, proporcionando múltiplas experiências que favoreçam o desenvolvimento integral nas perspectivas cognitivas, físicas, afetivas, sociais e culturais.

Considerando a natureza multidimensional dessa fase e a imersão cotidiana no universo tecnológico, incluindo televisões, tablets, smartphones e notebooks, que a utilização desses dispositivos pelas crianças seja mediada por responsáveis, garantindo o consumo de conteúdos adequados à faixa etária e controlando o tempo de exposição.

Ao adentrarem os ambientes escolares, as crianças também trazem consigo a necessidade de integração dessas ferramentas no cotidiano. Os educadores buscam alternativas para potencializar certas aprendizagens, especialmente através de jogos digitais. Diante desse cenário, surge a problemática: como as pesquisas estão abordando a relação entre jogos digitais e Educação Infantil? Procuramos responder a essa questão ao levantar e analisar sistematicamente pesquisas que discutem essa temática, visando explorar as possibilidades de utilização desses jogos no contexto da Educação Infantil.

Com essa problemática, a pesquisa se justifica na presença constante das tecnologias no cotidiano das crianças na educação é notória, sendo que, no âmbito extracurricular, elas dedicam considerável tempo ao consumo de conteúdos por meio de aparelhos tecnológicos. Diante desse cenário, torna-se necessário analisar como é possível estabelecer uma relação entre os recursos tecnológicos e o cotidiano das crianças na educação, visando identificar caminhos que potencializem as aprendizagens e o desenvolvimento de habilidades.

Este artigo tem como objetivo compreender como as pesquisas estão relacionando os Jogos Digitais a Educação Infantil através de um estado da arte. E para alcançar o objetivo geral teremos os seguintes objetivos específicos: Realizar um levantamento dos artigos que discutem os Jogos Digitais e a Educação Infantil; sistematizar os artigos incluídos para as análises e identificar a utilização dos Jogos Digitais no contexto da Educação Infantil.

Dessa forma, faremos a pesquisa do tipo estado da arte, em que Ferreira (2022) direciona a investigação para a realização de um levantamento e avaliação do conhecimento acerca do tema, contribuindo para a reflexão dos novos percursos que serão produzidos.

## **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

No contexto da legislação educacional brasileira, a Lei n. 9.394/1996, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, representou um importante marco para a Educação Infantil ao reconhecê-la como a primeira etapa da Educação Básica. Conforme disposto em seu Art. 29, a

finalidade dessa etapa consiste no desenvolvimento integral da criança de até cinco anos (Brasil, 1996, p. 22).

Segundo Anjos e Francisco (2021), o uso adequado das tecnologias pelas crianças, mediado por adultos, não interfere negativamente no processo de desenvolvimento infantil. Esta perspectiva considera que o contato com as tecnologias envolve a escolha cuidadosa dos conteúdos e uma delimitação de tempo para utilização. Além disso, os autores ressaltam que "as TDIC podem se constituir como possíveis recursos de comunicação e manutenção de vínculos entre as crianças, as famílias e educadorxs" (Anjos; Francisco, 2021, p.141).

No contexto da Educação Infantil, Oliveira e Marinho (2020) destacam que as professoras reconhecem as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) como ferramentas essenciais para a educação das crianças. Essas profissionais compreendem o potencial das TDIC no ambiente educacional, percebendo-as como recursos valiosos capazes de enriquecer as práticas pedagógicas. O reconhecimento da importância dessas tecnologias sugere uma abertura para a implementação de experiências de aprendizagem mais dinâmicas e envolventes para os pequenos estudantes.

## **PERCURSO METODOLÓGICO**

O desenho da pesquisa parte da abordagem da qualitativa vem sendo evidenciada nas ciências humanas e principalmente na área do ensino, na busca de tentar analisar as problemáticas de uma maneira mais profunda, como afirma Chizzotti (2013, p.28) "O termo qualitativo implica uma partilha densa com pessoas, fatos, locais que constituem objetos de pesquisa, para extrair desses convívios os significados visíveis e latentes que somente são percebidos a uma ação sensível". Na pesquisa densa com o objetivo de compreender como as pesquisas estão relacionando os Jogos Digitais a Educação Infantil através de um estado da arte.

Para Minussi *et al.* (2018) o estado da arte possibilita uma visão das produções existentes sobre a temática, para isso, será realizado uma pesquisa utilizamos a base de dados Periódicos CAPES, uma biblioteca virtual que reúne e disponibiliza produções científicas nacionais e internacionais (CAPES, 2020), que tem como objetivo apoiar o desenvolvimento das produções científicas brasileiras e sua inserção na internacionalização das pesquisas.

Na atividade de busca avançada no portal, foi aplicada a combinação dos descritores "educação infantil" e "jogos digitais" que estão alinhados ao foco principal da pesquisa, de forma

que obtivemos 15 resultados para as análises. Para um maior refinamento da pesquisa, selecionamos os filtros de artigos revisados por pares e em português. Com esses critérios, obtivemos um total de 11 artigos para análise, abrangendo o recorte temporal de 2015 a 2024, período estabelecido pela própria base de dados.

Para melhor organização, em primeiro momento ocorreu a leitura flutuante conforme Bardin (2009) de todos os artigos, para que pudesse ser analisado se eles estavam de acordo com os objetivos desta pesquisa. Com a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, restaram 11 textos para análise. No entanto, a partir da leitura integral, constatou-se que dois deles eram uma apresentação de dossiê e edital. Assim, o número de artigos efetivamente analisados foi reduzido para 9.

## DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

### Paranorama Geral das Publicações

Após a leitura integral dos artigos e as análises iniciais, foram definidos os critérios de inclusão e exclusão. Os artigos selecionados para análise foram aqueles que estavam dentro do escopo, abordando a educação infantil e os jogos digitais. Artigos que não atendiam a esses critérios foram excluídos da análise. Para organizar as informações, os artigos selecionados foram caracterizados em uma tabela, contendo seus títulos e os respectivos nomes dos autores, conforme apresentado na Tabela 1 abaixo.

Tabela 1 – Identificação dos artigos

| CÓD | TÍTULO                                                                                                | AUTORES                                                                                                                                                          |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A01 | Educação infantil conectada: jogos digitais, contribuições e desafios para o ensino e a aprendizagem  | Tereza Cristina Diniz Abreu<br>Sayonara Abrantes de Oliveira Uchôa<br>Maria Audenôra das Neves Silva<br>Martins                                                  |
| A02 | Aprendendo vermicompostagem: O uso de jogos digitais na educação infantil                             | Rafaela Bruno Ichiba<br>Taitiâny Kárita Bonzanini                                                                                                                |
| A03 | Sequência didática gamificada: promover a aprendizagem baseada em jogos digitais na educação infantil | Monique D' Oliveira Mendes de<br>Queiroz<br>Jorge Eduardo Mansur Serzedello<br>André Cotelli do Espírito Santo<br>Antônio Carlos de Abreu Mól<br>Ana Paula Legey |
| A04 | Jogos digitais e o potencial pedagógico na educação infantil                                          | Irene Kristoschik dos Santos                                                                                                                                     |
| A05 | Do brincar com jogos digitais ao brincar para jogos digitais em comunidades de prática                | Georgia Daniella Feitosa de Araújo<br>Ribeiro                                                                                                                    |

|            |                                                                                                                               |                                                                         |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
|            |                                                                                                                               | Flávia Peres                                                            |
| <b>A06</b> | Jogos digitais como recurso de ensino híbrido e aprendizagem remota na educação infantil de acordo com a bncc                 | Rita Angelita Farias<br>Djalma Marques de Messias<br>Juliano Schimiguel |
| <b>A07</b> | Jogos digitais e aprendizagem: uma discussão sobre as possibilidades do trabalho pedagógico com crianças na Educação Infantil | Simone Damm Zogaib<br>Solange dos Santos                                |
| <b>A09</b> | Jogos Educacionais Digitais no Ensino Infantil: Uma Revisão Sistemática da Literatura                                         | Lucineide Cruz Araújo<br>Charles Madeira                                |
| <b>A10</b> | Jogos Educacionais Digitais e suas Relações com os Campos de Experiências da Educação Infantil                                | Lucineide Cruz Araújo<br>Charles Andryê Galvão Madeira                  |

Fonte: Autora (2024).

Com os artigos incluídos, foi realizada uma análise geral para identificar de quais regiões do Brasil provêm as publicações que discutem essa temática dentro do recorte temporal levantado. Essa análise baseou-se nas vinculações institucionais dos autores. Observou-se que apenas três regiões do Brasil possuem publicações relacionadas à temática: Nordeste: concentra 5 publicações (A01, A05, A07, A09, A10); Sudeste: conta com 3 publicações (A02, A03, A06) e centro-oeste: possui apenas 1 publicação (A04). Nas regiões Sul e Norte, não foram encontradas publicações sobre a temática no período analisado. Esses dados estão representados na Figura 1 abaixo.

Figura 1 – Publicações por região do Brasil



Fonte: Autora (2024).

Além da análise por região do Brasil, foi realizado um levantamento dos periódicos onde as publicações estão disponíveis. As 9 publicações estão distribuídas em 7 revistas, sendo que 2

delas estão hospedadas na mesma revista. Adicionalmente, foi realizada uma análise dos Qualis das revistas, com base na classificação dos periódicos referente ao quadriênio 2017-2020. Os resultados mostram que: 1 publicação está em uma revista classificada como Qualis A1, 1 publicação está em uma revista com Qualis B1, 7 publicações estão em revistas com Qualis B4, que corresponde a uma classificação intermediária na escala do Qualis CAPES. As classificações detalhadas estão organizadas na Tabela 2, conforme apresentado a seguir.

Tabela 2 – Identificação das revistas e qualis

| <b>CÓD</b> | <b>REVISTA</b>                                                              | <b>QUALIS<sup>8</sup></b> |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| <b>A01</b> | Educação, cultura e sociedade                                               | B1                        |
| <b>A02</b> | Ciência & educação                                                          | A1                        |
| <b>A03</b> | Educação a Distância e Práticas Educativas Comunicacionais e Interculturais | A4                        |
| <b>A04</b> | Eventos Pedagógicos                                                         | A4                        |
| <b>A05</b> | Educativa                                                                   | A4                        |
| <b>A06</b> | Paidéi@                                                                     | A4                        |
| <b>A07</b> | Educação a Distância e Práticas Educativas Comunicacionais e Interculturais | A4                        |
| <b>A09</b> | Novas Tecnologias na Educação                                               | A4                        |
| <b>A10</b> | Novas Tecnologias na Educação                                               | A4                        |

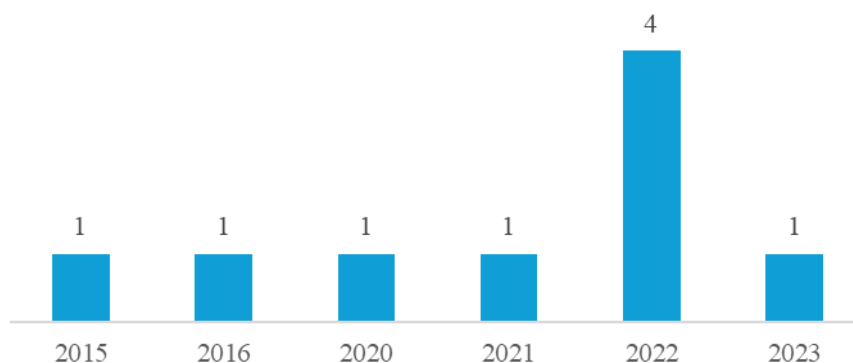
Fonte: Autora (2024).

Sabe-se que existe uma análise sobre a questão das publicações em periódicos bem classificados, por isso foi necessário destacar essas publicações. Outro ponto importante foi a questão do recorte temporal. A princípio, a pesquisa na base de dados foi realizada sem recorte temporal, com o objetivo de obter o maior número possível de produções relacionadas à temática para análise. No entanto, após inserir os descritores escolhidos e iniciar a busca, percebeu-se a necessidade de redefinir o recorte temporal. Esse recorte foi ajustado com base nos artigos encontrados que atendiam aos critérios definidos, resultando no período de 2015 a 2022, como ilustrado no Gráfico 1.

---

<sup>8</sup> Classificação de periódicos quadriênio 2017 – 2020.

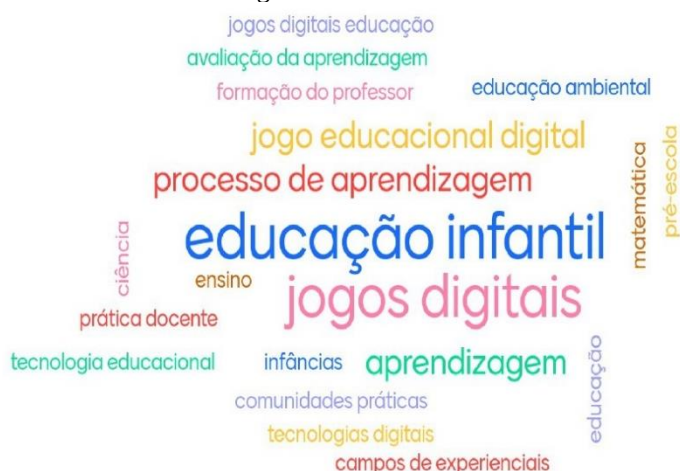
Gráfico 1 – Publicações por ano



Fonte: Autora (2024).

A primeira publicação encontrada a partir da busca com os descritores escolhidos data de 2015, com apenas uma ocorrência. Em 2016, também foi identificada uma única publicação. Vale destacar que, em 2020, com a pandemia de COVID-19, houve uma transformação significativa em diversas áreas, inclusive nas relações sociais. Durante esse período, as pessoas precisaram se isolar, o que exigiu a criação, adaptação e reinvenção de formas de estabelecer conexões, inclusive no contexto escolar. Nesse cenário, surgiram mudanças importantes, como a implementação de aulas remotas em grande parte da educação básica. Esse contexto pode justificar o aumento nas publicações relacionadas às tecnologias no ambiente escolar. Em 2021, houve uma publicação, enquanto em 2022 foram identificadas quatro publicações e uma em 2023. Além disso, foi realizada uma análise das palavras-chave presentes nos artigos analisados, conforme apresentado na figura a seguir.

Figura 2 – Palavras-Chave



Fonte: Autora (2024).

As palavras-chave destacadas nos artigos analisados possuem uma forte correlação com as temáticas abordadas. Identificamos termos que refletem e contribuem para a compreensão das práticas escolares relacionadas ao trabalho com crianças na educação infantil e ao uso de tecnologias presentes em seu cotidiano. Entre as palavras-chave mais recorrentes nos artigos, destacam-se "Educação Infantil" e "Jogos Digitais". A partir dessas análises gerais, avançaremos para uma análise mais específica de cada artigo na próxima seção.

### **Educação Infantil e Jogos Digitais nas Publicações**

Na produção de Abreu, Oliveira e Martins (2020), os autores refletem sobre a importância do letramento digital para as crianças. Partindo da ideia de que a criança é um ser multimodal, ressaltam a necessidade de diversas oportunidades de aprendizagem, incluindo habilidades no uso de recursos tecnológicos. Além disso, destacam a relevância da formação docente para a utilização dessas ferramentas, especialmente considerando os aspectos presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que defendem que as crianças devem vivenciar essas experiências em seu cotidiano escolar. O artigo discute ainda o software educacional GCompris, que oferece diversos jogos lúdicos para o desenvolvimento de atividades, com foco na motivação e no aprendizado por meio do brincar.

Ichiba e Bonzanini (2022) abordam a questão do letramento científico, essencial para a vida das crianças, mas que deve ser realizado de forma adequada à sua idade e vivências. Nesse contexto, foi criada uma sequência didática durante a pandemia de COVID-19, período em que ferramentas tecnológicas foram essenciais. A sequência proporcionou o envolvimento das crianças, e, ao final, as professoras realizaram uma avaliação sobre os jogos utilizados, relatando desafios no processo de avaliação das crianças durante as atividades.

Queiroz e D'Oliveira (2023) refletem sobre o brincar nas instituições de educação infantil, destacando sua importância como forma de expressão e meio de desenvolvimento para as crianças. Ressaltam que, muitas vezes, o brincar não recebe a devida atenção, ou sequer há um tempo específico para essa atividade nas rotinas escolares. O brincar, contudo, é um eixo central da educação infantil segundo a BNCC (2018), que enfatiza interações e brincadeiras como práticas fundamentais no cotidiano das crianças. Nesse contexto, os autores apresentam os jogos digitais como uma possibilidade de integrar o brincar ao ambiente escolar, utilizando uma sequência didática e avaliando seu impacto no processo educativo.

Santos (2022) realizou uma revisão de literatura com recorte temporal de dez anos (2010 a 2021) nas principais bases de dados disponíveis. A análise abrangeu teses, dissertações, artigos, trabalhos de conclusão de curso e comunicações em eventos científicos. A autora concluiu que os jogos digitais têm grande potencial para o ensino e aprendizagem na educação infantil, sendo recursos lúdicos que favorecem o engajamento e a construção de conhecimento pelas crianças.

Ribeiro, Andrade e Peres (2016) apresentam uma discussão fundamentada na sociologia da infância, reconhecendo as crianças como sujeitos de direitos, com voz e protagonismo em seu aprendizado. O artigo destaca a importância da participação ativa das crianças na criação e utilização de jogos educativos, propondo uma abordagem de design participativo que permite sua colaboração no processo de construção das ferramentas educacionais.

Farias, Messias e Schimiguel (2022) discutem as mudanças no ambiente escolar provocadas pela pandemia de COVID-19, ressaltando o papel dos recursos tecnológicos para a continuidade das atividades e para a manutenção da comunicação com as crianças. Durante esse período, os jogos digitais foram amplamente utilizados, sendo aplicados em uma instituição de educação infantil, especificamente com turmas de pré-escolar (4-5 anos). A utilização dos jogos não apenas facilitou a interação, mas também alinhou-se aos aspectos previstos na BNCC, fortalecendo a prática educativa no contexto da pandemia.

Zogaib e Santos (2015) abordam os jogos educativos como estratégias úteis na educação infantil, destacando a necessidade de capacitação docente e de um planejamento estruturado para que o processo de ensino e aprendizagem seja efetivo. Os jogos digitais, quando bem aplicados, apresentam inúmeras possibilidades pedagógicas e podem contribuir significativamente para o desenvolvimento infantil.

Araujo e Madeira (2021) apresentam reflexões sobre o uso de jogos digitais na educação infantil, destacando sua aplicação em contextos formais, não formais e informais. Os autores ressaltam a importância de que os educadores utilizem esses recursos de maneira intencional e planejada, considerando o potencial dos jogos para promover o desenvolvimento integral das crianças por meio de múltiplas formas de interação e aprendizado.

Em outro trabalho, Araujo e Madeira (2022) investigam a relação entre educação infantil e jogos digitais por meio de um estudo de caso, no qual analisam o uso da plataforma Code.org com crianças de 5 a 6 anos. O estudo alinhou as atividades aos campos de experiências da BNCC (2018), evidenciando como os jogos digitais podem oferecer outras formas de aprendizagem e contribuir para o desenvolvimento integral das crianças.

Assim, as produções analisadas destacam as contribuições e possibilidades que os jogos digitais oferecem para as crianças, os docentes e a comunidade escolar como um todo. Essas ferramentas possuem um grande potencial para enriquecer o processo educativo, promovendo aprendizagens significativas e alinhadas às necessidades contemporâneas.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A pesquisa teve como objetivo analisar como as produções acadêmicas discutem a relação entre a educação infantil e os jogos digitais. As análises foram realizadas a partir de um levantamento de dados no Periódico CAPES, que identificou apenas 9 produções relevantes sobre a temática, abrangendo o período de 2015 a 2022. Essas produções apresentam análises distintas, mas também se entrelaçam em discussões e reflexões complementares.

Percebemos o potencial da utilização de jogos digitais na educação infantil, tanto no desenvolvimento de aprendizagens específicas quanto na promoção de experiências alinhadas às legislações que orientam o trabalho pedagógico nessa etapa. Além disso, os jogos digitais podem potencializar o desenvolvimento integral das crianças de forma lúdica e inovadora, como evidenciado nas diversas sequências didáticas, softwares e metodologias apresentados nas produções. Essas abordagens podem ser adaptadas à realidade de cada instituição de educação infantil.

Outro ponto central nas discussões foi a formação docente. Destaca-se a necessidade de que os professores busquem formação continuada e adquiram conhecimentos sobre como utilizar essas tecnologias com as crianças de maneira eficaz. Além disso, o planejamento e a intencionalidade no uso das ferramentas digitais foram ressaltados como aspectos essenciais para o trabalho pedagógico nessa faixa etária.

Um destaque importante foi a participação das crianças nesse processo. Apenas um dos trabalhos analisados aborda a criança como sujeito ativo, participante da construção dessas ferramentas, em vez de considerá-la apenas uma consumidora final. Além disso, três artigos tratam da avaliação das plataformas pelos professores, mas não mencionam a avaliação direta das ferramentas pelas próprias crianças, o que levanta uma importante lacuna.

Diante dessa crítica, emerge a reflexão sobre o conceito de infância que estamos promovendo: estamos tratando a criança apenas como consumidora de recursos tecnológicos ou como uma participante ativa na construção de seu aprendizado? É essencial que os recursos

tecnológicos sejam utilizados de forma adequada e significativa, respeitando as necessidades e potencialidades das crianças.

Reconhecemos também que há desafios a serem superados, como a falta de investimentos na educação infantil e o acesso desigual às ferramentas tecnológicas entre as instituições e crianças. No entanto, observamos avanços graduais que buscam adaptar e disponibilizar esses recursos de maneira mais equitativa, permitindo que todas as crianças tenham acesso às oportunidades que as tecnologias digitais podem oferecer.

## REFERÊNCIAS

ABREU, Tereza Cristina; DE OLIVEIRA UCHOA, Sayonara Abrantes; MARTINS, Maria Audenora das Neves Silva. Educação infantil conectada: jogos digitais, contribuições e desafios para o ensino e a aprendizagem. **Revista Educação, Cultura e Sociedade**, v. 10, n. 3, 2020. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/recs/article/view/8681> Acesso em: 10 nov. 2024.

ANJOS, Cleriston Izidro dos.; FRANCISCO, Deise Juliana. Educação infantil e tecnologias digitais: reflexões em tempos de pandemia. **Zero-a-seis**, v. 23, p. 125-146, 2021. Disponível em: <file:///C:/Users/1234/OneDrive/%C3%81rea%20de%20Trabalho/Dialnet-EducacaoInfantilETecnologiasDigitais-8121801.pdf>. Acesso em: 05 out. 2024.

ARAÚJO, Lucineide Cruz; MADEIRA, Charles Andryê Galvão. Jogos Educacionais Digitais no Ensino Infantil: Uma Revisão Sistemática da Literatura. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 18, n. 2, p. 286–295, 2021. DOI: 10.22456/1679-1916.110238. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/110238>. Acesso em: 15 nov. 2024.

ARAÚJO, Lucineide Cruz; MADEIRA, Charles Andryê Galvão. . Jogos Educacionais Digitais e suas Relações com os Campos de Experiências da Educação Infantil. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 20, n. 1, p. 183–192, 2022. DOI: 10.22456/1679-1916.126634. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/126634>. Acesso em: 15 nov. 2024.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, n. 5, 2021.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional. Brasília, DF: Presidência da República, [2009]. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9394compilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394compilado.htm). Acesso em: 5 out. 2024.

CAPES. **Plataforma Sucupira**, [s. l.], [c2022]. Disponível em: <https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/programa/quantitativos/quantitativoRegiao.xhtml>. Acesso em: 05 out. 2024.

CHIZZOTTI, Antonio. (2013). **Pesquisa em ciências sociais**. São Paulo: Cortez.

FARIAS, Rita Angelita; MESSIAS, Djalma Marques; SCHIMIGUEL, Juliano. Jogos Digitais Como Recurso de Ensino Híbrido e Aprendizagem Remota na Educação Infantil de acordo com a BNCC. **Revista Paidéi@-Revista Científica de Educação a Distância**, v. 14, n. 25, p. 1-29, 2022. Disponível em:

<https://periodicosunimes.unimesvirtual.com.br/index.php/paideia/article/view/1299>. Acesso em: 10 nov. 2024.

FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. As pesquisas denominadas “Estado da Arte”.

**Educação & Sociedade**, ano XXIII, n. 79, p. 257-272, ago. 2002. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/es/a/vPsyhSBW4xJT48FrdCtqfp/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 01 nov. 2024.

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: 10 nov. 2024.

MINUSSI, Sandro Gindri. *et al.* Considerações sobre estado da arte, levantamento bibliográfico e pesquisa bibliográfica: relações e limites. **Revista Gestão Universitária**, v. 9, n. 2, 2018.

Disponível em: <http://gestaouniversitaria.com.br/artigos/consideracoes-sobre-estado-da-arte-levantamento-bibliografico-e-pesquisa-bibliografica-relacoes-e-limites>. Acesso em: 5 out. 2024.

OLIVEIRA, Nedia Maria de; MARINHO, Simão Pedro Pinto. Tecnologias digitais na Educação Infantil: representações sociais de professoras. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 15, n. 4, p. 2094–2114, 2020. DOI:

10.21723/riade.v15i4.14068. Disponível em:

<https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/14068>. Acesso em: 17 out. 2024.

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: 10 nov. 2024.

RIBEIRO Georgia Daniella Feitosa de Araújo.; ANDRADE E PERES, Flávia Mendes de. Do Brincar Com Jogos Digitais ao Brincar Para Jogos Digitais em Comunidades de Prática. **Revista Educativa - Revista de Educação**, Goiânia, Brasil, v. 19, n. 1, p. 53–75, 2016. DOI: 10.18224/educ. v19i1.5015. Disponível em:

<https://seer.pucgoias.edu.br/index.php/educativa/article/view/5015>. Acesso em: 14 nov. 2024.

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/view/10542>. Acesso em: 10 nov. 2024.

ZOGAIB, Simone Damm; SANTOS, Solange. Jogos digitais e aprendizagem: uma discussão sobre as possibilidades do trabalho pedagógico com crianças na Educação Infantil. **Revista EDaPECI**, v. 15, n. 3, p. 562-577, 2015. Disponível em:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8931485>. Acesso em: 10 nov. 2024.