



## A Importância dos Jogos como Ferramenta de Ensino na Educação Infantil

*Maria Andreza Gonçalves Cavalcante Pereira<sup>1</sup>; Verônica Rejane Lima Teixeira<sup>2</sup>*

**Resumo:** A pesquisa científica em tela tem como objetivo principal o respeito às reflexões sobre a importância dos jogos como ferramenta de ensino na educação infantil. É uma pesquisa científica de natureza básica, por isso bibliográfica como metodologia adotada, como forma de adquirir mais conhecimento importante para essa reflexão. Para isso, foi realizada uma busca de subsídios teóricos em livros, revistas e jornais virtuais, como também em estudos produzidos e publicados, leis, normativas e publicações no Google Acadêmico, Biblioteca Virtual e Scielo. Aprimorando conceitos acerca conceituais de jogos e brincadeiras, resgate histórico do ensino, o papel do educador como prática pedagógica, para o desenvolvimento do aprendizado das crianças, contribuindo na construção de atitudes e formação enquanto pessoa.

**Palavras-Chave:** Jogos. Brincadeiras. Educação Infantil.

## The Importance of Games as a Teaching Tool in Early Childhood Education

**Abstract:** The scientific research on screen concerns reflections on the importance of games as a teaching tool in early childhood education, which is the main objective. It is scientific research of a basic nature, therefore bibliographical as the methodology adopted, as a way of acquiring more important knowledge for this reflection. For this, a search for theoretical subsidies was carried out in books, journals, as well as published studies, laws, regulations and publications in Google Scholar, Virtual Library and Scielo. Improving concepts about conceptual games and games, historical rescue of teaching, the role of the educator as a pedagogical practice, for the development of children's learning, contributing to the construction of attitudes and formation as a person.

**Keywords:** Games. Ludic. Children Education.

---

<sup>1</sup> Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC). andrezagoncalves052@gmail.com;

<sup>2</sup> Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC). veronica.teixeira@fachusc.com.

## Introdução

Partindo do olhar de alguns teóricos que dialogam sobre o lúdico como um instrumento dinâmico no processo do ensinar, levando em consideração um bom planejamento de acordo com o grau de ensino. Em que a educação lúdica contribui no processo da formação da criança, permitindo um desenvolvimento saudável. A prática requer a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo interação social e o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 2008, p. 41).

Muitos estudiosos perceberam que brincar também é um feitiço de aprendizagem e avanço, tanto no desenvolvimento cognitivo quanto no meio social. Logo, o lúdico calhou como estratégia de trabalho e ensino para docentes e pedagogos.

Dito isto, a pesquisa científica justifica-se pelo interesse em aprofundar o conhecimento teórico acerca do tema para uma prática futura, tendo como objetivo geral refletir a importância dos jogos como ferramenta de ensino na educação infantil, e os objetivos específicos; realizar um levantamento bibliográfico relacionado ao tema; identificar tipos de jogos educadores na escola; apontar a importância da aplicabilidade dos jogos educativos e brincadeiras. Buscando responder a problematização refletindo duas indagações: quais jogos podem ser usados na sala de aula para transmitir conteúdo? Como promover um recinto lúdico envolvente para os alunos?

A metodologia escolhida para alcançar os objetivos propostos é a pesquisa bibliográfica e de natureza básica, com vários levantamentos bibliográficos referentes ao tema, usando artigos e monografias divulgadas, livros, relatórios através da ferramenta internet. O procedimento metodológico foi através de levantamentos documentais antigos e contemporâneos, uma vez que dão subsídios para a parte escrita, desenvolvimento e conclusão deste estudo científico. Com produções científicas, principalmente, de Brasil (2015) Kishimoto (2012), Ramos (2011), Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (2016) e Mendes (2014), Matos (2013), Ribeiro (2001), Fonseca (2010) e Santos (1995).

A revisão bibliográfica trará conceitos de fundamental importância para o desenvolvimento do tema em tela, dentre eles: resgate histórico da educação infantil, conceitos de jogos e brincadeiras, como deve ser a prática pedagógica e introdução dos jogos e brincadeira por faixa etária.

## Referencial Teórico

### Contextualizando historicamente o ensino para crianças

Foi no mundo ocidental que o conceito de infância é construído historicamente, é por muitos anos, as crianças foram consideradas como pequenos adultos que participavam de todas as ações, relacionadas aos adultos. Foi no século XIX que surgiram as inquietações com elas enquanto seres necessitados de cuidados específicos.

A descoberta da infância começou sem dúvida no século XIII e seu progresso pode ser acompanhada na história da arte e na iconografia dos séculos XV e XVI. E os sinais de seu desenvolvimento inúmeros e expressivos a partir do fim do século XVI e durante o século XVII. (ARIÉS, 1981 p. 65)

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) traz a compreensão de criança:

A concepção de criança é uma noção historicamente construída e constantemente vem mudando ao longo dos tempos, não se apresentando de forma homogênea nem mesmo no interior de uma mesma sociedade e época. Assim é possível que, por exemplo, em uma mesma cidade, existam diferentes maneiras de se considerar as crianças, dependendo da classe social a qual pertencem do grupo étnico do qual fazem parte (RCNEI, 1998 p.21).

Significa dizer que o entendimento conceitual de criança foi modificado o tempo todo, e que tem sua especificidade de local, etnia ou classe social, onde começam a ter cuidados inerentes a suas idades. Trazendo um pouco para o nosso país, muitas das crianças pequenas enfrentam um dia a dia bastante adverso que as conduz desde muito cedo a precárias condições de vida e ao trabalho infantil, ao abuso e exploração por parte de adultos, onde são tratadas como adultas e não como crianças; outras são protegidas de todas as maneiras, recebendo de suas famílias e da sociedade em geral todos os cuidados necessários ao seu desenvolvimento.

Sobre o conceito de criança, a BNCC (2018) traz a seguinte afirmação: “criança sendo sujeito, e não objeto, logo sendo núcleo do processo”. Corroborando com a normativa curricular, crianças são sujeitos capazes de fazer, de brincar, de aprender e ensinar (FILHO, 2012).

De acordo com Base Nacional Comum Curricular – BNCC, “nas últimas décadas, vem se consolidando, na Educação Infantil, a concepção que vincula educar e cuidar, entendendo o cuidado como algo indissociável do processo educativo” (BNCC, 2018, p.36).

De acordo com os princípios da Educação Infantil, inserido nos direitos de aprendizagem vemos vestígios da regionalidade na citação abaixo:

Conhecer-se e construir sua identidade pessoal, social e cultural, constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações e brincadeiras vivenciadas na instituição de Educação Infantil. (PERNAMBUCO, 2019, p. 53)

O Currículo de Pernambuco se mostra como um artifício que unifica a dimensão humana aos requisitos imprescindíveis para a vida em sociedade, buscando oferecer uma concepção integral aos sujeitos do processo educativo, permitindo a alunos e educadores compreenderem diferentes dimensões da vida e do ser social. Reconhecendo o cenário de uma sociedade em permanente processo de mudança sujeita a rápidas transformações.

O Currículo de Pernambuco tem como perspectiva estar atrelado às práticas sociais dos estudantes, de modo a permitir-lhes ressignificar seus próprios saberes, a partir do diálogo com aqueles socialmente construídos pela humanidade; e garantir atodos a igualdade de acesso aos conhecimentos no espaço escolar. E ao lado da BNCC, repensa a prática pedagógica, os conteúdos, as habilidades e as metodologias com objetivo de adquirir novas atitudes, novos valores, onde possam cooperar significativamente no processo de construção e apropriação de conhecimentos e saberes. Formando cidadãos autônomos, críticos e criativos.

Nos anos de 1837, Froebel fundador do Instituto de Educação Intuitiva para a autoeducação, com a finalidade de “criar um espaço com materiais para as crianças expressarem de modo intuitivo seu mundo interior, exteriorizando-se nesses matérias” (ARCE, 2002, p.59). Onde começou a trabalhar em uma oficina, preparando materiais que servissem para ser usado no instituto. Foi na Constituição Federal de 1988 que a criança foi posta no lugar de sujeito de direitos e a educação infantil foi inserida no sistema educacional.

Em junho de 1840, na mesma cidade de Blankenburg, Froebel fundou o primeiro jardim de infância, em decorrência do convívio com a natureza, o qual se formava em um centro de jogos organizado conforme os princípios froebelianos, para as crianças menores abaixo de 6 anos. Seu desígnio fixava no guiar, orientar e cultivar nas crianças suas intenções divinas, sua essência humana através do jogo, das ocupações e das atividades livres, tal como Deus faz com as plantas da natureza (ARCE, 2002, p.67)

Foi na década de 80 que teve pressão das camadas populares para aumento de oferta do ingresso à escola das crianças pequenas negras e pobres. Logo a educação para elas passa a ser reivindicada como um dever do Estado.

Em 1888, os movimentos feministas e dos movimentos sociais fazem pressão para novas políticas públicas de educação, e a Constituição Federal reconhece a educação em creches e pré-escolas como um direito da criança e um dever do Estado.

No art.205, da CF/1988 diz:

A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será provida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e a sua qualificação para o trabalho (BRASIL, 1988, p. 1).

Na metade dos anos 90, busca compreender a criança como um ser sócio-histórico, onde a aprendizagem acontece pela interação entre a criança e o meio social. Esse aspecto sócio-interacionista tem como principal teórico Vigotsky, enfatizando a criança como sujeito social, que faz parte de uma cultura concreta (OLIVEIRA, 2002,p.52).

Com o ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente; a LDB - Lei de Diretrizes e Base da Educação, Lei nº9394/96, congrega a Educação Infantil como primeiro nível da Educação Básica, e ainda, oficializa a o ensino de responsabilidade de cada município.

A LDB foi designada para deliberar e regular o aparelho educacional brasileiro com alicerce na Constituição Federal. Nota-se uma contraversão entre estes dois instrumentos, o primeiro diz que a obrigação da educação é de responsabilidade da família, na segunda que é obrigação em primeira instância do Estado.

No Art. 3º da LDB diz:

O ensino será com base nos seguintes princípios: igualdade de condição para o acesso a permanência na escola; liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, pensamento, a arte e o saber; pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas; respeito à liberdade e apreço à tolerância; coexistência de instituições públicas e privadas de ensino; gratuidade do ensino em estabelecimentos oficiais; valorização do profissional da educação escolar; gestão democrática do ensino público, na forma desta lei e da igualdade e dos sistemas de ensino; garantia de padrão de qualidade; valorização da experiência extraescolar; vinculação entre educação escolar, o trabalho e as práticas sociais (BRASIL, 1996, p.1)

Este artigo já traz um cuidado na prática educacional de todas as crianças que ingressarem nas escolas, tendo um olhar específico para cada um, ou seja, um ensino de

qualidade e igualdade. Sendo fundamental e essencial, uma vez que desenvolve uma função de evidência no desenvolvimento humano e social do aluno.

Ainda nesse contexto, da creche a pré-escola, é de fundamental importância considerar experiências e informações estabelecidas no ambiente da família e da comunidade, e integrar nas sugestões pedagógicas no sentido de ampliar o mundo de experiências, conhecimentos e habilidades dessas crianças.

### **O papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil**

Existem diversos conceitos de lúdico em distintas bibliografias apresentadas, com alguns desacordos na compreensão, onde alguns fazem associação do lúdico com jogos e com brincadeiras, e outros apresentam como atividade diferente tornando as aulas mais enérgicas, atrativas.

As crianças começam a constituir e apreender normas constituídas por si ou pelo grupo a partir dos jogos. Onde irá organizar e deliberar conflitos e hipóteses de conhecimento e desenvolvendo a capacidade de entender pontos de vista diferentes. Contribuindo também por atitudes solidárias e cooperativas. Os jogos e brincadeiras são difundidos de geração para geração, onde as crianças os têm internalizados de forma natural por meio da prática.

O dicionário busca refletir divergências e semelhanças entre o que se fala e o que se escreve. De acordo com Ximenes (2008) que é redator e revisor do Dicionário da Língua Portuguesa, o termo: “Lúdico lú. di. co adj. Relativo a, ou que tem caráter de jogos ou divertimentos” [Grifo do autor]. Lúdico pode ser então, brincadeira que promove diversão através de atividade e pode ser jogo; que é disputar, jogar, competir que facilita o aprendizado.

Passos (2013) define jogo, da seguinte forma:

A palavra jogo leva ao entendimento de atividade desenvolvida em conjunto constituída por regras, uma competição que leva a um ganhador. Nesta perspectiva percebe-se por ser uma competição e resultar num ganhador e em um perdedor, a ideia de prazer e diversão deixa de ser válida, pois nesses casos o perdedor nunca será satisfeito. (PASSOS, 2013, p. 43):

Na perspectiva acima, entende-se que jogo tem regras por ser uma competição que terá um indivíduo ou um coletivo como vencedor, o que é diferente de brincar

espontaneamente. O brincar traz uma satisfação para quem brinca muitas vezes de criação própria.

Segundo Abreu (2013), “o jogo apresenta oportunidade de aprendizagem ao aluno, logo o conceito do lúdico é amplo”. A aplicabilidade do lúdico desenvolve o prazer acordando o interesse de aprender, assim como diversas desenvolturas consideradas importantes no desenvolvimento dos educandos, como: cognitiva, motora e afetiva. Piaget (1974, p.49) afirmar que, “brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades”, é brincando que os infantes desvendam o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social. A brincadeira estabelece um impulso ao desenvolvimento na inovação de habilidades e à procura de explicações novas, uma vez que para as crianças, é sempre mais aprazível trabalhar sobre circunstâncias fantasiosas e hipotéticas, acompanhando definidas regras.

As brincadeiras instituem a afinidade entre o mundo interno do indivíduo, que são: imaginação, fantasia, símbolos, e o mundo externo, são: a realidade compartilhada com os outros. Elas brincam e criam condições de apartarem e dominarem os dois, inventando um ambiente de aprendizagem onde podem se expressar. Isso claro, realizado no contexto de educar.

A ludicidade no ambiente ensino é uma forma didática que torna mais atraente a escola e o aprendizado dos alunos, “por meio dos diferentes tipos de atividades, os alunos terão a oportunidade de explorar situações, sejam elas reais ou imaginárias que possibilitarão a assimilação e fixação do conhecimento” (CRUZ, 2009, p.2).

É importante ressaltar que o jogo dentro da sala de aula, para ser válido precisa ter objetivo definido, para possibilitar a construção de conhecimento para o estudante trabalhar e incluir aos conteúdos de sua experiência. Conforme argumenta Santos (2011) que:

Ele poderá contribuir no sentido de permitir um relaxamento necessário a outros esforços intelectuais, tornar lúdicos exercícios didáticos tais como ler e escrever e, ainda, ser suporte para a compreensão da personalidade da criança e para atividades físicas, incluindo também a educação para o corpo (SANTOS, 2011, p.48)

O lúdico é um entretenimento para os alunos em alguns episódios, ao fazer um intervalo de alguma atividade ou conteúdo denso, cansativo, como alternativa para recrear-se, ou ainda, uma válvula de escape para “a falta de atenção ou a incapacidade de concentrar-se por mais tempo em determinada situação é uma queixa muito comum da atualidade” (LEON, 2011, p.14).

Ao mesmo tempo, os jogos podem ser utilizados com o objetivo de entreter os educandos, também como reflexão de análise para conhecer e articular ações, e objetivos que gerem aprendizagem de conteúdos escolares. Tendo uma direção a ser atingida como estratégia de ensino. São fontes de felicidade, prazer e conquista, onde se coloca a fantasia em ação.

Para Pereira (2005) ele argumenta que:

A importância de viver o brincar como possibilidade de incorporação do lúdico á prática docente, na medida em que quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa. (PEREIRA, 2005, p.77).

Significa dizer que o educador precisa se ver também nesse cenário e avaliar sempre sua atuação em sala para entender a importância do ensinar brincando. Salientando que os professores precisam estar cientes quanto ao uso dos jogos, brincadeiras, e associá-los ao aprendizado dos seus alunos. Isso requer conhecimento e habilidade dos educadores, pois é necessário que se sintam seduzidos pelo que lhes é apresentado, que encontrem significado a partir das atividades desenvolvidas, para que possam compreender os enunciados científicos e a construção da própria ciência (SILVA, 2004, p.4).

O professor deve ter todo cuidado ao direcionar sua prática com base numa proposta lúdica, pois ao fazer isso, Cruz (2009, p.5), corrobora afirmando, “ao inserir o Lúdico na rotina escolar, o professor assume o papel de organizador e condutor da aprendizagem ao invés de apenas comunicador de conhecimentos”. É preciso ter um planejamento prévio bem consolidado para ter resultados satisfatórios com o alcance dos objetivos.

### **Práticas pedagógicas como método de ensino**

Entende-se que a prática pedagógica tem como intuito o processo da socialização, transmissão, divulgação e apropriação de conhecimentos, que é constituída na Educação Infantil e envolve um agrupamento de atividades articuladas, dirigida pelo docente, fundamentando-se em compreensões da sociedade, educação, aluno, aprendizagem e o desenvolvimento, como forma também do cuidado na educação. E segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil - RCNEI, o cuidar do aluno significa dizer:

Compreendê-lo como parte integrante da educação, embora possa exigir conhecimentos, habilidades e instrumentos que extrapolam a dimensão pedagógica. Ou seja, cuidar de uma criança em um contexto educativo demanda a integração de vários campos de conhecimentos e a cooperação de profissionais

de diferentes áreas. A base do cuidado humano é compreender como ajudar o outro a se desenvolver como ser humano. Cuidar significa valorizar e ajudar a desenvolver capacidades. O cuidado é um ato em relação ao outro e a si próprio que possui uma dimensão expressiva e implica em procedimentos específicos (BRASIL, 1998, p.24).

Ou seja, a educação tem o objetivo de cuidar, sendo indissociável da metodologia educativa, tendo em vista que ambas estão relacionadas, no sentido de quem cuida educa.

Ainda sobre o cuidar, o RCNEI argumenta que:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (BRASIL, 2012, p.23).

Trabalhar como educador na Educação Infantil exige práticas significativas que promovam uma aprendizagem eficiente, promovendo resultados satisfatórios na vida das crianças e exige, do educador, uma postura dinâmica no processo de ensino-aprendizagem, cujo princípio norteador é pautado no conhecimento dos interesses e necessidades de cada criança.

O método pedagógico no ensino de crianças é de fundamental importância, onde o mentor tem enorme encargo social; no plano educativo é imprescindível que os profissionais sejam competentes e habilidosos para lidar dia a dia com as crianças. É necessário que o professor busque pensar acerca do fazer pedagógico pautado em embasamentos teóricos que ajudará no preparo do seu afazer no ambiente de ensino, envolvendo no lúdico no aprendizado, por ser um instrumento contributivo.

De acordo com Zabala (2009), o autor alega que “necessitamos de meios teóricos que contribuam para que a análise da prática seja verdadeiramente reflexiva”. Logo, toda prática caminha com uma teórica, porque se amparam na técnica de ensino/aprendizagem.

A educação, enquanto instituição formal, exerce uma função social na materialização da prática, planejando com objetivos concretos, com teoria vivenciada no cotidiano que tanto pode contribuir para o desenvolvimento e o prazer de aprender das crianças como, pois o aluno através vai desenvolver várias atitudes.

Na Educação Infantil, é função do docente avaliar como origem de partida para sua prática as informações que as crianças absorveram pelo meio das suas vivências sociais, afetivas e cognitivas. No processo de construção a criança está aprendendo em todo momento

para criar seus sentimentos, comportamento e atitudes. É importante estar conscientes de sua importância para a formação da personalidade da criança.

De acordo com a BNCC (2019),

Enquanto documento normativo, norteia elaboração dos currículos voltados para a formação integral dos estudantes, possibilitando, no exercício da cidadania, superar as desigualdades sociais que, na atual conjuntura global e local, têm se intensificado sobretudo para as classes menos favorecidas, público prioritário e majoritário na escola pública. (BNCC, 2019, p.22).

As atividades educativas devem possibilitar às crianças obtenção de conhecimentos indispensáveis para o seu desenvolvimento absoluto, induzindo a aprendizagem desse público infantil deve ser arquitetada em um espaço lúdico, próprio a educação, por meio de atividades ativas envolvendo jogos, brincadeiras e técnicas pedagógicas.

Ao se remeterem as brincadeiras proposta pelos professores influenciam como formar e registrar algumas informações no processo mental, cada vez mais as informações recebidas vão se tornando mais complexas, para poder começar a fazerem sentido para as crianças.

### **Fases dos jogos por faixa etária segundo Piaget**

A constituição do lúdico possibilita que instrutor se reconheça nesse processo pedagógico, explorando e descobrindo potencial e limites, aproveitando materiais sólidos e considerar sua historicidade.

A primeira atividade lúdica apresentada por Piaget (1976, p.48) é definida como “jogo de exercícios sensório-motor, onde reaparecem depois dos 2 anos, durante a infância e mesmo no adulto, sempre que um novo poder ou uma nova capacidade são adquiridos”.

A segunda atividade lúdica lembrada pelo mesmo autor, Piaget (1976, p.48) é o “jogo simbólico, atividade lúdica que se manifesta sob a forma de jogo simbólico, ou de ficção, imaginação e imitação, no período de 2 a 6 anos”. Fase que ocorre a alteração de um objeto dando outro significado, exemplo: montar em um cabo de vassoura como se fosse um animal, brincar de médico e paciente, policial e bandido, atribuindo a atitudes adultas.

A terceira fase trata-se dos jogos de regras, sobre isso constituem a terceira forma de atividade lúdica da criança para Piaget (1976, p.49), diz que "esse tipo de jogo começa a

manifestar-se por volta dos 5 anos, mas desenvolve-se na fase que vai dos 7 aos 12 anos, predominando durante toda a vida do indivíduo”.

A utilização do brinquedo e/ou jogo educativo com objetivos pedagógicos encaminha-se a importância dessa ferramenta para ocasiões de ensino- aprendizagem e de desenvolvimento na infância. É uma prática que vem se expandindo na escola. Macedo (2000) diz que “todo jogo contém uma situação- problema (objetivo) que poderá ser solucionado ou não pelo sujeito (resultado do jogo), devendo este obedecer a um sistema de regras que determinam os limites de sua ação”. Matérias sobre jogos recreativos assinalam que, ao admitir o potencial criador, os sujeitos da ação se sentem confortáveis e confiantes para romper as dificuldades descontraindo e ficando flexíveis socializando com os grupos.

Segundo as orientações do Currículo de Pernambuco (2019) sobre a educação Infantil em Estado, diz que as crianças devem aprender vivenciando experiências que façam sentido para elas, através de elementos constitutivos de conhecimentos essenciais para seu desenvolvimento, onde a brincadeira é condutora do processo.

De acordo com Vigotski (1999):

A criança começa com a situação imaginária, que é uma reprodução da situação real, sendo uma brincadeira muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu, do que uma situação imaginária nova. À medida que a brincadeira se desenvolve, observamos um movimento em direção à realização consciente de seu propósito. Finalmente surgem as regras que irão possibilitar a divisão do trabalho e o jogo na idade escolar (VIGOTSKI, 1999, p.118).

Assim sendo, os jogos ajudam no domínio da emoção da criança, manifestando seus sentimentos, dificuldades e frustrações, por isso, a importância de ser concluído de maneira positiva. Levando a criança a pegar aos poucos, autoconfiança e mais conhecimento de seus potenciais e limites. No geral, a ludicidade incita a autonomia e a socialização, promovendo uma boa relação em comunidade e sociedade.

### **Exemplos de jogos e benefícios**

Os jogos e brincadeiras nas vidas das crianças e como também no ensino infantil são de extrema relevância e fundamental no desenvolvimento físico e intelectual dos alunos. É tão importante que está prevista na Declaração dos Direitos da Criança, adotada pelas Nações Unidas em 1959.

E além de só diversão, pois são esses os períodos da ludicidade que as crianças aprendam a interagir com outras pessoas, de desenvolver fantasias, sua criatividade e de

crescer feliz. São métodos pedagógicos que desafiam a capacidade de criação, a comunicação, fortalecendo os laços com seus familiares.

Afirmando o que posto acima, sobre o lúdico na educação, Leon (2011, p. 14) traz o seguinte pensamento, “o lúdico é um mecanismo estratégico de desenvolvimento da aprendizagem, pois propicia o envolvimento do sujeito aprendente e possibilita a apropriação significativa do conhecimento”.

De acordo com o autor acima e Rocha (2017) Revista Educação Integral, na tabela abaixo, segue exemplos de jogos didáticos:

**Tabela 1:** Tipos de jogos

Jogos	Instruções	Contribuições
<b>Adoleta</b>	Em círculo e de mãos, vão batendo na mão de cada membro conforme vai cantando a música. Bate na mão de sílaba em sílaba, fala uma sílaba e bate na mão do companheiro do lado, assim por diante. Ao terminar no “eu”. Quando terminar, a pessoa que recebeu o tapa na mão por último terá que pisar no pé de alguém, cada um poderá dar um passo na hora que terminar a música. Se ela conseguir, a pessoa em quem ela pisou é eliminada. Caso não conseguir, sai.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Socialização</li> <li>• Coordenação motora</li> <li>• Ritmo</li> <li>• Memorização</li> <li>• Pronúncia fonética</li> <li>• Desenvolvimento da linguagem</li> <li>• Desenvolvimento psicomotor socioafetivo e cognitivo.</li> </ul>
<b>Amarelinha</b>	A amarelinha tradicional é desenhada no chão com giz e tem o formato de uma cruz, com um semicírculo em uma das pontas, onde está a palavra céu, lua ou cabeça. Depois vem a casa do inferno (ou pescoço) e a área de descanso, chamada de braços (ou asas), onde é permitido equilibrar-se sobre os dois pés. Por último, a área do corpo (ou quadrado). O objetivo da amarelinha é chegar na última casa e na volta recuperar a pedrinha. Não pode pisar na casa que está a pedrinha ou nas linhas da amarelinha. O jogador não pode esquecer de tirar a pedrinha da casa. Você perde se errar a casa em que a pedra deveria cair quando jogá-la no início da partida.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordenação motora</li> <li>• Ritmo</li> <li>• Foco</li> <li>• Coordenação da mão</li> <li>• Desenvolvimento psicomotor e cognitivo.</li> </ul>
<b>Bate e corre</b>	Em roda ao sinal de início, o jogador separado põe-se a correr em volta da roda, devendo bater inesperadamente no ombro de um colega. Este sai no seu encalço, enquanto o outro continua a correr em torno da roda para tentar ocupar o lugar, agora vago no círculo, antes de ser apanhado. Se conseguir, o corredor desafiado reinicia a brincadeira indo tocar outro. No caso contrário, o alcançado vai para o centro da roda. Lá fica até outro cometer erro semelhante ao seu, trocando de lugar com ele.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordenação motora</li> <li>• Agilidade</li> <li>• Ritmo</li> <li>• Foco</li> <li>• Desenvolvimento psicomotor e cognitivo</li> </ul>
<b>Bate figurinha</b>	Reunião das figurinhas dos álbuns que são repetidas, ou símbolos e fazem um montinho e batem a mão sobre elas, as que virarem ao contrário é ganha por quem bateu a mão. O jogo é feito de comum acordo entre todos, e só vale bater figurinhas repetidas para que ninguém saia no prejuízo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordenação motora</li> <li>• Ritmo</li> <li>• Foco</li> <li>• Coordenação da mão</li> <li>• Vivenciar momentos de competição</li> </ul>

<b>Bolinha de gude</b>	Bolinhas coloridas e feitas de vidro, são jogadas num círculo feito no chão de terra pelos meninos. O objetivo é bater na bolinha do adversário e tirá-la de dentro do círculo para ganhar pontos ou a própria bola do colega.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordenação motora</li> <li>• Ritmo</li> <li>• Foco</li> <li>• Coordenação da mão</li> <li>• Vivenciar momentos de competição</li> </ul>
<b>Dança da cadeira</b>	Com cadeiras em círculo, cada participante senta-se, sendo que uma criança é destacada para dirigir o jogo, este deve estar vendado. O dirigente da brincadeira grita: já! Todos levantam e andam em roda das cadeiras. O dirigente retira uma cadeira. À voz de já!, todos procuram sentar. Quem ficar sem lugar comandará a nova volta. Assim, as cadeiras vão sendo retiradas e o grupo vai diminuindo. Será o vencedor aquele que conseguir sentar na cadeira no último comando. Variante: As cadeiras são dispostas em duas fileiras (de costas uma para a outra). As crianças sentam nas cadeiras e uma fica responsável por ligar e desligar o rádio e também por retirar as cadeiras. Quando o rádio for ligado às crianças circulam pelas cadeiras quando o rádio é desligado as crianças sentam. A cada parada vai sendo retirada uma cadeira. Quem fica sem cadeira cai fora, é considerado vencedor o participante que conseguir sentar na cadeira, na última disputa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordenação motora</li> <li>• Ritmo</li> <li>• Concentração</li> <li>• Foco</li> <li>• Agilidade</li> <li>• Pensamento rápido</li> <li>• Coordenação da mão</li> <li>• Vivenciar momentos de competição</li> </ul>
<b>Espelho</b>	Crianças em duplas, frente a frente. Uma delas é espelho da outra. Imitar os movimentos do competidor sem rir. O que está à frente do espelho pode fazer careta. Paga multa (como no jogo de prendas) o que perder a competição. Na repetida brincadeira, os papéis se invertem.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordenação motora</li> <li>• Ritmo</li> <li>• Foco</li> <li>• Concentração</li> <li>• Interesse</li> <li>• Vivenciar momentos de competição</li> </ul>
<b>Esconder Objetos</b>	Esconder e achar objetos promove uma percepção de que as coisas podem permanecer nos lugares mesmo que a criança não consiga as ver, o que é uma conquista extremamente importante nessa faixa etária. Além disso, dando um comando verbal com o nome de elementos que familiares, acaba-se estimulando uma comunicação que envolve a linguagem e uma apropriação de palavras que vão acabar compondo o seu vocabulário.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordenação motora</li> <li>• Memória</li> <li>• Concentração</li> <li>• Foco</li> <li>• Habilidades sensoriais</li> </ul>

Fonte: Rocha, Revista Educação Integral (2013)

## Metodologia

Para alcançar a proposta da pesquisa o método utilizado é a pesquisa bibliográfica e de natureza básica. Para isso, foi realizado um levantamento bibliográfico, utilizando artigos e monografias publicadas, livros, relatórios através da ferramenta internet. Este estudo foi organizado da seguinte forma: busca na internet por materiais e documentos publicados nos últimos 5 anos (2015-2020), utilizando os sites do Google Acadêmico, Scielo e Biblioteca Virtual, através das palavras-chave.

De acordo com Fonseca (2015):

É realizada a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. No entanto, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2015, p. 32).

O procedimento metodológico foi através de levantamentos documentais antigos e contemporâneos, uma vez que dão subsídios para a parte escrita, desenvolvimento e conclusão deste artigo científico, onde foram analisados aspectos importantes sobre o atendimento educacional dos alunos com superdotação.

## **Resultados e Discussão**

Nesta etapa, foi analisado o resultado e discussão da pesquisa bibliográfica, a partir das da seleção da revisão literária respondendo o que de fato foi proposto no estudo, como os a problemática, hipóteses e objetivos específicos.

Sobre o lúdico a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2019), documento que normatiza e define as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver, sendo um conjunto de conhecimentos, habilidades e competências a serem desenvolvidos nas instâncias de ensino, é uma diretriz para que os sistemas de ensino elaborem seus currículos, adequado às condições específicas de cada realidade.

Significa dizer mesmo sendo um modelo proposto, as esferas estaduais e municipais, poderão ser norteados por eles, mas com seu próprio documento, elaborando seus próprios projetos pedagógicos, observando sua cultura local (músicas, danças, comidas, etc.), potencializando, repassando conhecimento a partir deles. Expressar-se pelas artes visuais, utilizando diferentes materiais; relacionar-se com outras pessoas empregando gestos, palavras, brincadeiras, jogos, imitações, observações e expressão corporal (BRASIL, 2017, p. 54). É importante observar que a diversidade cultural se relaciona intensamente com o artifício de construção de significados da sociedade. Com diversidade, costumes, valores, práticas e formatos que as relações assumem.

Corroborando com a narrativa acima, Forquin (1993, p.146) afirma: “uma construção institucional onde estão envolvidos conflitos de interesses, relações de poder e

elementos ideológicos’’. Sendo o processo de inclusão e exclusão que se valoriza e descarta interesses. O currículo é fruto de um processo seletivo, onde determinados saberes específicos são escolhidos para fazerem parte e outros não (SILVA, 2013).

Esse modelo de ensino pode ser positivo, sua construção do currículo deverá ser promovida com a participação de profissionais de diversas áreas e setores da educação, e ainda com representação de pais, não esquecendo a inclusão da diversidade. Ainda, a importância de tornar mais pública essas normativas nas esperas públicas e privadas. Sobre isso, em Pernambuco:

Existiu mobilização das escolas das redes municipais, estadual e privada para contribuir com às características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e da comunidade escolar na perspectiva de garantir a contextualização, ampliação ou aprofundamento das habilidades já previstas na BNCC de forma a se construir um documento curricular que contemplasse a identidade cultural, política, econômica e social do Estado. (PERNAMBUCO, 2019, p.15)

Partindo para os princípios da Educação Infantil, inserido nos direitos de aprendizagem vemos vestígios da regionalidade, segue abaixo no quadro três aspectos importantes, de acordo com as orientações do Currículo de Pernambuco (2019):

**Quadro 03:** Aspecto de construção sobre a localidade.

Aspecto	Como
Conhecer	Construir sua identidade pessoal, social e cultural, constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações e brincadeiras vivenciadas na instituição de Educação Infantil.
Conviver	Manar das manifestações artísticas e culturais e de outras culturas (artes plásticas, música, dança, teatro, cinema, folguedos e festas populares),- abrindo a sua sensibilidade, desenvolvendo sensoestético, empatia e respeito às diferentes culturas e identidades.
Brincar	Utilizando diferentes sons, ritmos, formas, cores, texturas, objetos, materiais, construindo cenários e indumentárias para brincadeiras de faz de conta, encenações ou para festas tradicionais, enriquecendo seu repertório e desenvolvendo seu senso estético.

Fonte: Própria autora, 2022.

O quadro traz que é fundamental o conhecer, o conviver e o brincar, na aprendizagem é compreender como constituído mutuamente, e a finalidade é promover o olhar para o desenvolvimento integral.

Quanto a prática do educador o documento da BNCC aponta que:

Deliberações pedagógicas devem estar norteadas para o desenvolvimento de competências. Por meio da indicação clara do que os alunos devem “saber” (considerando a constituição de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores) e, sobretudo, do que devem “saber fazer” (considerando a mobilização desses conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho), a explicitação das competências oferece referências para o fortalecimento de ações que assegurem as aprendizagens essenciais definidas na BNCC. (BRASIL, 2019, p. 15).

Existem objetivos de aprendizagem e desenvolvimento que devem ser atrelado as suas experiências, de acordo com a faixa etária, respeitando o ritmo de cada aluno. Distinguir que as crianças são distintas e tem especificidades, por classes diversas, estarem em momentos diversos em termos de desenvolvimento psicológico, e ainda por hábitos, costumes e valores presentes na sua família e no local próxima interferem na sua percepção do mundo e na sua inserção. (KRAMER, 2003, p. 22). O papel do professor se foca na provocação de descoberta por meio de um tipo de escuta atenta e inspirada e na estimulação do diálogo, da (co)ação e da (co)construção de conhecimentos das crianças (EDWARDS, 2016).

Compreendo então que o planejamento das aulas lúdicas, elaborado e executado em sala de aula, pelo professor, deve ser confeccionado e observando a forma de vidas das crianças em suas localidades e costumes. O que pode trazer excelentes resultados durante o desenvolvimento da aula, interagindo com os seus pares de forma mais prazerosa. O professor é conhecedor do desenvolvimento infantil, conhece cada aluno, família ou responsáveis, facilitando a criação de práticas pedagógicas de acordo com as experiências.

E buscando responder a questão problema apresentada na proposta da pesquisa, sobre quais jogos podem ser usados na sala de aula para transmitir conteúdo? E Como promover um recinto lúdico envolvente para os alunos? A BNCC compreende os games como sendo objeto da vida das crianças e jovens no mundo globalizado. Onde os games surgem entre as competências gerais e habilidades específicas para a Educação Básica. O aluno deve aprender a compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais e escolares para se

comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BNCC, 2019).

Logo os jogos eletrônicos também podem fazer parte do planejamento pedagógico nas escolas, inclusive, no incentivo de criar jogos através dos eletrônicos, uma vez que as crianças, em sua maioria têm um celular ou tablet, que poderão ser usados em sala de aula para essa construção coletiva. Interligado com o conteúdo da aula e um ambiente bem favorável para o exercício.

Tanto os games quanto as outras brincadeiras tradicionais ou criadas, trazem importantes contribuições para o aprendizado e desenvolvimento das crianças, tais como: aumento do engajamento e interação entre alunos e professores, protagonismo, autoestima, colaboração, socialização, criatividade e ser pensante.

## **Conclusões**

Diante da pesquisa realizada sobre a importância dos jogos na Educação Infantil, percebe-se que este método utilizado é considerado eficaz por proporcionar às crianças uma aprendizagem muito expressiva, motivadora, atraente e prazerosa

Além de propiciar ocasiões de socialização e interação com a utilização dessa ferramenta didática, onde o professor pode transmitir conteúdos teóricos de forma motivadora e criativa, capaz de envolver seus alunos e obter resultados positivos.

O ensino infantil é uma fase educacional muito importante, pois é onde as crianças começam a dar os primeiros passos no ensino/aprendizagem. E os educadores que devem perceber que seu papel é primordial nesse método de ensino e aprendizagem. Um procedimento que exige enorme dedicação do profissional, porque necessita articular cada período, onde acontece através das rotinas, e o sucesso dependerá de como e quem está conduzindo.

Os professores são fundamentais e de extrema importância, por ter um papel importante no aprendizado e desenvolvimento da criança no âmbito escolar, pois é na instituição de ensino que eles vão inventar suas primeiras informações, aptidões, capacidades, personalidade e conhecimento. O docente ter sabedoria para explorar e organizar os métodos que serão aplicados para os educandos, e um bom espaço que favoreça o procedimento.

Diante de tudo exposto, o tema estudado é uma ferramenta muito importante para o ensino/aprendizado, uma vez que é um método dinâmico e atrativo para crianças em fases iniciais que ingressam na educação. Que a ludicidade é algo que ainda há muito a discutir, refletir, analisar e avaliar para se ofertar práticas pedagógicas para uma excelência na formação dos nossos alunos.

## Referências

ABREU, P L D. **O lúdico na educação infantil como facilitador de aprendizagem**. 2013. p.60.

AGUIAR, J.S. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papirus, 2011.

ALMEIDA, P.N. **Educação Lúdica**. São Paulo: Loyola, 2010.

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Rio de Janeiro, Vozes, 2003.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023: informação e documentação: referência** – elaboração. Rio de Janeiro, 2018. 19p.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da educação**. Nº 9394 de dezembro de 1996. Disponível em <[www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm)>. Acesso em 15 jul. 2022.

\_\_\_\_\_. **Plano Nacional de Educação**. 2001. Disponível em <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_content&id=16478&Itemid=1107](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&id=16478&Itemid=1107)>. Acesso em 15 jul. 2022.

\_\_\_\_\_. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília:MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

BRENELLI, R. P. **O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. São Paulo: Editora Papirus, 4ª edição, 2003.

CABRAL, AC FC.: **Formação de Professores para a Educação Infantil: um estudo realizado em um Curso Normal Superior**. Belo Horizonte, 2015. Disponível em <[www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao\\_CabralAC\\_1.pdf](http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao_CabralAC_1.pdf)>. Acesso em 18 jul. 2022.

CARVALHO, A. M. A.; PONTES, F. A. R. **Brincadeira é cultura**. In: A.M.A. Carvalho; C.M.C. Magalhães, F. A. R. Pontes; I. D. Bichara (Orgs.). *Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca*.(pp.15-30). São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CHICON, J. F. **Jogo, mediação pedagógica e inclusão: a práxis pedagógica**. Vitória: EDUFES, 2004.

CRUZ, J A. **O lúdico como estratégia didática: investigando uma proposta para o ensino de física.** In: SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE FÍSICA – SNEF, 18., 2009 Vitória, Es. Anais... Vitória, Es. 2009. p. 1-8.

CUNHA, M.V. **A escola contra a família: 500 anos de educação no Brasil.** 2003. DEMO, P. Desafios modernos da educação. 10 ed. Petrópolis: Vozes, 20012.

EDWARDS, C. **As cem linguagens da criança: a experiência de Reggio Emilia em transformação.** Porto Alegre: Penso, 2016. v. 2. p. 315-336.

FILHO, L M F. **Educação pública: a invenção do presente.** Belo Horizonte: Mazza, 2012.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2015. Apostila.

FORQUIN, Jean-Claude. **Escola e cultura: as bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar.** Trad. Guacir Lopes. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender. O resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2012.

LEON, A D. **Reafirmando o lúdico como estratégia de superação das dificuldades de aprendizagem.** In: In: Revista Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), Anais... SL, vol. 50, nº 56/3, p. 1-15, Out., 2011.

MACEDO, L. **Aprender com jogos e situações problemas.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

MACHADO, M. M. **O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar, atividades e materiais.** 4ª ed., São Paulo, SP: Loyola, 2012.

MILITÃO, A. **Jogos, Dinâmicas e Vivências Grupais.** Rio de Janeiro: Qualitymark, 2000.

OLIVEIRA, ZMR de (org.). **A criança e seu desenvolvimento: perspectiva para se discutir a educação infantil.** 4. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

PASSOS, Marcos P. de. **O ato lúdico de conhecer: a pesquisa como processo dialógico de apropriação de dispositivos informacionais e culturais.** 2013. 125 f. **Dissertação** ( Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

PEREIRA, J. E. **A importância do lúdico na formação de educadores: uma pesquisa na ação do Museu da Educação e do Brinquedo - MEB.** 2005. 248 f. **Tese** (Doutorado em Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo.

PERNAMBUCO, Governo do Estado de. Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo de Pernambuco da Educação Infantil.** 2019

PIAGET, J. **Aprendizagem e conhecimento.** Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974.

PLACCO, V. **Jogos lúdicos.** Revista do professor. v. 24. n. 70, 2002.

POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

KRAMER, Sonia. **A política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce**. Achiamé, Rio de Janeiro, 2003.

SANTOS, E C. Dimensão lúdica e arquitetura: o exemplo de uma escola de educação infantil na cidade de Uberlândia. 2011. 363 f. **Tese** (Doutorado em Ciências da Informação) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo.

SILVA, A. M. T. B. O lúdico na relação ensino aprendizagem das ciências: resignificando a motivação. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 27., 2004 – Caxambu/MG. Anais... Caxambu, MG: **Psicologia da Educação**, 2004. p. 1-6.

XIMENES, S. **Dicionário da Língua Portuguesa**. 3. ed. Ver. E ampl. Sérgio Ximenes. São Paulo: Ediouro, 2008.

ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Michael Cole et AL (Org. ). 4 Ed. São Paulo: Martins Fontes, 199A

**Como citar este artigo (Formato ABNT):**

PEREIRA, Maria Andreza Gonçalves Cavalcante; TEIXEIRA, Verônica Rejane Lima. Importância dos Jogos como Ferramenta de Ensino na Educação Infantil. **Id on Line Rev. Psic.**, Dezembro/2022, vol.16, n.64, p. 104-123 ISSN: 1981-1179.

Recebido: 01/11/2022;

Aceito 11/11/2022;

Publicado em: 30/12/2022.