



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO  
CAMPUS PETROLINA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO LATU SENSU EM TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS À  
EDUCAÇÃO – TECDAE

**JOGOS DIGITAIS GAMIFICADOS APLICADOS NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL: UMA REVISÃO INTEGRATIVA**

Petrolina-PE  
2024

**PRISCILA ÍRIS DE CASTRO**

**JOGOS DIGITAIS GAMIFICADOS APLICADOS NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL: UMA REVISÃO INTEGRATIVA**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação - TECDAE, ofertado pelo campus Petrolina do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação.

Orientadora: Prof. Dra. Cristiane Moraes Marinho,  
Linha de Pesquisa: Elementos de Jogos na Educação.

Petrolina-PE  
2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

---

C355 Castro, Priscila Íris de.

Jogos digitais gamificados aplicados na educação infantil : Uma revisão integrativa / Priscila Íris de Castro. - Petrolina, 2024.  
49 f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Campus Petrolina, 2024.  
Orientação: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Cristiane Moraes Marinho.

1. Tecnologia educacional. 2. Educação. 3. Tecnologias interativas. 4. Engajamento Infantil. 5. Aprendizagem lúdica. I. Título.

CDD 371.334

---



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO  
CAMPUS PETROLINA  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, INOVAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO  
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS À EDUCAÇÃO - TECDAE

**PRISCILA ÍRIS DE CASTRO**

## **JOGOS DIGITAIS GAMIFICADOS APLICADOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA REVISÃO INTEGRATIVA**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação - TECDAE, ofertado pelo campus Petrolina do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação.

Aprovado em 04 de outubro de 2024

### **BANCA EXAMINADORA**

Assinado digitalmente por Cristiane Moraes  
Marinho:03720347648  
Data: 2024.10.18 10:57:40 -03'00'  
Df: c1mCristiane Moraes  
Materia:03720347648, c1m, c1CP0du,  
s1mP0SENTAC0PE - Instituto Federal do  
Sertão Pernambucano,  
email=cristiane.marinho@sertao.pe.if.edu.br

**Cristiane Moraes**  
Marinho:03720347648

---

**Profa. Dra. Cristiane Moraes Marinho - Orientadora**  
IFSertãoPE – Campus Santa Maria da Boa Vista

Assinado de forma digital por  
Danielle Juliana Silva  
Martins:65282779315  
Data: 2024.10.18 10:57:40 -03'00'

**Danielle Juliana Silva**  
Martins:65282779315

---

**Profa. Dra. Danielle Juliana Silva Martins – Avaliadora Interna**  
IFSertãoPE – Campus Petrolina

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** MOISÉS FELIX DE CARVALHO NETO  
Data: 18/10/2024 11:01:14-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

**Profa. Dr. Moisés Félix de Carvalho Neto – Avaliador Externo**  
Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

Dedico esse trabalho a minha eterna mãe  
Maria Auxiliadora de Castro e ao meu  
querido pai Irineu José de Castro.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Jesus Cristo por ter concedido com a sua infinita grandeza o dom da sabedoria. E pela força espiritual que precisei para construir esse trabalho de conclusão de curso, e poder vivenciar esse momento único e tão relevante em minha vida.

Agradeço a Orientadora Prof. Dra. Cristiane Moraes Marinho, pelo empenho dedicado e orientação na elaboração deste trabalho.

Agradeço imensamente a minha eterna mãe Maria Auxiliadora de Castro, apesar de não estar mais entre nós, continua a ser a minha fonte de inspiração, e ao meu querido e amado pai Irineu José de Castro por estar presente nos momentos bons e ruins de minha vida.

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.”

(FREIRE, 2003, p. 47)

## RESUMO

O objetivo desta pesquisa foi analisar como a utilização dos jogos digitais contribui com o processo de desenvolvimento infantil, com base na produção científica na atualidade. A metodologia utilizada foi desenvolvida a partir da revisão integrativa, conduzida por meio de uma abordagem descritiva e qualitativa. As fontes foram consultadas por meio da base de dados no portal Periódicos CAPES, o recorte temporal da pesquisa abrangeu publicações entre 2020 a agosto de 2024, disponíveis para download em língua portuguesa que discute conceitos, teorias, e práticas relevantes ao tema central da pesquisa. A sistematização e tabulação dos resultados foram apoiadas pela elaboração de quadros e tabelas, permitindo uma visualização clara dos dados coletados. Esse método permitiu a transparência e a organização dos estudos incluídos, facilitando a identificação das principais informações sobre o material analisado. A pesquisa evidencia a eficácia dos jogos digitais na alfabetização e no desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, ao mostrar que as atividades interativas estimulam a curiosidade e motiva a busca por resultados positivos, criando experiências de aprendizado mais envolventes e adaptadas às necessidades das crianças. Portanto, essa pesquisa oferece reflexões importantes sobre o poder de enriquecer o processo educativo, destacando o potencial dos jogos digitais para transformar o processo de ensino e aprendizagem, e proporcionar uma abordagem integrada que considera todos os aspectos do desenvolvimento infantil, preparando as crianças para serem indivíduos completos e bem preparados em todas as dimensões de suas vidas.

**Palavras-chave:** Tecnologias interativas. Engajamento infantil. Aprendizagem lúdica.



## ABSTRACT

The objective of this research was to analyze how the use of digital games contributes to the child development process, based on current scientific production. The methodology used was developed from an integrative review, conducted through a descriptive and qualitative approach. The sources were consulted through the database on the CAPES Periodicals portal, and the time frame of the research covered publications between 2020 and August 2024, available for download in Portuguese, which discuss concepts, theories, and practices relevant to the central theme of the research. The systematization and tabulation of the results were supported by the preparation of tables and charts, allowing a clear visualization of the collected data. This method allowed for transparency and organization of the included studies, facilitating the identification of the main information about the analyzed material. The research demonstrates the effectiveness of digital games in literacy and in the development of cognitive and socio-emotional skills, by showing that interactive activities stimulate curiosity and motivate the search for positive results, creating more engaging learning experiences adapted to the needs of children. Therefore, this research offers important reflections on the power of enriching the educational process, highlighting the potential of digital games to transform the teaching and learning process, and provide an integrated approach that considers all aspects of child development, preparing children to be complete and well-prepared individuals in all dimensions of their lives.

**keywords:** Interactive Technologies. Child engagement. Playful learning.

## SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO</b> .....	11
<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	14
<b>3 METODOLOGIA</b> .....	19
<b>4 ANÁLISE DOS DADOS (RESULTADOS E DISCUSSÕES)</b> .....	21
<b>5 CONCLUSÕES (CONSIDERAÇÕES FINAIS)</b> .....	25
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	27
<b>APÊNDICE A – COMPROVANTE DE SUBMISSÃO</b> .....	31
<b>APÊNDICE B – ARTIGO NO MODELO SUBMETIDO</b> .....	32

## APRESENTAÇÃO

A escolha do tema para a construção dessa pesquisa está diretamente ligada à minha trajetória acadêmica e profissional, e por acreditar na eficácia dos jogos digitais na alfabetização e no desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, ao mostrar que as atividades interativas estimulam a curiosidade e motiva a busca por resultados positivos.

Os principais motivos que levaram a realizar a pesquisa está em oferecer reflexões importantes sobre o impacto dos jogos digitais no desenvolvimento infantil, através de um ambiente com atividades projetadas para desenvolver habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, atenção, estratégias, memória e concentração, auxiliando no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças.

Este estudo é resultado de uma revisão integrativa, conduzida por meio de uma abordagem descritiva e qualitativa. É importante ressaltar que o estudo priorizou artigos publicados entre 2020 a agosto de 2024 que discutissem conceitos, teorias e práticas relevantes com rigor metodológico, e o processo de seleção foi sistemático e transparente, utilizando o modelo PRISMA (2020) para garantir a credibilidade das informações.

A pesquisa mostra que as ferramentas tecnológicas devem ser utilizadas para facilitar a transmissão do conhecimento, e os profissionais da educação deve definir objetivos de aprendizagem e selecionar jogos que sejam pedagogicamente apropriados, para potencializar o desenvolvimento de habilidades, garantindo que esses recursos complementem o conteúdo curricular.

## 1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa apresenta as vantagens da gamificação na educação infantil, destacando os aspectos lúdicos e a integração dos jogos digitais no ambiente educacional, no sentido de permitir que as crianças explorem novas vivências de maneira interativa e divertida, através da prática e da interação com os elementos dos jogos digitais.

As ferramentas tecnológicas devem ser utilizadas para facilitar a construção do conhecimento, e os jogos digitais são uma proposta pedagógica que têm grande êxito no ambiente escolar, por permitir que os profissionais da educação abordem diversos conteúdos, utilizando os recursos multimídia para promover a concentração, interação e autonomia na realização das atividades, tornando o aprendizado significativo (Ichiba et al. 2022).

Tendo em vista a seguinte questão norteadora: Como a utilização dos jogos digitais contribui com o processo de desenvolvimento infantil?

A metodologia utilizada foi desenvolvida a partir da revisão integrativa, conduzida por meio de uma abordagem descritiva e qualitativa. E as fontes foram consultadas por meio da base de dados no portal Periódicos CAPES, o recorte temporal da pesquisa abrangeu publicações entre 2020 a agosto de 2024, disponíveis para download em língua portuguesa, de produção nacional que discutem conceitos, teorias, e práticas relevantes ao tema central da pesquisa.

Esta pesquisa oferece reflexões importantes sobre o poder de enriquecer o processo educativo, destacando o potencial dos jogos digitais para transformar o processo de ensino e aprendizagem, e proporcionar uma abordagem integrada que considera todos os aspectos do desenvolvimento infantil, preparando as crianças para serem indivíduos completos e bem preparados em todas as dimensões de suas vidas.

A relevância desta pesquisa reside na sua contribuição para a sociedade e a comunidade científica ao oferecer percepções valiosas sobre como os jogos digitais podem enriquecer a educação e atender às diversas necessidades e estilos de aprendizagem dos alunos.

O objetivo da pesquisa foi analisar como a utilização dos jogos digitais contribui com o processo de desenvolvimento infantil, com base na produção científica na atualidade.

Portanto, esse artigo fornece uma base para explorar a eficácia dos jogos

digitais na alfabetização e no desenvolvimento infantil, ao mostrar que as atividades interativas estimulam a curiosidade e motiva a busca por resultados positivos, criando experiências de aprendizado mais envolventes e adaptadas às necessidades das crianças.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### A gamificação no processo de ensino e aprendizagem

A gamificação no processo de aprendizagem refere-se à aplicação de elementos de jogos em atividades educacionais, e permite promover a inovação na prática educativa. Segundo Santos (2022, p. 513) “A função dos jogos digitais na educação é envolver a criança em um universo de aprendizagem, e ao mesmo tempo lúdico [...]”. O autor destaca que os jogos digitais são uma estratégia pedagógica que desperta o interesse e mantém a atenção dos alunos, permitindo que avancem no seu próprio ritmo, influenciando positivamente no processo de aprendizagem e se envolvendo de maneira ativa e motivadora.

Conforme Gonçalves et al. (2021), para que o jogo educacional digital seja eficaz e adequado para o uso pedagógico, deve apresentar os seguintes elementos: game design intuitivo, aspectos visuais com cores vibrantes, áudio com narração, sistemas de desafios e metas, missões, conquistas, feedback, regras e narrativa, são fundamentais para melhorar a experiência de aprendizagem. Nesse sentido:

[...] A escola, para auxiliar no desenvolvimento infantil, em todas essas perspectivas, precisa propor diversas experiências e espaços de aprendizagem, inclusive aquelas com as TDIC. Para isso, o ambiente escolar deve ser rico em estratégias que valorizem os conhecimentos prévios dos estudantes, contribuindo para o seu desenvolvimento integral (Gonçalves et al. 2021, p. 4).

Nesse contexto, a escola deve propor diversas experiências e espaços de aprendizagem, incluindo o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), devendo ser guiado por uma abordagem planejada e intencional. Isso significa que os jogos digitais são um recurso didático eficaz, que facilita a aquisição do conhecimento, beneficia o desenvolvimento de habilidades, enriquecendo o processo de aprendizagem ao tornar as atividades mais interativas.

Quando utilizados com fins pedagógicos, a gamificação passa a ser considerada uma atividade natural, mas simultaneamente sujeita às regras e com um objetivo para o processo de ensino-aprendizagem. Eles são ferramentas utilizadas pelos profissionais da educação para repassar conceitos de forma lúdica e proporcionar a aprendizagem (Souza et al. 2020).

Segundo Gonçalves et al. (2021, p. 5) “[...] os recursos tecnológicos utilizados na Educação infantil devem conter elementos que contemplem a linguagem digital [...]”. Conforme os autores, os recursos tecnológicos na Educação Infantil devem incluir elementos da linguagem digital e utilizar ferramentas tecnológicas com intencionalidade educativa, promovendo vivências que facilitam a integração do conhecimento.

O jogo educacional digital não apenas atende a necessidades funcionais, mas também se concentram na interação, imersão, diversão, satisfação, e nos sentimentos que devem provocar. Isso requer atividades essenciais de design para garantir que os objetivos sejam alcançados.

Os jogos digitais são uma abordagem educacional que permite trabalhar conceitos e estratégias, além de propiciar a interação entre diferentes áreas do conhecimento (Ichiba et al. 2022).

A estrutura dos jogos digitais, com desafios e metas, facilita a compreensão e retenção do conteúdo, além de promover a interação entre diferentes áreas do conhecimento, favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como memória, concentração, autonomia, trabalho em equipe, aspectos essenciais para o desenvolvimento infantil, especialmente em contextos de educação inclusiva. Assim:

[...] as atividades devem conter estratégias metodológicas que facilitem a compreensão e interpretação de conceitos, e ainda, que desafiem os alunos e alunas a solucionar problemas complexos. Essas atividades pedagógicas digitais devem evidenciar os aspectos lúdicos, de interação e de experimentação que deveriam estar presentes em qualquer processo de aprendizagem contextualizada e de modo interdisciplinar (Souza et al. 2020, p. 5).

Conforme as ideias dos autores (op. cit), as atividades pedagógicas digitais devem conter estratégias metodológicas que facilitem a compreensão e interpretação de conceitos, além de desafiar os alunos a solucionar problemas complexos. Elas devem evidenciar aspectos lúdicos, de interação e experimentação, essenciais em qualquer processo de aprendizagem.

[...] os jogos digitais, sendo bem escolhidos, levando em conta o nível de aprendizagem das crianças e os objetivos a serem alcançados, são ótimos recursos pedagógicos, mediadores, que facilitam e aproximam o aprendizado com o universo digital (Santos, 2022, p. 518).

A relação entre jogos digitais e o conteúdo na educação infantil envolve a

integração de práticas lúdicas com objetivos educacionais. Nesse aspecto, os jogos digitais têm potencial para desenvolver competências e promover aprendizagens alternativas, como o desenvolvimento de competências como resolução de problemas, pensamento crítico e colaboração, essenciais para o aprendizado no contexto da cultura digital.

Os jogos digitais, quando utilizados como recurso didático na Educação Infantil, torna o aprendizado mais divertido e envolvente. No entanto, é essencial que seu uso seja guiado por uma abordagem planejada e intencional, garantindo que os objetivos educacionais sejam alcançados de maneira eficaz, uma vez que:

Todos esses elementos, que compõem os jogos educacionais digitais, contribuem para o desenvolvimento de habilidades e competências, inerentes ao mundo moderno e a Cultura Digital das crianças e seus usuários, na medida em que amplia o arcabouço de linguagens digitais; estimula vivências e ações com o uso das TDIC; promovem a autonomia, a criatividade e o protagonismo dos estudantes, dando ênfase na utilização de ferramentas tecnológicas com intencionalidade educativa; estimulam aulas interativas e audiovisuais que facilitam a internalização do conhecimento (Gonçalves et al. 2021, p. 11).

Conforme os autores, os jogos digitais são considerados um recurso pedagógico valioso, por tornarem a apresentação dos conteúdos mais atraente, e por incentivar a imaginação das crianças na elaboração de estratégias de resolução, que exigem soluções imediatas, estimulando o planejamento das ações, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades através da prática de interação com os elementos do jogo.

Os jogos digitais como ferramentas educacionais desafiam continuamente as crianças a criar, resolver problemas e interagir com seus pares. Eles permitem uma maior aproximação entre conteúdo e alunos, atendendo às principais características de aprendizagem dos nativos digitais. Além disso, os jogos favorecem o desenvolvimento da aprendizagem significativa (Vieira et al. 2021).

### **A contribuição dos jogos digitais no desenvolvimento infantil**

A utilização dos jogos digitais contribui com o processo de desenvolvimento infantil ao criar um ambiente tranquilo e encorajador, livre de tensões e imposições, estimulando a criança a interagir confiantemente (Souza et al. 2020).

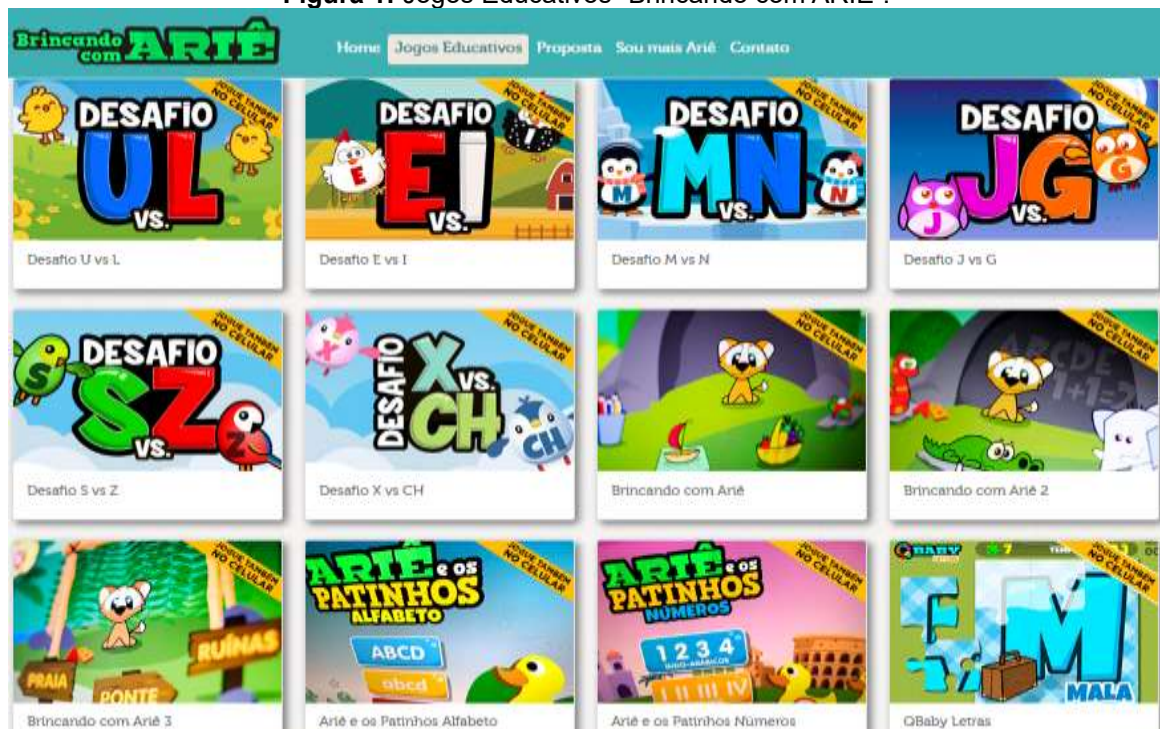


Nesse sentido, as aulas da educação infantil devem ser transformadas em espaços de construção da autonomia, de exercício de imaginação, do desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, atenção, memória e concentração. Os jogos “brincando com ariê” desenvolvidos pela Krafthaus Estúdio de Criação:

Oferece um conjunto de jogos para auxílio na alfabetização. Jogos são muito atraentes para as crianças, e por isso, acreditamos que eles devem servir não apenas para o entretenimento, mas também para o aprendizado de maneira descontraída. [...] Dentro da variedade de tipos de jogos, temos alguns com mais ação, e outros com menos. Dessa forma, é possível estimular o raciocínio rápido em certos jogos e, nos com menos movimento, damos mais tempo para a criança focar e solucionar o desafio proposto (Krafthaus, 2017).

Esse site oferece um conjunto de jogos para auxílio na alfabetização, atraentes para as crianças e servem tanto para o aprendizado de maneira descontraída. É responsável em promover um ambiente de engajamento, interação e a imersão das crianças na experiência do jogo, destacando os aspectos de design (intuitividade, simplicidade das mecânicas, visuais vibrantes e sons descontraídos) são fundamentais para os alunos refletirem sobre suas ações, estratégias e resultados.

Figura 1: Jogos Educativos “Brincando com ARIÊ”.



Fonte: krafthaus estúdio de criação (2017).

Segundo Vieira et al. (2021, p. 158) “Estes jogos têm uma interface colorida e

atraente para crianças. Trabalhando o alfabeto, números e quantidades em várias brincadeiras infantis tradicionais [...]”. Os jogos digitais possuem ação para estimular o raciocínio rápido, enquanto outros têm menos movimento, permitindo que a criança foque e solucione o desafio proposto.

Os alunos se sentem incentivados a participar ativamente das atividades educacionais, quando os jogos digitais são utilizados de maneira a conectar a disciplina com algo divertido, ao oferecer recompensas a cada tarefa realizada e apontar o próximo nível a ser alcançado como um desafio, recompensas e feedbacks.

Para garantir uma prática pedagógica estruturada, a Base Nacional Comum Curricular-BNCC (2018, p. 38), apresenta os seis Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento. “Conviver; Brincar; Participar; Explorar; Expressar; Conhecer-se”. Com base nos direitos de aprendizagem, é possível enriquecer os diversos saberes inerentes à infância, considerando a influência cultural do ambiente em que vivem e as interações que estabelecem.

Esses direitos de aprendizagem e desenvolvimento proporcionam uma abordagem integrada e abrangente, que considera todos os aspectos do desenvolvimento infantil, preparando as crianças para serem indivíduos completos e bem preparados em todas as dimensões de suas vidas (BNCC, 2018).

Os jogos digitais no contexto escolar são um instrumento pedagógico, que contribui para o desenvolvimento de várias funções cognitivas, o controle do próprio comportamento, ao obedecer aos comandos e combinados, controlando impulsos, engajando-se em atividades, concentrando-se no que está sendo vivenciado.

Segundo Ichiba et al. (2022, p. 4) “O jogo digital, além de favorecer a autonomia do estudante, quando adotado sob uma perspectiva didática, pode ainda modificar concepções tradicionais de avaliação [...]”. Conforme as reflexões dos autores, as crianças se tornam verdadeiras cientistas na construção de sua identidade e autonomia, explorando ativamente o mundo ao seu redor, experimentando, questionando, descobrindo e construindo significados a partir de suas experiências e interações. Por isso, a gamificação tem se destacado por motivar os estudantes por meio de missões diárias e sistemas de pontuação, promovendo uma evolução no entendimento dos conteúdos abordados.

### 3 METODOLOGIA

Esta pesquisa foi realizada a partir da metodologia de Revisão Integrativa, conduzida mediante uma abordagem descritiva. Com relação ao método de pesquisa:

A revisão integrativa da literatura consiste na construção de uma análise ampla da literatura, contribuindo para discussões sobre métodos e resultados de pesquisas, assim como reflexões sobre a realização de futuros estudos. O propósito inicial deste método de pesquisa é obter um profundo entendimento de um determinado fenômeno baseando-se em estudos anteriores. É necessário seguir padrões de rigor metodológico, clareza na apresentação dos resultados, de forma que o leitor consiga identificar as características reais dos estudos incluídos na revisão (Mendes et al. 2008, p. 760).

De forma geral, a revisão integrativa é um método que pode ser utilizado para propor conceitos, revisar teorias, e identificar lacunas na pesquisa, ou seja, o método escolhido permite sintetizar o conhecimento e aplicar os resultados de estudos originais como revisões teóricas e relatos de casos relevantes na prática.

Esta pesquisa foi desenvolvida a partir de cinco etapas do processo de elaboração da revisão integrativa. Cada etapa é importante para garantir que os resultados obtidos sejam confiáveis e precisos, conforme descrito no Quadro 1.

**Quadro 1** - Fases do processo de elaboração da revisão integrativa.

<b>FASES</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>PROCEDIMENTOS</b>
1ª	Identificação do tema.	Jogos digitais gamificados aplicados na educação infantil.
	Elaboração da pergunta norteadora.	Como a utilização dos jogos digitais contribui com o processo de desenvolvimento infantil?
	Identificação do objetivo da pesquisa.	Analisar como a utilização dos jogos digitais contribui com o processo de desenvolvimento infantil.
2ª	Seleção das fontes.	Portal Periódicos CAPES, por meio do Acesso CAFe (Comunidade Acadêmica Federada).
	Definição dos termos de busca.	Jogos digitais "AND" Educação Infantil.
	Estabelecimento de critérios de inclusão	Artigos publicados entre 2020 a agosto de 2024, disponíveis para download em língua portuguesa, de produção nacional. Com disponibilidade de acesso na íntegra.
	Estabelecimentos de critérios de exclusão.	Artigos que abordam os mesmos dados ou estudos de forma redundante, de acesso restrito, incompletos, capítulo de livro, pré-print, teses, dissertações, e artigos publicados que não atendessem aos descritores.
3ª	Identificação dos estudos pré-selecionados	Foram pré-selecionados 18 (dezoito) artigos, 1 (um) capítulo de livro, 1 (um) pré-print.

	Identificação dos estudos selecionados	Das 16 (dezesesseis) publicações avaliadas para elegibilidade, apenas 5 (cinco) artigos atendeu a todos os critérios de inclusão estabelecidos nessa pesquisa.
4ª	Sistematização e Tabulação dos trabalhos a serem analisados	A sistematização e tabulação dos resultados foi apoiada pela elaboração de quadros, tabelas, que permitiram uma visualização clara dos dados coletado.
	Análise dos trabalhos incluídos	A análise dos trabalhos incluídos foi realizada por meio da leitura na íntegra dos artigos selecionados em confrontação com a questão de pesquisa, considerando a análise qualitativa do conteúdo dos mesmos.
5ª	Relatório dos Resultados	Considerando as análises realizadas, foram produzidas sistematizações dos resultados e elaborado este artigo.

**Fonte:** Elaboração própria com base nos dados da pesquisa (2024), e em Souza *et al.* (2010).

A pesquisa por produções científicas foi realizada por meio da base de dados no portal Periódicos CAPES, escolhida pela variedade de filtros oferecidos, além de artigos de produção nacional que discutem conceitos, teorias, ou práticas relevantes ao tema central da pesquisa.

A pesquisa foi realizada no período de 15 de agosto de 2024. Para garantir o controle e a identificação de palavras correspondentes, foram utilizados a definição de descritores como: “jogos digitais” AND “Educação Infantil”, esses termos são combinados com operadores booleanos para localizar artigos publicados que contenham ambos os termos, e que abordassem materiais relevantes para a credibilidade e o resultado da investigação.

Estabelecimento de critérios de inclusão foram: artigos publicados entre 2020 a agosto de 2024, disponíveis para download em língua portuguesa, de produção nacional que discutem conceitos, teorias, ou práticas relevantes ao tema central da pesquisa, na área de ciências humanas.

Estabelecimentos de critérios de exclusão foram: artigos que abordam os mesmos dados ou estudos de forma redundante, de acesso restrito, artigos incompletos, capítulo de livro, pré-print, teses, dissertações e artigos publicados que não atendessem aos descritores.

As análises dos dados foram realizadas considerando uma abordagem qualitativa do conteúdo dos artigos em confrontação com a questão e os objetivos desta pesquisa.

#### 4 ANÁLISE DOS DADOS (RESULTADOS E DISCUSSÕES)

Foram identificadas na base de dados um total de 20 (vinte) publicações, resultando em 18 (dezoito) artigos, 1 (um) capítulo de livro, 1 (um) pré-print. A seguir, apresento a quantidade de produções distribuídas por ano.

**Tabela 1:** Quantidade de produções por ano.

ANO	2020	2021	2022	2023	2024	TOTAL
Artigo	3	2	7	6	-	18
Capítulo de livro	-	1	-	-	-	1
Pré-print	-	-	-	1	-	1
<b>TOTAL</b>						<b>20</b>

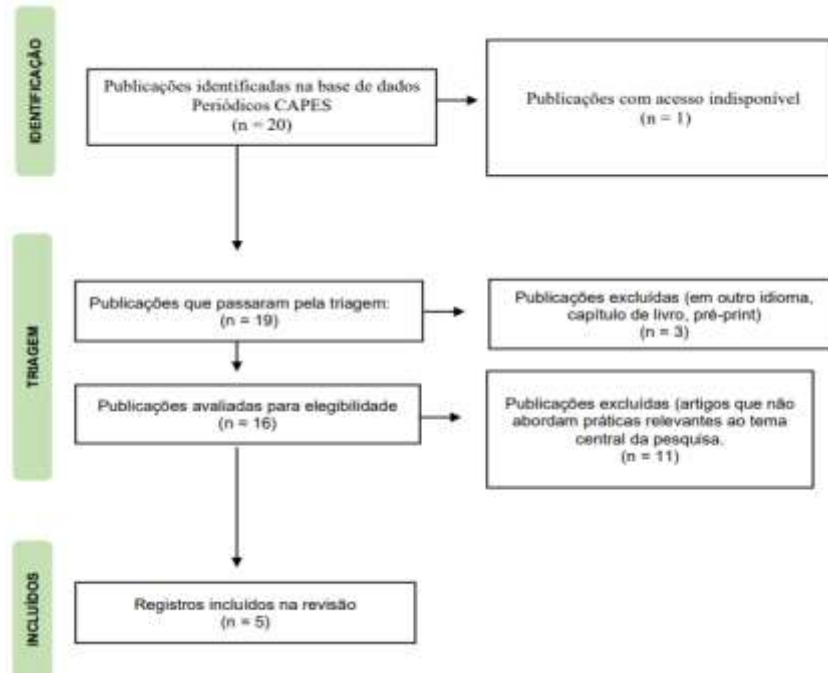
**Fonte:** Elaboração própria (2024).

A partir da identificação das 20 (vinte) publicações na base de dados Periódicos CAPES, esses materiais foram analisados com base nos critérios de exclusão, chegando à obtenção dos seguintes resultados: 1 (um) artigo de acesso indisponível, 1 (um) publicação em outro idioma, 1 (um) capítulo de livro, 1 (um) pré-print.

Das 16 publicações avaliadas para elegibilidade, foi realizado uma análise minuciosa da introdução, do método e das considerações finais, onde foi necessário excluir 11 (onze) artigos, embora tivesse pelo menos um dos descritores, os textos não abordavam práticas relevantes e careciam de aprofundamento sobre os benefícios dos jogos digitais gamificados aplicado na educação infantil.

A análise dos trabalhos incluídos foi realizada por meio da leitura na íntegra dos artigos selecionados em confrontação com a questão de pesquisa. Dessa forma, apenas 5 (cinco) registros foram incluídos na revisão, por atender a todos os critérios de inclusão estabelecidos nessa pesquisa.

O processo de identificação de estudos via base de dados e registros, foi sistematizado utilizando o modelo PRISMA (2020) “Flow diagram template for systematic reviews”. O que facilitou a transparência do processo, e a organização dos estudos incluídos. Esse processo de seleção está sendo detalhado minuciosamente na Figura 2:

**Figura 1:** Identificação de estudos via base de dados e registros.

**Fonte:** Elaboração própria (2024), com base no modelo PRISMA (2020).

Foi realizada a sistematização e tabulação das 16 (dezesesseis) publicações avaliadas para elegibilidade, esse processo envolveu uma análise minuciosa da introdução, do método e das considerações finais, destacando as principais informações sobre o material a ser analisado: autoria e ano, título do trabalho, fonte da publicação, procedimento metodológico adotado, considerações/temática.

Durante a análise foram encontrados 10 (dez) revistas com diferentes enfoques, todos têm referência sobre os desafios e das tecnologias educacionais, e 6 (seis) publicações que vêm de anais de simpósios, congressos, capítulo de livro. 11 (onze) publicações, embora tivesse pelo menos um dos descritores, não abordavam práticas relevantes e careciam de aprofundamento sobre os benefícios dos jogos digitais gamificados aplicado na educação infantil.

Apenas 5 (cinco) publicações foram incluídos na revisão, por apresentar uma variedade de evidências, conceitos, teorias, práticas de relevância e rigor metodológico para elucidar a questão proposta no presente estudo. Esse processo de análise dos trabalhos incluídos está sendo detalhado minuciosamente no Quadro 2.

**Quadro 2:** Análise dos trabalhos incluídos na revisão.

Título do Artigo	Autoria	Identificação do Periódico	Ano de Publicação
Elementos de jogos educacionais digitais para educação Infantil.	GONÇALVES, D. M. <i>et al.</i>	SEPE - Simpósio de Ensino, Pesquisa e Extensão	2021

Jogos digitais e o potencial pedagógico na educação infantil.	SANTOS, I. K.	Revista Eventos Pedagógicos	2022
Jogos digitais na educação infantil como mediador no processo de aprendizagem.	VIEIRA, P. F. <i>et al.</i>	Arco Editores	2021
Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil.	ICHIBA, R. B. <i>et al.</i>	Ciência & Educação	2022
Jogos digitais como objeto de aprendizagem no processo de alfabetização.	SOUZA, N. P. <i>et al.</i>	Diálogos e Perspectivas Interventivas	2020

**Fonte:** Elaboração própria (2024).

Mediante as análises bibliográficas, os autores explicam a importância da gamificação em sala de aula, é uma prática pedagógica aliada a ludicidade, que transforma o contexto educacional, exercita o protagonismo, desenvolve diversas habilidades no aluno como: autonomia, memória e concentração.

Segundo Gonçalves et al. (2021, p. 7) “[...] esses elementos garantem diferentes emoções e sentimentos, o que proporciona aos jogadores de todas as idades, o engajamento, a interação e a imersão do jogador [...]”. Conforme os autores, os elementos essenciais do game: regras, feedback, narrativa, etc. É responsável em promover um ambiente de engajamento, interação e a imersão das crianças na experiência do jogo, destacando os aspectos de design (intuitividade, simplicidade das mecânicas, visuais vibrantes e sons descontraídos) são fundamentais para os alunos refletirem sobre suas ações, estratégias e resultados.

Os jogos digitais são inseridos no planejamento pedagógico, para agregar na integração do conteúdo curricular. Além disso, é possível tornar o processo de aprendizado dinâmico, divertido e desafiador, incentivando os alunos a participar ativamente e a solucionar o desafio proposto.

A função dos jogos digitais na educação é envolver a criança em um universo de aprendizagem, e ao mesmo tempo lúdico, com atividades que desenvolvam habilidades cognitivas, como o raciocínio lógico, atenção, estratégias, memória, concentração. E também, auxiliar nas habilidades emocionais, como enfrentar os desafios, saber lidar com as frustrações, entender a perda e aceitar o erro (Santos, 2022, p. 513).

Esse artigo, oferece reflexões importantes sobre o impacto dos jogos digitais no desenvolvimento infantil, além de envolver as crianças em um ambiente de aprendizagem com atividades projetadas para desenvolver habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, atenção, estratégias, memória e concentração, auxiliando no

desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças.

O trabalho evidencia a relevância dos jogos digitais na alfabetização e no desenvolvimento motor, ao mostrar que a aprendizagem lúdica estimula a curiosidade e motiva a busca por resultados positivos. Segundo Vieira et al. (2021, p. 162) “[...] A criança realmente aprende brincando, podendo inclusive, ser alfabetizada com auxílio da tecnologia [...]”. Esse estudo indica que os jogos digitais permitem que as crianças explorem sua criatividade, imaginação e habilidades de resolução de problemas de maneira natural e prazerosa. Isso significa que o jogo, com suas estruturas e dinâmicas, oferece uma forma eficaz de aprendizado, permitindo que os participantes desenvolvam habilidades cognitivas e sociais através da prática e da interação com os elementos do jogo.

Conforme as reflexões de Ichiba et al. (2022, p. 5) “[...] O objetivo deste artigo é apresentar o jogo criado, discutindo seus limites e possibilidades na interlocução entre a Educação Infantil e a Educação Ambiental, constituindo-se uma ferramenta didática para crianças [...]”. A pesquisa sobre o ensino de vermicompostagem destaca a importância da criação de um jogo digital para ensinar conceitos ambientais, integrando a aprendizagem interativa com a temática ecológica, relevante para a educação infantil, além de promover o espírito científico e investigador sobre o ambiente.

O artigo destaca que o uso de jogos digitais pode potencializar o desenvolvimento infantil e auxiliar no processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita na educação básica. Segundo Souza et al. (2020, p. 9-10) “[...] os jogos digitais podem trazer resultados positivos para aprendizagem dos alunos. Verificou-se que os jogos digitais permitiram a inclusão digital dos alunos, bem como o aprimoramento dos níveis de aprendizado na alfabetização [...]”. Nesse contexto, os jogos digitais oferecem diversas formas de abordar os conteúdos para alunos com dificuldades de aprendizagem.

Os trechos citados de diferentes autores sobre o uso de jogos digitais na educação, destacam a sua capacidade de promover um aprendizado de maneira eficaz. Dessa forma, todos os autores destacam como os jogos digitais podem enriquecer a experiência de aprendizagem, promover o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, além de oferecer ferramentas para a inclusão e a alfabetização.



## 5 CONCLUSÕES (CONSIDERAÇÕES FINAIS)

As principais descobertas da pesquisa indicam que os jogos digitais é uma proposta pedagógica que tem grande êxito no ambiente escolar, e contribui com o processo de desenvolvimento infantil, ao criar um ambiente encorajador, livre de tensões e imposições, estimulando a criança a exercitar o protagonismo, autonomia, concentração e resolução de problemas.

A pesquisa mostra que as ferramentas tecnológicas devem ser utilizadas para facilitar a transmissão do conhecimento, e os profissionais da educação deve definir objetivos de aprendizagem e selecionar jogos que sejam pedagogicamente apropriados, utilizando os recursos multimídia para potencializar a experiência de aprendizado, o desenvolvimento de habilidades, garantindo que esses recursos complementem o conteúdo curricular.

É importante ressaltar que o estudo priorizou artigos publicados entre 2020 a agosto de 2024 que discutissem conceitos, teorias e práticas relevantes com rigor metodológico, e o processo de seleção foi sistemático e transparente, utilizando o modelo PRISMA (2020) para garantir a credibilidade das informações.

A sistematização e tabulação dos resultados foram apoiadas pela elaboração de quadros e tabelas, permitindo uma visualização clara dos dados coletados. Esse método garantiu a transparência e a organização dos estudos incluídos, facilitando a identificação das principais informações sobre o material analisado.

Com relação ao objetivo da pesquisa, verificou-se que os alunos se sentem incentivados a participar ativamente das atividades educacionais, quando os jogos digitais são utilizados de maneira a conectar a disciplina com algo divertido, ao oferecer recompensas a cada tarefa realizada e apontar o próximo nível a ser alcançado como um desafio, recompensas e feedbacks.

A pesquisa evidência a eficácia dos jogos digitais na alfabetização e no desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, ao mostrar que as atividades interativas estimulam a curiosidade e motiva a busca por resultados positivos, criando experiências de aprendizado mais envolventes e adaptadas às necessidades das crianças.

Sugestões para futuras pesquisas incluem a ampliação do período de análise para além de 2024 e a inclusão de fontes em outras línguas para obter uma visão mais abrangente. Também seria benéfico considerar diferentes tipos de publicações,

como capítulos de livros e pré-prints, que podem oferecer visões adicionais. Além disso, é importante que educadores e pesquisadores continuem a explorar e integrar essas ferramentas pedagógicas no ambiente educacional.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 3 set. 2024.
- CARVALHO, C. N.; SANTOS, S. K. S. L.; SEGATO, T. H. F. Pimplinho Kids: Um jogo digital para alfabetização infantil. In: PÔSTERES E DEMONSTRAÇÕES - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE FATORES HUMANOS EM SISTEMAS COMPUTACIONAIS (IHC), 21, 2022, Diamantina. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 64-67. DOI: 10.5753/ihc\_estendido.2022.224665. Disponível em: [https://sol.sbc.org.br/index.php/ihc\\_estendido/article/view/22037/21860](https://sol.sbc.org.br/index.php/ihc_estendido/article/view/22037/21860). Acesso em: 17 ago. 2024.
- DANIELLI, F.; FREITAS, K. T. D.; CARDOSO, F. L. Modelo de base teórica para criação de jogo digital pensado para o desenvolvimento infantil. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 18, n. 00, p. e023048, 2023. DOI: 10.21723/riaee.v18i00.17204. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/17204>. Acesso em: 26 ago. 2024.
- DOMINGUES, D. S.; KRESCIGLOVA, S. B.; PASCHOAL, J. D.; FURLAN, M. R. O trabalho pedagógico na Educação Infantil e as tecnologias digitais. **Educação em Análise, Londrina**, Londrina, v. 8, n. 2, p. 316–328, 2023. DOI: 10.5433/1984-7939.2023v8n2p316. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/educanalise/article/view/48770>. Acesso em: 16 ago. 2024.
- FARIAS, R. A.; MESSIAS, D. M.; SCHIMIGUEL, J. Jogos digitais como recurso de ensino híbrido e aprendizagem remota na educação infantil de acordo com a BNCC. **Revista Paidéi@, UNIMES VIRTUAL**, [s. l.], v. 14, n. 25, 2022. DOI: 10.29327/23860.14.25-1. Disponível em: <https://periodicos.unimesvirtual.com.br/index.php/paideia/article/view/1299/1156>. Acesso em: 16 ago. 2024.
- GOMES, A. R. M.; REIS, I. C.; FURTADO, C. C. A intervenção do design de interação na educação inclusiva: entre a psicose infantil e a dislexia, p. 212-222. In: **Anais do 18º Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Tecnologia e o 18º Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces e Interação Humano-Computador**, São Paulo: Blucher, v. 10, n. 2. 2022. DOI: 10.5151/18ergodesignusihc2022-14. Disponível em: <https://pdf.blucher.com.br/designproceedings/18ergodesignusihc2022/14.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2024.
- GONÇALVES, D. M.; FELIPETTO, G. R.; DORNELES, T. P.; LEAL, V. A. M.; BULEGON, A. M. Elementos de jogos educacionais digitais para educação Infantil. **SEPE - Simpósio de Ensino, Pesquisa e Extensão**, [s. l.], 2021. DOI:

10.48195/sepe2021-219. Disponível em:  
<https://www.ufn.edu.br/site/evento/doi/16054>. Acesso em: 17 ago. 2024.

ICHIBA, R. B.; BONZANINI, T. K. Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil. **Ciência & Educação**, Bauru, v. 28, e22031, 2022. DOI: 10.1590/1516-731320220031. Disponível em:  
<https://www.scielo.br/j/ciedu/a/przpPvJx9vLjBkwQxDqWnGd/?lang=pt>. Acesso em: 16 ago. 2024.

KELLERMANN, D. B.; FRANCO, M. H. I. Contribuições do design de interfaces no uso de jogos educacionais digitais para o público infantil: revisão sistemática da literatura. **#Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, Canoas, v. 12, n. 2, 2023. DOI: 10.35819/tear.v12.n2.a6879. Disponível em:  
<https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/6879/3478>. Acesso em: 16 ago. 2024.

KRAFTHAUS ESTÚDIO DE CRIAÇÃO. **Brincando com ariê|Jogos Educativos**. 2017. Disponível em: <https://brincandocomarie.com.br/jogos/>. Acesso em: 4 set. 2024.

LOPES, A. T. R. S.; ALMEIDA, F. A.; PIMENTEL, F. S. C. Implicações pedagógicas do uso de jogos digitais na contação de história na educação infantil. **Informática na educação: teoria & prática**, Porto Alegre, v. 25, n. 1, p. 71–86, 2022. DOI: 10.22456/1982-1654.118446. Disponível em:  
<https://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/118446/87124>. Acesso em: 15 ago. 2024.

MELO, E. V.; MERCADO, L. P. L.; MELO, A. L. C. D. Tecnologias digitais e desenvolvimento cognitivo na aprendizagem de matemática: uma revisão sistemática da literatura. **SciELO Preprints**, [s. l.], 2023. DOI: 10.1590/SciELOPreprints.6762. Disponível em:  
<https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/6762/12808>. Acesso em: 16 ago. 2024.

MENDES, K. D. S.; SILVEIRA, R. C. C.P; GALVÃO, C. M. Revisão Integrativa: Método de Pesquisa para a Incorporação de Evidências na Saúde e na Enfermagem. **Texto Contexto Enfermagem**, v. 17, n. 4, p. 758-764. Florianópolis, 2008. DOI: 10.1590/S0104-07072008000400018. Disponível em:  
<https://www.scielo.br/j/tce/a/XzFkq6tjWs4wHNqNjKJLkXQ/?lang=pt>. Acesso em: 25 ago. 2024.

NASCIMENTO, I. V. L.; OLIVEIRA, A. F. C.; LIMA, J. P. G. A.; BEZERRA, L. A.; CYSNEIROS FILHO, G. A. A. Um jogo para dispositivos móveis com o objetivo de auxiliar o ensino de libras e português. In: TRILHA DE EDUCAÇÃO – ARTIGOS COMPLETOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES). v. 20, 2021. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 628-637. DOI: 10.5753/sbgames\_estendido.2021.19697. Disponível em:  
[https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames\\_estendido/article/view/19697/19525](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/19697/19525). Acesso em: 16 ago. 2024.

PAGE, M. J.; MCKENZIE, J. E.; BOSSUYT, P. M.; BOUTRON, I.; HOFFMANN, T. C.; MULROW, C. D, et al. A declaração PRISMA 2020: uma diretriz atualizada para relatar revisões sistemáticas. **British Medical Journal**, n. 71, v. 372, 2021. DOI: 10.1136/bmj.n71. Disponível em:

[https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames\\_estendido/article/view/19697/19525](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/19697/19525). Acesso em: 10 ago. 2024.

QUEIROZ, M. D. O. M.; SERZEDELLO, J. E. M.; SANTO, A. C. E.; MÓL, A. C. A.; SIQUEIRA, A. P. L. Sequência didática gamificada: promover a aprendizagem baseada em jogos digitais na educação infantil. **Revista EDaPECI - Educação a Distância e Práticas Educativas Comunicacionais e Interculturais**, São Cristóvão, v. 23. n. 1, p. 76-90, 2023. DOI: 10.29276/redapeci.2023.23.117448.76-90. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/edapeci/article/view/17448/13742>. Acesso em: 16 ago. 2024.

SANTOS, I. k. Jogos digitais e o potencial pedagógico na educação infantil. **Revista Eventos Pedagógicos**, [S. l.], v. 13, n. 3, p. 511–521, 2022. DOI: 10.30681/reps.v13i3.10542. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/reps/article/view/10542>. Acesso em: 17 ago. 2024.

SIEDLER, M. S.; CARDOSO, R. C.; TAVARES, T. A.; PRIMO, T. T. Criando jogos digitais para auxiliar o aprendizado de crianças autistas em idade pré-escolar. In: WORKSHOP EM ESTRATÉGIAS TRANSFORMADORAS E INOVAÇÃO NA EDUCAÇÃO (WETIE), v. 1, 2023, Passo Fundo/RS. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. p. 83-92. DOI: 10.5753/wetie.2023.236135. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wetie/article/view/26436/26259>. Acesso em: 17 ago. 2024.

SOUZA, M. T.; SILVA, M. D.; CARVALHO, R. Revisão integrativa: o que é e como fazer. **Einstein**. São Paulo, v. 8, n. 1, p. 102-106, jan. 2010. DOI: 10.1590/S1679-45082010RW1134. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/eins/a/ZQTBkVJZqcWrTT34cXLjtBx/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 17 ago. 2024.

SOUZA, N. P.; OLIVEIRA, k. S. Jogos digitais como objeto de aprendizagem no processo de alfabetização. **Diálogos e Perspectivas Interventivas**, [S. l.], v. 1, 2020. DOI: 10.52579/diapi.vol1.i.a9790. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/dialogos/article/view/9790/7019>. Acesso em: 16 ago. 2024.

VALES, L. S. T.; PORTO, M. C.; MARTINS, T. C.; LACERDA, M. C. C. A.; SANTOS, L.; COSTA, K. M. O. A gamificação na pesquisa alfabetizando. **Revista Tecnologias Educacionais em Rede (ReTER)**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. e12/1–22, 2023. DOI: 10.5902/2675995072233. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/72233>. Acesso em: 16 ago. 2024.

VIEIRA, P. F.; WISBISTCKI, M. G.; MEDEIROS, L. M.; PAPROSQUI, J. Jogos digitais na educação infantil como mediador no processo de aprendizagem. In: **Olhares no contexto rural**, v. 2, 1<sup>a</sup>. Edição. Arco Editores. Santa Maria-RS, 2021. Disponível em: [https://f7f3ee10-6cec-4bfa-a3ac-eb10305f7e07.filesusr.com/ugd/4502fa\\_9649a29b9feb42fb9b0e1a8f48e61838.pdf#C](https://f7f3ee10-6cec-4bfa-a3ac-eb10305f7e07.filesusr.com/ugd/4502fa_9649a29b9feb42fb9b0e1a8f48e61838.pdf#C) ap12. Acesso em: 15 ago. 2024.

## APÊNDICE A – COMPROVANTE DE SUBMISSÃO



### Comprovante de submissão

Prezada Priscila Íris de Castro,

Grato por submeter o manuscrito: " JOGOS DIGITAIS GAMIFICADOS APLICADOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL - UMA REVISÃO INTEGRATIVA" para publicação no periódico Cadernos Cajuína Com o sistema de gerenciamento de periódicos on-line que estamos usando, você poderá acompanhar seu progresso através do processo editorial por meio do sistema da revista.

URL da  
Submissão: <https://v3.cadernoscajuina.pro.br/index.php/cadernoscajuina/authorDashboard/submission/2002>

Se você tiver alguma dúvida, entre em contato conosco. Agradecemos por considerar este periódico para publicar o seu trabalho.

Atenciosamente,

Gabriel Kafure da Rocha

Editor-Chefe

E-mail: [cadernoscajuina.editor@gmail.com](mailto:cadernoscajuina.editor@gmail.com) / [gabriel.rocha@ifsertaope.edu.br](mailto:gabriel.rocha@ifsertaope.edu.br)

Cadernos Cajuína – Revista Interdisciplinar Qualis A4 (ISSN: 2448-0916)

<http://v3.cadernoscajuina.pro.br/>

## APÊNDICE B – ARTIGO NO MODELO SUBMETIDO



V. X N. X ANO 2024

e249XXX

Revista Interdisciplinar

### JOGOS DIGITAIS GAMIFICADOS APLICADOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA REVISÃO INTEGRATIVA

*Gamified digital games applied in early childhood education: An integrative review*

Priscila Íris de Castro<sup>1</sup>

Cristiane Moraes Marinho<sup>2</sup>

**RESUMO:** O objetivo desta pesquisa foi analisar como a utilização dos jogos digitais contribui com o processo de desenvolvimento infantil, com base na produção científica na atualidade. A metodologia utilizada foi desenvolvida a partir da revisão integrativa, conduzida por meio de uma abordagem descritiva e qualitativa. As fontes foram consultadas por meio da base de dados no portal Periódicos CAPES, o recorte temporal da pesquisa abrangeu publicações entre 2020 a 2024, disponíveis para download em língua portuguesa que discute conceitos, teorias, e práticas relevantes ao tema central da pesquisa. A sistematização e tabulação dos resultados foram apoiadas pela elaboração de quadros e tabelas, permitindo uma visualização clara dos dados coletados. Esse método garantiu a transparência e a organização dos estudos incluídos, facilitando a identificação das principais informações sobre o material analisado. A pesquisa evidência a eficácia dos jogos digitais na alfabetização e no desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, ao mostrar que as atividades interativas estimulam a curiosidade e motiva a busca por resultados positivos, criando experiências de aprendizado mais envolventes e adaptadas às necessidades das crianças. Portanto, essa pesquisa oferece reflexões importantes sobre o poder de enriquecer o processo educativo, destacando o potencial dos jogos digitais para transformar o processo de ensino e aprendizagem, e proporcionar uma abordagem integrada que considera todos os aspectos do desenvolvimento infantil, preparando as crianças para serem indivíduos completos e bem preparados em todas as dimensões de suas vidas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Tecnologias interativas, Engajamento infantil, Aprendizagem lúdica.

**ABSTRACT:** The objective of this research was to analyze how the use of digital games contributes to the child development process, based on current scientific production. The methodology used was developed from an integrative review, conducted through a descriptive and qualitative approach. The sources were consulted through the database on the CAPES Periodicals portal, and the time frame of the research covered publications between 2020 and August 2024, available for download in Portuguese, which discuss concepts, theories, and practices relevant to the central theme of the research. The systematization and tabulation of the results were supported by the preparation of tables and charts, allowing a clear visualization of the collected data. This

<sup>1</sup>Licenciada em Pedagogia pela Universidade de Pernambuco (UPE). Pós-graduanda em Psicopedagogia Institucional e Clínica. ORCID Link: <https://orcid.org/0009-0004-0812-2202> E-mail: [irispriscila@hotmail.com](mailto:irispriscila@hotmail.com)

<sup>2</sup> Pedagoga, Doutora e Mestre em Extensão Rural. ORCID Link: <https://orcid.org/0000-0003-3130-1941> E-mail: [cristiane.marinho@ufsertao-pe.edu.br](mailto:cristiane.marinho@ufsertao-pe.edu.br)





method allowed for transparency and organization of the included studies, facilitating the identification of the main information about the analyzed material. The research demonstrates the effectiveness of digital games in literacy and in the development of cognitive and socio-emotional skills, by showing that interactive activities stimulate curiosity and motivate the search for positive results, creating more engaging learning experiences adapted to the needs of children. Therefore, this research offers important reflections on the power of enriching the educational process, highlighting the potential of digital games to transform the teaching and learning process, and provide an integrated approach that considers all aspects of child development, preparing children to be complete and well-prepared individuals in all dimensions of their lives.

**KEYWORDS:** Interactive Technologies, Child engagement, Playful learning.

## 1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa apresenta as vantagens da gamificação na educação infantil, destacando os aspectos lúdicos e a integração dos jogos digitais no ambiente educacional, no sentido de permitir que as crianças explorem novas vivências de maneira interativa e divertida, através da prática e da interação com os elementos dos jogos digitais.

As ferramentas tecnológicas devem ser utilizadas para facilitar a construção do conhecimento, e os jogos digitais são uma proposta pedagógica que têm grande êxito no ambiente escolar, por permitir que os profissionais da educação abordem diversos conteúdos, utilizando os recursos multimídia para promover a concentração, interação e autonomia na realização das atividades, tornando o aprendizado significativo (Ichiba et al. 2022).

Tendo em vista a seguinte questão norteadora: Como a utilização dos jogos digitais contribui com o processo de desenvolvimento infantil?

A metodologia utilizada foi desenvolvida a partir da revisão integrativa, conduzida por meio de uma abordagem descritiva e qualitativa. E as fontes foram consultadas por meio da base de dados no portal Periódicos CAPES, o recorte temporal da pesquisa abrangeu publicações entre 2020 a agosto de 2024, disponíveis para download em língua portuguesa, de produção nacional que discutem conceitos, teorias, e práticas relevantes ao tema central da pesquisa.

Esta pesquisa oferece reflexões importantes sobre o poder de enriquecer o processo educativo, destacando o potencial dos jogos digitais para transformar o processo de ensino e aprendizagem, e proporcionar uma abordagem integrada que considera todos os aspectos do

Revista Interdisciplinar

desenvolvimento infantil, preparando as crianças para serem indivíduos completos e bem preparados em todas as dimensões de suas vidas.

A relevância desta pesquisa reside na sua contribuição para a sociedade e a comunidade científica ao oferecer percepções valiosas sobre como os jogos digitais podem enriquecer a educação e atender às diversas necessidades e estilos de aprendizagem dos alunos.

O objetivo da pesquisa foi analisar como a utilização dos jogos digitais contribui com o processo de desenvolvimento infantil, com base na produção científica na atualidade.

Portanto, esse artigo fornece uma base para explorar a eficácia dos jogos digitais na alfabetização e no desenvolvimento infantil, ao mostrar que as atividades interativas estimulam a curiosidade e motiva a busca por resultados positivos, criando experiências de aprendizado mais envolventes e adaptadas às necessidades das crianças.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 A gamificação no processo de ensino e aprendizagem

A gamificação no processo de aprendizagem refere-se à aplicação de elementos de jogos em atividades educacionais, e permite promover a inovação na prática educativa. Segundo Santos (2022, p. 513) “A função dos jogos digitais na educação é envolver a criança em um universo de aprendizagem, e ao mesmo tempo lúdico [...]”. O autor destaca que os jogos digitais são uma estratégia pedagógica que desperta o interesse e mantém a atenção dos alunos, permitindo que avancem no seu próprio ritmo, influenciando positivamente no processo de aprendizagem e se envolvendo de maneira ativa e motivadora.

Conforme Gonçalves et al. (2021), para que o jogo educacional digital seja eficaz e adequado para o uso pedagógico, deve apresentar os seguintes elementos: game design intuitivo, aspectos visuais com cores vibrantes, áudio com narração, sistemas de desafios e metas, missões, conquistas, feedback, regras e narrativa, são fundamentais para melhorar a experiência de aprendizagem. Nesse sentido:

[...] A escola, para auxiliar no desenvolvimento infantil, em todas essas perspectivas, precisa propor diversas experiências e espaços de aprendizagem, inclusive aquelas com as TDIC. Para isso, o ambiente escolar deve ser rico em estratégias que valorizem os

conhecimentos prévios dos estudantes, contribuindo para o seu desenvolvimento integral (Gonçalves et al. 2021, p. 4).

Nesse contexto, a escola deve propor diversas experiências e espaços de aprendizagem, incluindo o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), devendo ser guiado por uma abordagem planejada e intencional. Isso significa que os jogos digitais são um recurso didático eficaz, que facilita a aquisição do conhecimento, beneficia o desenvolvimento de habilidades, enriquecendo o processo de aprendizagem ao tornar as atividades mais interativas.

Quando utilizados com fins pedagógicos, a gamificação passa a ser considerada uma atividade natural, mas simultaneamente sujeita às regras e com um objetivo para o processo de ensino-aprendizagem. Eles são ferramentas utilizadas pelos profissionais da educação para repassar conceitos de forma lúdica e proporcionar a aprendizagem (Souza et al. 2020).

Segundo Gonçalves et al. (2021, p. 5) “[...] os recursos tecnológicos utilizados na Educação infantil devem conter elementos que contemplem a linguagem digital [...]”. Conforme os autores, os recursos tecnológicos na Educação Infantil devem incluir elementos da linguagem digital e utilizar ferramentas tecnológicas com intencionalidade educativa, promovendo vivências que facilitam a integração do conhecimento.

O jogo educacional digital não apenas atende a necessidades funcionais, mas também se concentram na interação, imersão, diversão, satisfação, e nos sentimentos que devem provocar. Isso requer atividades essenciais de design para garantir que os objetivos sejam alcançados.

Os jogos digitais são uma abordagem educacional que permite trabalhar conceitos e estratégias, além de propiciar a interação entre diferentes áreas do conhecimento (Ichiba et al. 2022).

A estrutura dos jogos digitais, com desafios e metas, facilita a compreensão e retenção do conteúdo, além de promover a interação entre diferentes áreas do conhecimento, favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como memória, concentração, autonomia, trabalho em equipe, aspectos essenciais para o desenvolvimento infantil, especialmente em contextos de educação inclusiva. Assim:

[...] as atividades devem conter estratégias metodológicas que facilitem a compreensão e interpretação de conceitos, e ainda, que desafiem os alunos e alunas a solucionar problemas complexos. Essas atividades pedagógicas digitais devem evidenciar os aspectos lúdicos, de interação e de experimentação que deveriam estar presentes em qualquer processo de aprendizagem contextualizada e de modo interdisciplinar (Souza et al. 2020, p. 5).

Conforme as ideias dos autores (op. cit), as atividades pedagógicas digitais devem conter estratégias metodológicas que facilitem a compreensão e interpretação de conceitos, além de desafiar os alunos a solucionar problemas complexos. Elas devem evidenciar aspectos lúdicos, de interação e experimentação, essenciais em qualquer processo de aprendizagem.

[...] os jogos digitais, sendo bem escolhidos, levando em conta o nível de aprendizagem das crianças e os objetivos a serem alcançados, são ótimos recursos pedagógicos, mediadores, que facilitam e aproximam o aprendizado com o universo digital (Santos, 2022, p. 518).

A relação entre jogos digitais e o conteúdo na educação infantil envolve a integração de práticas lúdicas com objetivos educacionais. Nesse aspecto, os jogos digitais têm potencial para desenvolver competências e promover aprendizagens alternativas, como o desenvolvimento de competências como resolução de problemas, pensamento crítico e colaboração, essenciais para o aprendizado no contexto da cultura digital.

Os jogos digitais, quando utilizados como recurso didático na Educação Infantil, torna o aprendizado mais divertido e envolvente. No entanto, é essencial que seu uso seja guiado por uma abordagem planejada e intencional, garantindo que os objetivos educacionais sejam alcançados de maneira eficaz, uma vez que:

Todos esses elementos, que compõem os jogos educacionais digitais, contribuem para o desenvolvimento de habilidades e competências, inerentes ao mundo moderno e a Cultura Digital das crianças e seus usuários, na medida em que amplia o arcabouço de linguagens digitais; estimula vivências e ações com o uso das TDIC; promovem a autonomia, a criatividade e o protagonismo dos estudantes, dando ênfase na utilização de ferramentas tecnológicas com intencionalidade educativa; estimulam aulas interativas e audiovisuais que facilitam a internalização do conhecimento (Gonçalves et al. 2021, p. 11).

Conforme os autores, os jogos digitais são considerados um recurso pedagógico valioso, por tornarem a apresentação dos conteúdos mais atraente, e por incentivar a imaginação das crianças na elaboração de estratégias de resolução, que exigem soluções imediatas, estimulando o planejamento das ações, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades através da prática de interação com os elementos do jogo.

Os jogos digitais como ferramentas educacionais desafiam continuamente as crianças a



Revista Interdisciplinar

criar, resolver problemas e interagir com seus pares. Eles permitem uma maior aproximação entre conteúdo e alunos, atendendo às principais características de aprendizagem dos nativos digitais. Além disso, os jogos favorecem o desenvolvimento da aprendizagem significativa (Vieira et al. 2021).

## 2.2 A contribuição dos jogos digitais no desenvolvimento infantil

A utilização dos jogos digitais contribui com o processo de desenvolvimento infantil ao criar um ambiente tranquilo e encorajador, livre de tensões e imposições, estimulando a criança a interagir confiantemente (Souza et al. 2020).

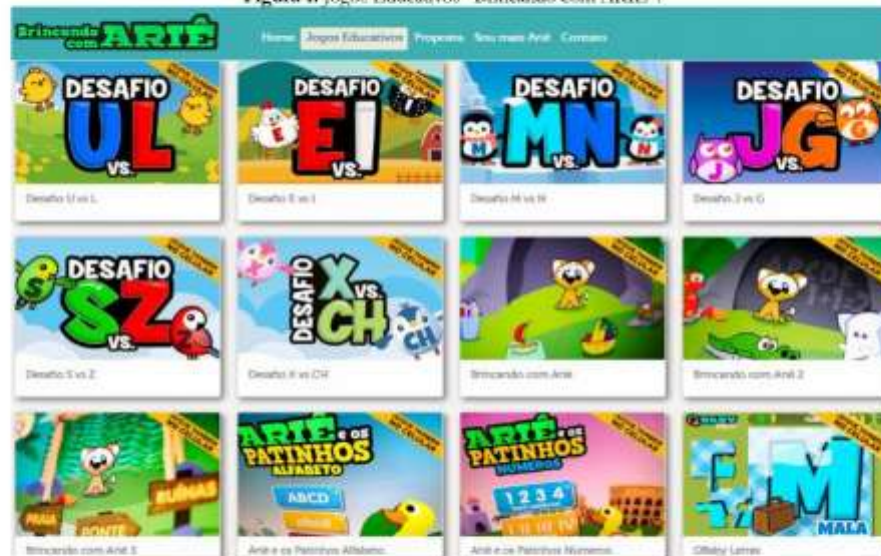
Nesse sentido, as aulas da educação infantil devem ser transformadas em espaços de construção da autonomia, de exercício de imaginação, do desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, atenção, memória e concentração. Os jogos “brincando com arié” desenvolvidos pela Krafthaus Estúdio de Criação:

Oferece um conjunto de jogos para auxílio na alfabetização. Jogos são muito atraentes para as crianças, e por isso, acreditamos que eles devem servir não apenas para o entretenimento, mas também para o aprendizado de maneira descontraída. [...] Dentro da variedade de tipos de jogos, temos alguns com mais ação, e outros com menos. Dessa forma, é possível estimular o raciocínio rápido em certos jogos e, nos com menos movimento, damos mais tempo para a criança focar e solucionar o desafio proposto (Krafthaus, 2017).

Esse site oferece um conjunto de jogos para auxílio na alfabetização, atraentes para as crianças e servem tanto para o aprendizado de maneira descontraída. É responsável em promover um ambiente de engajamento, interação e a imersão das crianças na experiência do jogo, destacando os aspectos de design (intuitividade, simplicidade das mecânicas, visuais vibrantes e sons descontraídos) são fundamentais para os alunos refletirem sobre suas ações, estratégias e resultados.

Os jogos digitais no contexto escolar são um instrumento pedagógico, que contribui para o desenvolvimento de várias funções cognitivas, o controle do próprio comportamento, ao obedecer aos comandos e combinados, controlando impulsos, engajando-se em atividades, concentrando-se no que está sendo vivenciado.

Figura 1: Jogos Educativos “Brincando com ARIÉ”.



Fonte: krafthaus estúdio de criação (2017).

Segundo Vieira et al. (2021, p. 158) “Estes jogos têm uma interface colorida e atraente para crianças. Trabalhando o alfabeto, números e quantidades em várias brincadeiras infantis tradicionais [...]”. Os jogos digitais possuem ação para estimular o raciocínio rápido, enquanto outros têm menos movimento, permitindo que a criança foque e solucione o desafio proposto.

Os alunos se sentem incentivados a participar ativamente das atividades educacionais, quando os jogos digitais são utilizados de maneira a conectar a disciplina com algo divertido, ao oferecer recompensas a cada tarefa realizada e apontar o próximo nível a ser alcançado como um desafio, recompensas e feedbacks.

Para garantir uma prática pedagógica estruturada, a Base Nacional Comum Curricular-BNCC (2018, p. 38), apresenta os seis Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento. “Conviver; Brincar; Participar; Explorar; Expressar; Conhecer-se”. Com base nos direitos de aprendizagem, é possível enriquecer os diversos saberes inerentes à infância, considerando a influência cultural do ambiente em que vivem e as interações que estabelecem.

Esses direitos de aprendizagem e desenvolvimento proporcionam uma abordagem integrada e abrangente, que considera todos os aspectos do desenvolvimento infantil, preparando

Revista Interdisciplinar

as crianças para serem indivíduos completos e bem preparados em todas as dimensões de suas vidas (BNCC, 2018).

Segundo Ichiba et al. (2022, p. 4) “O jogo digital, além de favorecer a autonomia do estudante, quando adotado sob uma perspectiva didática, pode ainda modificar concepções tradicionais de avaliação [...]”. Conforme as reflexões dos autores, as crianças se tornam verdadeiras cientistas na construção de sua identidade e autonomia, explorando ativamente o mundo ao seu redor, experimentando, questionando, descobrindo e construindo significados a partir de suas experiências e interações. Por isso, a gamificação tem se destacado por motivar os estudantes por meio de missões diárias e sistemas de pontuação, promovendo uma evolução no entendimento dos conteúdos abordados.

### 3. METODOLOGIA

Esta pesquisa foi realizada a partir da metodologia de Revisão Integrativa, conduzida mediante uma abordagem descritiva. Com relação ao método de pesquisa:

A revisão integrativa da literatura consiste na construção de uma análise ampla da literatura, contribuindo para discussões sobre métodos e resultados de pesquisas, assim como reflexões sobre a realização de futuros estudos. O propósito inicial deste método de pesquisa é obter um profundo entendimento de um determinado fenômeno baseando-se em estudos anteriores. É necessário seguir padrões de rigor metodológico, clareza na apresentação dos resultados, de forma que o leitor consiga identificar as características reais dos estudos incluídos na revisão (Mendes et al. 2008, p. 760).

De forma geral, a revisão integrativa é um método que pode ser utilizado para propor conceitos, revisar teorias, e identificar lacunas na pesquisa, ou seja, o método escolhido permite sintetizar o conhecimento e aplicar os resultados de estudos originais como revisões teóricas e relatos de casos relevantes na prática.

Esta pesquisa foi desenvolvida a partir de cinco etapas do processo de elaboração da revisão integrativa. Cada etapa é importante para garantir que os resultados obtidos sejam confiáveis e precisos, conforme descrito no Quadro 1.

**Quadro 1** - Fases do processo de elaboração da revisão integrativa.

FASES	DESCRIÇÃO	PROCEDIMENTOS
1*	Identificação do tema.	Jogos digitais gamificados aplicados na educação infantil.

	Elaboração da pergunta norteadora.	Como a utilização dos jogos digitais contribui com o processo de desenvolvimento infantil?
	Identificação do objetivo da pesquisa.	Analisar como a utilização dos jogos digitais contribui com o processo de desenvolvimento infantil.
2ª	Seleção das fontes.	Portal Periódicos CAPES, por meio do Acesso CAFe (Comunidade Acadêmica Federada).
	Definição dos termos de busca.	Jogos digitais "AND" Educação Infantil.
	Estabelecimento de critérios de inclusão	Artigos publicados entre 2020 a agosto de 2024, disponíveis para download em língua portuguesa, de produção nacional. Com disponibilidade de acesso na íntegra.
	Estabelecimentos de critérios de exclusão.	Artigos que abordam os mesmos dados ou estudos de forma redundante, de acesso restrito, incompletos, capítulo de livro, pré-print, teses, dissertações, e artigos publicados que não atendessem aos descritores.
3ª	Identificação dos estudos pré-selecionados	Foram pré-selecionados 18 (dezoito) artigos, 1 (um) capítulo de livro, 1 (um) pré-print.
	Identificação dos estudos selecionados	Das 16 (dezesesseis) publicações avaliadas para elegibilidade, apenas 5 (cinco) artigos atendeu a todos os critérios de inclusão estabelecidos nessa pesquisa.
4ª	Sistematização e Tabulação dos trabalhos a serem analisados	A sistematização e tabulação dos resultados foi apoiada pela elaboração de quadros, tabelas, que permitiram uma visualização clara dos dados coletado.
	Análise dos trabalhos incluídos	A análise dos trabalhos incluídos foi realizada por meio da leitura na íntegra dos artigos selecionados em confrontação com a questão de pesquisa, considerando a análise qualitativa do conteúdo dos mesmos.
5ª	Relatório dos Resultados	Considerando as análises realizadas, foram produzidas sistematizações dos resultados e elaborado este artigo.

Fonte: Elaboração própria com base nos dados da pesquisa (2024), e em Souza *et al.* (2010).

A pesquisa por produções científicas foi realizada por meio da base de dados no portal Periódicos CAPES, escolhida pela variedade de filtros oferecidos, além de artigos de produção nacional que discutem conceitos, teorias, ou práticas relevantes ao tema central da pesquisa.

A pesquisa foi realizada no período de 15 de agosto de 2024. Para garantir o controle e a identificação de palavras correspondentes, foram utilizados a definição de descritores como: "jogos digitais" AND "Educação Infantil", esses termos são combinados com operadores booleanos para localizar artigos publicados que contenham ambos os termos, e que abordassem materiais relevantes para a credibilidade e o resultado da investigação.

Estabelecimento de critérios de inclusão foram: artigos publicados entre 2020 a agosto de 2024, disponíveis para download em língua portuguesa, de produção nacional que discutem conceitos, teorias, ou práticas relevantes ao tema central da pesquisa, na área de ciências humanas.



Estabelecimentos de critérios de exclusão foram: artigos que abordam os mesmos dados ou estudos de forma redundante, de acesso restrito, artigos incompletos, capítulo de livro, pré-print, teses, dissertações e artigos publicados que não atendessem aos descritores.

As análises dos dados foram realizadas considerando uma abordagem qualitativa do conteúdo dos artigos em confrontação com a questão e os objetivos desta pesquisa.

#### 4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram identificadas na base de dados um total de 20 (vinte) publicações, resultando em 18 (dezoito) artigos, 1 (um) capítulo de livro, 1 (um) pré-print. A seguir, apresento a quantidade de produções distribuídas por ano.

Tabela 1: Quantidade de produções por ano.

ANO	2020	2021	2022	2023	2024	TOTAL
Artigo	3	2	7	6	-	18
Capítulo de livro	-	1	-	-	-	1
Pré-print	-	-	-	1	-	1
<b>TOTAL</b>						<b>20</b>

Fonte: Elaboração própria (2024).

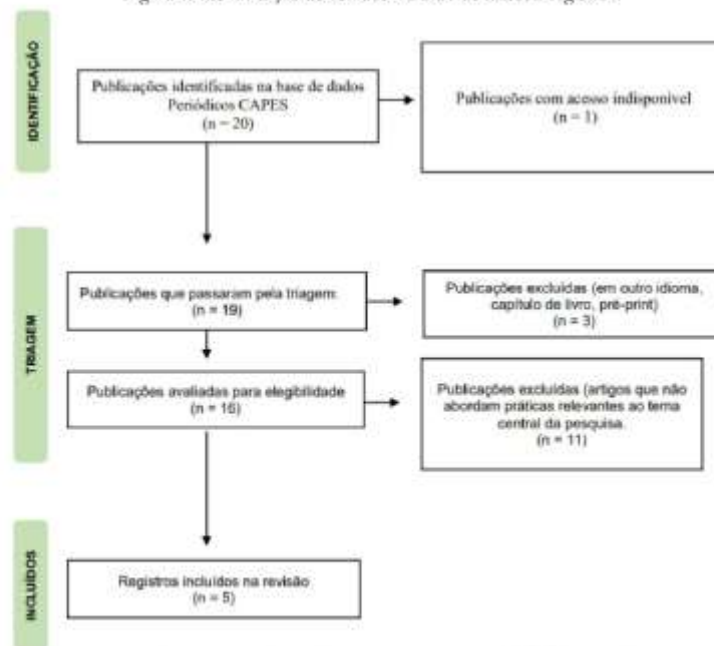
A partir da identificação das 20 (vinte) publicações na base de dados Periódicos CAPES, esses materiais foram analisados com base nos critérios de exclusão, chegando à obtenção dos seguintes resultados: 1 (um) artigo de acesso indisponível, 1 (um) publicação em outro idioma, 1 (um) capítulo de livro, 1 (um) pré-print.

Das 16 publicações avaliadas para elegibilidade, foi realizado uma análise minuciosa da introdução, do método e das considerações finais, onde foi necessário excluir 11 (onze) artigos, embora tivesse pelo menos um dos descritores, os textos não abordavam práticas relevantes e careciam de aprofundamento sobre os benefícios dos jogos digitais gamificados aplicado na educação infantil.

A análise dos trabalhos incluídos foi realizada por meio da leitura na íntegra dos artigos selecionados em confrontação com a questão de pesquisa. Dessa forma, apenas 5 (cinco) registros foram incluídos na revisão, por atender a todos os critérios de inclusão estabelecidos nessa pesquisa.

O processo de identificação de estudos via base de dados e registros, foi sistematizado utilizando o modelo PRISMA (2020) “Flow diagram template for systematic reviews”. O que facilitou a transparência do processo, e a organização dos estudos incluídos. Esse processo de seleção está sendo detalhado minuciosamente na Figura 2:

Figura 1: Identificação de estudos via base de dados e registros.



Fonte: Elaboração própria (2024), com base no modelo PRISMA (2020).

Foi realizada a sistematização e tabulação das 16 (dezesesseis) publicações avaliadas para elegibilidade, esse processo envolveu uma análise minuciosa da introdução, do método e das considerações finais, destacando as principais informações sobre o material a ser analisado: autoria e ano, título do trabalho, fonte da publicação, procedimento metodológico adotado, considerações/temática.

Durante a análise foram encontrados 10 (dez) revistas com diferentes enfoques, todos têm referência sobre os desafios e das tecnologias educacionais, e 6 (seis) publicações que vêm de anais

Revista Interdisciplinar

de simpósios, congressos, capítulo de livro. 11 (onze) publicações, embora tivesse pelo menos um dos descritores, não abordavam práticas relevantes e careciam de aprofundamento sobre os benefícios dos jogos digitais gamificados aplicado na educação infantil.

Apenas 5 (cinco) publicações foram incluídos na revisão, por apresentar uma variedade de evidências, conceitos, teorias, práticas de relevância e rigor metodológico para elucidar a questão proposta no presente estudo. Esse processo de análise dos trabalhos incluídos está sendo detalhado minuciosamente no Quadro 2.

Quadro 2: Análise dos trabalhos incluídos na revisão.

Título do Artigo	Autoria	Identificação do Periódico	Ano de Publicação
Elementos de jogos educacionais digitais para educação Infantil.	GONÇALVES, D. M. <i>et al.</i>	SE/PE - Simpósio de Ensino, Pesquisa e Extensão	2021
Jogos digitais e o potencial pedagógico na educação infantil.	SANTOS, I. K.	Revista Eventos Pedagógicos	2022
Jogos digitais na educação infantil como mediador no processo de aprendizagem.	VIEIRA, P. F. <i>et al.</i>	Arco Editores	2021
Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil.	ICHIBA, R. B. <i>et al.</i>	Ciência & Educação	2022
Jogos digitais como objeto de aprendizagem no processo de alfabetização.	SOUZA, N. P. <i>et al.</i>	Diálogos e Perspectivas Interventivas	2020

Fonte: Elaboração própria (2024).

Mediante as análises bibliográficas, os autores explicam a importância da gamificação em sala de aula, é uma prática pedagógica aliada a ludicidade, que transforma o contexto educacional, exercita o protagonismo, desenvolve diversas habilidades no aluno como: autonomia, memória e concentração.

Segundo Gonçalves et al. (2021, p. 7) “[...] esses elementos garantem diferentes emoções e sentimentos, o que proporciona aos jogadores de todas as idades, o engajamento, a interação e a imersão do jogador [...]”. Conforme os autores, os elementos essenciais do game: regras, feedback, narrativa, etc. É responsável em promover um ambiente de engajamento, interação e a imersão das crianças na experiência do jogo, destacando os aspectos de design (intuitividade, simplicidade das mecânicas, visuais vibrantes e sons descontraídos) são fundamentais para os alunos refletirem sobre suas ações, estratégias e resultados.

Os jogos digitais são inseridos no planejamento pedagógico, para agregar na integração do conteúdo curricular. Além disso, é possível tornar o processo de aprendizado dinâmico, divertido

e desafiador, incentivando os alunos a participar ativamente e a solucionar o desafio proposto.

A função dos jogos digitais na educação é envolver a criança em um universo de aprendizagem, e ao mesmo tempo lúdico, com atividades que desenvolvam habilidades cognitivas, como o raciocínio lógico, atenção, estratégias, memória, concentração. E também, auxiliar nas habilidades emocionais, como enfrentar os desafios, saber lidar com as frustrações, entender a perda e aceitar o erro (Santos, 2022, p. 513).

Esse artigo, oferece reflexões importantes sobre o impacto dos jogos digitais no desenvolvimento infantil, além de envolver as crianças em um ambiente de aprendizagem com atividades projetadas para desenvolver habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, atenção, estratégias, memória e concentração, auxiliando no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças.

O trabalho evidencia a relevância dos jogos digitais na alfabetização e no desenvolvimento motor, ao mostrar que a aprendizagem lúdica estimula a curiosidade e motiva a busca por resultados positivos. Segundo Vieira et al. (2021, p. 162) “[...] A criança realmente aprende brincando, podendo inclusive, ser alfabetizada com auxílio da tecnologia [...]”. Esse estudo indica que os jogos digitais permitem que as crianças explorem sua criatividade, imaginação e habilidades de resolução de problemas de maneira natural e prazerosa. Isso significa que o jogo, com suas estruturas e dinâmicas, oferece uma forma eficaz de aprendizado, permitindo que os participantes desenvolvam habilidades cognitivas e sociais através da prática e da interação com os elementos do jogo.

Conforme as reflexões de Ichiba et al. (2022, p. 5) “[...] O objetivo deste artigo é apresentar o jogo criado, discutindo seus limites e possibilidades na interlocução entre a Educação Infantil e a Educação Ambiental, constituindo-se uma ferramenta didática para crianças [...]”. A pesquisa sobre o ensino de vermicompostagem destaca a importância da criação de um jogo digital para ensinar conceitos ambientais, integrando a aprendizagem interativa com a temática ecológica, relevante para a educação infantil, além de promover o espírito científico e investigador sobre o ambiente.

O artigo destaca que o uso de jogos digitais pode potencializar o desenvolvimento infantil e auxiliar no processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita na educação básica. Segundo Souza et al. (2020, p. 9-10) “[...] os jogos digitais podem trazer resultados positivos para aprendizagem dos alunos. Verificou-se que os jogos digitais permitiram a inclusão digital dos alunos, bem como o aprimoramento dos níveis de aprendizado na alfabetização [...]”. Nesse



Revista Interdisciplinar

contexto, os jogos digitais oferecem diversas formas de abordar os conteúdos para alunos com dificuldades de aprendizagem.

Os trechos citados de diferentes autores sobre o uso de jogos digitais na educação, destacam a sua capacidade de promover um aprendizado de maneira eficaz. Dessa forma, todos os autores destacam como os jogos digitais podem enriquecer a experiência de aprendizagem, promover o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, além de oferecer ferramentas para a inclusão e a alfabetização.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As principais descobertas da pesquisa indicam que os jogos digitais é uma proposta pedagógica que tem grande êxito no ambiente escolar, e contribui com o processo de desenvolvimento infantil, ao criar um ambiente encorajador, livre de tensões e imposições, estimulando a criança a exercitar o protagonismo, autonomia, concentração e resolução de problemas.

A pesquisa mostra que as ferramentas tecnológicas devem ser utilizadas para facilitar a transmissão do conhecimento, e os profissionais da educação deve definir objetivos de aprendizagem e selecionar jogos que sejam pedagogicamente apropriados, utilizando os recursos multimídia para potencializar a experiência de aprendizado, o desenvolvimento de habilidades, garantindo que esses recursos complementem o conteúdo curricular.

É importante ressaltar que o estudo priorizou artigos publicados entre 2020 a agosto de 2024 que discutissem conceitos, teorias e práticas relevantes com rigor metodológico, e o processo de seleção foi sistemático e transparente, utilizando o modelo PRISMA (2020) para garantir a credibilidade das informações.

A sistematização e tabulação dos resultados foram apoiadas pela elaboração de quadros e tabelas, permitindo uma visualização clara dos dados coletados. Esse método garantiu a transparência e a organização dos estudos incluídos, facilitando a identificação das principais informações sobre o material analisado.

Com relação ao objetivo da pesquisa, verificou-se que os alunos se sentem incentivados a participar ativamente das atividades educacionais, quando os jogos digitais são utilizados de maneira a conectar a disciplina com algo divertido, ao oferecer recompensas a cada tarefa realizada e apontar

Revista Interdisciplinar

o próximo nível a ser alcançado como um desafio, recompensas e feedbacks.

A pesquisa evidencia a eficácia dos jogos digitais na alfabetização e no desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, ao mostrar que as atividades interativas estimulam a curiosidade e motiva a busca por resultados positivos, criando experiências de aprendizado mais envolventes e adaptadas às necessidades das crianças.

Sugestões para futuras pesquisas incluem a ampliação do período de análise para além de 2024 e a inclusão de fontes em outras línguas para obter uma visão mais abrangente. Também seria benéfico considerar diferentes tipos de publicações, como capítulos de livros e pré-prints, que podem oferecer visões adicionais. Além disso, é importante que educadores e pesquisadores continuem a explorar e integrar essas ferramentas pedagógicas no ambiente educacional.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

Disponível em:

[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/imagens/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/imagens/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf).

Acesso em: 3 set. 2024.

CARVALHO, C. N.; SANTOS, S. K. S. L.; SEGATO, T. H. F. Pimpolho Kids: Um jogo digital para alfabetização infantil. In: PÔSTERES E DEMONSTRAÇÕES - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE FATORES HUMANOS EM SISTEMAS COMPUTACIONAIS (IHC), 21, 2022, Diamantina. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 64-67. DOI: 10.5753/ihc\_estendido.2022.224665. Disponível em:

[https://sol.sbc.org.br/index.php/ihc\\_estendido/article/view/22037/21860](https://sol.sbc.org.br/index.php/ihc_estendido/article/view/22037/21860). Acesso em: 17 ago. 2024.

DANIELLI, F.; FREITAS, K. T. D.; CARDOSO, F. I. Modelo de base teórica para criação de jogo digital pensado para o desenvolvimento infantil. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 18, n. 00, p. e023048, 2023. DOI: 10.21723/riaee.v18i00.17204.

Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/17204>. Acesso em: 26 ago. 2024.

DOMINGUES, D. S.; KRESCIGLOVA, S. B.; PASCHOAL, J. D.; FURLAN, M. R. O trabalho pedagógico na Educação Infantil e as tecnologias digitais. **Educação em Análise, Londrina**, Londrina, v. 8, n. 2, p. 316-328, 2023. DOI: 10.5433/1984-7939.2023v8n2p316. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/educanalise/article/view/48770>. Acesso em: 16 ago. 2024.

FARIAS, R. A.; MESSIAS, D. M.; SCHIMIGUEL, J. Jogos digitais como recurso de ensino híbrido e aprendizagem remota na educação infantil de acordo com a BNCC. **Revista Paidéi@, UNIMES VIRTUAL**, [s. l.], v. 14, n. 25, 2022. DOI: 10.29327/23860.14.25-1. Disponível em:



Revista Interdisciplinar

<https://periodicos.unimesvirtual.com.br/index.php/paideia/article/view/1299/1156>. Acesso em: 16 ago. 2024.

GOMES, A. R. M.; REIS, I. C.; FURTADO, C. C. A intervenção do design de interação na educação inclusiva: entre a psicose infantil e a dislexia, p. 212-222. In: **Anais do 18º Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Tecnologia e o 18º Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces e Interação Humano-Computador**, São Paulo: Blucher, v. 10, n. 2. 2022. DOI: 10.5151/18ergodesignusihc2022-14. Disponível em: <https://pdf.blucher.com.br/designproceedings/18ergodesignusihc2022/14.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2024.

GONÇALVES, D. M.; FELIPETTO, G. R.; DORNELES, T. P.; LEAL, V. A. M.; BULEGON, A. M. Elementos de jogos educacionais digitais para educação Infantil. **SEPE - Simpósio de Ensino, Pesquisa e Extensão**, [s. l.], 2021. DOI: 10.48195/sepe2021-219. Disponível em: <https://www.ufn.edu.br/site/evento/doi/16054>. Acesso em: 17 ago. 2024.

ICHIBA, R. B.; BONZANINI, T. K. Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil. **Ciência & Educação**, Bauru, v. 28, e22031, 2022. DOI: 10.1590/1516-731320220031. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/przpPvjx9vLjBkwQxDqWnGd/?lang=pt>. Acesso em: 16 ago. 2024.

KELLERMANN, D. B.; FRANCO, M. H. I. Contribuições do design de interfaces no uso de jogos educacionais digitais para o público infantil: revisão sistemática da literatura. **#Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, Canoas, v. 12, n. 2, 2023. DOI: 10.35819/tear.v12.n2.a6879. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/6879/3478>. Acesso em: 16 ago. 2024.

KRAFTHAUS ESTÚDIO DE CRIAÇÃO. **Brincando com ariê | Jogos Educativos**. 2017. Disponível em: <https://brincandocomarie.com.br/jogos/>. Acesso em: 4 set. 2024.

LOPES, A. T. R. S.; ALMEIDA, F. A.; PIMENTEL, F. S. C. Implicações pedagógicas do uso de jogos digitais na contação de história na educação infantil. **Informática na educação: teoria & prática**, Porto Alegre, v. 25, n. 1, p. 71-86, 2022. DOI: 10.22456/1982-1654.118446. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducaTeoriaPratica/article/view/118446/87124>. Acesso em: 15 ago. 2024.

MELO, E. V.; MERCADO, L. P. L.; MELO, A. L. C. D. Tecnologias digitais e desenvolvimento cognitivo na aprendizagem de matemática: uma revisão sistemática da literatura. **SciELO Preprints**, [s. l.], 2023. DOI: 10.1590/SciELOPreprints.6762. Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/6762/12808>. Acesso em: 16 ago. 2024.

MENDES, K. D. S.; SILVEIRA, R. C. C.P; GALVÃO, C. M. Revisão Integrativa: Método de Pesquisa para a Incorporação de Evidências na Saúde e na Enfermagem. **Texto Contexto**





Revista Interdisciplinar

**Enfermagem**, v. 17, n. 4, p. 758-764. Florianópolis, 2008. DOI: 10.1590/S0104-07072008000400018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tce/a/XzFkq6tjWrs4wHNqNjKJLkXQ/?lang=pt>. Acesso em: 25 ago. 2024.

NASCIMENTO, I. V. L.; OLIVEIRA, A. F. C.; LIMA, J. P. G. A.; BEZERRA, L. A.; CYSNEIROS FILHO, G. A. A. Um jogo para dispositivos móveis com o objetivo de auxiliar o ensino de libras e português. In: TRILHA DE EDUCAÇÃO – ARTIGOS COMPLETOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES). v. 20, 2021. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 628-637. DOI: 10.5753/sbgames\_estendido.2021.19697. Disponível em: [https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames\\_estendido/article/view/19697/19525](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/19697/19525). Acesso em: 16 ago. 2024.

PAGE, M. J.; MCKENZIE, J. E.; BOSSUYT, P. M.; BOUTRON, I.; HOFFMANN, T. C.; MULROW, C. D., et al. A declaração PRISMA 2020: uma diretriz atualizada para relatar revisões sistemáticas. **British Medical Journal**, n. 71, v. 372, 2021. DOI: 10.1136/bmj.n71. Disponível em: [https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames\\_estendido/article/view/19697/19525](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/19697/19525). Acesso em: 10 ago. 2024.

QUEIROZ, M. D. O. M.; SERZEDELLO, J. E. M.; SANTO, A. C. E.; MÓL, A. C. A.; SIQUEIRA, A. P. L. Sequência didática gamificada: promover a aprendizagem baseada em jogos digitais na educação infantil. **Revista EDaPECI - Educação a Distância e Práticas Educativas Comunicacionais e Interculturais**, São Cristóvão, v. 23, n. 1, p. 76-90, 2023. DOI: 10.29276/redapeci.2023.23.117448.76-90. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/edapeci/article/view/17448/13742>. Acesso em: 16 ago. 2024.

SANTOS, I. k. Jogos digitais e o potencial pedagógico na educação infantil. **Revista Eventos Pedagógicos**, [S. l.], v. 13, n. 3, p. 511-521, 2022. DOI: 10.30681/revps.v13i3.10542. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/revps/article/view/10542>. Acesso em: 17 ago. 2024.

SIEDLER, M. S.; CARDOSO, R. C.; TAVARES, T. A.; PRIMO, T. T. Criando jogos digitais para auxiliar o aprendizado de crianças autistas em idade pré-escolar. In: WORKSHOP EM ESTRATÉGIAS TRANSFORMADORAS E INOVAÇÃO NA EDUCAÇÃO (WETIE), v. 1, 2023, Passo Fundo/RS. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. p. 83-92. DOI: 10.5753/wetie.2023.236135. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wetie/article/view/26436/26259>. Acesso em: 17 ago. 2024.

SOUZA, M. T.; SILVA, M. D.; CARVALHO, R. Revisão integrativa: o que é e como fazer. **Einstein**. São Paulo, v. 8, n. 1, p. 102-106, jan. 2010. DOI: 10.1590/S1679-45082010RW1134. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/eins/a/ZQTbkVJZqcWrTT34cXlJtBx/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 17 ago. 2024.

SOUZA, N. P.; OLIVEIRA, k. S. Jogos digitais como objeto de aprendizagem no processo de alfabetização. **Diálogos e Perspectivas Interventivas**, [S. l.], v. 1, 2020. DOI:





V. X N. X ANO 2024

e249XXX

Revista Interdisciplinar

10.52579/diapi.vol1.i.a9790. Disponível em:  
<https://revistas.uneb.br/index.php/dialogos/article/view/9790/7019>. Acesso em: 16 ago. 2024.

VALES, L. S. T.; PORTO, M. C.; MARTINS, T. C.; LACERDA, M. C. C. A.; SANTOS, L.; COSTA, K. M. O. A gamificação na pesquisa alfabetizando. **Revista Tecnologias Educacionais em Rede (ReTER)**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. e12/1–22, 2023. DOI: 10.5902/2675995072233. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/72233>. Acesso em: 16 ago. 2024.

VIEIRA, P. F.; WISBISTCKI, M. G.; MEDEIROS, L. M.; PAPROSQUL, J. Jogos digitais na educação infantil como mediador no processo de aprendizagem. In: **Olhares no contexto rural**, v. 2, 1ª. Edição. Arco Editores. Santa Maria-RS, 2021. Disponível em: [https://f7f3ee10-6cec-4bfa-a3ac-eb10305f7e07.filesusr.com/ugd/4502fa\\_9649a29b9feb42fb9b0e1a8f48e61838.pdf#Cap12](https://f7f3ee10-6cec-4bfa-a3ac-eb10305f7e07.filesusr.com/ugd/4502fa_9649a29b9feb42fb9b0e1a8f48e61838.pdf#Cap12). Acesso em: 15 ago. 2024.

ISSN: 2448-0916



18