

JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA REVISÃO DE LITERATURA

Edvane Maria de Souza Oliveira

Veni Creator Christian University.

<https://orcid.org/0009-0002-0687-1950>

E-mail: edvaneoliveira03@hotmail.com

Sandra Karina Mendes do Vale

Doutora.

<https://orcid.org/0009-0009-5684-8303>

E-mail: karinamendes2232@gmail.com

DOI-Geral: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2025.V4N3>

DOI-Individual: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2025.V4N3-54>

RESUMO: A inclusão de crianças autistas na Educação Física Escolar representa um desafio crescente no campo da Educação Inclusiva, demandando estratégias pedagógicas adaptadas e formação docente qualificada para assegurar a participação efetiva desses alunos. Este artigo tem como objetivo mapear a produção acadêmica sobre o tema, identificando lacunas, ênfases temáticas, abordagens teóricas e metodológicas. A pesquisa foi conduzida por meio de uma revisão de literatura, analisando dissertações, artigos e anais disponíveis nas bases BDTD, ANPED e SciELO. A seleção dos estudos utilizou palavras-chave como: Educação Física Escolar, Autismo e Inclusão Escolar, resultando em sete publicações analisadas. Os resultados indicam uma concentração de pesquisas nas regiões Sudeste e Sul do Brasil, com destaque para abordagens teóricas fundamentadas na perspectiva histórico-cultural de Vigotski e na Educação Física Inclusiva. As metodologias predominantes incluem estudos de caso e investigações qualitativas. Entre as principais lacunas, destacam-se a escassez de estudos quantitativos sobre o impacto da inclusão, a limitada produção acadêmica nas regiões Norte e Centro-Oeste e a necessidade de pesquisas sobre políticas públicas voltadas à Educação Física Inclusiva. Conclui-se que, apesar dos avanços, ainda são necessárias investigações que avaliem a efetividade das práticas inclusivas, ampliem a formação docente e proponham diretrizes para estratégias mais eficazes.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Física. Autismo. Inclusão Escolar. Formação Docente.

LITERATURE REVIEW: INCLUSION OF THE AUTISTIC CHILD IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION: AN APPROACH WITHIN THE SCOPE OF EARLY YEARS TEACHERS

ABSTRACT: The inclusion of autistic children in School Physical Education represents a growing challenge in the field of Inclusive Education, demanding adapted pedagogical strategies and qualified teacher training to ensure the effective participation of these students. This article aims to map the academic production on the subject, identifying gaps, thematic emphases, and theoretical and methodological approaches. The research was conducted through a literature review, analyzing dissertations, articles, and proceedings available in the BDTD, ANPED, and SciELO databases. The selection of studies used keywords such as: School Physical Education, Autism, and School Inclusion,

resulting in seven analyzed publications. The results indicate a concentration of research in the Southeast and South regions of Brazil, with an emphasis on theoretical approaches grounded in Vygotsky's historical-cultural perspective and Inclusive Physical Education. The predominant methodologies include case studies and qualitative investigations. Among the main gaps, the scarcity of quantitative studies on the impact of inclusion, the limited academic production in the North and Central-West regions, and the need for research on public policies aimed at Inclusive Physical Education stand out. It is concluded that, despite advances, further investigations are still needed to evaluate the effectiveness of inclusive practices, expand teacher training, and propose guidelines for more effective strategies.

KEYWORDS: Physical Education. Autism. School Inclusion. Teacher Training.

INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos têm impactado significativamente diversos setores da sociedade, e a educação infantil não é exceção. Nos últimos anos, os jogos digitais têm sido amplamente estudados como ferramentas pedagógicas capazes de estimular o aprendizado, favorecendo um ambiente interativo e lúdico para as crianças. Segundo Papert (1994), a tecnologia, quando integrada ao contexto educacional de maneira planejada, pode potencializar o desenvolvimento cognitivo e social, proporcionando novas experiências de aprendizagem. No entanto, apesar do crescente interesse acadêmico pelo tema, desafios ainda persistem na implementação dos jogos digitais na educação infantil, seja pelo desconhecimento de suas potencialidades, pela falta de preparo dos professores ou pela ausência de diretrizes claras para sua aplicação pedagógica.

Diante desse contexto, este estudo tem como objetivo mapear a produção acadêmica sobre jogos digitais na educação infantil, identificando as principais lacunas existentes e analisando as ênfases temáticas, teóricas e metodológicas presentes na literatura. O foco central da pesquisa é compreender como o tema tem sido abordado nos estudos acadêmicos e quais aspectos ainda necessitam de maior aprofundamento. Para isso, foram estabelecidos alguns direcionamentos específicos: identificar os primeiros estudos sobre jogos digitais na educação infantil, explorar as regiões onde o tema é mais pesquisado, mapear os subtemas recorrentes, destacar as principais teorias e autores utilizados, analisar as metodologias predominantes e evidenciar as lacunas de pesquisa ainda existentes.

A fim de garantir um levantamento abrangente e atualizado, foram consultadas três bases de dados acadêmicas amplamente reconhecidas: Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPED) e Scientific Electronic Library Online (SciELO). A escolha dessas bases se deve à sua relevância no contexto da pesquisa educacional e ao acesso a dissertações, teses e artigos científicos sobre o tema. A busca pelos estudos foi realizada com base nas palavras-chave "Jogos digitais na educação infantil", "Gamificação na educação infantil" e "Tecnologia na educação infantil", garantindo que os textos selecionados estivessem alinhados à temática investigada.

Como resultado, foram identificados sete estudos relevantes, sendo 5 dissertações de mestrado (71,4%), 1 tese de doutorado (14,3%) e 1 artigo científico (14,3%). Esses dados indicam que a maior parte das pesquisas sobre jogos digitais na educação infantil ainda se encontra no nível de mestrado, evidenciando a necessidade de investigações mais aprofundadas em nível de doutorado, que permitam uma compreensão mais ampla e de longo prazo sobre a aplicabilidade desses recursos. Os estudos analisados foram organizados conforme a base de dados em que foram encontrados, conforme apresentado no Quadro 1.

Quadro 1 — Textos identificados e selecionados para análise.

BDTD	ANPED	SCIELO
Muller (2015) - Jogos e tecnologias móveis na educação infantil	Pontin (2017) - Jogos digitais e movimento corporal na educação física	Miguel (2023) - Computação desplugada e pensamento computacional
Araújo (2020) - Uso de jogos digitais na aprendizagem infantil		
Andrade (2020) - Jogos digitais e alfabetização infantil		
Lacerda (2021) - Impactos psicológicos dos jogos digitais		
Doia (2024) - Formação docente para uso de jogos digitais		

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

A partir dos estudos analisados, este artigo está estruturado de forma a apresentar, inicialmente, uma contextualização histórica dos primeiros estudos sobre jogos digitais

na educação infantil e a distribuição das pesquisas por região, identificando onde há maior concentração de investigações acadêmicas sobre o tema. Em seguida, são abordados os principais subtemas trabalhados, analisando possíveis convergências e divergências entre as pesquisas. Posteriormente, discute-se as teorias e os autores mais citados nos estudos analisados, permitindo compreender quais referenciais teóricos embasam a investigação do tema. Também são apresentadas as metodologias predominantes, proporcionando um entendimento das abordagens utilizadas para estudar os jogos digitais no contexto da educação infantil. Além disso, são evidenciadas as principais lacunas identificadas, destacando aspectos ainda pouco explorados na literatura acadêmica.

Por fim, o artigo apresenta as considerações finais, refletindo sobre os achados da pesquisa e sugerindo direções para novos estudos sobre o uso de jogos digitais na educação infantil. Dessa forma, espera-se que este levantamento contribua para ampliar o conhecimento sobre o tema e forneça subsídios para futuras investigações que visem à consolidação dos jogos digitais como uma ferramenta educacional eficaz.

MAPEAMENTO DA PRODUÇÃO ACADÊMICA SOBRE JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Nesta seção, são apresentados os resultados revisão de literatura sobre jogos digitais na educação infantil, com o intuito de compreender como essa temática tem sido abordada nos estudos acadêmicos. A análise contempla os primeiros estudos sobre o tema, os locais onde há maior concentração de pesquisas, os subtemas predominantes, as principais teorias e metodologias utilizadas, bem como as lacunas identificadas. Para facilitar a visualização dos achados, os resultados são organizados em quadros, proporcionando uma síntese das tendências observadas na literatura acadêmica.

A primeira parte da revisão busca identificar os estudos iniciais sobre jogos digitais na educação infantil, bem como mapear os locais onde há maior concentração de pesquisas e os subtemas abordados. O objetivo é compreender a evolução das investigações sobre o tema, identificar as instituições acadêmicas que têm se dedicado a essa área e analisar os enfoques predominantes. O Quadro 2 apresenta uma síntese dessas informações.

Quadro 2 — Distribuição dos primeiros estudos, locais da pesquisa e subtemas analisados.

Primeiros estudos (Autor/Ano)	Locais da pesquisa	Subtemas
MULLER (2015) – Tecnologias móveis e o brincar infantil.	Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) – Sul.	Gamificação e interatividade – Exploração do uso de tablets e laptops na aprendizagem infantil.
PONTIN (2017) – Jogos digitais e movimento corporal na Educação Física.	Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) – Sul.	Gamificação e interatividade – Uso de jogos eletrônicos para estimular o desenvolvimento motor.
ARAÚJO (2020) – Jogos digitais e aprendizagem na educação infantil.	Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) – Nordeste.	Aprendizagem mediada por jogos digitais – Uso pedagógico dos jogos digitais no ensino infantil.
ANDRADE (2020) – Jogos digitais e alfabetização infantil.	Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) – Nordeste.	Aprendizagem mediada por jogos digitais – Impacto dos jogos na evolução da escrita e leitura.
LACERDA (2021) – Uso das telas na infância e impactos psicanalíticos.	Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP) – Nordeste.	Impacto do uso de telas na infância – Discussão sobre os efeitos psicológicos da exposição a dispositivos digitais.
MIGUEL (2023) – Letramento digital e computação desplugada.	Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR) – Sudeste.	Computação desplugada e pensamento computacional – Metodologias para equilibrar o uso de tecnologias no ensino.
DOIA (2024) – Uso de jogos digitais no ensino fundamental e desafios docentes.	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) – Sudeste.	Formação docente e desafios na implementação dos jogos digitais – Análise crítica sobre o uso pedagógico dos jogos.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

A análise dos dados apresentados no Quadro 2 revela que, embora o número de pesquisas sobre jogos digitais na educação infantil tenha crescido nos últimos anos, ainda há lacunas a serem exploradas. A predominância de estudos focados no uso dos jogos como ferramenta de ensino evidencia a importância da temática, mas a falta de pesquisas longitudinais que analisem os impactos dessas tecnologias a longo prazo indica um campo de estudo ainda pouco explorado. Além disso, a formação docente para o uso pedagógico desses recursos continua sendo um desafio, destacando a necessidade de investigações mais aprofundadas sobre o preparo dos educadores para a implementação eficaz dos jogos digitais em sala de aula.

A segunda parte da revisão analisa as principais teorias que embasam os estudos sobre jogos digitais na educação infantil, as metodologias adotadas e as lacunas de pesquisa identificadas. Essa abordagem permite compreender quais referenciais teóricos sustentam as investigações, quais métodos têm sido mais utilizados e quais aspectos ainda necessitam de maior aprofundamento acadêmico. O Quadro 3 sintetiza esses dados.

Quadro 3 — Principais teorias, metodologias e lacunas da pesquisa sobre jogos digitais na educação infantil.

Teorias/Autores	Metodologias	Resultados e Lacunas
Vygotsky – Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) (Muller, 2015; Araújo, 2020; Andrade, 2020)	Qualitativa, etnográfica e pesquisa-ação	Falta de estudos longitudinais sobre impactos da tecnologia no desenvolvimento infantil.
Piaget – Aprendizagem e Movimento (Pontin, 2017)	Qualitativa, estudo de caso	Poucas investigações sobre a relação entre jogos e movimento corporal.
Piaget – Pensamento Computacional (Miguel, 2023)	Estudo exploratório, qualitativo	Escassez de pesquisas que integram computação desplugada e jogos digitais.
Teoria Crítica – Adorno e Marcuse (Lacerda, 2021; Doia, 2024)	Análise documental e entrevistas	Poucos estudos sobre impactos psicológicos e deficiência na formação docente para implementação dos jogos digitais.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

A análise do Quadro 3 evidencia que, apesar dos avanços na pesquisa sobre jogos digitais na educação infantil, persistem desafios significativos. A carência de estudos longitudinais, que possam avaliar os efeitos dos jogos digitais ao longo do tempo, limita a compreensão de seu impacto na aprendizagem infantil. Além disso, há uma notável escassez de pesquisas quantitativas e experimentais, que poderiam fornecer dados mais robustos sobre a eficácia dessas ferramentas.

Outro ponto crítico identificado é a deficiência na formação docente para o uso adequado dos jogos digitais no ambiente escolar. Embora existam estudos que discutam as dificuldades enfrentadas pelos professores, há poucos trabalhos que proponham soluções concretas para capacitação docente e desenvolvimento de diretrizes claras para a implementação dessas tecnologias.

Diante dessas lacunas, torna-se essencial ampliar as investigações sobre os impactos emocionais e comportamentais dos jogos digitais na infância, bem como desenvolver estratégias pedagógicas que possibilitem um uso equilibrado e eficiente desses recursos. Além disso, o fortalecimento de abordagens metodológicas diversificadas, incluindo estudos experimentais e pesquisas quantitativas, pode contribuir para uma compreensão mais ampla do papel dos jogos digitais na educação infantil e sua real aplicabilidade no contexto escolar.

EVOLUÇÃO DAS PESQUISAS ACADÊMICAS E PRINCIPAIS SUBTEMAS SOBRE JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A pesquisa acadêmica sobre jogos digitais na educação infantil tem se expandido progressivamente nos últimos anos, principalmente a partir de 2015, quando investigações mais estruturadas começaram a surgir na literatura científica. A revisão realizada identificou sete estudos relevantes, sendo 5 dissertações de mestrado (71,4%), 1 tese de doutorado (14,3%) e 1 artigo científico (14,3%). A predominância de dissertações evidencia que a temática ainda está em fase de crescimento, necessitando de investigações mais aprofundadas em nível de doutorado que analisem os impactos dos jogos digitais a longo prazo no processo educacional infantil.

Conforme apresentado no Quadro 2, os primeiros estudos sobre jogos digitais na educação infantil se concentraram nas regiões Sul, Sudeste e Nordeste do Brasil, refletindo a distribuição das pesquisas em universidades que se destacam na área da educação. O primeiro estudo identificado foi conduzido por Muller (2015), que investigou a relação entre o uso de tecnologias móveis e as interações lúdicas das crianças na educação infantil. A pesquisa analisou como dispositivos digitais, como tablets e laptops, influenciam as dinâmicas de aprendizagem e a experiência do brincar infantil. Sua abordagem qualitativa e etnográfica permitiu compreender como as crianças interagem com as novas tecnologias, evidenciando tanto seus potenciais educativos quanto os desafios de implementação no ambiente escolar.

A partir de 2017, as pesquisas começaram a diversificar suas abordagens. Pontin (2017) investigou a relação entre jogos digitais e o movimento corporal, explorando o impacto dessas tecnologias no desenvolvimento motor infantil. Seu estudo destacou como os jogos podem ser utilizados para estimular a atividade física e a interação social, favorecendo um aprendizado dinâmico e ativo. Essa pesquisa representou um avanço ao integrar o uso de jogos digitais a práticas de movimento, chamando a atenção para a necessidade de equilíbrio entre o tempo de tela e a prática de atividades físicas.

A partir de 2020, a produção acadêmica sobre o tema ganhou maior representatividade, especialmente no Nordeste, consolidando a Universidade Federal do Rio Grande do Norte como um polo de referência para estudos sobre jogos digitais na

aprendizagem infantil. Nesse contexto, Araújo (2020) explorou a utilização pedagógica dos jogos digitais, destacando a importância do professor na mediação dessas ferramentas no ambiente escolar. Sua pesquisa enfatizou a necessidade de um planejamento pedagógico criterioso, garantindo que os jogos digitais não sejam apenas instrumentos recreativos, mas ferramentas efetivas para a aprendizagem infantil. No mesmo ano, Andrade (2020) investigou os impactos dos jogos digitais na alfabetização, analisando como essas tecnologias auxiliam na evolução da escrita e no desenvolvimento da consciência fonológica das crianças. Esses estudos contribuíram para consolidar o entendimento de que os jogos digitais podem desempenhar um papel significativo na aprendizagem, desde que utilizados de forma intencional e estruturada.

Em 2021, Lacerda ampliou a discussão ao investigar os impactos psicológicos do uso de jogos digitais na infância, abordando as consequências emocionais e sociais da exposição excessiva às telas. Sua pesquisa, conduzida a partir de uma abordagem psicanalítica, trouxe reflexões sobre os desafios do uso prolongado das tecnologias digitais, especialmente no que se refere à regulação emocional infantil e às interações sociais presenciais.

No Sudeste, Miguel (2023) abordou a relação entre jogos digitais e computação desplugada na educação infantil, propondo metodologias inovadoras que equilibram o uso de tecnologias digitais e práticas analógicas no desenvolvimento do pensamento computacional. Sua pesquisa enfatizou que, embora os jogos digitais possam desempenhar um papel relevante na aprendizagem infantil, é essencial que haja uma abordagem pedagógica que não dependa exclusivamente do uso de telas.

Por fim, Doia (2024) foi responsável pela única tese de doutorado da revisão, investigando a formação docente e os desafios da implementação dos jogos digitais no ensino infantil. Seu estudo evidenciou que, apesar do reconhecimento do potencial dos jogos digitais, ainda há barreiras estruturais e falta de capacitação específica para os professores, o que pode comprometer sua efetividade pedagógica.

A análise da distribuição geográfica dos estudos indica que o Nordeste lidera a produção acadêmica sobre jogos digitais na educação infantil, representando 42,9% dos estudos analisados. A Universidade Federal do Rio Grande do Norte se destaca como um

centro de referência, com pesquisas focadas no uso de jogos digitais na alfabetização e na mediação pedagógica. Além disso, a Universidade Católica de Pernambuco contribuiu com uma investigação sobre os impactos psicológicos do uso excessivo de telas, reforçando o interesse da região por estudos voltados à relação entre tecnologia e educação infantil.

A região Sul corresponde a 28,6% dos estudos analisados, com pesquisas conduzidas na Universidade Federal de Santa Catarina e na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Nessas instituições, os estudos abordaram a relação entre jogos digitais e o brincar infantil, bem como sua aplicação na educação física. Essa abordagem evidencia um interesse crescente em investigar os impactos dos jogos digitais no desenvolvimento motor das crianças, reforçando a importância da gamificação e da interatividade nas práticas educativas.

O Sudeste também representa 28,6% das pesquisas analisadas, abrangendo estudos da Universidade Federal de São Carlos e da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. A Universidade Federal de São Carlos contribuiu com um artigo acadêmico sobre computação desplugada e letramento digital, explorando metodologias que equilibram o uso de tecnologias e práticas analógicas. Já a Pontifícia Universidade Católica de São Paulo foi responsável pela única tese de doutorado identificada na revisão abordando os desafios da formação docente e da infraestrutura escolar para a adoção dos jogos digitais.

Os estudos analisados permitem identificar 4 principais subtemas sobre jogos digitais na educação infantil, conforme apresentado no Quadro 2. O subtema mais recorrente foi aprendizagem mediada por jogos digitais, presente em 42,9% dos estudos analisados. Esse subtema analisa como os jogos digitais podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas para estimulando o desenvolvimento de habilidades cognitivas, destacando a alfabetização e o ensino mediado pelo uso dessas tecnologias. Estudos como os de Araújo (2020) e Andrade (2020) evidenciam o potencial dos jogos digitais para auxiliar na aprendizagem da leitura e da escrita, tornando o processo mais dinâmico e motivador para as crianças.

O segundo subtema mais frequente foi gamificação e interatividade, presente em 28,6% dos estudos analisados. Esse enfoque investiga como os elementos lúdicos dos jogos podem engajar as crianças no aprendizado, disponibilizando uma experiência mais ativa e envolvente. Estudos como os de Muller (2015) e Pontin (2017) analisam a aplicação dos jogos digitais tanto no aprendizado teórico quanto na educação física, reforçando sua capacidade de estimular a participação dos alunos.

Outro subtema identificado foi o impacto do uso de telas na infância, presente em 14,3% dos estudos analisados. Essa abordagem explora os impactos emocionais e comportamentais da exposição prolongada às telas, como discutido na pesquisa de Lacerda (2021), que analisa como o uso excessivo de jogos digitais pode influenciar a regulação emocional infantil e as interações sociais.

Por fim, o subtema computação desplugada e pensamento computacional também foi identificado em 14,3% dos estudos analisados. Esse enfoque analisa metodologias que combinam atividades digitais e não digitais para estimular o pensamento lógico das crianças. O estudo de Miguel (2023) se destaca nesse sentido, abordando formas de ensino que permitem o desenvolvimento de habilidades computacionais sem a necessidade de exposição excessiva às telas.

A análise dos estudos revela que, apesar do crescimento das pesquisas sobre jogos digitais na educação infantil, ainda existem lacunas a serem exploradas, principalmente no que se refere à realização de estudos longitudinais sobre seus impactos a longo prazo e à capacitação docente para sua implementação pedagógica. Dessa forma, os jogos digitais são reconhecidos como ferramentas educacionais promissoras, mas sua efetividade depende de um planejamento criterioso e de abordagens pedagógicas bem estruturadas.

REFERENCIAIS TEÓRICOS, METODOLOGIAS APLICADAS E PRINCIPAIS LACUNAS NA PESQUISA SOBRE JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Os referenciais teóricos utilizados nos estudos analisados evidenciam diferentes abordagens sobre a relação entre jogos digitais e a educação infantil. Conforme

apresentado no Quadro 3, a teoria de Lev Vygotsky foi a mais recorrente, sendo utilizada em 42,85% dos estudos, o que corresponde a três dissertações de mestrado (Muller, 2015; Araújo, 2020; Andrade, 2020). Esses trabalhos destacam a importância da mediação pedagógica na aprendizagem infantil, enfatizando que os jogos digitais, quando inseridos em um planejamento estruturado, podem favorecer o desenvolvimento da autonomia e a construção do conhecimento pelas crianças. O conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), proposto por Vygotsky, foi amplamente utilizado para explicar como a interação com os jogos digitais pode potencializar o aprendizado infantil, especialmente quando há a participação ativa de um mediador, seja um professor ou um aluno mais experiente.

A teoria de Jean Piaget foi adotada em 28,57% dos estudos, abrangendo uma dissertação de mestrado (Pontin, 2017) e um artigo científico (Miguel, 2023). Essa abordagem foi utilizada para investigar como os jogos digitais favorecem o desenvolvimento cognitivo e motor, explorando a relação entre os estágios do desenvolvimento infantil e as atividades lúdicas proporcionadas pelos jogos. O estudo de Pontin (2017) focou na relação entre jogos digitais e movimento corporal, demonstrando que essas ferramentas podem auxiliar na coordenação motora e no desenvolvimento físico das crianças. Já Miguel (2023) analisou a conexão entre pensamento computacional e jogos digitais, propondo estratégias pedagógicas que combinam computação desplugada e o uso equilibrado de tecnologias no ensino infantil.

A Teoria Crítica da Sociedade, representada por Theodor Adorno e Herbert Marcuse, foi aplicada em 28,57% dos estudos, incluindo 1 dissertação de mestrado (Lacerda, 2021) e 1 tese de doutorado (Doia, 2024). Essa abordagem problematiza os impactos do uso excessivo de tecnologias digitais na infância e os desafios enfrentados pelos professores na implementação dos jogos digitais na educação básica. Lacerda (2021) analisou os efeitos emocionais e comportamentais da exposição prolongada às telas, evidenciando possíveis prejuízos para a regulação emocional e as interações sociais das crianças. Doia (2024), por sua vez, investigou os desafios estruturais e formativos da adoção dos jogos digitais nas escolas, ressaltando a carência de capacitação específica para professores, o que pode comprometer a eficácia pedagógica dessas tecnologias.

As metodologias adotadas pelos estudos analisados refletem uma predominância de abordagens qualitativas, com ênfase descritiva e exploratória sobre o uso dos jogos digitais na educação infantil. Conforme demonstrado no Quadro 3, os estudos de Muller (2015) e Lacerda (2021) utilizaram uma abordagem etnográfica e documental, buscando compreender o comportamento das crianças ao interagir com dispositivos digitais e analisando materiais acadêmicos e institucionais sobre o tema. Araújo (2020) empregou a pesquisa-ação, envolvendo professores e alunos na aplicação de jogos digitais no ambiente escolar para avaliar sua eficácia no ensino-aprendizagem.

Outras metodologias utilizadas incluem o estudo de caso, adotado por Pontin (2017) e Andrade (2020), que investigaram experiências específicas de crianças utilizando jogos digitais para alfabetização e desenvolvimento motor. Miguel (2023) conduziu um estudo exploratório, analisando estratégias pedagógicas que combinam computação desplugada e jogos digitais. Por fim, Doia (2024) utilizou entrevistas e análise de discurso, investigando a percepção dos professores sobre os desafios da formação docente para o uso dessas tecnologias.

Entre os desafios observados, um dos mais evidentes é a escassez de estudos longitudinais sobre os impactos dos jogos digitais no desenvolvimento infantil. Essa limitação foi apontada por Muller (2015), 1 dissertação de mestrado (14,28%), que ressaltou a necessidade de acompanhar crianças ao longo de sua trajetória escolar para compreender os efeitos a longo prazo do uso dessas ferramentas digitais.

Outro ponto crítico é a falta de pesquisas sobre a relação entre jogos digitais e o desenvolvimento motor infantil, uma lacuna identificada no estudo de Pontin (2017), também 1 dissertação de mestrado (14,28%). Embora haja investigações sobre gamificação e interatividade no aprendizado, ainda há espaço para aprofundar como os jogos podem contribuir especificamente para a coordenação motora, a percepção espacial e o desenvolvimento físico das crianças.

A ausência de estudos experimentais sobre a aprendizagem mediada por jogos digitais foi evidenciada no estudo de Araújo (2020), 1 dissertação de mestrado (14,28%). A maioria dos trabalhos analisados adota abordagens qualitativas, e há poucas pesquisas que testam empiricamente o impacto dos jogos digitais na aprendizagem infantil por meio

de métodos quantitativos. Andrade (2020), também 1 dissertação de mestrado (14,28%), identificou a carência de avaliações de longo prazo sobre como os jogos digitais influenciam o desenvolvimento da escrita e da leitura infantil, sugerindo a necessidade de pesquisas que acompanhem o desempenho dos alunos ao longo do tempo.

No campo dos impactos psicológicos, Lacerda (2021), 1 dissertação de mestrado (14,28%), destacou a falta de investigações sobre os efeitos emocionais e comportamentais do uso excessivo das telas, especialmente no que se refere à regulação emocional e às habilidades sociais das crianças. A escassez de estudos que integram computação desplugada e jogos digitais também foi identificada, conforme apontado por Miguel (2023), 1 artigo científico (14,28%), que sugere que novas pesquisas explorem metodologias que combinem o ensino digital e não digital para o desenvolvimento do pensamento computacional.

Por fim, a deficiência na formação docente para a implementação de jogos digitais na educação infantil se revelou um dos desafios mais críticos, conforme evidenciado na pesquisa de Doia (2024), a única tese de doutorado do levantamento (14,28%). O estudo aponta que muitos professores não possuem capacitação específica para utilizar essas ferramentas de forma eficiente, e a falta de suporte técnico e pedagógico pode comprometer a qualidade do ensino com o uso dos jogos digitais.

Diante dessas lacunas, percebe-se que, embora os jogos digitais sejam amplamente reconhecidos como recursos educacionais promissores, ainda há desafios a serem enfrentados. A ampliação de estudos experimentais e longitudinais, a integração dos jogos digitais ao desenvolvimento motor e a formação continuada de professores são algumas das áreas que demandam maior atenção por parte da comunidade acadêmica. O aprofundamento dessas questões poderá contribuir para consolidar os jogos digitais como ferramentas pedagógicas eficazes, garantindo que sejam aplicados de maneira estruturada e alinhada às necessidades do desenvolvimento infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo mapear a produção acadêmica sobre jogos digitais na educação infantil, analisando as principais abordagens teóricas e metodológicas, bem

como identificando as lacunas existentes na literatura acadêmica. A partir da análise de 7 estudos – 5 dissertações de mestrado (71,4%), 1 tese de doutorado (14,3%) e 1 artigo científico (14,3%) – foi possível observar que a maior parte das pesquisas ainda se encontra no nível de mestrado, o que evidencia a necessidade de investigações mais aprofundadas e de maior duração sobre o tema.

Os resultados indicaram que a pesquisa sobre jogos digitais na educação infantil tem maior representatividade na região Nordeste, que concentra 42,9% dos estudos analisados, seguida pelas regiões Sul e Sudeste, cada uma com 28,6%. O Nordeste se destacou por abordar, em maior número, investigações sobre a aprendizagem mediada por jogos digitais e sua relação com a alfabetização. No Sul, as pesquisas concentraram-se na relação entre jogos digitais e o desenvolvimento motor, enquanto no Sudeste houve um enfoque maior em computação desplugada e na formação docente para o uso dessas tecnologias.

Dentre os subtemas identificados, a aprendizagem mediada por jogos digitais foi o mais recorrente, aparecendo em 42,9% dos estudos analisados. Essa abordagem busca compreender como os jogos digitais podem ser utilizados pedagogicamente para estimular o aprendizado infantil, principalmente em áreas como alfabetização e desenvolvimento cognitivo. A gamificação e interatividade, presentes em 28,6% dos estudos, demonstraram-se estratégias eficazes para engajar as crianças no processo de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e estimulante. Outros subtemas encontrados incluem o impacto do uso excessivo de telas na infância (14,3%) e a computação desplugada e o pensamento computacional (14,3%).

As teorias que fundamentaram os estudos analisados foram variadas, sendo Lev Vygotsky o autor mais recorrente, citado em 42,9% das pesquisas. Sua teoria da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) foi utilizada para compreender a importância da mediação pedagógica no uso dos jogos digitais na educação infantil. Jean Piaget apareceu em 28,6% dos estudos, principalmente naqueles que analisam a relação entre o uso de jogos digitais e o desenvolvimento cognitivo e motor das crianças. Já a Teoria Crítica da Sociedade, representada por Theodor Adorno e Herbert Marcuse, foi aplicada em 28,6% das pesquisas, abordando os desafios da implementação das tecnologias no ensino infantil e os possíveis impactos psicológicos do uso prolongado de telas.

No que diz respeito às metodologias adotadas, a predominância foi de abordagens qualitativas, com ênfase em pesquisas etnográficas, documentais, estudos de caso e pesquisas-ação. Embora essas abordagens forneçam uma compreensão aprofundada das interações das crianças com os jogos digitais, a carência de pesquisas experimentais limita a possibilidade de mensuração objetiva dos impactos dessas tecnologias no aprendizado infantil.

A análise dos estudos também revelou diversas lacunas que ainda precisam ser exploradas pela literatura acadêmica. Uma das principais lacunas identificadas foi a falta de estudos longitudinais que investiguem os efeitos do uso de jogos digitais no desenvolvimento infantil ao longo do tempo. Essa ausência impede uma compreensão mais profunda dos impactos dessas ferramentas no processo de aprendizagem das crianças. Outra questão pouco abordada é a relação entre jogos digitais e o desenvolvimento motor infantil, sendo poucos os estudos que analisam como essas tecnologias podem ser utilizadas para aprimorar as habilidades motoras e físicas.

Outro aspecto que merece maior atenção da comunidade acadêmica é a escassez de pesquisas experimentais que testem empiricamente a eficácia dos jogos digitais na aprendizagem infantil. Grande parte dos estudos analisados adotou metodologias qualitativas, o que, apesar de relevante, ainda não permite uma avaliação precisa do impacto desses jogos no desempenho escolar das crianças. Além disso, a falta de estudos sobre alfabetização a longo prazo com o uso de jogos digitais também foi identificada como uma lacuna, uma vez que poucos trabalhos acompanham o progresso dos alunos ao longo do tempo para avaliar a real contribuição dessas ferramentas no desenvolvimento da leitura e da escrita.

No campo dos impactos psicológicos, há poucas investigações sobre os efeitos emocionais e comportamentais do uso excessivo de telas na infância. Embora haja reconhecimento da importância desse tema, ainda são raros os estudos que avaliam as consequências do uso prolongado dos jogos digitais na regulação emocional e nas interações sociais das crianças. Além disso, a falta de integração entre computação desplugada e jogos digitais foi evidenciada, apontando para a necessidade de desenvolver metodologias que combinem abordagens digitais e não digitais no ensino de pensamento computacional.

Por fim, uma das questões mais críticas identificadas na pesquisa foi a deficiência na formação docente para a implementação de jogos digitais na educação infantil. A ausência de capacitação específica para os professores pode comprometer a aplicação efetiva dessas ferramentas, limitando seu potencial pedagógico. Sem a formação adequada, os docentes podem encontrar dificuldades em integrar os jogos digitais ao currículo escolar de maneira significativa, tornando sua implementação desafiadora.

Diante dessas constatações, este estudo evidencia que, embora a pesquisa sobre jogos digitais na educação infantil tenha avançado nos últimos anos, ainda há desafios significativos a serem enfrentados. O aprofundamento de estudos longitudinais e experimentais pode contribuir para uma compreensão mais precisa dos impactos dos jogos digitais no aprendizado infantil, fornecendo dados concretos para a elaboração de estratégias pedagógicas mais eficazes. Além disso, a formação docente e a infraestrutura escolar são fatores essenciais para garantir que essas tecnologias sejam aplicadas de maneira adequada e acessível a todas as crianças.

Dessa forma, os resultados deste estudo não apenas contribuem para a compreensão do estado atual da pesquisa sobre jogos digitais na educação infantil, como também apontam direções para futuras investigações que possam consolidar essas ferramentas como recursos educacionais eficazes. Ao reconhecer as lacunas existentes e sugerir caminhos para novas pesquisas, espera-se que esta revisão de literatura incentive a ampliação da produção acadêmica sobre o tema, garantindo que os jogos digitais sejam explorados de maneira estruturada e alinhada às necessidades pedagógicas e ao desenvolvimento infantil.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W. **Educação e emancipação**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.
- ANDRADE, Maria Aparecida Alves de. **Jogos digitais na alfabetização: impactos na aprendizagem infantil**. 2020. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020.
- ARAÚJO, Lucineide Cruz. **O uso de jogos digitais na aprendizagem infantil: mediação pedagógica e desenvolvimento cognitivo**. 2020. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020.

DOIA, Alexandre Crispim Pires. **Formação docente e implementação de jogos digitais na educação infantil.** 2024. Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2024.

LACERDA, Mirela Borba de. **Impactos psicológicos do uso excessivo de telas na infância.** 2021. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade Católica de Pernambuco, Recife, 2021.

MARCUSE, Herbert. **A ideologia da sociedade industrial:** o homem unidimensional. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

MIGUEL, Carolina Costa. **Computação desplugada e letramento digital na educação infantil.** 2023. Artigo publicado na *Revista Brasileira de Educação*, v. 28, n. 4, p. 45-62, 2023.

MULLER, Juliana Costa. **Jogos e tecnologias móveis na educação infantil:** desafios e possibilidades. 2015. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças:** repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PONTIN, Gabriela. Jogos digitais e movimento corporal: um estudo sobre a interação entre tecnologia e desenvolvimento motor. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Submissão: abril de 2025. Aceite: maio de 2025. Publicação: setembro de 2025.