



Esta obra está sob o direito de  
Licença Creative Commons  
Atribuição 4.0 Internacional.

## O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A INTERVENÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS ATRAVÉS DE METODOLOGIAS ATIVAS

*Ana Cassia Vasconcelos Santos<sup>1</sup>*

*Alex das Chagas Rosa<sup>2</sup>*

*Eriane Gomes dos Santos<sup>3</sup>*

*Jonas dos Santos Lima<sup>4</sup>*

### RESUMO

Este artigo teve como objetivo de estudo, analisar as intervenções pedagógicas na aplicação das brincadeiras e dos jogos na Educação Infantil através de metodologias ativas para a melhoria do processo de desenvolvimento infantil. Foi analisado além da importância desses instrumentos serem utilizados como recursos pedagógicos com crianças, a importância dos jogos digitais, já que o momento atual requer metodologias que acompanhem a evolução das crianças, sendo possível trabalhar os jogos virtuais no ensino aprendizagem, utilizando o mesmo como apoio didático como estímulo para o desenvolvimento da função cognitiva, instigando a curiosidade e potencializando o interesse em aprender. Esse artigo está amparado na abordagem qualitativa por meio da pesquisa bibliográfica, na qual foram selecionados alguns teóricos que contribuíram com a evolução da educação brasileira e tratam dessa temática relativa à Educação Infantil. A realização do estudo permitiu analisar a importância dos jogos e brincadeiras como importante recurso de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil. Concluímos que toda a prática do educador dessa etapa da educação básica (educação infantil) deve ter como compromisso atividades lúdicas por meio de metodologia ativa que transforme a criança em um ser capaz de construir sua aprendizagem por meio das interações e experiências pedagógicas.

**Palavras-chave:** educação infantil; intervenções pedagógicas; metodologias ativas.

<sup>1</sup> E-mail: anacassiavasconcelossantos@gmail.com

<sup>2</sup> E-mail: prof.alex.chagas@frm.edu.br

<sup>3</sup> E-mail: prof.erianne.santos@frm.edu.br

<sup>4</sup> E-mail: jonaslima183@gmail.com

## INTRODUÇÃO

O processo de desenvolvimento das crianças na educação infantil é algo que precisa ser analisado do ponto de vista das metodologias que são trabalhadas e que apresentam a sua importância para essa fase da vida. Através do jogo a criança aprende a respeitar regras, descobre seus limites e desenvolve empatia, usa sua imaginação recriando a realidade, ao imitá-la produz espontaneamente o que lhe está sendo simbolizado.

A utilização de metodologias ativas desperta o interesse da criança e atua de forma significativa em seu processo de desenvolvimento cognitivo. O desejo de realizar tal estudo surgiu a partir da curiosidade para conhecer tais procedimentos e aprender a utilizá-los futuramente, uma vez que, a educação atual exige metodologias que se adequem também a realidade das crianças, aos avanços tecnológicos.

Os jogos e brincadeiras quando trabalhados da forma correta, são vistos como fundamentais na aprendizagem das crianças da educação infantil e o seu uso como recurso pedagógico ajuda na construção da identidade cultural e na formação de indivíduos, além de desenvolver a atenção, memórias e imaginação. Sistematizar o conhecimento e

oferecê-lo de forma a despertar o desejo de aprender é o grande desafio dos educadores. Trabalhar com técnicas seguras e apropriadas que garantam o sucesso do processo de aprendizagem de forma positiva, deve ser o objetivo principal do professor.

Este estudo está voltado a todos aqueles que buscam compreender o tema da aprendizagem infantil numa abordagem mais atual na qual o respeito à singularidade de cada criança aprendente e o incentivo a autonomia fazem parte da prática pedagógica do educador, bem como aqueles que têm o desejo de refletir sobre o lugar dos jogos e das brincadeiras no cotidiano dos espaços formativos destinados as crianças na educação infantil.

A metodologia empregada neste estudo aborda o método qualitativo que busca a compreensão de uma trajetória que levou ao problema do trabalho. Segundo Gerdat (2009, p.31) “à pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social de uma organização.”

Os instrumentos utilizados para coletar os dados relativos as pesquisas teóricas foram baseados em documentos utilizados em leitura de livros, artigos científicos, leis e documentos que abordam

a temática.

O objetivo desse estudo é contribuir para a comunidade acadêmica na criação de espaços de reflexão acerca dos conhecimentos em construção referentes a temática do desenvolvimento da criança na educação infantil, dentro de um contexto social em que as brincadeiras e os jogos eletrônicos auxiliam, visto que, as crianças já vêm de um processo de evolução avançado em relação aos conhecimentos tecnológicos.

## 1. O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O ser humano nasce, cresce se reproduz e morre, essa estrutura biológica do sujeito traz a ideia de desenvolvimento. Em cada etapa da existência humana existem graus de evolução do ser. A primeira dessas etapas é classificada de infância, seguida da adolescência, juventude, fase adulta e a última é conhecida como velhice, ou ainda, a terceira idade. O presente trabalho, como o título já diz, detém-se na infância, mais precisamente na primeira infância, nas faixas etárias que compreendem os quatro e cinco anos de idade. O estudo tem como foco o contexto escolar dessas crianças, centrando suas pesquisas na aprendizagem das mesmas.

Para tanto, é imprescindível a compreensão de infância e do seu desenvolvimento. Vale salientar, que o desenvolvimento da criança aqui trabalhado se refere especificamente ao desenvolvimento do pensamento, da inteligência. E que nunca é demais ressaltar a descoberta fantástica que aconteceu a pouco tempo, de que o ser humano é um todo constituído de partes. Afinal de contas a criança, assim como os adultos são seres integrais e não fragmentados, mesmo que o estudo esteja focado em um de seus aspectos, comunga com o pensamento de Piaget quando este afirma que:

A inteligência é uma adaptação. Para apreendermos as suas relações com a vida, em geral, é preciso, pois, definir que relações existe entre o organismo e o meio ambiente. [...] Afirmar que inteligência é um caso particular da adaptação biológica equivale, por tanto, a supor que ela é, essencialmente, uma organização e que a sua função consiste em estruturar o universo tal como o organismo estrutura o meio imediato (PIAGET, 1987, p.15).

A sociedade ocidental vigente, enxerga a criança como um ser integrado em si mesmo e com o meio. As múltiplas dimensões do homem não são e nem devem estar dissociadas. Usando uma analogia com o corpo humano, essas dimensões são membros de um mesmo corpo que

apresentam funções e formas diferentes, mas que apontam para uma unicidade de estrutura e composição. Sob um olhar diferente os pequeninos passam a serem observados a partir de uma nova óptica, na qual suas características, próprias da fase, são estudadas com postura de respeito pelo observador.

Desta feita, a condição de sujeito de direito, dotado de conhecimento que lhe são incorporados a cada momento de sua breve existência e são construídos e reconstruídos a cada experiência, deixa de ser invisível pela comunidade global e passa a ser apresentado num movimento de desconstrução de velhos paradigmas e construção de novas formas de ver e pensar a criança. A nossa legislação nacional caminha com esse novo paradigma. As Diretrizes Curriculares da Educação Infantil, na Resolução CNE/CEB nº 5/2009, em seu Artigo 4º define criança como:

[...] sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009, p.12).

Esse pensamento apresenta-se diferentemente do passado remoto em que a

criança era vista como um mini adulto, porém, sem voz e sem vez, apenas como uma folha em branco, no sentido figurado, na qual se deveria empregar os conhecimentos já estabelecidos socialmente.

## **1.1 Piaget e os estágios de desenvolvimento infantil**

Não tem como falar no desenvolvimento cognitivo das crianças na educação infantil, com enfoque na importância dos jogos e brincadeiras, sem mencionar, mesmo que de forma breve o trabalho do renomado biólogo e psicólogo suíço Jean Piaget.

Em sua pesquisa, Piaget (1987), percebeu semelhanças e diferenças na formulação do raciocínio infantil e adulto. Ele apresenta os estágios do desenvolvimento de forma sequenciada: primeiro estágio que é o sensório motor, o segundo é o pré-operatório, o terceiro é o operatório concreto e o quarto estágio é o operatório formal. Em linhas gerais os três primeiros correspondem a fase cronológica da infância, de 0 a 11 anos de idade, e o último estágio equivale da adolescência até a fase adulta.

### **1.1.1 Estágio sensório-motor**

O estágio sensório-motor ocorre do nascimento do indivíduo até

aproximadamente o seu segundo ano de vida. Convém salientar que crianças são sujeitos únicos e, portanto, cada uma tem suas particularidades, todas as propriedades dos estágios podem apresentar-se em períodos diferentes dos mencionados, podendo ser antes ou depois das idades apontadas.

Porém, nesse estudo é elucidado o que Jean Piaget observou num número expressivo de crianças nessas faixas etárias. Muito do que foi produzido pelo pesquisador em questão resultou de observações feitas pelo próprio e por sua esposa a alguns grupos de bebês e crianças, incluindo seus filhos (PIAGET, 1987).

Nessa etapa do desenvolvimento, o bebê gradualmente se torna capaz de organizar atividades em relação ao ambiente por meio de exercícios sensório motor. Há aqui algumas etapas evolutivas marcadas pelo funcionamento dos reflexos inatos, como a sucção, o olhar, o agarrar, o escutar. A consciência da criança sobre o meio externo se expande gradualmente, conforme suas ações se deslocam de seu próprio corpo para objetos inerentes ao meio em que está inserida. Esses esquemas elementares servirão de base para a construção de novos esquemas que caracterizarão os estágios posteriores. (PIAGET, 1987).

### **1.1.2 Estágio pré-operatório**

De acordo com Piaget, o início desse estágio é marcado pelo aparecimento da função simbólica, aptidão que a criança adquire em imaginar símbolos que representam ou substituem os objetos, assim como, a habilidade de brincar mentalmente com eles, e da linguagem. Estende-se dos 2 aos 6 anos de idade. O uso das palavras representa objetos correspondentes e o vocabulário aumenta paulatinamente. A linguagem serve como base no processo de evolução das estruturas mentais superiores. (PIAGET, 1987).

O desenho e a linguagem passam a ser usados gradualmente com maior elaboração. O egocentrismo é um dos traços comportamentais presente nesse estágio do desenvolvimento infantil e corresponde ao momento em que a criança se vê como o centro de tudo, gerando assim, a incapacidade de se colocar no lugar do outro. (PIAGET, 1987).

### **1.1.3 Estágio das operações concretas**

Na perspectiva de Piaget (1987), o estágio das operações concretas ocorre por volta dos 7 até os 11 ou 12 anos de idade. É na verdade o período de transição entre o pensamento pré-operacional e o formal. As noções matemáticas começam a fluir, haja vista, as estruturas estabelecidas desde o

nascimento até o presente momento que servirão de suporte para a construção de novos conhecimentos, agora de caráter lógico. Nesse período, a criança começa a ter noção do conceito de número, de peso, de volume, de tamanho, de conjunto e de duas operações matemáticas, a adição e a subtração.

O desenvolvimento afetivo se consolida, a criança estabelece vínculos mais fortes com seus pares e cuidadores, conseqüentemente há maior interação social, o cognitivo avança seus níveis de transformações, levando o ser ao desenvolvimento integral. É nesse momento que a criança internaliza uma noção de verdade, mentira e de regras. Desta feita, inserir jogos de regras em seu cotidiano como recurso pedagógico sistemático se faz relevante ao desenvolvimento saudável e integral do indivíduo.

#### **1.1.4 Estágio das operações formais**

Segundo Piaget, (1987), este é o mais elevado estágio do pensamento humano e sua principal característica é a aquisição do poder de abstração. Ocorre por volta dos 12 anos de idade, ou seja, na adolescência e se estende até a idade adulta. Apesar dessa indicação cronológica, esse tipo de pensamento é

desencadeado por um conjunto de fatores biológicos, emocionais, sociais e culturais, podendo acontecer antes ou depois dessa idade, ou ainda, não acontecer. O sujeito elabora, nessa fase de ampliação das estruturas de raciocínio, o pensamento dedutivo hipotético; ele constrói conceitos e definições.

## **2. O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM NOS PRIMEIROS ANOS DE VIDA: UMA CONTRIBUIÇÃO DE VYGOTSKY**

O processo de desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil precisa ser norteado por uma prática pedagógica que esteja pautada em teorias condizentes com as exigências dessa etapa. Sendo assim, apresenta-se aqui as contribuições de Vygotsky para o processo educativo, sobretudo na educação infantil, apontando a relevância dessa teoria para subsidiar o fazer pedagógico no intuito de obter resultados positivos.

De acordo com Scherer (2013), Lev Semionovitch Vygotsky foi um psicólogo que se contrapôs aos ideais de sua época por elaborar a teoria sócio-histórica, na qual reconhecia a aprendizagem como um processo internalizado, que se dá pelas relações interpessoais dos indivíduos. Em seu livro “A Formação Social da Mente” (2003) menciona a existência de três



grandes posições teóricas que são decorrentes das concepções que dizem respeito ao aprendizado e desenvolvimento das crianças em idade pré-escolar.

Neste contexto, Vygotsky definiu o conceito de que o intelecto infantil se desenvolve em acordo com as interações sociais e condições de vida. Segundo sua teoria de aprendizagem, a criança nasce inserida em um meio social que é a família, onde seu primeiro contato com o mundo da linguagem, e a partir dessa interação com o meio, aprende e se desenvolve. Para o psicólogo a relação social tem um papel fundamental no desenvolvimento intelectual do homem e o sujeito não se constrói sozinho, precisa dessa interação com o meio e o outro, para desenvolver-se.

Diante da teoria de Vygotsky, cabe destacar as ideias de Fernandes (2018, p.7):

Quando falamos de desenvolvimento infantil, não podemos deixar de ressaltar aspectos importantes, tais como: A criança não se desenvolve de forma linear; muitas vezes, ocorrem avanços e retrocessos. O desenvolvimento infantil é um processo gradativo; ele possui várias fases. Cada criança é um ser único, por isso é preciso respeitar o seu tempo e suas necessidades. O excesso ou a falta de estímulos pode interferir nesse processo, levando a dificuldades futuras.

Sendo assim, acrescenta-se que o estímulo para a conquista e desenvolvimento da linguagem é fundamental para o processo de socialização próprio da aprendizagem humana, a criança primariamente utiliza esse recurso como mecanismo de interação social e no decorrer do seu avanço como forma de instrumentalizar o pensamento. A relação do sujeito com o meio acontece de forma simbólica, na qual a fala exerce função de protagonista desse evento. É nesse contexto que Vygotsky afirma: “a criança começa a perceber o mundo não somente através dos olhos, mas também através da fala. Nesta perspectiva, Vygotsky (2007, p. 23) prossegue ao definir que, essa conquista que se traduz em naturalidade traz consigo a mediação e sua complexidade onde a fala é o ponto culminante dentro do desenvolvimento cognitivo infantil.

Sendo assim, faz-se necessário que o exercício do falar seja acompanhado por um processo de orientação intensificado, para que a fala, o pensamento e a imaginação estejam sempre em sintonia. Dessa forma, o desenvolvimento cognitivo da criança vai se aperfeiçoando de maneira integral. Porém, para que esse processo aconteça de forma satisfatória, é preciso que o professor, principalmente os que atuam na educação infantil, atentem para a realização

de atividades que promovam este aspecto já que a fala é fator primordial para o desenvolvimento cognitivo.

[...] o aprendizado das crianças começa muito antes de elas frequentarem a escola. Qualquer situação de aprendizado com a qual a criança se defronta na escola tem sempre uma história prévia. Por exemplo, as crianças começam a estudar aritmética na escola, mas muito antes elas tiveram alguma experiência com quantidades- tiveram de lidar com operações de divisão, adição, subtração, e determinação de tamanho [...] (VYGOTSKY, 2007, p.94).

Diante dessa exposição, compreende-se que a aprendizagem da criança começa desde seu nascimento, sendo consequência de suas interações. Também é possível identificar que essas vivências de aprendizagem acontecem inicialmente na família, que a criança exclusivamente no seio familiar estabelece contato. Sendo assim, o processo de desenvolvimento acontece de modo biológico, com o amadurecimento da criança, em paralelo a aprendizagem gerada pela relação e a influência do mundo externo, família e escola.

Corroborando com esse estudo sobre aprendizagem e desenvolvimento, Zoia (2009) afirma que “a aprendizagem é um processo essencialmente paralelo ao

processo de desenvolvimento da criança, mas não participa ativamente neste: a aprendizagem baseia-se nos recursos do desenvolvimento”.

Para Vygotsky (2003, p. 118) o bom aprendizado pode ser definido como aquele que se adianta ao desenvolvimento, pois considera que as formas de aprendizado, que são propostas aos níveis de desenvolvimento adquirido, são obsoletas no que tange o desenvolvimento global infantil. A partir daí é possível reconhecer um aspecto importante no que diz respeito ao aprendizado: Ele resulta na zona de desenvolvimento proximal da criança, e o aprendizado acaba resultando em desenvolvimento mental e das funções psicológicas.

A partir dos estudos realizados até aqui sobre desenvolvimento e aprendizado na teoria de Vygotsky, é preciso realizar uma reflexão sobre a importância do brinquedo e da brincadeira para o autor, buscando demonstrar qual a visão que o autor tem a respeito da utilização de brinquedos e brincadeiras no ato educacional, principalmente na educação infantil.

A maturação das necessidades é um tópico predominante nessa discussão, pois é impossível ignorar que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo. Se não entendermos o caráter especial dessas necessidades, não



podemos entender a singularidade do brinquedo como forma de atividade (VYGOTSKY, 2003, p. 122).

À vista disso, compreende-se que desde muito cedo a criança mantém relações de aprendizado e desenvolvimento através de suas interações com outros indivíduos e que o brinquedo estabelece possibilidades para o desenvolvimento de vários sentidos da criança, uma vez que trabalha seu imaginário, fazendo com que ela supere as possibilidades presentes em seu mundo real. Seguindo a linha de pensamento de Vygotsky, pode-se destacar o seguinte pensamento:

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. (KISHIMOTO, 2010, p.01).

Dessa maneira, o ato de brincar influencia diretamente na construção do

pensamento infantil por ser um ato intencional e consciente. O brinquedo, portanto, sempre terá algum propósito, é através dele que a criança se torna livre pra determinar suas ações. Além disso, o ato de brincar é encarado de formas diferentes de acordo com cada faixa etária. Desta forma, os brinquedos servem como instrumentos reprodutores de realidades fictícias, pois, estabelecem laços de afetividade da criança com a comunidade em geral, neste sentido, a criança se torna aos poucos um ser sociável.

### **3. EDUCAÇÃO INFANTIL NA PERSPECTIVA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS**

A criança em processo de construção do conhecimento, condição inerente a toda a espécie humana desde o seu nascimento até seu último suspiro, faz uso de diferentes linguagens paralelo a elaboração de hipóteses e ideias próprias acerca do mundo e de si mesma. Essa construção, além de outros caracteres como o biológico e o psicológico, dar-se-á por meio das interações que o infante estabelece com adultos, crianças e com o ambiente no qual vive. (RCNEI, 1998, p. 21).

Em se tratando da importância dos jogos e brincadeiras na história da humanidade, de acordo com Elkonin (1998,

p.29), “Os jogos e brincadeiras tiveram ao longo da história um papel primordial na aprendizagem de tarefas e no desenvolvimento de habilidade social, necessário às crianças para sua própria sobrevivência”. Entende-se, portanto, que tal prática deve se apresentar como uma atividade que responde a uma demanda da sociedade em que vivem as crianças.

O jogo não é uma atividade restrita a ela, na verdade estudos tem revelado que é uma prática comum aos seres humanos, assumindo diferentes níveis de complexidade e diversas intenções. Jogo e brincadeira têm muitas características semelhantes, no entanto, apresentam também algumas diferenças conforme a afirmativa seguinte:

O brinquedo supõe, na relação com a criança, a indeterminação quanto a seu uso, ou seja, sem regras fixas; o jogo por sua vez, inclui intenções lúdicas; muitas vezes é não literal (por exemplo, a boneca não é literalmente filha da criança, mas “é como se fosse”); estimula a alegria e flexibilidade do pensamento, mas mantém um controle entre os jogadores e, portanto, uma relação interpessoal dentro de determinadas regras. (ANTUNES, 2014, p. 10).

Neste contexto, é importante diferenciar que, todo jogo é uma brincadeira, mas nem toda brincadeira é um jogo. A

brincadeira infantil pode ser vista como um eficiente recurso pedagógico, como uma atividade social da criança, cuja natureza e origem específica seriam elementos fundamentais para o desenvolvimento biopsicossocial e cultural do homem. Para Vygotsky (2007) brincar é um modo que a criança tem de incorporar e produzir conhecimento, é uma maneira de compreensão da realidade. É através da brincadeira que a criança descobre, aprende e se desenvolve, nos diferentes espaços de convívio, bem como nas relações interpessoais que estabelece. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI destaca a importância da brincadeira na primeira etapa da educação afirmando que:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. [...]. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998, p. 22).

A brincadeira para ser válida como recurso pedagógico com significado positivo no processo de construção do

conhecimento infantil deve gerar prazer a criança que faz uso dela. Orientados ou livre, o jogo e a brincadeira devem acontecer de forma planejada e com uma intenção, pelo menos nesse espaço de educação formal. Respeitando a vontade da criança e incentivando o desenvolvimento da habilidade de fazer escolhas saudáveis. Para tanto, o educador deve propiciar experiências positivas de autoconhecimento, de empatia e de solidariedade. Também deve saber aproveitar as situações criadas espontaneamente pelas crianças e gerar matéria-prima de descoberta, incorporação e construção do conhecimento.

O papel do educador é de suma relevância nesse processo prazeroso de crescimento intelectual dos pequeninos. Ele deve assumir uma função de mediador do conhecimento sendo muitas vezes ponte entre as crianças e os objetos de estudo. A prática dos jogos e brincadeiras envolve a necessidade de desenvolver habilidades de imaginação, apropriação e transformação do real. A criança faz uso da linguagem simbólica quando brinca ou quando joga. Existe profunda relação entre os jogos e a aprendizagem, é nesse contexto do mundo infantil que entra em cena o professor ciente de que:

[...] a boa escola não é necessariamente aquela que possui

uma quantidade enorme de caríssimos brinquedos eletrônicos ou jogos ditos educativos, mas que disponha de uma equipe de educadores que saibam como utilizar a reflexão que o jogo desperta, saibam fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e exploração imaginativa. (ANTUNES, 2014, p. 31).

Para tanto, consideramos importante enfatizar o que se entende por jogos e brincadeiras dentro da área de conhecimento educacional. Pois, muitas vezes, um número expressivo de profissionais da educação, particularmente da educação infantil e grande parte da população considera essa prática uma atividade trivial e sem valor pedagógico. Entender seu conceito e suas consequências se faz muito necessário nesse novo cenário de educação humanizada e positiva. A educadora Kishimoto (1996, p.13) diz a esse respeito “Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente”, em consonância com suas experiências vividas principalmente na infância.

Apropriando-se da linguagem piagetiana, o jogo pode ser definido como um processo de assimilação funcional, num exercício de ações individuais já aprendidas, consolidando assim, os esquemas já

formados. A depender das regras estabelecidas pode assumir um caráter de competição ou de colaboração. Estando a mercê da intenção dos jogadores em questão. O jogo é uma maneira de desenvolver habilidades cognitivas, manual e social, aprender regras e estratégias, respeitar limites e vencer desafios. Quando acontece de forma lúdica traz prazer ao ato de aprender, desenvolvem movimentos corporais e coordenação motora. (PIAGET, 2017, p.99-100).

Desta maneira, os jogos e brincadeiras aplicadas na Educação Infantil como recurso pedagógico é uma importante ferramenta para proporcionar um processo de aprendizagem mais leve, natural e prazeroso, respeitando as peculiaridades inerentes a constituição humana, pois nós jogamos o tempo inteiro, levando em conta as especificidades da fase infantil. Quando aplicado de forma correta gera benefícios a formação integral do ser humano, constituindo um importante e indispensável ferramenta no cotidiano da vida escolar, mais precisamente na educação infantil.

[...], O jogo adota regra ou adapta cada vez mais a imaginação simbólica aos dados da realidade, sob forma de construções ainda espontâneas, mas imitando o real; sob essas duas formas, o símbolo de assimilação individual cede assim o passo, quer à regra

coletiva, quer ao símbolo representativo ou objetivo, quer aos dois reunidos. (PIAGET, 2017, p.100).

Tais argumentos comprovam a premissa de que, por meio do jogo a criança aprende e passa a respeitar as regras postas para a mesma, e usa sua imaginação por meio da realidade, cria espontaneamente ao imitar o que lhe está sendo simbolizado, ou seja, o que está visualizando.

Sendo assim, podemos concluir que, quer queira quer não, o jogo se faz presente no cotidiano da educação infantil e o que realmente faz a diferença é a forma como o líder dos grupos de crianças enxerga e se relaciona com os mesmos e como se posiciona de forma afetuosa e acreditando na importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento dos discentes é decisivo para proporcionar experiências de educação positivas.

#### **4. OS JOGOS DIGITAIS NO CONTEXTO DAS METODOLOGIAS ATIVAS**

De acordo com Silva (2018), no campo educacional têm sido realizadas diversas pesquisas que ressaltam a dimensão educativa dos jogos digitais, evidenciando a relação com a aprendizagem e as contribuições para o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e emocional dos alunos. No entanto, para que aconteça a

inserção destes recursos didáticos em sala de aula, não apenas de forma instrumental, mas sim, objetivando uma formação cidadã, ética e crítica, é de suma importância que o corpo docente reflita sobre seu papel de agente de transformação a partir da ação pedagógica em prol de uma aprendizagem significativa.

Sobretudo nos dias atuais, devido a pandemia, foram obrigados a se reinventar com novos métodos didáticos e tecnológicos, para prender a atenção da criança e desenvolver seu aprendizado. Porém, muitos ainda não se adequaram as verdadeiras metodologias ativas, não compreenderam que da mesma forma em que as crianças usam o celular e outros aparelhos tecnológicos de forma prazerosa em respectivas brincadeiras.

Nesse contexto, a escola, com o auxílio e acompanhamento da família precisa organizar tarefas escolares que possam desenvolver o raciocínio da criança. Para tanto, é necessário que o professor conheça essas novas metodologias e saiba quais e como trabalhar, especificamente na educação infantil. Nesse sentido, Pires e Silva (2020, p. 6) explicam que:

Para aplicar as Metodologias Ativas de forma prática é necessário ter em mente que existem alguns passos base a serem seguidos, como: ter

delimitado o objeto de conhecimento; definir quais habilidades e competências de aprendizagem deverão ser desenvolvidas; definir qual a estratégia de aprendizagem ativa será aplicada; usar recursos e ferramentas que desperte o interesse dos alunos, adequar sempre ao objeto de conhecimento, as habilidades e competências; elaboração de atividade significativa e verificação de aprendizagem.

Em meio as brincadeiras com o uso das tecnologias, aproveitando esse cenário, os professores podem usá-lo em benefício educativo. É possível trabalhar os jogos virtuais no ensino aprendizagem, utilizando o mesmo como apoio didático os quais ajudam os professores a planejar uma aula interessante, e conteúdo que pode alfabetizar as crianças, melhorar a atenção e a memória. Serve como verdadeiro estímulo para o desenvolvimento da função cognitiva, instiga a curiosidade e potencializa o interesse em aprender, estimula a habilidade a qual enriquece a aprendizagem formal da criança em qualquer etapa da educação infantil.

Analisando exemplos de jogos virtuais que auxiliam no desenvolvimento da aprendizagem da criança nessa etapa, foi visto que alguns dos jogos que pode ser trabalhado com os pequenos da faixa etária entre quatro (04) e cinco (05) anos de idade,

é o quebra-cabeça, e também o labirinto, ambos trabalham a alfabetização e a coordenação motora e viso-motora da criança na educação infantil, outro recurso pedagógico que o educador pode trabalhar como incentivo a aprendizagem de forma lúdica digital, é o jogo da memória, no qual pode utilizar as frutas para adivinhações e utilizá-lo como alimentação saudável.

Quanto mais tecnologias móveis, maior é a necessidade de que o professor planeje quais atividades fazem sentido para a classe, para cada grupo e para cada aluno. As atividades exigem o apoio de materiais bem elaborados. Os conteúdos educacionais - atualizados e atraentes - podem ser muito úteis para que os professores possam selecionar materiais textuais, audiovisuais - impressos e/ou digitais - que sirvam para momentos diferentes do processo educativo: para motivar, para ilustrar, para contar histórias, para orientar atividades, organizar roteiros de aprendizagem, para a avaliação formativa (MORAN, s. d., p. 3).

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2017),” prescreve que o educador da contemporaneidade deve explorar novas metodologias ativas oportunizando os educandos tornarem-se os principais protagonistas de seu processo de aprendizagem”. Nesse contexto, Gercimar Martins, em seu livro Metodologias Ativas

(Métodos e Práticas para o século XXI), ressalta que “Esse tipo de metodologia surge para superar os modelos tradicionais de ensino, com aulas estreitamente esportivas, onde o aluno é passivo dos conhecimentos, com atitudes de apenas ouvir, memorizar e repetir os conteúdos apresentados” (COSTA, 2020, p.38).

As escolas em geral precisam aderir as novas metodologias ativas, as quais dão liberdade aos discentes para que possam interagir demonstrando seu aprendizado referente as atividades e desafios que lhe são propostos, por meio de jogos, problemas, entre outros. As novas metodologias transformam as crianças em seres expressivos, que ao discordar do orientador expressa seu entendimento, no qual o professor pode contextualizar os saberes sistematizados dos alunos, com o objetivo de que os mesmos aprendam e sintam-se atraídos pelos exercícios, e possam tomar suas próprias decisões, demonstrando suas competências com as novas metodologias utilizadas. Para o autor Gercimar Martins Costa:

Seja dentro da sala de aula ou online, com a metodologia ativa os estudantes interagem uns com os outros, trocando conhecimentos e experiências sobre determinado conteúdo com a intervenção pontual dos professores, que são facilitadores das discussões e



aprendizados sobre o tema. A metodologia ativa enfatiza a importância da experiência para o aprendizado, de modo que a vivência traga a eficiência do que chamamos de aprender na prática. (COSTA, 2020, p.37-38).

A partir da exposição do autor, compreende-se que a metodologia ativa é uma importante ferramenta na atualidade, auxiliando na aprendizagem dos discentes, tanto no espaço formal educacional, quanto nos espaços informais, com a intervenção dos educadores. Através desse novo método de ensino a aprendizagem acontece realmente na prática vivenciada pelos alunos e seus respectivos educadores.

Segundo Zaluski; Oliveira (2019):

Diante aos novos rumos da pedagogia, surgem as metodologias ativas de ensino-aprendizagem que são entendidas como um meio que proporciona o aprender a aprender, centrando-se nos princípios de uma pedagogia crítica, reflexiva e interativa. Então, o conceito de aprender fazendo, baseia-se na produção do conhecimento através da ação-reflexão-ação, reafirmando a premissa de que o processo de ensino e de aprendizagem precisa estar vinculado ao contexto prático presente ao longo de toda a carreira do estudante.

A partir desse contexto, algumas dicas podem trazer mais dinamismo ao aprendizado nessa fase tão rica da vida

escolar da criança:

**Pé de Vento** - (ambiente digital de aprendizagem)

A plataforma é gratuita e está disponível na Educo pedia. Possui uma gama variada como jogos, músicas, histórias que permitem que os alunos vivenciem uma aventura ramificada. Reúne diferentes atividades planejadas para durar 32 semanas.

**Escola de Games** – (jogos online)

Jogos interativos gratuitos para trabalhar com temas como árvores genealógicas, lendas de folclore, datas comemorativas, permitindo a gamificação presente no processo.

**Ludo Primeiros Passos** - (jogo on-line)

Desenvolvido pelo Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia dos Materiais em Nanotecnologia, do CNPq e o Centro Multidisciplinar para o Desenvolvimento de Materiais Cerâmicos, da Fapesp, o jogo on-line permite recursos interativos que auxiliam as crianças em diferentes níveis de alfabetização. O jogo busca associar sons a imagens e conforme o jogador acerta, aumenta o grau de dificuldade.

**Jogos Arie** - (jogos online)

Jogos educativos gratuitos projetados especialmente para crianças.

Ensina de forma lúdica e a criança aprende brincando relacionando a palavras a objetos, completando sequências, trabalhando com tabuada, adição, subtração e multiplicação, além de trabalhar com temas atuais como a dengue.

**Aulas Animadas** - (aplicativos e planos de aula) desenvolvida pelo Instituto Paramitas.

O projeto Aulas Animadas: criação digital possibilita ao aluno ser o autor de sua própria obra dando a oportunidade de mostrar este trabalho não só dentro da escola como também fora dela, e o melhor, compartilhar sua criação pela internet. (PARAMITAS, 2012).

Então, estas são dicas muito importantes para auxiliar no desenvolvimento das crianças da educação infantil proporcionando uma aprendizagem significativa. Vale lembrar mais um vez que o professor precisa estar preparado para atuar diante dessas metodologias ativas, realizar seu planejamento de acordo com a faixa etária e conduzir o processo de ensino-aprendizagem com muito dinamismo.

Vale destacar que os professores que utilizam essas ferramentas no ensino aprendizagem na educação infantil conseguem visualizar excelentes resultados que vão desde facilitar a aprendizagem da criança a aperfeiçoar a didática do professor

e sua prática de ensino. Isso surte efeito de tal maneira que a criança aproveita sua infância, aprende, se desenvolve no meio social e se prepara para lidar com os desafios que surgem em seu cotidiano.

De acordo com Souza (2000,p.27):

A criança já nasce dentro de uma cultura e que é partir desse lugar social que ela vai construir a sua identidade, ponto que cada criança tem sua personalidade, suas ideias, suas preferências e suas escolhas em relação ao brincar e por mais que vivam no mesmo espaço geográfico, cada qual apresenta características diferentes.

Acrescenta-se a esse entendimento que a brincadeira faz parte do mundo, da vivência e do desenvolvimento de aprendizagem da criança, é por meio do brincar que a criança entende e interage consigo mesma, com o outro e com o mundo. Quando se trabalha o jogo, o brinquedo e a brincadeira de forma correta a criança por si própria toma iniciativa de escolher seu próprio brinquedo e deixar fluir sua imaginação. Porém, nem sempre isso é visto como uma forma de ganho para o desenvolvimento da criança. Destarte, é importante analisar a seguinte afirmativa:

São poucas as atividades que permitem a manifestação do imaginário infantil por meio de objetos simbólicos dispostos

intencionalmente pelo professor. Entre professores e pais, há uma presença acentuada da ideia de que o jogo exclusivamente em momentos de lazer e descanso (SILVA, 2003, p. 16).

É possível entender que os jogos e brincadeiras do ponto de vista da experiência vivenciada pela criança ainda não ganhou uma dimensão com efeitos mais profundos porque o desenvolvimento de atividades voltadas para esse fim ainda é precário.

É necessária reflexão mais extensa para que se compreenda, de fato, que a disponibilidade para vivenciar o lúdico no contexto da aprendizagem é essencial para o desenvolvimento da criança na educação infantil. Conforme afirma a Lei de Diretrizes e Bases Nacional Comum curricular (BNCC), a criança ao brincar expressa sua infância e traz consigo o desenvolvimento de sua aprendizagem.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, e a resolução de conflitos. (BRASIL – BNCC, 2017, p.37).

A partir do exposto, compreende-se que o jogo trabalhado como forma educativa compreende o ato de envolver cooperação, criatividade, coordenação, imaginação e socialização. O brincar deixa espaço para a criança exercitar-se no domínio do simbolismo, e adentrar-se em seu mundo imaginário. Já o brinquedo tem a função lúdica e educativa, em sua função lúdica ele propicia diversão, prazer e até mesmo o desprazer.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

É indiscutível a presença dos jogos e brincadeiras no contexto atual da educação infantil. Durante a realização deste trabalho foi visto que por meio da observação, estudiosos, perceberam os jogos e brincadeiras como características inerentes e própria do ser infantil. Eles foram um pouco mais além e entenderam que existe relação entre essas práticas e o desenvolvimento infantil em suas mais diferentes formas, que vai desde a cognição, a formação da personalidade e do biológico. O objetivo de analisar as intervenções pedagógicas na aplicação das brincadeiras e dos jogos na Educação Infantil através de metodologias ativas para a melhoria do processo de desenvolvimento das crianças foi alcançado.

A concretização desse trabalho,

reforça e consolida a ideia difundida de que as brincadeiras os jogos, sobretudo os digitais precisam ser trabalhados com entusiasmo e com intenção pedagógica dentro do contexto escolar para despertar na criança uma aprendizagem significativa. Toda a prática do educador dessa etapa da educação básica (educação infantil) deve ter como compromisso atividades lúdicas por meio de metodologia ativa que transforme a criança em ser capaz de construir sua aprendizagem por meio das interações e experiências pedagógicas.

Somente assim suas práticas pedagógicas de brincar e jogar serão realizadas de forma mais natural, agradável e com profundo significado, proporcionando prazer, tanto para as crianças, quanto para eles, os articuladores do conhecimento colaborando dessa forma com o desenvolvimento da criança e a aprendizagem de todos os componentes dessa esfera sócio educativa, que formam a educação infantil.

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. 9ª ed. – Petrópolis, RJ, Editora: Vozes, 2014.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular** (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.
- \_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Básica. – **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**/Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010. Resolução Nº5, de 17 de dezembro de 2009.
- \_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998. VI. 1.
- \_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. – **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC, SEF, 1998. VI. 2.
- \_\_\_\_\_. **Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística** – IBGE, 2017. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2017-12/ibge-brasil-tem-14-de-sua-populacao-vivendo-na-linha-de-pobreza>. Acesso em 16 de outubro de 2020.
- \_\_\_\_\_. Ministério da Educação e Cultura – Lei Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Faixa das **Diretrizes e Bases da**

**Educação Nacional.** Brasília, DF: MEC, 1996;

COSTA, Gercimar Martins Cabral.

**Metodologias ativas:** métodos e práticas para o séculoXXI. Editora IGM, 2020.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo.** São Paulo: Martins Fontes, 1998. Faixa as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, DF: MEC, 1996.

FERNANDES, Vera Lúcia. **O Desenvolvimento da criança na Educação Infantil.** CentroUniversitário FIEO – Alphaville – Santana de Parnaíba – SP, 2018.

GAROFALO, Débora - Assessora Especial de Tecnologias da Secretaria Estadual de Educação de São Paulo (SEE SP) e professora da rede pública de ensino de São Paulo. **Jogos digitais e alfabetização:** como dar mais dinamismo ao aprendizado. Nova Escola, agosto/2019. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/18163/jogosdigitais-e-alfabetizacao-como-dar-mais-dinamismo-ao-aprendizado>. Acesso em: 21 de outubro de 2022.

INSTITUTO PARAMITAS. **Noticias:** aulas animadas trazendo movimento para as salas de aula. São Paulo: IP, 2012.

Disponível em:

<https://www.institutoparamitas.org.br/web/noticias.php?id=1756>. Acesso em: 05 jan. 2023.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 8ªed. – SãoPaulo, Editora: Cortez, 1996.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança:** imitação, jogo e sonho, imagem erepresentação. 4 ed. Rio de Janeiro, LTC, 2017. Psicológicos Superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

\_\_\_\_\_. **O nascimento da inteligência na criança.** 4ºed., - Rio de Janeiro, Editora:Guanabara, 1987.

SILVA, R. B. da.; PIRES, L. L. de A. Metodologias Ativas de aprendizagem: Construção do conhecimento. In: Congresso Nacional de Educação (CONEDU), 7., 2020, Edição Online. **Anais [VII CONEDU]**, Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/68868>. Acesso em: 21 dez. 2022.

SILVA, Gleice da Assunção. **Formação de Professores para uso de jogos digitais:** um estudo com osegrossos do

curso de especialização em graduação na cultura digital. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2018.

SOUZA, Regina Célia de. **A práxis na formação de educadores infantis**. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7ª.ed. – São Paulo, Martins Fontes, 2007.

\_\_\_\_\_. **A formação Social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ZOIA, E. T. **Alfabetização: um estudo sob a ótica do construtivismo e da Teoria Histórico-Cultural**, 2009. Monografia (Especialização em Teoria Histórico-Cultural) – Departamento de psicologia, Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2009.

ZALUSKI, F. C.; OLIVEIRA, T. D.. Metodologias ativas: um reflexão teórica sobre o processo de ensino e aprendizagem. In: CONGRESSO

INTERNACIONA DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS. São Paulo, 2018.

**Anais...** São Paulo: UFSCAR, 2018.

Disponível em:

<http://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/issue/view/1> Acesso em: 19 dez. 2022.