

**INCLUSÃO DIGITAL E
LUDICIDADE NA
EDUCAÇÃO INFANTIL:
ANÁLISE DO USO DE
APLICATIVOS E JOGOS
EDUCACIONAIS PARA O
DESENVOLVIMENTO
INTEGRAL**

**DIGITAL INCLUSION AND PLAYFULNESS IN EARLY CHILDHOOD
EDUCATION: ANALYSIS OF THE USE OF EDUCATIONAL APPLICATIONS
AND GAMES FOR HOLISTIC DEVELOPMENT**

Ciências Humanas • 01/07/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/782670109](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/782670109)

David da Silva Riotinto dos Santos¹

Ana Paula Marques de Melo Lourenço²

Jane Cleide de Lima Silva Mascarenhas³

Alessandra Conceição De Oliveira⁴

RESUMO

A presente pesquisa aborda o tema da inclusão digital e da ludicidade na Educação Infantil, com foco na análise do uso de aplicativos e jogos educacionais como recursos pedagógicos para o desenvolvimento integral da criança. O estudo parte da compreensão de que as tecnologias digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano infantil e, por isso, precisam ser utilizadas na escola de forma planejada, crítica e adequada à faixa etária. O objetivo geral foi analisar como a inclusão digital, por meio do uso de aplicativos e jogos educacionais, pode contribuir para o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil, considerando os aspectos cognitivos, sociais, afetivos e lúdicos do processo de aprendizagem. A justificativa da pesquisa está relacionada à necessidade de refletir sobre práticas pedagógicas que integrem tecnologia e ludicidade, sem substituir o brincar, as interações humanas e as experiências concretas da infância. A metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica, realizada a partir da análise de estudos publicados sobre inclusão digital, ludicidade, jogos educacionais, aplicativos digitais e desenvolvimento infantil. Conclui-se que os aplicativos e jogos educacionais podem contribuir para uma aprendizagem mais dinâmica, criativa e participativa, desde que sejam utilizados com intencionalidade pedagógica, mediação docente e equilíbrio no uso das tecnologias.

Palavras-chave: Inclusão digital; Ludicidade; Educação Infantil.

ABSTRACT

This research addresses the theme of digital inclusion and playfulness in Early Childhood Education, focusing on the analysis of the use of educational applications and games as pedagogical resources for children's holistic development. The study is based on the understanding that digital technologies are increasingly present

in children's daily lives and, therefore, need to be used in schools in a planned, critical, and age-appropriate manner. The general objective was to analyze how digital inclusion, through the use of educational applications and games, can contribute to the holistic development of children in Early Childhood Education, considering the cognitive, social, affective, and playful aspects of the learning process. The justification for this research is related to the need to reflect on pedagogical practices that integrate technology and playfulness without replacing play, human interactions, and concrete childhood experiences. The methodology adopted was bibliographical research, based on the analysis of published studies on digital inclusion, playfulness, educational games, digital applications, and child development. It is concluded that educational applications and games can contribute to more dynamic, creative, and participatory learning, provided that they are used with pedagogical intentionality, teacher mediation, and balance in the use of technologies.

Keywords: Digital inclusion; Playfulness; Early Childhood Education.

1. INTRODUÇÃO

A inclusão digital na Educação Infantil tem se tornado um tema cada vez mais relevante diante das transformações sociais, culturais e educacionais provocadas pelo avanço das tecnologias. As crianças, desde muito cedo, passam a conviver com celulares, tablets, computadores, vídeos, aplicativos e jogos digitais, o que modifica suas formas de interação, comunicação e aprendizagem. Nesse contexto, a escola precisa refletir sobre como esses recursos podem ser utilizados de maneira pedagógica, segura e significativa, sem desconsiderar as especificidades da infância. A tecnologia, quando bem planejada, pode ampliar as possibilidades de aprendizagem,

mas não deve substituir o brincar, a interação com os colegas, o contato com o professor e as experiências concretas que fazem parte do desenvolvimento infantil.

Na Educação Infantil, a ludicidade ocupa um papel central no processo de aprendizagem, pois é por meio do brincar que a criança desenvolve a imaginação, a linguagem, a coordenação motora, a socialização, a criatividade e a autonomia. Assim, os aplicativos e jogos educacionais podem ser compreendidos como recursos capazes de enriquecer as práticas pedagógicas, desde que estejam associados à mediação docente e aos objetivos educativos. O uso desses recursos precisa respeitar a idade das crianças, seus ritmos de aprendizagem e suas necessidades de desenvolvimento. Dessa forma, a inclusão digital não deve ser vista apenas como acesso às tecnologias, mas como uma possibilidade de promover experiências lúdicas, participativas e inclusivas no ambiente escolar.

O objetivo geral desta pesquisa é analisar como a inclusão digital, por meio do uso de aplicativos e jogos educacionais, pode contribuir para o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil, considerando os aspectos cognitivos, sociais, afetivos e lúdicos do processo de aprendizagem. Como objetivos específicos, busca-se identificar os principais aplicativos e jogos educacionais utilizados na Educação Infantil e suas possibilidades pedagógicas no contexto escolar; compreender de que forma os recursos digitais lúdicos favorecem o desenvolvimento cognitivo, social, motor e emocional das crianças; e investigar os desafios enfrentados pelos professores na utilização de aplicativos e jogos educacionais como estratégias de inclusão digital e aprendizagem na Educação Infantil.

Quanto à metodologia, este trabalho foi desenvolvido por meio de uma pesquisa bibliográfica, com base na análise de estudos já publicados sobre inclusão digital, ludicidade, aplicativos educacionais, jogos digitais e desenvolvimento infantil.

A justificativa para a realização deste estudo está relacionada à necessidade de compreender melhor o papel das tecnologias digitais no cotidiano da Educação Infantil. Embora os recursos digitais estejam cada vez mais presentes na sociedade, seu uso no contexto escolar ainda exige reflexão, planejamento e formação docente. Muitos professores enfrentam dificuldades para selecionar aplicativos e jogos adequados, equilibrar o tempo de uso das telas e transformar esses recursos em experiências realmente educativas. Além disso, a pesquisa se justifica pela importância de discutir práticas pedagógicas que valorizem a ludicidade e promovam o desenvolvimento integral da criança. Assim, estudar a relação entre inclusão digital e ludicidade contribui para ampliar o debate sobre uma educação mais criativa, inclusiva e conectada às necessidades da infância contemporânea.

Diante desse contexto, o problema de pesquisa que orienta este estudo é: de que forma o uso de aplicativos e jogos educacionais pode contribuir para a inclusão digital e para o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil, considerando a ludicidade como elemento fundamental do processo de aprendizagem?

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA OU REVISÃO DA LITERATURA

A fundamentação teórica deste estudo apresenta as principais discussões relacionadas à inclusão digital, à ludicidade e ao uso de

aplicativos e jogos educacionais na Educação Infantil. Este capítulo busca reunir contribuições de autores que abordam a importância das tecnologias digitais no contexto escolar, considerando sua relação com o desenvolvimento integral da criança e com as práticas pedagógicas mediadas pelo professor. Além disso, discute-se o papel do lúdico como elemento essencial no processo de aprendizagem infantil, compreendendo que brincar, interagir e explorar diferentes recursos são experiências fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor. Dessa forma, a revisão da literatura oferece base para compreender como os recursos digitais podem ser utilizados de maneira planejada, crítica e significativa na Educação Infantil.

2.1. Inclusão Digital na Educação Infantil

Conforme Vieira (2018), a inclusão digital na Educação Infantil deve ser compreendida como uma possibilidade de ampliar as experiências de aprendizagem das crianças, desde que seja desenvolvida de maneira planejada, sensível e adequada à faixa etária. Nessa etapa, o contato com as tecnologias não pode ser tratado apenas como uso de equipamentos, mas como uma prática pedagógica que envolve mediação, intencionalidade e participação ativa da criança. Nesse sentido, Torres (2024) destaca que a presença das tecnologias na escola precisa estar vinculada à democratização do acesso e à construção de novas formas de ensinar e aprender. Assim, a inclusão digital passa a representar uma estratégia importante para aproximar a criança do mundo contemporâneo, respeitando seus modos próprios de expressão, descoberta e interação.

Segundo Gadelha (2023), a formação docente é um dos principais elementos para que a inclusão digital ocorra de forma efetiva na Educação Infantil, pois o professor precisa compreender como utilizar os recursos digitais sem perder de vista as necessidades reais das crianças. A tecnologia, quando inserida sem planejamento, pode se tornar apenas um instrumento de distração, sem contribuir de fato para o desenvolvimento infantil. Por isso, Silva et al. (2022) afirmam que as estratégias pedagógicas voltadas à inclusão digital devem considerar o contexto escolar, os objetivos educacionais e as condições de acesso dos estudantes. Dessa maneira, o professor assume papel central na seleção dos aplicativos, jogos e ferramentas digitais, garantindo que esses recursos tenham finalidade educativa e estejam integrados ao cotidiano pedagógico.

Para Vieira (2018), a inclusão digital na Educação Infantil deve respeitar a infância como uma fase marcada pela curiosidade, pelo brincar e pela construção de vínculos. Isso significa que os recursos tecnológicos não devem substituir as brincadeiras tradicionais, as interações presenciais ou as experiências corporais, mas podem complementar o processo educativo quando utilizados de forma equilibrada. No meio desse debate, Gadelha (2023) reforça que o uso das tecnologias exige um professor preparado para transformar recursos digitais em oportunidades de aprendizagem. Assim, tablets, aplicativos, jogos e vídeos educativos precisam ser vistos como meios, e não como fins. O mais importante não é a criança utilizar a tecnologia por utilizar, mas vivenciar experiências que estimulem a criatividade, a linguagem, a atenção, a autonomia e a socialização.

De acordo com Torres (2024), a inclusão digital também deve ser analisada a partir das desigualdades sociais que atravessam o

cotidiano escolar, pois nem todas as crianças possuem as mesmas oportunidades de acesso às tecnologias em seus ambientes familiares. Nesse contexto, a escola pode desempenhar um papel fundamental ao garantir experiências digitais orientadas, seguras e pedagogicamente significativas. Silva et al. (2022) observam que a inclusão digital nas escolas depende de estratégias que envolvam acesso, planejamento, formação docente e adequação dos recursos às necessidades dos alunos. Portanto, incluir digitalmente não significa apenas disponibilizar aparelhos, mas criar condições para que todas as crianças participem de práticas educativas que dialoguem com a cultura digital e contribuam para sua formação integral.

Como aponta Vieira (2018), a inclusão digital na Educação Infantil precisa estar articulada ao desenvolvimento global da criança, considerando seus aspectos cognitivos, sociais, motores e afetivos. O uso de aplicativos e jogos educacionais pode favorecer aprendizagens importantes, desde que seja mediado pelo professor e relacionado aos objetivos pedagógicos da escola. Nesse processo, Torres (2024) afirma que a tecnologia deve ser incorporada ao ambiente escolar de maneira crítica, evitando tanto a rejeição completa dos recursos digitais quanto o uso exagerado e sem orientação. Dessa forma, a inclusão digital torna-se uma prática educativa humanizada, capaz de ampliar as possibilidades de aprendizagem sem descaracterizar a infância. O centro do processo continua sendo a criança, sua curiosidade, sua imaginação e seu direito de aprender de forma lúdica, participativa e inclusiva.

2.2. Ludicidade e Desenvolvimento Integral da Criança

Segundo Cirne (2026), a ludicidade é um elemento indispensável na Educação Infantil, pois o brincar representa uma das principais formas pelas quais a criança aprende, se expressa e se relaciona com o mundo. Nessa fase, as experiências lúdicas permitem que a criança desenvolva a imaginação, a linguagem, a coordenação motora, a criatividade e a convivência social. Nesse mesmo sentido, Brito (2025) destaca que a ludicidade possui grande relevância para o desenvolvimento infantil, pois transforma o processo de aprendizagem em uma experiência prazerosa, afetiva e significativa. Desse modo, o brincar não deve ser entendido como simples passatempo, mas como uma prática pedagógica essencial para a construção de conhecimentos, valores, emoções e habilidades fundamentais à formação integral da criança.

De acordo com Nascimento e Mendonça (2025), a ludicidade pode ser utilizada como estratégia pedagógica para fortalecer a aprendizagem na Educação Infantil, uma vez que aproxima os conteúdos escolares da realidade e da linguagem das crianças. Por meio de jogos, brincadeiras, músicas, histórias e atividades interativas, a criança participa de maneira mais ativa do processo educativo. Cirne (2026) também ressalta que o lúdico favorece o desenvolvimento infantil porque permite a experimentação, a socialização e a construção de sentidos. Assim, quando o professor organiza atividades lúdicas com intencionalidade, ele cria oportunidades para que a criança explore, descubra, pergunte, imagine e construa novos conhecimentos de maneira natural, sem que a aprendizagem se torne mecânica ou distante de sua vivência.

Para Brito (2025), o desenvolvimento infantil é favorecido quando a criança participa de experiências que envolvem prazer, movimento, criatividade e interação. Nesse sentido, a ludicidade contribui para o

desenvolvimento integral porque contempla diferentes dimensões da formação humana. No campo cognitivo, estimula a atenção, a memória, o raciocínio e a resolução de problemas. No campo social, fortalece a cooperação, o respeito às regras e a convivência com o outro. Nascimento e Mendonça (2025) afirmam que as atividades lúdicas ampliam as possibilidades de aprendizagem justamente porque envolvem a criança em situações concretas, participativas e significativas. Dessa forma, o brincar torna-se um caminho para que a criança desenvolva autonomia, segurança emocional e maior interesse pelas atividades escolares.

Conforme Cirne (2026), os jogos e brincadeiras ocupam lugar central na Educação Infantil porque favorecem a expressão simbólica da criança e ajudam na construção de sua identidade. Ao brincar, a criança representa situações do cotidiano, cria personagens, resolve conflitos imaginários e aprende a lidar com regras e limites. No desenvolvimento dessas experiências, Brito (2025) destaca que a ludicidade também contribui para o fortalecimento dos vínculos afetivos, pois o brincar aproxima crianças e professores em um ambiente mais acolhedor. Dessa maneira, a prática lúdica permite que a escola seja percebida como um espaço de descoberta, participação e encantamento. Quando a criança se sente acolhida, ela se envolve mais nas atividades e passa a aprender com mais confiança e espontaneidade.

Segundo Nascimento e Mendonça (2025), a ludicidade deve ser planejada como parte da prática pedagógica e não apenas como um momento de recreação sem objetivo educativo. O professor precisa compreender que cada jogo, brincadeira ou atividade lúdica pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades específicas, desde que esteja articulado às necessidades da turma. Nesse

caminho, Cirne (2026) reforça que o lúdico e os jogos são fundamentais para o desenvolvimento infantil, pois respeitam a forma como a criança aprende e se relaciona com o conhecimento. Portanto, a ludicidade é indispensável para uma Educação Infantil mais humana, criativa e inclusiva. Seja por meio de brincadeiras tradicionais, jogos simbólicos ou recursos digitais, o brincar deve permanecer como eixo essencial do desenvolvimento integral da criança.

2.3. Aplicativos e Jogos Educacionais Como Recursos Pedagógicos

De acordo com Lemos, Vilela e Couto (2023), os aplicativos e jogos digitais podem contribuir para o processo de aprendizagem escolar, especialmente quando são utilizados de forma planejada e associados a objetivos pedagógicos claros. Na Educação Infantil, esses recursos podem tornar as atividades mais interativas e próximas da linguagem das crianças, despertando interesse, curiosidade e participação. Cazeli et al. (2024) destacam que a integração de aplicativos educacionais favorece a alfabetização digital, pois aproxima os estudantes de diferentes linguagens tecnológicas desde os primeiros anos escolares. Dessa forma, os jogos e aplicativos educacionais podem funcionar como instrumentos importantes para estimular a atenção, a percepção visual, a memória, a linguagem, o raciocínio lógico e a coordenação motora.

Segundo Almeida et al. (2025), o lúdico digital na escola pode ampliar as possibilidades de aprendizagem quando games, aplicativos e saberes são integrados de maneira crítica ao cotidiano pedagógico. Isso significa que os jogos digitais não devem ser

utilizados apenas porque são atrativos, mas porque podem favorecer experiências educativas mais dinâmicas e significativas. Lemos, Vilela e Couto (2023) afirmam que os aplicativos e jogos digitais podem auxiliar no processo de alfabetização escolar ao estimular relações entre imagens, sons, letras e palavras. Na Educação Infantil, esse potencial precisa ser adaptado às características da criança pequena, respeitando seu tempo, sua curiosidade e sua necessidade de aprender por meio da exploração e da brincadeira.

Conforme Cazeli et al. (2024), a utilização de aplicativos educacionais pode contribuir para a alfabetização digital ao permitir que as crianças desenvolvam familiaridade com recursos tecnológicos de maneira orientada. Entretanto, o uso desses aplicativos precisa ser acompanhado pelo professor, que deve orientar, observar e mediar as interações das crianças com os jogos. Nesse sentido, Almeida et al. (2025) ressaltam que o lúdico digital precisa estar vinculado a práticas pedagógicas intencionais, evitando o uso superficial da tecnologia. Assim, o aplicativo não deve substituir o professor nem as experiências concretas da infância. Pelo contrário, deve ser integrado a outras atividades, como rodas de conversa, desenhos, músicas, dramatizações, brincadeiras corporais e projetos desenvolvidos em sala de aula.

Para Lemos, Vilela e Couto (2023), os jogos digitais podem favorecer aprendizagens importantes quando proporcionam desafios adequados, interação e feedback imediato à criança. Ao jogar, a criança pode testar hipóteses, perceber erros, tentar novamente e construir soluções de maneira gradual. No decorrer dessas experiências, Cazeli et al. (2024) observam que os aplicativos educacionais também podem favorecer a inclusão digital, desde que sejam acessíveis e adequados às diferentes necessidades dos

estudantes. Isso demonstra que os jogos e aplicativos podem contribuir para práticas mais inclusivas, pois permitem diferentes formas de participação. Crianças com ritmos distintos de aprendizagem podem se beneficiar de recursos visuais, sonoros e interativos, desde que haja mediação docente e planejamento pedagógico.

Segundo Almeida et al. (2025), games e aplicativos educacionais podem fortalecer o caráter lúdico da aprendizagem, desde que sejam utilizados de maneira equilibrada e articulados aos objetivos da escola. O risco está em transformar a tecnologia em um recurso automático, usado apenas para prender a atenção da criança, sem promover reflexão, interação ou desenvolvimento. Por isso, Cazeli et al. (2024) destacam que a integração dos aplicativos educacionais exige planejamento, seleção adequada dos recursos e compreensão sobre o papel da alfabetização digital. Portanto, os aplicativos e jogos educacionais podem ser importantes aliados na Educação Infantil, mas não devem ocupar o lugar do brincar livre, das interações humanas e das experiências corporais. Quando bem mediados, esses recursos ampliam as possibilidades pedagógicas e contribuem para o desenvolvimento integral da criança.

3. METODOLOGIA

A presente pesquisa foi desenvolvida por meio de uma pesquisa bibliográfica, com abordagem qualitativa, tendo como finalidade analisar produções acadêmicas relacionadas à inclusão digital, à ludicidade e ao uso de aplicativos e jogos educacionais na Educação Infantil. Segundo Gil (2002), a pesquisa bibliográfica é relevante porque permite ao pesquisador conhecer, analisar e interpretar estudos já publicados sobre determinado tema, oferecendo base

teórica para a construção do conhecimento científico. Dessa forma, a metodologia adotada possibilitou reunir contribuições de diferentes autores, permitindo compreender como os recursos digitais lúdicos podem favorecer o desenvolvimento integral da criança.

O levantamento bibliográfico foi realizado em plataformas de busca acadêmica, como Google Acadêmico, Portal de Periódicos CAPES e bases de revistas científicas online, considerando publicações relacionadas diretamente ao tema da investigação. Foram utilizados os seguintes descritores: “inclusão digital na Educação Infantil”, “ludicidade e desenvolvimento infantil”, “jogos educacionais na Educação Infantil”, “aplicativos educacionais”, “lúdico digital na escola” e “formação docente e inclusão digital”. Esses descritores foram combinados entre si para ampliar a busca e localizar estudos que dialogassem com os objetivos da pesquisa.

Como critérios de inclusão, foram considerados estudos publicados entre 2018 e 2026, escritos em língua portuguesa, de autores brasileiros, disponíveis integralmente e relacionados à Educação Infantil, inclusão digital, ludicidade, aplicativos educacionais, jogos digitais e desenvolvimento infantil. Foram incluídos artigos científicos, trabalhos acadêmicos e publicações em periódicos que apresentavam relação direta com o objeto de estudo. Como critérios de exclusão, foram descartados estudos duplicados, textos sem acesso completo, publicações fora do recorte temporal, materiais sem vínculo direto com a Educação Infantil e trabalhos que tratavam da tecnologia apenas de forma geral, sem relação com práticas pedagógicas lúdicas.

Após a busca inicial, foram encontrados 45 estudos relacionados aos descritores utilizados. Em seguida, realizou-se a leitura dos títulos,

resumos e palavras-chave, com o objetivo de verificar a aderência dos materiais ao tema da pesquisa. Após essa etapa de triagem, foram selecionados 10 estudos, considerados mais adequados para fundamentar o trabalho, por tratarem diretamente da inclusão digital, da ludicidade, da formação docente e do uso de aplicativos e jogos educacionais na Educação Infantil.

Tabela 1. Levantamento bibliográfico dos estudos selecionados para a pesquisa

Plataformas de busca	Descritores utilizados	Estudos encontrados	Estudos selecionados	Principais estudos utilizados
Google Acadêmico	“Inclusão digital na Educação Infantil”; “formação docente e inclusão digital”; “tecnologias digitais na escola”	22	4	Vieira (2018); Torres (2024); Gadelha (2023); Silva et al. (2022)
Portal de Periódicos CAPES	“Ludicidade e desenvolvimento infantil”; “jogos na Educação Infantil”; “ludicidade como estratégia pedagógica”	10	3	Cirne (2026); Brito (2025); Nascimento e Mendonça (2025)
Bases de revistas	“Aplicativos educacionais”; “jogos digitais	13	3	Lemos, Vilela e Couto (2023); Cazeli

científicas online	na escola”; “lúdico digital”; “alfabetização digital”			et al. (2024); Almeida et al. (2025)
Total geral	—	45 estudos encontrados	10 estudos selecionados	10 estudos utilizados na pesquisa

Fonte: Elaborado pelos autores, com base no levantamento bibliográfico realizado nas plataformas de busca acadêmica, 2026.

Dessa maneira, a metodologia bibliográfica permitiu organizar e analisar estudos já publicados sobre o tema, contribuindo para a construção de uma base teórica consistente. A seleção dos 10 estudos possibilitou compreender que a inclusão digital, quando associada à ludicidade e à mediação docente, pode favorecer práticas pedagógicas mais criativas, participativas e adequadas ao desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A análise dos 10 estudos selecionados permitiu identificar que a inclusão digital na Educação Infantil tem sido compreendida como uma possibilidade de ampliar as experiências de aprendizagem das crianças, desde que esteja articulada à ludicidade, à mediação docente e ao desenvolvimento integral. Os resultados da pesquisa bibliográfica indicaram que os aplicativos e jogos educacionais podem contribuir para tornar o processo pedagógico mais dinâmico, participativo e próximo da realidade das crianças, mas seu uso exige planejamento e intencionalidade. Vieira (2018) aponta que a inclusão digital na Educação Infantil precisa ir além do simples acesso às tecnologias, sendo necessário considerar o modo como esses recursos são utilizados no cotidiano escolar. Nesse mesmo caminho,

Torres (2024) destaca que a escola tem papel importante na democratização do acesso às tecnologias, principalmente em contextos marcados por desigualdades sociais e educacionais.

Tabela 2. Principais resultados identificados nos estudos selecionados

Eixo analisado	Principais autores	Resultados encontrados
Inclusão digital na Educação Infantil	Vieira (2018); Torres (2024); Silva et al. (2022)	A inclusão digital contribui para aproximar as crianças das tecnologias, desde que o acesso seja orientado e planejado pedagogicamente.
Formação docente	Gadelha (2023); Silva et al. (2022)	A atuação do professor é essencial para selecionar, mediar e integrar os recursos digitais às práticas pedagógicas.
Ludicidade e desenvolvimento infantil	Cirne (2026); Brito (2025); Nascimento e Mendonça (2025)	O lúdico favorece o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor das crianças.
Aplicativos e jogos educacionais	Lemos, Vilela e Couto (2023); Cazeli et al. (2024); Almeida et al. (2025)	Os jogos e aplicativos estimulam atenção, linguagem, raciocínio, criatividade e alfabetização digital.
Desafios do uso das tecnologias	Torres (2024); Gadelha (2023); Cazeli et al. (2024)	Persistem desafios relacionados ao acesso, à formação docente, à escolha adequada dos recursos e ao uso equilibrado das telas.

Fonte: Elaborado pelos autores, com base nos estudos selecionados.

Um dos principais resultados encontrados foi que a inclusão digital não deve ser tratada apenas como presença de aparelhos tecnológicos na escola. Os estudos analisados demonstram que a tecnologia só se torna significativa quando está vinculada a objetivos pedagógicos claros. Silva et al. (2022) defendem que as estratégias de inclusão digital precisam considerar as condições reais das escolas, a formação dos professores e as necessidades dos estudantes. Esse resultado é importante porque mostra que o uso de aplicativos e jogos educacionais não pode ocorrer de forma improvisada. É necessário que o professor compreenda por que utilizar determinado recurso, quais habilidades pretende desenvolver e como acompanhar a aprendizagem das crianças durante a atividade.

Outro resultado relevante refere-se à importância da formação docente. Gadelha (2023) destaca que muitos professores ainda enfrentam dificuldades para inserir as tecnologias digitais em suas práticas, seja pela falta de formação específica, seja pela ausência de infraestrutura adequada. A discussão desse dado revela que a inclusão digital na Educação Infantil depende diretamente da atuação do professor como mediador. O jogo educacional, por si só, não garante aprendizagem. Ele precisa ser selecionado, apresentado e acompanhado de forma cuidadosa. Quando o professor realiza essa mediação, o aplicativo deixa de ser apenas uma ferramenta de entretenimento e passa a ser um recurso pedagógico capaz de estimular a curiosidade, a participação e o desenvolvimento da criança.

No campo da ludicidade, os resultados evidenciaram que o brincar continua sendo um elemento indispensável para a Educação Infantil. Cirne (2026) afirma que os jogos e as práticas lúdicas

favorecem o desenvolvimento infantil porque permitem que a criança aprenda de forma prazerosa, criativa e participativa. Brito (2025) também ressalta que a ludicidade contribui para o desenvolvimento da autonomia, da socialização, da linguagem e da imaginação. A discussão desse resultado mostra que os jogos digitais e aplicativos educacionais devem preservar o caráter lúdico da infância. Ou seja, a tecnologia não deve tornar a aprendizagem rígida, repetitiva ou mecânica, mas precisa ampliar as possibilidades do brincar, da descoberta e da interação.

Os estudos também apontaram que os aplicativos e jogos educacionais podem contribuir para o desenvolvimento integral da criança. Lemos, Vilela e Couto (2023) destacam que os jogos digitais podem auxiliar no processo de alfabetização escolar, principalmente ao estimular o reconhecimento de letras, sons, imagens e palavras. Cazeli et al. (2024) acrescentam que os aplicativos educacionais favorecem a alfabetização digital, aproximando as crianças de diferentes linguagens tecnológicas. Esses achados indicam que os recursos digitais podem estimular habilidades cognitivas, como atenção, memória e raciocínio lógico, mas também podem favorecer aspectos sociais e afetivos quando utilizados em atividades coletivas e mediadas pelo professor.

Outro ponto observado foi a relação entre ludicidade digital e motivação. Almeida et al. (2025) discutem que games, aplicativos e saberes podem dialogar no ambiente escolar, tornando as atividades mais envolventes e significativas. Esse resultado permite compreender que os recursos digitais podem despertar maior interesse nas crianças, especialmente quando apresentam desafios, imagens, sons, cores e interações. No entanto, a discussão também revela a necessidade de equilíbrio. O uso de telas na Educação

Infantil deve ser cuidadoso, com tempo adequado e sempre articulado a outras experiências, como brincadeiras corporais, rodas de conversa, contação de histórias, desenho, música e interação com os colegas.

Os resultados ainda evidenciaram desafios importantes. Torres (2024) chama atenção para as desigualdades de acesso às tecnologias, que podem interferir na participação das crianças em práticas de inclusão digital. Gadelha (2023) reforça que a falta de preparo docente pode limitar o uso pedagógico dos aplicativos e jogos educacionais. Além disso, muitos contextos escolares enfrentam dificuldades relacionadas à infraestrutura, como ausência de internet, poucos equipamentos e falta de suporte técnico. Esses desafios indicam que a inclusão digital exige ações planejadas, investimento institucional e formação continuada para os professores.

Dessa forma, a discussão dos estudos selecionados permite afirmar que a inclusão digital e a ludicidade podem caminhar juntas na Educação Infantil, desde que o uso de aplicativos e jogos educacionais seja planejado, mediado e adequado às necessidades das crianças. A pesquisa demonstrou que esses recursos podem contribuir para o desenvolvimento integral, favorecendo aspectos cognitivos, sociais, afetivos e motores. No entanto, também ficou evidente que a tecnologia não substitui o professor, o brincar livre, as interações humanas nem as experiências concretas da infância. Assim, o uso pedagógico dos aplicativos e jogos educacionais deve ser compreendido como uma possibilidade de enriquecer o processo educativo, tornando-o mais criativo, inclusivo e significativo.

5. CONCLUSÃO

A presente pesquisa teve como objetivo analisar como a inclusão digital, por meio do uso de aplicativos e jogos educacionais, pode contribuir para o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil, considerando a ludicidade como elemento fundamental do processo de aprendizagem. A partir da pesquisa bibliográfica realizada, foi possível compreender que os recursos digitais, quando utilizados com planejamento e mediação pedagógica, podem ampliar as experiências educativas, tornando as atividades mais dinâmicas, interativas e próximas da realidade das crianças.

Os estudos analisados demonstraram que a inclusão digital na Educação Infantil não deve ser entendida apenas como o acesso a equipamentos tecnológicos, mas como uma prática pedagógica que envolve intencionalidade, formação docente, seleção adequada dos recursos e respeito às características da infância. Nesse sentido, aplicativos e jogos educacionais podem favorecer o desenvolvimento da linguagem, da atenção, da memória, da criatividade, da coordenação motora, da socialização e da autonomia, desde que sejam utilizados de forma equilibrada e articulados às demais práticas pedagógicas.

Também foi possível observar que a ludicidade permanece como eixo essencial da Educação Infantil. O brincar, seja em atividades tradicionais ou mediadas por recursos digitais, contribui para que a criança aprenda de maneira prazerosa, participativa e significativa. Assim, os jogos educacionais e aplicativos não devem substituir as brincadeiras corporais, as interações presenciais, a contação de

histórias, a música, o desenho ou o contato com o outro, mas podem complementar essas experiências, enriquecendo o cotidiano escolar.

Outro ponto importante identificado na pesquisa refere-se ao papel do professor. A tecnologia, sozinha, não garante aprendizagem. É a mediação docente que transforma o aplicativo ou o jogo digital em recurso pedagógico. Por isso, a formação continuada dos professores torna-se indispensável para que saibam escolher, planejar, aplicar e avaliar o uso dessas ferramentas na Educação Infantil. Sem essa mediação, há o risco de utilizar a tecnologia apenas como distração, sem contribuição real para o desenvolvimento das crianças.

A pesquisa também evidenciou desafios relacionados à inclusão digital, como a desigualdade de acesso às tecnologias, a falta de infraestrutura nas escolas, a ausência de formação específica para os professores e a necessidade de orientar o uso adequado das telas na infância. Esses desafios mostram que a inclusão digital precisa ser pensada como uma responsabilidade coletiva, envolvendo escola, professores, famílias, gestores e políticas públicas educacionais.

Dessa forma, conclui-se que a inclusão digital associada à ludicidade pode contribuir de maneira significativa para o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil. No entanto, para que isso ocorra, é necessário que o uso de aplicativos e jogos educacionais seja planejado, mediado e adequado à idade das crianças, respeitando o tempo da infância e valorizando o brincar como caminho essencial para a aprendizagem. Portanto, a tecnologia deve estar a serviço da educação e do desenvolvimento infantil, e não ocupar o lugar das experiências humanas, afetivas e sociais que são fundamentais nessa etapa da vida.

Para futuras pesquisas, sugere-se a realização de estudos de campo em instituições de Educação Infantil, a fim de observar como os professores utilizam aplicativos e jogos educacionais no cotidiano escolar e quais resultados são percebidos no desenvolvimento das crianças.

Também se recomenda investigar a percepção dos professores sobre os desafios da inclusão digital na Educação Infantil, especialmente em relação à formação docente, à infraestrutura escolar e à escolha de recursos digitais adequados à faixa etária.

Outra possibilidade de pesquisa é analisar a participação das famílias no uso das tecnologias digitais pelas crianças, buscando compreender como o ambiente familiar influencia o contato com aplicativos, jogos e telas.

Sugere-se, ainda, a realização de estudos comparativos entre escolas públicas e privadas, com o objetivo de identificar diferenças no acesso às tecnologias, na formação dos professores e nas práticas pedagógicas com recursos digitais.

Por fim, futuras pesquisas podem aprofundar a análise sobre os efeitos do uso de jogos digitais no desenvolvimento cognitivo, social, motor e emocional das crianças, considerando tanto os benefícios quanto os limites do uso das tecnologias na Educação Infantil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Sandra Helena Cordebelle et al. Games, apps e saberes: o lúdico digital na escola. *Missioneira*, v. 27, n. 9, p. 139-151, 2025.

BRITO, Laura Annyelba Macedo. A relevância da ludicidade no desenvolvimento infantil. Revista Eletrônica Interdisciplinar, v. 17, n. 2, 2025.

CAZELI, Guilherme Gabler et al. Integração de aplicativos educacionais para alfabetização digital. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 10, n. 11, p. 5643-5658, 2024.

CIRNE, Shirley Brandão. Ludicidade e desenvolvimento infantil: a importância do lúdico e dos jogos na educação infantil. Revista Internacional Multidisciplinar Educaler, v. 2, p. 131-143, 2026.

GADELHA, Isabel Carolina Pereira de Medeiros. Formação docente na educação infantil: desafios e possibilidades para inclusão digital das crianças na contemporaneidade. 2023.

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

LEMOS, Adriana Falqueto; VILELA, Janaína; COUTO, Tiele do. Aplicativos e jogos digitais no processo de alfabetização escolar. Revista Letras Raras, v. 12, n. 2, p. 74-90, 2023.

NASCIMENTO, Patrícia Aparecida; MENDONÇA, Francisco Cardoso. A ludicidade como estratégia pedagógica para o desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 11, n. 12, p. 3129-3140, 2025.

SILVA, Fabio José Antonio et al. Estratégias pedagógicas para a inclusão digital nas escolas na atualidade. Research, Society and Development, v. 11, n. 8, p. e7111830423, 2022.

TORRES, Renata Lima. Implicações da inclusão digital na escola: Educação Infantil e Ensino Fundamental. 2024.

VIEIRA, Giovani Arcanjo dos Santos. Inclusão digital na Educação Infantil. Revista Científica Educação, v. 2, n. 4, p. 486-496, 2018.

¹ Mestre em Letras pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

² Doutoranda em Ciências da Educação - Universidad Gran Asunción – UNIGRAN. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

³ Doutoranda EM Ciências Da Educação - EBWU. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

⁴ Mestranda em Ciências da Educação Pela Universidade Autônoma de Assunção - UAA/ Paraguai. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)