

## OS JOGOS DIDÁTICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Adriana da Silva Lima Faria<sup>1</sup>  
Carla Auxiliadora Barreto Romão<sup>2</sup>  
Joyce Cruz Dias<sup>3</sup>  
Lucimar Dias de Oliveira Gomes<sup>4</sup>  
Rita de Cássia da Silva Mendes<sup>5</sup>  
Simone Siqueira de Souza Rocha<sup>6</sup>

**RESUMO:** O presente artigo teve por objetivo analisar a importância do lúdico no processo ensino aprendizagem, através de jogos e brincadeiras na educação infantil. A pesquisa configura-se como bibliográfica tomando por base autores como Vygotsky (1984), Piaget (1972), Kishimoto (1994), entre outros. Os autores pesquisados apontam como importante a utilização de jogos e brincadeiras na educação infantil. A qualidade de oportunidades oferecidas à criança por meio de brincadeiras e brinquedos garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem. Na brincadeira, manifestam-se suas habilidades e o professor, observando-as, pode enriquecer sua aprendizagem, fornecendo intervenções adequadas no momento certo.

**Palavras-chave:** Educação Infantil. Lúdico. Técnicas Lúdicas. Aprendizagem das Crianças.

1791

**ABSTRACT:** This article aimed to analyze the importance of play in the teaching-learning process, through games and games in early childhood education. The research is bibliographic based on authors such as Vygotsky (1984), Piaget (1972), Kishimoto (1994), among others. The researched authors point out the use of games and games in early childhood education as important. The quality of opportunities offered to children through games and toys ensures that their potential and affectivity are in harmony. In play, their abilities are manifested and the teacher, observing them, can enrich their learning, providing appropriate interventions at the right time.

**Keywords:** Early Childhood Education. Ludic. Playful Techniques. Children's Learning.

<sup>1</sup> Graduada em Pedagogia pelas Faculdades Integradas Mato-Grossenses de Ciências Sociais e Humanas, Especialista em Educação Infantil e Alfabetização pelas Faculdades Integradas de Várzea Grande - FIAVEC.

<sup>2</sup> Graduada em Pedagogia pela Faculdade Afirmativo, Especialista em Educação Infantil com Ênfase em Alfabetização pela Faculdade INVEST de Ciências e Tecnologia.

<sup>3</sup> Graduada em Ciências Biológicas, Graduada em Pedagogia, Especialista em Educação de Jovens e Adultos - EJA, Especialista em Educação Infantil e Alfabetização.

<sup>4</sup> Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário - UNIVAG, Especialista em Educação Infantil pela Faculdade Atitude - FAEC.

<sup>5</sup> Graduada em Educação Artística - Licenciatura Plena com Habilitação em Artes Plásticas pela Universidade de Cuiabá - UNIC, Especialista em Práticas do Ensino de Artes na Educação Infantil pelo Instituto de Ensino Superior de Minas Gerais - IESMIG.

<sup>6</sup> Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG), com especialização em Educação Infantil pela Faculdade Mantense dos Vales Gerais (INTERVALE), atualmente Coordenadora Pedagógica na Creche Municipal Sebastião Tolomeu.

## 1. INTRODUÇÃO

A ludicidade, apresentada por jogos e brincadeiras, pode desenvolver o aprendizado da criança dentro da sala de aula. Diante das questões que norteiam a educação, em especial a Educação Infantil, percebe-se que uma das questões altamente discutidas na atualidade é o uso dos jogos e brincadeiras como meios de enriquecimento do processo de aprendizagem.

Em qualquer época da nossa vida as brincadeiras devem estar presentes, sejam crianças, adolescentes ou até mesmo adultos. Ao contrário do que muitos pensam, brincar não é apenas para crianças, pelas brincadeiras entramos em contato com um mundo imaginário, cheio de novas possibilidades, nos remetendo a uma fantasia nossa, do outro ou pode ser vivida tanto por uma criança quanto por um adulto.

Surge então a necessidade das escolas e em especial, a do ensino infantil, passar a aprimorar suas atividades lúdicas e utilizar como maior frequência os jogos e brincadeiras, como forma de aprendizagem e compreensão do mundo a sua volta.

A brincadeira dentro do seu contexto informal pode tornar-se uma maneira de desenvolvimento da criança, tanto na aprendizagem quanto na afetividade, pois é por meio dessas que muitos conseguem demonstrar sentimentos como amor, carinho e amizade. Para tanto, a pergunta-problema de pesquisa que norteou essa investigação foi: Será que as escolas e professores estão preparados para utilizar jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem?

Trabalhar com jogos educativos tem por objetivo de incentivar o raciocínio lógico, cooperação, coordenação motora, entre outros aspectos, portanto a escola, na pessoa do professor, deve desenvolver atividades lúdicas, criando espaço de lazer atrativo, saudável e que estimule o pleno desenvolvimento da criança, onde através da ludicidade, possa explorar a criatividade das crianças.

O presente artigo teve como objetivo geral: analisar a importância do lúdico no processo do ensino-aprendizagem, através de jogos e brincadeiras na educação infantil e objetivos específicos identificar limites e possibilidades da utilização de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem; verificar possíveis estratégias de aprendizagem por meio de jogos educativos e brincadeiras, possibilitando ao aluno desenvolver suas habilidades, curiosidades e descobertas.

Para o desenvolvimento desse artigo apresentamos o tema em tópico e subtópicos tornando evidente que a brincadeira amplia os horizontes, aguça a curiosidade, a confiança, a participação na resolução de problemas, necessário para a apropriação do mundo, da cultura e por causar prazer, a aprendizagem se realiza. A qualidade de oportunidades oferecidas à criança por meio de brincadeiras e brinquedos garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem. Na brincadeira, manifestam-se suas habilidades e o professor, observando-as, pode enriquecer sua aprendizagem, fornecendo intervenções adequadas no momento certo.

Portanto, esperamos contribuir com professores que tenham interesse pelo tema e estão em busca de aprimorar a sua prática através do trabalho com jogos, brinquedos e brincadeiras.

## 2. DESENVOLVIMENTO

### 2.1. A importância do lúdico na Educação Infantil

O direito de brincar é reconhecido internacionalmente desde 1959 como consta na Declaração Universal dos Direitos da Criança, que prevê o brincar como uma vertente do direito à liberdade de meninos e meninas. Neste contexto, pode-se perceber que a presença do lúdico na sala de aula é um direito do aluno, na garantia deste, é favorecido o estímulo ao aprendizado, possibilitando resultados satisfatórios no processo ensino aprendizagem.

A palavra ludicidade tem sua origem na palavra latina “*ludus*” que quer dizer “jogo”. Se achasse confinada a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser reconhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo e da mente no comportamento humano, as implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão (ALMEIDA, 2009, p. 1).

O ato de brincar vai além de uma simples ação de lazer, sendo uma espécie de prática norteadora para o mundo ao redor da criança. Assim, pode-se considerar que são muitas as possibilidades de crescimento da criança através da brincadeira e do brinquedo. O lúdico é um fator importante no desenvolvimento da criança, ao brincar a criança sempre se comporta além do comportamento habitual, o desejo de brincar é natural e espontâneo

sem preferência do que brincar, a escolha vem depois, o importante para eles, é o brincar; que seja através de jogos ou por meio de imaginação.

O lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. Os jogos e brinquedos fazem parte da infância, onde a realidade e o faz de conta intercalam-se. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem principalmente na fase da infância.

[...] as crianças aprendem através do brincar: admirável instrumento para promover a educação, o jogo é um artifício que a natureza encontrou para envolver a criança numa atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. A criança que joga acaba desenvolvendo suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais (PIAGET, 1972, p. 156).

Para Kishimoto (2001), existe uma diferença do brinquedo educativo para o material pedagógico baseado na natureza dos objetivos da ação educativa:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 2001, p. 83).

Vygotsky (1984) ressalta o brincar com caráter educativo ao afirmar que:

[...] a ação na esfera imaginária, numa situação das intenções voluntárias e a formação dos planos de vidas, reais motivações volitivas, tudo aparece no brinquedo, que se constitui no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar (p. 117).

No início do período da Educação Infantil o desenvolvimento da criança é notório, há várias mudanças em suas atividades. Algumas atividades nessa fase de desenvolvimento possuem métodos utilizados para estimular, para satisfazer a necessidade da criança.

A pedagogia Montessoriana consiste em harmonizar corpo, inteligência e vontade, se baseia na educação da vontade e da atenção, em que as crianças têm liberdade para escolher seus materiais e onde querem trabalhar com eles em sala, além de proporcionar a cooperação entre as mesmas. Desse modo, as crianças são livres para agir espontaneamente, desde que não incomodem os demais colegas. Essa pedagogia mudou os rumos da educação tradicional, dando-lhe um sentido vivo e ativo. Em 1907, Montessori criou a primeira “Casa dei Bambini”, ou “Casas das Crianças”, instituição de educação que não visava somente à instrução, mas à educação de vida, ou seja, a educação completa da criança.

Nessa casa, Montessori teve a oportunidade de aplicar com crianças normais os seus métodos. Ela utilizou o mesmo material sensorial que havia usado com as crianças deficientes e deu continuidade, criando outros. As crianças aprenderam a ler e a escrever rapidamente. Assim sendo, uma das atividades importantes para o aprendizado dessa criança que está em fase de desenvolvimento do seu próprio mundo é a “brincadeira”. A brincadeira da criança não é instintiva, e sim humana, esse recurso pode servir de base para construir a percepção que a criança tem do mundo e dos seres humanos. E, é dessa forma, que se pode determinar o quanto é importante trabalhar as atividades de forma lúdica, pois para elas, nesse nível de desenvolvimento físico e de conhecimento dos objetos, não há ainda atividades teóricas e abstratas, e a consciência das coisas emerge primeiramente sob forma de ação.

Uma criança que domina o mundo que a cerca é de fato uma criança que se esforça para agir nesse mundo, tentando integrar-se a uma relação ativa, não só apensa com as coisas que são diretamente acessíveis a ela, mas também com o mundo de forma mais ampla, ou seja, ela se esforça para agir como um adulto.

O mundo infantil difere de uma maneira qualitativamente do mundo adulto, nele há fantasia, faz de conta, o sonhar e o descobrir. Por meio das brincadeiras, ação mais comum da infância, que a criança terá oportunidade de se conhecer e constituir-se socialmente. Através da espontaneidade do brincar a criança poderá explicitar as diferentes percepções concebidas dentro do seu contexto familiar e social. Jean Piaget apud Antunes (2005, p. 25): “relata que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar a energia da criança, mas meio que enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

O desenvolvimento da criança depende do respeito e da compreensão do adulto, assim, elas terão a possibilidade de construir e exercer sua autonomia, tanto no convívio familiar, quanto no convívio escolar e social.

Através de uma brincadeira de criança, podemos compreender como ela vê e constrói o mundo- o que ela gostaria que ele fosse, quais suas preocupações e que problemas a estão assediando. Pela brincadeira, ela expressa o que teria dificuldade de colocar em palavras. Nenhuma criança brinca só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente

da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos (BETTELHEIM apud ZACHARIAS, 2008, p. 4).

Pelas brincadeiras, pelos jogos, as crianças têm a possibilidade de se reportar a um mundo imaginário, desvinculado das ações que seriam comuns na vida real. Elas exploram os objetos que os cercam, melhoram sua agilidade física, experimentam seus sentidos e desenvolvem seu pensamento. O brincar na educação deve ser visto como um importante recurso pedagógico para a construção da identidade da criança.

## 2.2 A construção da identidade e as atividades lúdicas

A palavra escola deriva do grego *sholé* que originalmente significa lugar de ócio, aquele em que o lazer é empregado”, ou seja, a escola assume o desafio de um lugar onde o lazer torna-se um meio de transformação social.

A ludicidade na educação e principalmente no ensino infantil, representa uma ferramenta pedagógica que promove novos métodos de aprendizado, valorizando a cultura, valores e costumes e sobre tudo garantindo o desenvolvimento educacional e social do aluno.

Brincadeiras fazem parte do patrimônio cultural, traduzindo valores, costumes, forma de pensamentos e gerando aprendizagem, para isso o educador deve traçar objetivo e metas a serem alcançados, assim como regras a serem respeitadas. Os jogos e as brincadeiras fornecem à criança a possibilidade de ser um sujeito ativo, construtor do seu próprio conhecimento, tornando-o autônomo progressivamente diante dos estímulos de seu ambiente. (MODESTO, 2014, p. 4).

Alcançar a transformação e construção da identidade dos educandos, tem sido um grande desafio para as escolas contemporâneas, visto que o papel social da escola é formar o cidadão conhecedor e munido de informações de seus direitos e deveres, tornando um ser reflexivo, crítico e social. Para o alcance desse objetivo social a escola poderá utilizar jogos e brincadeiras educativas, onde através destas técnicas, os alunos desenvolverão diversas habilidades.

Brincando, a criança vai elaborando teorias sobre o mundo, sobre suas relações, sua vida. Ela vai se desenvolvendo, aprendendo e construindo conhecimentos. Age no mundo, interage com outras crianças, com os adultos e com os objetos, explora, movimenta-se, pensa, sente, imita, experimenta o novo e reinventa o que já conhece e domina (GRASSI, 2008, p. 33).

Para isso é preciso muito desempenho do corpo institucional escolar, pais e comunidade, trabalhando e ensinando com o lúdico através dos brinquedos, dos jogos e brincadeiras educativas e sociais.

### 2.3 Os jogos e brincadeiras na educação infantil

A brincadeira é um instrumento que serve de ponte entre a realidade e a fantasia. Na medida em que vão crescendo, as crianças passam a trazer para suas brincadeiras o que veem, escutam e experimentam, ou seja, a brincadeira propicia o melhor manejo das frustrações, melhora a socialização, o desenvolvimento moral, o exercício do desenvolvimento em grupo, o desenvolvimento da imaginação, da linguagem, da escrita, auxilia as crianças a assimilarem melhor o mundo do qual fazem parte.

No desenvolvimento da criança, o brincar a afetividade e a inteligência estão sempre interligados. Brincar é natural da criança, é como uma necessidade básica, a saúde, a habitação e a educação.

Vygotsky (1994) deixa claro que nos primeiros anos de vida a brincadeira é a atividade predominante e constitui fonte do desenvolvimento ao criar Zona de Desenvolvimento Proximal.

A Zona de Desenvolvimento Proximal se refere ao percurso da criança até o desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento, e que se tornarão funções consideradas importantes no nível de desenvolvimento real. procurando explicar a teoria de Vygotsky quanto ao brincar.

Quando a criança consegue separar o significado da ação real ela está estabelecendo conceitos e isso ela só consegue brincando, pois, ao realizar uma brincadeira imaginária ela define regras e assimila conceitos referentes àquela fantasia MALUF, 2004, p. 48).

É no lúdico que a criança desenvolve sua inteligência e cria seus próprios conceitos. Nesse sentido, Maluf (2004, p. 20) destaca: a “brincadeira constrói na criança uma imagem do mundo real, ela adquire novas experiências e este aprendizado será útil na formação por toda a sua vida”. Neste sentido, o brincar é um recurso fundamental para o desenvolvimento e formação cidadã da criança, fazendo com que esta desenvolva a iniciativa, expresse seus desejos e internalize as regras sociais.

Para realizar essas atividades, a criança utiliza seu equipamento sensório- motor, pois o corpo é acionado e o pensamento também, enquanto é desafiada a desenvolver habilidades operatórias que envolvem a identificação, observação, comparação, análise, síntese e generalização, vai conhecendo suas possibilidades e potencialidades, desenvolvendo cada vez mais a autoconfiança, permitindo o indivíduo realizar seus anseios.

A criança, à maneira do poeta, cria um mundo próprio um mundo supreal, onde investe energia criativa na construção, extensão e realização aos seus desejos. Ela tem consciência do seu “faz de conta”, sabe diferenciar o real do imaginário, mas transita naturalmente entre os dois, valendo-se do “pensamento por complexos”, unindo não apenas as impressões subjetivas dos objetos isolados, mas também entendendo e associando as relações existentes entre esses objetos, dotando-o de uma animicidade significativa. [...] A criança, dentro da escala hierárquica familiar, ocupa o último lugar. No jogo, ela manipula seu objeto-brinquedo com ampla liberdade (KIRINUS, 1998, p. 44-45).

Na escola o professor é o principal responsável para intermediar a brincadeira com o objetivo de estimular a criança, fazendo com que ela ultrapasse os limites da Zona de Desenvolvimento Proximal, e adquira avanços que provavelmente não conseguiria sozinha. Nesse momento, é fundamental que o professor ofereça situações desafiadoras que motivem diferentes respostas, estimulando a criatividade e a redescoberta.

1798

Ressaltamos, que a criança constrói seu conhecimento também em brincadeiras e atividades prazerosas que podem ser utilizadas na Educação Infantil como meio auxiliar para construção de conhecimento, aprimorando o conhecimento físico, conhecimento de tempo e espaço, social e a representação (sinal, símbolo e signo); jogos de construção, pintura, atividades artísticas, adivinhação, ouvir histórias, criar animais e plantas, cantar e tocar instrumentos musicais.

## CONCLUSÃO

Através da pesquisa aqui realizada, podemos refletir sobre o papel do professor na vida acadêmica e social de seus alunos. Sabemos da importância dos jogos e brincadeiras em sala de aula, mas tem sido um grande desafio para escolas e professores desenvolver atividades de entretenimento por meio de jogos e brincadeiras, pois os recursos ainda são escassos, o que dificulta a brincadeira e o conhecimento. uma parceria , deixando assim a possibilidade de utilizar o livro didático várias vezes.



Mesmo diante das dificuldades, jogos e brincadeiras devem fazer parte do planejamento do professor, pois trazem dinamismo para suas aulas e facilitam todo o aprendizado dos alunos.

As Brincadeiras Infantis permitem ao professor analisar as habilidades de seus alunos e refletir sobre sua prática, acompanhando de perto o progresso e as necessidades de cada criança, buscando oportunidades de reorganização e transformação efetiva para atingir os objetivos traçados.

O brincar e a ludicidade são vistos como um momento de lazer e diversão para as crianças, juntamente com o ensino, pode ser um aliado efetivo na aprendizagem da criança. Como observado, os jogos e brincadeiras, além de uma aprendizagem efetiva, contribuem para o desenvolvimento da identidade da criança.

No entanto, o professor tem um papel fundamental, pois nesse processo ele proporciona à criança meios para atuar como sujeito ativo no processo de aprendizagem, criando e recriando formas de promover uma aprendizagem muito mais significativa.

Mas essa não é apenas a tarefa da escola, a responsabilidade e a importância do trabalho conjunto da escola e da família para garantir a formação da cidadania é, portanto, grande, entendemos que de fato a escola deve trabalhar com métodos lúdicos e dinâmicos, mas a família deve dar continuidade a essa garantia, o tempo livre - federal como direito garantido pela Constituição.

Assim descobrimos que brincar enriquece e dá resultados satisfatórios na aprendizagem. Constatou-se que os jogos podem ser muito importantes para as crianças, pois através deles podem desenvolver habilidades importantes como a criatividade, a cooperação, que são fatores fundamentais para sua cidadania.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ana. **Ludicidade como Instrumento Pedagógico**. 2009, p. 1. Disponível em <https://www.webartigos.com>. Acesso em 03/11/2022.

CUNHA, N. H. S. **A Brinquedoteca Brasileira**. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 7ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. 2ª ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. Petrópolis: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuco M. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5ª Edição. São Paulo: Cortez, 2001.

KIRINUS, G. **Criança e poesia na pedagogia Freinet**. São Paulo: Paulinas, 1998.

\_\_\_\_\_. **Brinquedo e Brincadeira – usos e significações dentro de contextos culturais**. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 7ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

MODESTO, Monica Cristina. **A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento**. Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 5 – nº 1 – 2014.

MALUF, A.C.M. **Brincar prazer e aprendizado**. 4ª ed. Petrópolis: 2003.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense, 1972.

RIBEIRO, Paula Simon. **Jogos e brinquedos tradicionais**. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 7ª Edição. Petrópolis, RJ:Vozes, 2002.

SANTOS, Santana Marli Pires dos. **Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

VYGOTSKY. L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.