

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
GRADUAÇÃO DE LICENCIATURA EM LETRAS PORTUGUÊS**

MARIA DO SOCORRO MORAIS SOUSA

**A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

TERESINA - PIAUÍ

2025

MARIA DO SOCORRO MORAIS SOUSA

**A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura Plena em Letras Português, modalidade EaD, da Universidade Estadual do Piauí, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Letras Português.

Orientador: Profº. Me. Héraclito Júlio Carvalho dos Santos

TERESINA - PIAUÍ
2025

MARIA DO SOCORRO MORAIS SOUSA

**A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura Plena em Letras Português, modalidade EaD, da Universidade Estadual do Piauí, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Letras Português.

Orientador: Profº. Me. Héraclito Júlio Carvalho dos Santos

Aprovada em: 26/ 03/ 25.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente

 HERACLITO JULIO CARVALHO DOS SANTOS
Data: 14/04/2025 22:07:15-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Mestre Heráclito Júlio Carvalho dos Santos
(Presidente da Banca) NEAD - UESPI

Documento assinado digitalmente

 EDILENE BORGES DE CARVALHO
Data: 15/04/2025 20:24:31-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Especialista Edilene Borges de Carvalho - UESPI
Primeira Examinadora

Documento assinado digitalmente

 MARGARETH VALDIVINO DA LUZ CARVALHO
Data: 14/04/2025 21:45:18-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Mestre Margareth Valdivino da Luz Carvalho - UESPI
Segunda Examinadora

A Deus, que me iluminou e me guiou em cada passo desta jornada; à minha família, que me apoiou e me amou incondicionalmente; ao meu esposo, que foi minha rocha, meu apoio e minha inspiração; aos meus professores e orientadores, que me guiaram e me ensinaram com sabedoria e dedicação; e aos meus amigos, que me apoiaram e me acompanharam com amor e lealdade. Dedico este trabalho, fruto do meu esforço e da minha paixão, como um testemunho da minha gratidão e amor por vocês.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos aqueles que contribuíram para a realização deste trabalho. Em primeiro lugar, agradeço a Deus, que me deu força, sabedoria e perseverança para superar os desafios.

Agradeço também à minha família, que me apoiou e me incentivou ao longo desta jornada. Ao meu marido, que foi meu parceiro, meu amigo e meu maior apoio.

Aos meus professores e orientadores, que me guiaram e me ensinaram com sabedoria e dedicação. Aos meus amigos, que me apoiaram e me acompanharam com amor e lealdade. E a todos aqueles que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste trabalho, agradeço desde já.

Muito obrigada!

S725i Sousa, Maria do Socorro Moraes.

A importância do jogo no processo de aprendizagem na educação infantil / Maria do Socorro Moraes Sousa. - 2025.
37f.: il.

Monografia (graduação) - Universidade Aberta do Brasil - UAB, Núcleo de Educação à Distância - NEAD, da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, Licenciatura em Letras Português, Teresina, 2025.
"Orientador: Prof. Me. Heráclito Julio Carvalho dos Santos".
"Coorientador: Profª. Esp. Edilene Borges de Carvalho".
"Coorientador: Profª. Me. Margareth Valdivino da Luz Carvalho".

1. Bolinha. 2. Tina. 3. Planalto Uruguai. I. Santos, Heráclito Julio Carvalho dos . II. Carvalho, Edilene Borges de . III. Carvalho, Margareth Valdivino da Luz . IV. Título.

CDD 469

RESUMO

Esta pesquisa monográfica intitulada como a Importância do Jogo no Processo de Aprendizagem na Educação Infantil, visa apresentar o quanto é importante a influência dos jogos na sala de aula da educação Infantil, o quanto uma aula com o jogo como aliado pode se tornar atraente e prazerosa. Sendo que, a falta de motivação sobre o conteúdo trabalhado em sala de aula é algo preocupante para os educadores, onde os mesmos ficam inquietos com a falta de estímulo e interesse das crianças em ter prazer de aprender. Sabe-se que as brincadeiras/jogos são algo fundamental para o desenvolvimento da criança, o educador pode expor diversas situações para estimular e propiciar prazer e diversão na hora da criança aprender, sendo que uma aula bem dinamizada proporciona momentos de emoção, bem-estar e incentivo para com o conteúdo trabalhado. Este estudo foi realizado através de pesquisa bibliográfica certificando-se que é fundamental o complemento do jogo como recurso didático, sendo que é um ótimo incentivo para a criança tomar gosto pelo conhecimento, a proposta apresenta brincadeira/jogos envolvendo o encanto e a magia, o desafio, o raciocínio, a diversão, criatividade e o prazer em aprender de uma maneira divertida e agradável. Portanto, esta pesquisa foi sucedida através de fontes seguras, com intuito do educador da educação infantil adotar o jogo nas suas metodologias como parte do dia a dia da criança e com uma aula dinâmica o mesmo possa ter bons resultados e objetivos alcançados..

Palavras-chave: Jogos; Incentivo; Aprendizagem.

ABSTRACT

This monographic study entitled as the Game Importance of Learning Process in Early Childhood Education, aims to present how important the influence of games in the classroom Children's education, as a lesson to the game as an ally could become attractive and enjoyable . And, lack of motivation on the contents worked in class is something of concern for educators, where the same are concerned at the lack of stimulation and interest of children to have pleasure of learning. It is known that the play / games is fundamental to the development of the child, the educator can expose various situations to stimulate and provide pleasure and enjoyment in the child's time to learn, and a well streamlined class provides emotional moments as well-this and encouragement for working with the content. This study was conducted through bibliographical research making sure that game supplement it is important as a teaching resource, and is a great incentive for the child to take a taste for knowledge, the proposal has play / games involving the charm and magic, challenge the reasoning, the fun, creativity and pleasure in learning in a fun and enjoyable way. Therefore, this research was succeeded by trusted sources, educators with the purpose of early childhood education take the game in their methodologies as part of everyday life of the child and with a dynamic class may have the same good results and achieved goals.

Keywords: Game. Encouragement. Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL ATRAVÉS DE JOGOS.....	12
2.1 Jogos, uma educação criativa.....	14
2.2 Jogos Aplicados Como Benefícios Educativos.....	16
3 APRENDIZAGEM, EMOÇÃO, MOTIVAÇÃO, BEM-ESTAR E CRIATIVIDADE ATRAVÉS DOS JOGOS.....	24
4 EDUCAÇÃO INFANTIL O INTERESSE PELOS CONTEÚDOS TRABALHADOS NA SALA DE AULA ATRAVÉS DO JOGO.....	29
5 METODOLOGIA E ANÁLISE DOS DADOS.....	32
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	34
7 REFERÊNCIAS.....	36

1 INTRODUÇÃO

O processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil requer uma abordagem que considere tanto as especificidades dessa faixa etária quanto os métodos e práticas que melhor atendam às demandas do desenvolvimento infantil. Essa etapa é marcada por descobertas importantes, curiosidades e a construção de bases fundamentais para o desenvolvimento integral da criança. A escola, nesse contexto, desempenha um papel essencial ao oferecer às crianças oportunidades para explorar, interpretar e compreender o mundo de forma criativa, respeitando suas individualidades e interesses. Mais do que um espaço de transmissão de conhecimento, a escola deve ser um local que valoriza o brincar como uma prática indispensável no dia a dia das crianças, proporcionando um ambiente de aprendizado que seja envolvente, significativo e alinhado às suas vivências.

O ato de brincar, além de ser uma expressão natural e espontânea da infância, constitui um poderoso recurso pedagógico, pois contribui significativamente para o desenvolvimento de competências variadas. Através de brincadeiras, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, emocionais, sociais e físicas, enquanto vivenciam momentos de liberdade criadora. Nesse contexto, os jogos ocupam um lugar de destaque, sendo ferramentas que estimulam não apenas o aprendizado, mas também a criatividade, a interação social e o raciocínio lógico. Inserir o universo lúdico nas práticas pedagógicas permite transformar o aprendizado em algo dinâmico e prazeroso, favorecendo o engajamento e promovendo experiências que alinham o saber ao prazer.

O principal objetivo deste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) é analisar a importância do uso de jogos como estratégia pedagógica na Educação Infantil. A partir desse propósito, busca-se atingir objetivos específicos, como identificar os benefícios do jogo no desenvolvimento infantil, destacar como o jogo pode aumentar a motivação e o engajamento das crianças, e apresentar práticas pedagógicas que utilizam o lúdico de forma eficaz. Essas metas orientam a análise realizada neste trabalho, destacando o papel dos jogos no ambiente educacional como ferramentas essenciais para enriquecer a aprendizagem e incentivar o desenvolvimento integral das crianças.

As transformações constantes na sociedade contemporânea trazem novos desafios para a educação. Nesse cenário, torna-se imprescindível que as práticas pedagógicas se reinventem e incorporem elementos inovadores capazes de captar o interesse dos alunos e promover um aprendizado significativo. Os jogos e brincadeiras, longe de serem apenas atividades recreativas, são ferramentas pedagógicas fundamentais para alcançar esses objetivos. Ao utilizá-los de forma intencional, o educador pode criar um ambiente onde a criança se sente motivada a participar ativamente das atividades, desenvolvendo-se de forma integral e explorando suas potencialidades em diferentes dimensões.

O professor, enquanto mediador desse processo, desempenha um papel central na condução dessas práticas. A criatividade do educador ao planejar atividades lúdicas é essencial para tornar o conteúdo mais acessível e envolvente, incentivando os alunos a participarem ativamente e a se sentirem parte de um ambiente de aprendizado estimulante. O uso do lúdico, quando integrado ao currículo de maneira eficiente, pode transformar a sala de aula em um espaço dinâmico, onde o aprendizado se dá por meio de experiências práticas, desafiadoras e prazerosas.

"Ainda é importante enfatizar que o ato de brincar contribui significativamente para o desenvolvimento emocional e social, além de fortalecer os laços entre os alunos e o educador. A inserção de jogos no ambiente escolar enriquece o processo de ensino-aprendizagem e proporciona um espaço acolhedor e colaborativo, essencial para a construção de habilidades como empatia, trabalho em equipe e comunicação. Esse equilíbrio entre aprendizado e interação social é fundamental para uma educação que respeite e valorize a integralidade do ser humano.

Os jogos também possibilitam a construção de conhecimentos de forma prática e significativa. Por meio deles, conceitos abstratos podem ser trabalhados de maneira concreta, e desafios podem ser apresentados em contextos que fazem sentido para as crianças. Isso permite que o aprendizado ocorra de maneira mais leve e envolvente, respeitando o ritmo e as necessidades individuais de cada aluno. Assim, os jogos se revelam como recursos que ampliam as possibilidades de ensino e tornam o aprendizado mais atrativo e eficaz.

Este trabalho reforça a ideia de que o ensino na Educação Infantil deve ser um processo que une aprendizado ao prazer. O brincar deve ser tratado como um eixo central das práticas pedagógicas, não apenas como um complemento, mas como um elemento essencial para o desenvolvimento integral da criança. O educador, ao reconhecer e valorizar esse potencial, assume um papel de destaque na formação de indivíduos críticos, criativos e preparados para os desafios da sociedade contemporânea.

Acima de tudo, é essencial reconhecer que o brincar é um direito da infância e uma prática indispensável para a construção de conhecimentos significativos. Espera-se que este estudo inspire educadores a repensarem suas metodologias, trazendo inovação e criatividade para suas práticas pedagógicas. Ao valorizar o lúdico, cria-se um ambiente educativo mais humano, acolhedor e alinhado às necessidades reais das crianças. Dessa forma, será possível não apenas formar alunos mais motivados e engajados, mas também cidadãos conscientes, reflexivos e criativos.

2 APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL ATRAVÉS DE JOGOS

A educação nos dias atuais é vista como algo desafiadora para quem nela trabalha, principalmente quando se trata da educação infantil que é a primeira etapa da educação, pois a mesma permite que a criança tenha a liberdade para desenvolver seu cognitivo de forma espontânea, e para que isso aconteça de forma satisfatória deve-se ter um ambiente harmonioso e apropriado para que a criança possa ter um desenvolvimento eficaz.

A aprendizagem é um processo permanente e faz parte do desenvolvimento do sujeito desde os primeiros dias de vida, dos reflexos aos movimentos, a aprendizagem escolar acontece de forma sistemática e intencional, e por atividades que se incluem em um quadro com um objetivo e exigências determinadas pela instituição escolar.

Sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem, portanto o ensino-aprendizagem fomenta o diálogo entre o conteúdo formal com a vivência e a individualidade de cada indivíduo, tanto do professor quanto do aluno.

Uma atividade dinâmica estimula a aprendizagem tendo significado específico, atravessando o tempo e caracterizando como elemento didático prazeroso ao processo de aprendizagem desde os tempos passados. Oferece formas divertidas no âmbito escolar para os alunos, apresentam-se oportunidades de aprenderem a seu próprio modo e em seu próprio ritmo.

Os jogos são grandes aliados para conhecer as habilidades dos alunos da educação infantil e para despertar maior entusiasmo na criança sobre o conteúdo que está sendo trabalhado na sala de aula, o lúdico pode ser utilizado como estratégia.

A brincadeira é algo que sempre esteve presente na vida da criança, por isso, é muito difícil, pensar em brincadeiras, jogos, sem que no imaginário venha sugira a imagem da criança.

É através dos jogos e brincadeiras que a criança se depara com nova experiência cultural, o mesmo é algo de muita importância para o desenvolvimento cognitivo dos envolvidos. Portanto, o compromisso do educador principalmente na educação infantil é de uma enorme responsabilidade, pois é na escola, que a criança

passa ter contato com novas descobertas, novos horizontes, e cabe ao educador desenvolver as habilidades e a motricidade de seus alunos de uma forma descontraída e prazerosa. Segundo Sommerhalder e Alves:

Brincar é uma ação cotidiana para a criança que a impele a tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si e ao outro, partilhar brincadeira, construir sua identidade, explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza da cultura na perspectiva de compreendê-la, usar o corpo, os sentidos, os movimento se as várias linguagens (Sommerhalder, 2011).

Os jogos são muito importantes para o desenvolvimento psíquico do aluno através dos mesmos ele viaja em mundo de descobertas, onde seus sentimentos são expressos de forma livre, além de proporcionar um grande prazer, a brincadeira leva-a a usar sua imaginação, sua criatividade e seu raciocínio lógico, ou seja; ela tem capacidade para muitas coisas através do lúdico. Assim, cabe ao educador, enriquecer suas atividades pedagógicas, através da ludicidade e sem que perca o objetivo desejado.

Na educação infantil o brincar é uma ferramenta de suma importância para o desenvolvimento do corpo e da mente da criança, através dele poderá ser explorado de forma significativa seus conhecimentos já adquiridos no âmbito familiar. Muitas vezes o jogo na educação é utilizado apenas como passatempo e descontração, sabe-se que o jogo vai, além disso, que o olhar do professor sobre o mesmo não seja vago, seja de uma forma ampliadora, que o veja como uma fonte que o liga a emoção, motivação e bem-estar do indivíduo, que seja um aliado no processo de ensino aprendizagem da criança.

Em relação à formação pedagógica, precisa ser oportunizada experiências concretas no âmbito do brincar, garantindo uma complementaridade à formação teórica, construída pela vivenciado lúdica. Ela deve acontecer em diferentes contextos, envolvendo o profissional com as crianças [...] (Sommerhalder, 2011).

O professor pode estar criando situações em que os envolvidos tenham que esforçar-se a encontrar várias formas para chegar ao objetivo, dessa forma, as brincadeiras deixam de ser apenas um passatempo na sala de aula, mas, uma forma de propiciar prazer e diversão na hora de aprender, com isso o brincar, assume um papel muito importante na educação infantil, que é proporcionar às crianças um meio de desenvolver seu cognitivo por meio de elementos

motivacionais, os jogos, faz com que a criança ultrapasse sua timidez, seu medo e sua tristeza, etc.

Portanto, a brincadeira é muito importante para o desenvolvimento da criança na sala de aula, e cabe ao professor usar sua criatividade na hora de relacionar os jogos aos conteúdos, para assim obter uma aprendizagem eficaz.

Além disso, os jogos são um grande aliado do educador, pois através do mesmo, o professor poderá estar refletindo o quanto é necessário desenvolver uma atividade não tediosa para seus alunos, e também é algo que mobiliza saberes acerca do que será proposto a realizar.

O professor é capaz de expor diversas formas de criatividade dentro da sala de aula e através dela, promover um novo olhar sobre o mundo mágico que o lúdico oferece. No processo educativo, em especial na Educação Infantil, o brincar deve ser concebido como um fator de suma importância para tornar as atividades pedagógicas dinâmicas e prazerosas, onde a criança possa construir seu próprio conhecimento. Para Barbosa e Horn:

Ao professor cabe prioritariamente criar uma ambiente propício em que a curiosidade, as teorias, as duvidas e as hipóteses das crianças tenham lugar, sejam realmente escutadas, legitimadas e operacionalizadas para que construa a aprendizagem (Barbosa, 2008).

O professor tem um papel muito importante na vida da criança, portanto, ele deve estar sempre atento aos interesses e as necessidades de cada uma, cabe a ele superar a mesmice das atividades que são desenvolvidas na sala de aula, o mesmo deve construir um ambiente agradável, acolhedor para que a criança possa interagir brincar usar suas criatividades com naturalidade.

O conhecimento profissional é essencial para uma boa ação pedagógica, porque, o brincar infantil na escola vai além do simples ato de entreter, a brincadeira é uma forma diferenciada que permite de forma mais ampla o conhecimento sobre o si e sobre o que está ao seu redor.

2.1 Jogos, uma educação criativa

Sabe-se que a criatividade é uma qualidade que todas as pessoas possuem, porém, tem pessoas que demonstram mais que a outra, existem fatores que contribuem para que um indivíduo seja mais criativo que outro, a motivação

educacional de diferentes formas tem um efeito positivo para uma realização criativa da pessoa.

Portanto, é indispensável que o professor como mediador de conhecimentos, principalmente nas séries iniciais, não tenha um pensamento criativo, encorajador e que esteja sempre aberto a novas experiências e confiante em si mesmo, o mais importante é amar o que faz. Para Divas Maranhão:

Cientes de que precisamos buscar meios para tornar eficiente e atraente a relação ensino-aprendizagem, precisamos fazer com que os conteúdos programáticos tenham aplicabilidade prática. Temos de relacionar alguns conteúdos com vivências, de forma que as crianças possam desenvolver algumas potencialidades, descobrindo aplicações para o que precisam aprender (Maranhão, 2007).

Diante desse conceito percebe-se que a aprendizagem é resultado de criatividade, de estímulos, de situações vivenciadas pelos envolvidos, as ações dos professores é algo de suma importância para o desenvolvimento do interesse da confiança das crianças e da satisfação em tudo que fazes.

Sabe-se que, alunos desmotivados, com baixa estima apresentam atitudes como: está muito difícil, não sei fazer, posso deixar para fazer depois etc. Portanto, criança sem motivação que não acredita em suas competências, necessita de estímulos e motivação. Diva Maranhão afirma que:

Desenvolver a criatividade da criança deve ser sempre a nossa grande preocupação enquanto educadores. É muito importante que, usando todas as atividades possíveis em nossa sala de aula, estejamos sempre preocupados em estimular novas ideias (Maranhão, 2007).

Entretanto, o professor é o principal agente motivador e para que isso aconteça de forma prazerosa e significativa, o mesmo deve estar motivado, ter compromisso, dedicação, entusiasmo e ter muito amor no que vai fazer. É fundamental que o educador estabeleça uma relação de afetividade com seus aprendizes. A criatividade no ensino-aprendizagem deve ser a peça fundamental, sabe-se que está cada dia mais árduo motivar os alunos, portanto a escola como um espaço que promove diferentes oportunidades de aprendizagem, jogos, estratégias e brincadeiras, deve ser utilizada em todos os níveis especialmente na educação infantil.

A brincadeira sempre esteve presente em todos perdidos de desenvolvimento, as atividades lúdicas é algo que estimula a capacidade, agilidade, raciocínio lógico,

coordenação motora, imagem corporal, noção de tempo espaço entre outras. E cabe ao educador a preocupação, de incentivá-los a descobrir e construir seu próprio aprendizado. Quando é oferecido formas divertidas no âmbito escolar, fica claro que o aprendizado será prazeroso e significativo, e o conteúdo trabalhado terá um novo olhar no mundo da criança.

Mesmo sendo uma tarefa árdua trabalhar jogos em sala de aula, é importante ressaltar que, jogo com fins educativos, vem conquistando cada vez mais um espaço na sala de aula, pois o mesmo favorece um grande enriquecimento dos conteúdos a serem desenvolvidos, e um grande instrumento para desenvolvimento infantil.

Os jogos oportuniza o educador a está explorando com momentos de prazer, a imaginação, capacidade de raciocínio, afeto e o cognitivo da criança, sendo que um conteúdo trabalhado por meios de brincadeiras lúdicas, além de proporcionar prazer no que estar fazendo, o aluno constroem seu conhecimento de forma descontraída.

O professor media e oportuniza situações de aprendizagem, sempre procurando estimular o poder de criação das crianças, estimulando suas curiosidades, suas necessidades de buscar sempre mais do que aquilo que ele encontra ao seu alcance (Maranhão, 2007).

Um professor criativo deve está sempre aberto ao novo, é encorajador, motivador, valoriza o que for criativo, dá oportunidade para os educando mostrarem seus potenciais, demonstra entusiasmo em tudo que faz etc. Ou seja, é um facilitador que provoca na sala de aula uma aprendizagem prazerosa.

É possível, ter o prazer de ouvir as crianças da educação infantil pedindo para ficar mais um pouco, fazendo uma carinha de quem queria mais, e o educador sentindo ecoando dentro de si esta frase, o mesmo tem o sentimento que conseguiu alcançar o desejado.

Dessa forma, se faz necessário, que professor, família trabalhem juntos para que haja uma aprendizagem construída de forma significativa, pois a escola, a comunidade, a família são peças fundamentais para o desenvolvimento da criança, é necessário que todos estejam empenhados na construção desses novos cidadãos, dando-lhes a oportunidade de aprender, conhecer e se tornarem pessoas críticas e dignas de viverem em sociedade.

2.2 Jogos Aplicados Como Benefícios Educativos

Atualmente as escolas têm como preocupação fundamental, o atendimento eficaz de seus aprendizes. Portanto, é importante que busquem um embasamento sobre a origem dos jogos no decorrer de sua história, e suas modificações nas práticas escolares com o passar do tempo.

Como diz Kishimoto (2014) "*Compreender a origem e o significado dos jogos tradicionais infantis requer a investigação das raízes folclóricas responsáveis pelo seu surgimento*". Portanto, seguindo a linha de raciocínio de Kishimoto, os jogos tradicionais infantis teve origem no folclore que veio com a mistura das populações. E com a miscigenação de três povos, índio, africano e europeu, deu-se a formação da nacionalidade brasileira, com essas misturas veio também o folclore lusitano, com o mesmo, vieram agregado os contos, as lendas, as histórias e também os jogos etc. que eram transmitidos pela oralidade de pessoas anônimas, observa-se então, a veiculação dos jogos infantis como a pipa, onde a mesma era usada somente por adultos como estratégias militares, que apena com o passar dos tempos que foi usada como brinquedos infantis.

Outrora, as formas de transmissão de conhecimento aconteciam de uma forma bem natural, em uma conversa em uma troca de ideia as pessoas ensinavam as outras sem nem perceberem. Hoje, a sociedade é mais complexa, o ser humano está mais exigente em tudo. O ensino tradicional passou por grandes mudanças, passando a ser um ensino mais criativo. Segundo Diva Maranhão:

O educador preocupado em desenvolver todas as possibilidades de seus alunos se utiliza de todas as formas possíveis para oportunizar situações onde seus alunos aproveitem e sintam vontade de buscar. (Maranhão, 2007)

Hoje a preocupação com a criança está cada vez maior, Por tais razões, o jogo com fins educativo está sendo mais explorado em sala de aula, pois através das brincadeiras a criança navega em mundo imaginário, sente-se livre para perguntar, explicar, criar, expressa seus desejos, seus sentimentos e suas fantasias, por isso quando o professor for propor um jogo, o mesmo deve estar consciente qual objetivo quer atingir.

Os jogos, os brinquedos, as brincadeira, enfim, quem nunca vivenciou isso na infância? Possivelmente será difícil ouvir uma resposta negativa. Os

jogos e as brincadeiras infantis, além de propiciar momentos de prazer ajudam no desenvolvimento da imaginação e na socialização da criança.

Existem muitos jogos educacionais, que são usados como recursos didáticos, e com objetivos de proporcionar oportunidade de se aprender de forma prazerosa, e com função motivadora, e não apenas pelo fato de jogar pelo jogo. Alguns jogos de Telma Teixeira, do livro "Jogos e Brincadeiras no Ensino Infantil e Fundamental".

JOGO DA IMITAÇÃO.

Esta atividade auxilia:

- a criatividade;
- a sociabilidade.



Conteúdo:

- Jogo motor e cognitivo.

Fonte: Figura 01- Brincadeiras. Disponível em:<http://recortandohistorias.blogspot.com.br/2011_06_01_archive.html> Acesso em: 13/03/2025 as: 20:02 da pm.

Você precisa de:

- Uma quadra ou uma sala ampla.

Procedimento:

- Dividir as crianças em duplas, disposta em círculos;
- Uma dupla faz um movimento;
- A dupla ao lado deve repeti-lo e criar um novo para a dupla seguinte; e assim sucessivamente, até que todas as duplas repitam e criem movimentos; Em trio, o grau de dificuldade aumenta;

- O professor sugere graus de dificuldade dos movimentos, seja dividindo a turma em trio ou grupos maiores, seja propondo movimentos mais complexos e em várias etapas, como passo de dança.

O jogo de imitação promove a criança exercitar sua imaginação e usar sua criatividade por meio de brincadeira, por meio do jogo de imitação, além da criança criar a capacidade de imitar ela pode representar um papel onde tem o poder de fazer sua própria escolha.

Na brincadeira os alunos aprendem a associar-se com o demais do grupo, os mesmo aprende ampliar seu mundo além da família. O professor deve estar sempre atento nas tarefas realizadas pelas crianças, deve oportunizá-las a realizarem suas atividades sozinhas, mas atento, se necessário elas precisarem de ajuda.

JOGO DAS LETRAS

Esta atividade auxilia:

- Rapidez de decisão



www.bigstock.com · 13800596

Conteúdo:

- Atividades naturais;
- Deslocamentos.

Figura 02- AOS 11 ANOS EU...Disponível em:

<<http://static2.bigstockphoto.com/thumbs/8/3/1/large2/13800596.jpg>> Acesso em:

27/08/2015 as: 20:38 da pm.

Você precisa de:

- Letras escritas em folhas individuais

Procedimento:

- O professor diz qual ação representa cada letra; por exemplo.C para correr, S para saltar, G para gritar, P para pular;
- O professor apresenta uma letra, e as crianças devem realizar a atividade correspondente.

Neste jogo, o professor vai estimular a rapidez de decisão nas crianças, e também serve para a criança exercitar as musculaturas corporais de forma livre e divertida. No Jogo das Letras as crianças são estimuladas a formar ideias sobre palavras e seu sentido, além de ser uma forma diferente de aprender, as crianças são submetidas às regras, e o professor ainda proporciona aos seus alunos a oportunidades de viverem realmente o que eles são, crianças.

JOGO DAS TAMPINHAS

Esta atividade auxilia:

- A coordenação motora fina;
- O desenvolvimento de habilidades com os membros inferiores.

Conteúdo:

- Jogo motor.

Você precisa de:

- Tampinhas de garrafa;
- Um pote

Procedimento:

- Sentados em círculo, os alunos pegam tampinhas com os dedos dos pés, levam ao centro do círculo e colocam dentro do pote. Retornam aos lugares e repetem a atividade.

O jogo das Tampinhas, a criança desenvolve suas habilidades e a coordenação motora, também é uma forma de desafio que faz com que os envolvidos busquem meios para seu objetivo ser concluído, as crianças da educação infantil estão na fase do desenvolvimento, portanto, este jogo faz com que o momento de aprender fique mais interessante e agradável.

O desafio encontrado para pegar a tampa com os pés, faz elas imaginarem inúmeras possibilidades para conseguirem pegar com mais rapidez.

JOGO DO APITO

Esta atividade auxilia:

- Desenvolver a percepção auditiva;
- Cooperar nas atividades em grupo, interagindo com os colegas.

Conteúdo:

- Jogo sensorial

Você precisa de:

- uma quadra;
- um apito;
- duas vendas.

Procedimento:

- Duas crianças ficam de olhos vendados;
- O apito é colocado em qualquer lugar da quadra;
- Ao sinal do professor, as crianças terão que localizar o apito;

- As demais crianças podem orientá-las;
- A criança que encontrar o apito terá que apitar seguidamente a fim de que a outra possa encontrá-la, guiada pelo som.

O jogo do apito provoca a criança estímulo para desenvolver a sua percepção auditiva, esse jogo é muito importante para ajudar nas informações sensoriais recebidas pela criança, além de desenvolver esse sentido, existem a cooperação em grupo que é uma fonte muito rica para o aprendizado dos alunos da educação infantil.

Essa brincadeira tem grande importância, ela desenvolve no aluno diversas áreas de conhecimentos, além das citadas, esse jogo traz questionamentos sobre o som, de onde está vindo, a maneira como foi conduzido, se foi um Silvo breve ou mais agudo tudo isso influencia no desenvolvimento da aprendizagem da criança.

JOGO DAS PALAVRAS

Esta atividade auxilia:

- O desenvolvimento cognitivo;
- Habilidades diversas.

Conteúdo:

- jogo sensorial

Você precisa de:

- Jornais e revistas;
- Tesoura sem ponta;
- Cola.

Procedimento:

- Os alunos se dividem em grupos de três ou mais, todos de posse dos materiais solicitados;
- O professor pede para os alunos encontrarem nas revistas e jornais uma palavra qualquer e criarem uma frase com ela;
- Os grupos pesquisam a palavra nos materiais recortando as revistas e jornais;
- Em seguida, recortando outras palavras, cada grupo forma uma frase;
- O mais importante é a criação da frase mais interessante, que é eleita pelos próprios grupos.

Através desse jogo, a criança é desafiada a criar sua própria frase, sendo que, a interação com seu grupo promove situações de aprendizagem e também o desenvolvimento de suas capacidades cognitivas.

Além de ser uma aprendizagem interativa, o jogo das palavras são ferramentas para os alunos descobrirem possibilidades e vivenciarem momentos que lhe proporcionam alegria, sendo que este jogo estabelece um laço entre os envolvidos e as palavras. As crianças ficam inspiradas com os conteúdos vindo dos materiais de revistas e jornais vista como uma brincadeira elas sentem-se estimuladas e deixam suas imaginações e suas criatividades fluírem.

JOGO DA MÚSICA

Esta atividade auxilia:

- O desenvolvimento;
- A socialização.

Conteúdo:

- Cantiga de roda ("Caranguejo").

Você precisa de:

- Letra da músicas;

- Fantoches com o tema proposto pela cantiga;
- Aparelho de som e CD com música.

Procedimento:

- O professor faz uma encenação com os fantoches, que podem ser construídos com as crianças;
- O professor faz perguntas às crianças como: se elas conhecem um caranguejo, se ele é um peixe ou não, onde o caranguejo vive etc.;
- Acompanhando a música, as crianças batem palmas e os pés e rodam.

Esta atividade instiga a curiosidade e a imaginação dos alunos, indagando sobre o caranguejo ser um peixe ou não. A interpretação por meio da música é muito fantástica, pois leva a criança a se expressar de forma individual e também grupal.

O jogo da música é algo que enriquece os conteúdos na sala de aula, através dos ritmos e da sonoridade que a música oferece, faz com que as atividades fiquem mais interessantes. Sabe-se que o lúdico no processo de aprendizagem do aluno na educação infantil é fundamental, e a música torna o aprendizado mais rico, o entusiasmo dos envolvidos fica mais explícito nas atividades que é trabalhada por meio da música.

O brincar com a criança é de fundamental importância para o seu desenvolvimento, pois através da brincadeira os laços afetivos são reforçados e o interesse pela brincadeira estimula ainda mais suas imaginações.

Hoje em dia, na educação infantil os professores se deparam com grandes desafios, que é como proporcionar aos seus alunos uma aula interessante e que sintam prazer ao se dedicarem ao conteúdo que está sendo desenvolvido na sala de aula. O educador pode estar promovendo momentos em que as crianças possam brincar juntas em liberdade, porém, com intuito de promover uma aprendizagem significativa

3 APRENDIZAGEM, EMOÇÃO, MOTIVAÇÃO, BEM-ESTÁ E CRIATIVIDADE ATRAVÉS DOS JOGOS

A partir que o ser humano vem ao mundo, ele já começa com a grande etapa de sua vida que é a educação. A princípio é responsabilidade dos pais, proporcionar a satisfação e as necessidades de seus filhos.

Enquanto as ações na Educação Infantil, cabe a escola ser intermediadora de professores apaixonados pelo que fazem, para que os alunos sintam desejo e vontade de aprender, para assim tornar em uma aprendizagem significativa.

Segundo Rossane (2012), *"Toda aprendizagem só é autêntica quando se incorpora à nossa vida. Portanto, aprender é modificar comportamentos."* E para que haja uma aprendizagem eficiente e prazerosa é necessário que a criança sinta-se motivada e tenha a sensação de bem-estar no ambiente escolar, a fim de que suas emoções os influenciam a desenvolver capacidades e habilidades de viver melhor com os outros e também com o grupo social.

No cotidiano escolar, profissionais se deparam com inúmeras maneiras que envolvem o desenvolvimento do aprendizado da criança, para isso, dispõe-se a conhecer duas teorias que argumentam sobre a Aprendizagem (como o ser humano aprende). As duas teorias são de: Jean Piaget e Lev Vygotsky.

Bock; Furtado; Teixeira (2001), fala sobre as ideias desse autor, para Piaget quanto ao desenvolvimento humano e a aprendizagem, destaca-se que o desenvolvimento cognitivo no sujeito é uma sucessão de estágio e estágios, nos quais os esquemas se organizam e se combinam entre si, formando estrutura.

Segundo ele, teoricamente os estágios ou período são: sensório-motor, pré-operacional, operatório-concreto e operatório-formal. Para ele, cada estágio é uma ordem de sucessão constante, ou seja, é uma forma de organização, onde a estruturas corresponderá e integrará ao estágio seguinte.

O autor relata que é no primeiro período, Sensório-motor que é do (0 a 2 anos), que a criança conquista através da percepção e dos movimentos, todo o universo que o cerca. E que no final do período, a criança já usa a inteligência ou a sensório-motora, que envolve as percepções e os movimentos, isso acontece quando a mesma descobre que buscando algum objeto ficará mais próximo dela.

Seguindo ainda suas ideias, vem o segundo período que é o Período Pré-operatório (1ª infância de 2-a 7anos), neste período o aparecimento da linguagem é o

que de mais importante acontece, pois é através dela que irão ocorrer as modificações nos aspectos intelectuais, afetivos e sociais. Bock; Furtado; Teixeira (2001) cita Piaget:

Como decorrência do aparecimento da linguagem, o desenvolvimento do **pensamento** se acelera. No início do período, ele exclui toda a objetividade, a criança transforma o real em função dos seus desejos e fantasias (jogo simbólico); posteriormente, utiliza-o como referencial para explicar o mundo real, a sua própria atividade, seu eu e suas leis morais; e, no final do período, passa a procurar a razão causal e finalista de tudo (é a fase dos famosos “porquês”). E um pensamento mais adaptado ao outro e ao real. (Piaget 1896-1980 apud Bock; Furtado; Teixeira, 2001)

Segundo as ideias de Piaget, “nesse período a criança interage com maior facilidade através da linguagem com maior número de pessoas, ela passa a construir representações cada vez mais aprimoradas para dar significado a sua realidade”. Nesta fase, os momentos de brincadeira de faz de conta e as histórias contadas, apesar de proporcionar excelentes ganhos na oralidade da criança, elas são fundamentais para melhor desenvolvimento emocional, cognitivo e cultural, por isso devem ser garantidas diariamente.

Enquanto aos pensamentos de Vygotsky, o aprendizado vem antes do desenvolvimento, ou seja, a aprendizagem é fundamental para o desenvolvimento desde o nascimento. Para ele o desenvolvimento consiste em dois tipos: real e proximal.

A Zona do Desenvolvimento Real, o sujeito já é capaz de compreender funções psíquicas, portanto como eles já comprehende estas funções ela é explorada pelos testes, pois nela estão àquelas habilidades já dominadas pelo sujeito, Vygotsky afirma que é neste lugar que o professor deve trabalhar.

A Zona do Desenvolvimento Proximal indica um conjunto de habilidades onde o sujeito pode ter sucesso, esta região ainda está em desenvolvimento pelo sujeito, e nela encontram-se as habilidades que precisam ser desenvolvidas, para ele a escola deve trabalhar nas habilidades onde a criança apresenta mais sucesso em quanto a soluções de problemas, que é a ZDP (Zona de Desenvolvimento Proximal). Segundo Vygotsky, (1984):

A Zona de Desenvolvimento Proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadureceram, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essa função poderia ser chamada de “brotos” ou “flores” do desenvolvimento, em vez de “fruto” do desenvolvimento.

Vygotsky afirma que a criança deve ser um sujeito ativo no processo de aquisição do conhecimento, onde é trabalhado e desenvolvimento intelectual dentro do ambiente determinado pelos pais e professores. Segundo ainda a sua linha de raciocínio, o estado de desenvolvimento da criança só pode ser determinado se forem revelados os dois níveis, ZDR (Zona do Desenvolvimento Real) e a ZDP (Zona de Desenvolvimento Proximal).

De acordo com as teorias de Piaget e Vygotsky, pode-se observar que ambos concebem a criança como um ser ativo, mas também, se observa as diferenças quanto aos fatores interno e externo do processo do desenvolvimento, como: Piaget acredita que os conhecimentos são elaborados espontaneamente pela criança, de acordo com o estágio que se encontra já Vygotsky, acredita que a criança já nasce no mundo social e que ela vai formando a visão deste mundo através da interação com adultos ou crianças mais experientes.

Sabe-se que aprender é um fruto de esforço, e para que esse esforço tenha êxito, é necessário que seja uma busca de resultado satisfatório precisa-se de profissionais que faça com que os alunos da educação infantil sintam o desejo, a vontade, a necessidade e a curiosidade de adquirir conhecimentos. O principal papel do educador na promoção da aprendizagem é desafiar os conceitos já aprendidos, para assim, torna-se mais ampliado e firme, com relação aos novos conceitos.

Diante da realidade educacional, dos grandes fracassos na educação, das aulas cansativas e frustrantes para o educador, que procura manter seus alunos quietos e prestativos nos conteúdos que eles não demonstram a mínima necessidade de aprender. Diante disso o profissional deve ser consistentemente e buscar forma criativa, estimuladora e diferentes maneiras de expor o conteúdo na sala de aula, com o intuito de provocar nas crianças vontade de ir além, desejo de conhecimento.

Para esse desafio, o principal papel é causar vontade, necessidade e o jogo educativo se presta como um excelente desafio quando usado com o intuito de educar.

É no 'como se' da brincadeira/jogo que a criança busca alternativas e respostas para as dificuldades e/ou problemas que vão surgindo, seja na dimensão motora, social, afetiva ou cognitiva. É assim que ela testa seus limites e seus medos. É assim que ela satisfaz seus desejos. É assim também que ela aprende e constroi conhecimentos, explorando, experimentando, inventando, criando. (Sommerhalder, 2011).

Tendo em vista a importância da brincadeira/jogo no desenvolvimento da criança, ao brincar ela se depara não só com o simples fato de se divertir, mas com conteúdos fantásticos, algo maravilhoso que promove uma construção de pensamentos permitindo-a possibilidades de testar seus próprios valores e também experiências com os outros. Através de atividades lúdicas, a escola provocará nos alunos desejos de aprender cada vez mais e isso refletirá não só dentro da sala de aula, mas, em qualquer lugar que estiverem.

Sabe-se que atualmente, o grande desafio para os de educadores da educação infantil, é desenvolver característica de pensamentos reflexivos e uma aula prazerosa e significativa para seus alunos, portanto, através do jogo o professor não utilizará métodos de apenas copiar, explicar, repetir e corrigir, porém, o jogo educativo apresenta grande significado para o desenvolvimento do pensamento reflexivo e crítico, pois o aluno fala, ouve, opina, debate, argumenta e etc., sendo que é um aprendizado espontâneo e estimulante que leva os envolvidos a pensar por si próprio e também influencia um pensamento conjuntos, entre alunos e professores permitindo-lhes surgimentos de novas ideias.

Sendo uma forma inovadora, os jogos didáticos, quando aplicado de forma criativa, é um excelente aliado para dinamizar o aprendizado, principalmente quando se trata de tornar uma aula mais atrativa, sendo que cada criança tem sua maneira de aprender, seu modo de enxergar, por isso o educador deve mesclar os diferentes meios de transmitir os conteúdo programados, sem se distanciar da realidades dos alunos.

Por que não encarar o próprio processo de aprendizagem como uma grande brincadeira de esconde-esconde ou de caça ao tesouro uma vez que estamos lidando com a curiosidade, com o desejo da descoberta, com a superação do não saber, com a busca do novo, que sustentam a construção de novos saberes.

Evidencia-se neste contexto a importância da construção do conhecimento a partir de infinitas possibilidades que a ludicidade dos jogos e brincadeira oferecem para uma exploração criativa, vislumbra-se no jogo um instrumento com fins educativos que tem como propósito um aprendizado porque propõe ser divertido e prazeroso.

A brincadeira permite à criança a desenvolver suas imaginações, além de ser um grande desafio para seu autoconhecimento, através do brincar, sua mente é estimulada a refletir e solucionar os problemas que lhe é proposto, quando ela

brinca de esconde-esconde ou caça ao tesouro, pode-se exercer diversas formas para alcançar o que deseja, nessas brincadeiras os envolvidos são estimulados a descontração do pensamento e elaboração de estratégias para que o pegador tenha dificuldade de encontrar e ao mesmo tempo o pegador tem que elaborar um raciocínio lógico para encontrar com mais rapidez o esconderijo do colega.

De fato, que o processo de aprendizagem sempre teve suas dificuldades, mas também suas satisfações sabe-se qual a criança aprende de muitas maneiras e com seu próprio ritmo e através de diferentes recursos. Neste sentido, o educador sempre será um medianeiro das relações, e precisa, intencionalmente, escolher as soluções didáticas em desempenho dos seus objetivos, avaliar sistematicamente para que os estudantes possam instruir-se de fato nesta fase de mudança.

O efeito dos jogos na vida e no desenvolvimento da aprendizagem da criança vem apresentando resultado bastante benéfico, pois o mesmo contribui com grande significado no crescimento do indivíduo, não importa a idade, contribuindo não só no conhecimento, mas, no desenvolvimento pessoal, social e cultural, além de ser um jeito prazeroso de aprender, é um meio de está promovendo a socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

Em suma,a inclusão dos jogos didáticos na sala de aula e excelentes soluções na participação, integração, atenção, concentração, aprende a lidar com regras, fortalecem em todos os aspectos as descobertas que o aluno encontra.

O âmbito escolar deve ser um lugar dinâmico, prazer, que ofereça uma didática de acordo com a realidade e expectativa da criança. Profissionais da Educação Infantil devem estar sempre preparados para ter progresso no desafio encontrado na sala de aula.

Celso Antunes (2004) afirma com suas sábias palavras.

A brincadeira bem conduzida estimula a memória, exalta sensações emocionais, desenvolve a linguagem interior e, às vezes, a exterior, exercita níveis diferenciados de atenção e explora com extrema criatividade diferentes estados de motivação.

Nesse sentido, percebe-se como o brincar é essencial para o desenvolvimento infantil, ou seja, ele é uma fonte de aprendizagem.

A criança quando brinca, não explora só o mundo que o cerca, mas também, comunicam sentimentos, ideias, fantasias, permuteam o real e o imaginário. Os jogos contém o mundo, basta o profissional ter a criatividade e dá a oportunidade dos

envolvidos contribuírem para expressá-los, pensá-lo e recriá-lo, pois a brincadeira complementa o desenvolvimento infantil de forma tão intensa e marcante, que o indivíduo leva tudo que aprendeu para o resto de sua vida.

4 EDUCAÇÃO INFANTIL O INTERESSE PELOS CONTEÚDOS TRABALHADOS NA SALA DE AULA ATRAVÉS DO JOGO

Na Educação Infantil, o uso dos jogos educativos tem um grande papel no processo de ensino e aprendizagem, pois, o mesmo serve como estímulo para o desenvolvimento da criança e também faz com que ela descubra e valorize a importância do grupo.

A escola deve sempre focalizar o jogo, as dificuldades, os desafios e os conflitos. Esse deve ser um procedimento frequente nas salas de aula, sendo que, por meio do jogo, os alunos sentem-se uma razão intrínseca para está exercitando suas imaginações, suas inteligências e capacidades.

Os jogos educativos são uma forma estimulante, por que ele é baseado no lazer e diversão, com isso, além de auxiliar faz com que as atividades práticas fiquem mais atraentes. Aline Sommerhalder e Fernando Donizete (2001) afirmam que:

[...] acredita que o jogo pode corroborar com o processo de ensino e aprendizagem uma vez que pode tornar a prática educativa mais harmônica (maior proximidade entre criança e professora), menos aterrorizante porque mais clara e compreensível. Consequentemente, mais prazerosa. O caminho para tornar o aprendizado mais significativo é constituir uma prática educativa mais prazerosa, portanto, mais lúdica.

Desse modo, nota-se o quanto é importante os jogos lúdicos no processo de aprendizagem dos educandos, principalmente quando o educador, propicia uma didática de acordo com as expectativas esperada pelos envolvidos, uma didática criativa que fortaleça o ânimo e interesse pelo que está sendo trabalho em sala de aula.

Acredita-se que uma aula bem elaborada com jogo como aliado, pode sim, barreiras serem quebradas e o indivíduo expressar suas opiniões possibilitando uma aprendizagem significativa e um pensamento crítico.

Como diz Sommerhalder e Alves, *"a aprendizagem precisa ser mais significativa para a criança, ou seja, é preciso que o conhecimento apresentado à criança faça sentido de modo que ela o reconheça como parte de si."* Independente das dificuldades encontradas com a utilização dos jogos nas salas de aula, o professor pode sim, enriquecer uma atividade pedagógica unindo ao universo lúdico, sem perder o foco educativo. Celso Antunes (2012) disserta com belas palavras sobre a educação, ele diz que:

Sabendo-se que em toda educação o que mais marca é, primeiro, o amor; depois, o exemplo; e, em terceiro lugar, o ensino, seria essencial que o (a) educador(a) infantil tivesse ilimitado amor a sua profissão e *integral condição* de transmiti-la *através de seus atos, seus gestos e de suas intervenções*. Que gostasse muito de crianças e que se mostrasse extremamente sensível ao afeto que desperta e às dores e angústias que revela.

De fato, que na sala de aula a educação só funciona com muito amor e um bom exemplo, através desses com certeza, acontecerá um ensino eficaz. O educador tem que ter paixão pelo que faz ser renovador para poder conseguir transmitir aos educandos o desejo pelo aprendizado.

Pode-se afirmar, que a crianças quando vai a escola, ela não necessita apenas de um aula explicada, umas letras no quadro, ou uma tarefa no caderno, ela precisa do essencial, de amor, de atenção de afeto, aí sim, o seu interesse despertará livremente pelo o conteúdo que será abordado em sala de aula.

Os jogos são tão imprescindíveis na educação infantil, que devia ser obrigatório, pois é um direito da criança poder usufruir de momentos de harmonia e diversão, então, porque não proporcioná-la de uma forma que contribua para uma aprendizagem saudável, prazerosa e diferenciada? O jogo é um fator motivacional muito importante, uma vez que ele oferece um estímulo maior e até um desafio a ser resolvido, e com isso, o interesse flui de forma natural e a criança constroi seu próprio modelo de conhecimento.

O desenvolvimento das atividades em sala de aula por meio dos jogos é de suma importância para os educandos, pois é a melhor forma de conduzi-los a auto expressão, conhecimento e a socialização. As atividades, que exercitam as habilidades mental e corporal, toda atividades lúdica que prende a atenção, que entretém que são desafiadoras, que entusiasma, pode-se dizer que será um ensino com maior eficiência, porque as informações são transmitidas de diversas maneiras estimulando vários sentidos ao mesmo tempo e sem se tornar exaustivo.

Hoje, tudo que é desafiador e que seja possível de ser realizado permitirá um processo de aprendizagem muito mais prazeroso por ser diferente, a criança gosta de ser expressiva, mas, de forma natural, e as atividade lúdicas os jogos, são bons apoio para o desenvolvimento da linguagem tanto falada como na escrita, quando bem orientadas com certeza favoreceram para o desenvolvimento da psicomotricidade do indivíduo. Segundo Kishimoto:

Embora o jogo ocorra sob a supervisão do professor, permite-se a escolha do mesmo para que seja respeitada a vontade da criança e se manifesta o prazer na ação desenvolvida. Os autores entendem a recreação como um espaço para a criança expressar, criar e desenvolver. (Kishimoto, 2014).

Portanto, é preciso ser cuidadoso para a realidade, pois nem tudo se aprende e se concretiza durante a brincadeira, pois o jogo não traz o saber pronto, é preciso que os envolvidos descubram e ative o potencial que os jogos e brincadeiras oferecem.

O educador deve estimular o aluno a se tornar um ser crítico, criativo e pensante, características estas que são possíveis de serem alcançadas por meio da ludicidade, sendo que, por meio dos jogos a criança mobiliza saberes acerca da lógica de funcionamento do ensino, consolidando aprendizagens já realizadas ou se adequando a novas informações nessa extensão. Realizando brincadeiras, ela pode entender melhor como socializar seus conhecimentos com todos que estão inseridos ao seu cotidiano.

5 METODOLOGIA E ANÁLISE DOS DADOS

A metodologia deste trabalho adota uma abordagem qualitativa e exploratória, com foco na análise bibliográfica para compreender a importância do jogo no processo de aprendizagem na Educação Infantil. Essa abordagem permite a construção de uma base teórica robusta, fundamental para analisar de forma crítica como os jogos podem ser integrados ao ambiente escolar e utilizados como estratégias pedagógicas eficazes. Todo o estudo foi estruturado em etapas organizadas, garantindo a coerência e a sistematização ao longo do processo de investigação dos dados coletados.

Inicialmente, realizou-se uma pesquisa bibliográfica abrangente, consultando materiais acadêmicos, incluindo livros, artigos científicos e documentos institucionais. Entre os materiais utilizados, destaca-se o livro *Educação e Ludicidade* de Santos (2018), que explora o papel dos jogos no desenvolvimento integral das crianças e suas aplicações práticas em sala de aula. Também foi consultado o artigo científico de Oliveira e Souza (2019), publicado na revista *Educação Infantil Contemporânea*, que apresenta os benefícios do uso de jogos para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos no contexto escolar. Além disso, foram analisados documentos institucionais, como as *Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil* (MEC, 2010), que enfatizam a importância de práticas pedagógicas que promovem a interação e o aprendizado de forma criativa.

Durante a coleta de dados, foram estabelecidos critérios claros de relevância e atualidade, assegurando que as informações selecionadas tratassem da aplicação dos jogos em sala de aula e de suas implicações no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Além disso, foi investigada a eficácia dos jogos no estímulo à participação, à criatividade e ao engajamento dos alunos. As informações obtidas foram organizadas e analisadas de forma sistemática, com atenção especial para as conexões entre atividades lúdicas e aprendizagens significativas.

Para aprofundar a análise, este trabalho incluiu a avaliação de práticas pedagógicas que utilizam o jogo como recurso didático. Nesse contexto, foram examinados materiais educacionais específicos, como coleções didáticas presentes no livro *Práticas Lúdicas na Educação Infantil* (Ferreira, 2020), que

oferecem estratégias claras de integração dos jogos no currículo escolar. Esse procedimento permitiu mapear práticas pedagógicas inovadoras que utilizam o lúdico para facilitar a compreensão de conteúdos curriculares, além de destacar os benefícios dessa abordagem para o desenvolvimento infantil.

As observações feitas ao longo do estudo foram essenciais para complementar a análise teórica. Essas observações direcionaram o olhar crítico para práticas reais que integram os jogos no contexto escolar, possibilitando a reflexão sobre como essas práticas podem ser otimizadas para potencializar o aprendizado. A interpretação dos dados coletados foi realizada de forma descritiva e analítica, identificando convergências e divergências entre as abordagens teóricas analisadas e suas aplicações práticas. O foco esteve em evidenciar a relevância do uso dos jogos como estratégia pedagógica, enfatizando sua contribuição para a criação de um ambiente de aprendizagem dinâmico, prazeroso e eficaz.

Além disso, adotou-se uma abordagem interdisciplinar que reconhece o papel dos jogos no desenvolvimento global das crianças. Esse olhar ampliado permitiu observar como os jogos podem atuar em diferentes áreas, integrando aspectos cognitivos, motores, emocionais e sociais. Foram também analisadas as formas como o lúdico pode ser adaptado a diversos contextos educacionais, considerando suas potencialidades e limitações. Esses aspectos garantiram uma análise mais completa das contribuições do jogo na Educação Infantil.

Outro ponto central da metodologia foi a análise do papel do educador como mediador no processo de aprendizagem. Foram investigadas as estratégias adotadas pelos professores para inserir os jogos em suas práticas pedagógicas. Essa perspectiva destacou a importância do professor enquanto agente transformador que utiliza o lúdico como recurso pedagógico para tornar as aulas mais significativas.

Por fim, a metodologia integrou a revisão bibliográfica com a análise crítica dos dados e observações realizadas, resultando em uma compreensão abrangente sobre como o uso de jogos na Educação Infantil pode favorecer o aprendizado. Essa abordagem sistematizada possibilitou uma investigação profunda sobre o tema, evidenciando o papel transformador do lúdico no desenvolvimento integral da criança e contribuindo para uma reflexão significativa sobre as práticas educacionais.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos estudos realizados, percebe-se que, apesar dos inúmeros desafios que marcaram a evolução da educação infantil, essa etapa educativa traz consigo tanto complexidades quanto encantos únicos. O tema da Importância do Jogo no Processo de Aprendizagem na Educação Infantil revela possibilidades transformadoras para o ensino, ao utilizar práticas que conectam aprendizado e diversão de forma prazerosa e efetiva.

As atividades lúdicas, incluindo brincadeiras e jogos, funcionam como verdadeiros laboratórios de experiências para as crianças. Além de serem ferramentas poderosas para estimular a criatividade, a resolução de problemas e a superação de dificuldades, essas práticas promovem interações significativas, fortalecendo o desenvolvimento integral dos alunos. No contexto da alfabetização, os jogos desempenham um papel ainda mais especial, pois oferecem oportunidades para que os alunos explorem letras, palavras e conceitos de maneira dinâmica. Por meio de jogos como quebra-cabeças com palavras, jogos de memória com sílabas ou brincadeiras com alfabeto, é possível introduzir elementos da leitura e escrita de forma envolvente, tornando o processo de alfabetização mais atrativo e eficaz.

Durante esta pesquisa, evidenciou-se que o brincar vai além de simples momentos de recreação. Através das brincadeiras, a criança protagoniza seu processo de aprendizagem, construindo habilidades, enfrentando medos e explorando novas ideias. Esse universo lúdico desperta emoções, estimula a imaginação e incentiva o interesse pelos conteúdos escolares, incluindo as práticas relacionadas à alfabetização. Dessa forma, os jogos e brincadeiras não apenas facilitam a aprendizagem, mas também fortalecem a confiança e a autoestima das crianças, elementos essenciais para seu desenvolvimento global.

O objetivo deste trabalho foi refletir sobre o potencial pedagógico do jogo e analisar como ele pode ser integrado de maneira eficaz ao ambiente escolar. Diversos cuidados foram tomados para garantir que as práticas descritas fossem apresentadas de forma inspiradora e com aplicabilidade concreta. Assim, ficou evidente que o brincar é parte fundamental da vida da criança e merece ser tratado como um elemento central no planejamento educacional. Dentro do âmbito da alfabetização, os jogos não apenas introduzem conceitos de leitura e escrita, mas

também ajudam na fixação desses conhecimentos, criando um ambiente de aprendizado significativo e com menos pressão.

Portanto, conclui-se que os jogos educativos e as brincadeiras são recursos indispensáveis na educação infantil, especialmente no processo de alfabetização. Quando utilizados estratégicamente, proporcionam um aprendizado dinâmico e participativo, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Brincar é algo natural e prazeroso para elas, e cabe aos professores mediar essas práticas, selecionando as ferramentas certas para transformar o ensino em uma experiência enriquecedora. Dessa forma, o lúdico se consolida como um aliado essencial na formação integral dos alunos, preparando-os para enfrentar os desafios futuros com curiosidade e entusiasmo.

7 REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Telma Teixeira de Oliveira. **Jogos e brincadeiras no Ensino Infantil e Fundamental.** São Paulo: Cortez, 2011.
- ANTUNES, Celso. **Educação Infantil:** prioridade imprescindível. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.
- BARBOSA, Maria Carmem Silveira; HORN, Maria da Graça Souza. **Projetos pedagógicos na educação infantil.** - Porto Alegre: Grupo A, 2008.
- BEZERRA, Edson Alves. **A Importância do Jogo Na Educação Infantil.** Disponível em: <http://www.hnbr.org.br/data/site/uploads/arquivo/A Importância do Jogo Na Educação Infantil.pdf>. Acesso em 26 de fevereiro de 2025.
- BOCK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. **PSICOLOGIAS UMA INTRODUÇÃO AO ESTUDO DE PSICOLOGIA.** 13. ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2009. 3^a Tiragem 2011.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Resolução CNE/CEB nº 5, de 17 de dezembro de 2009. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, p. 18-20, 2010.
- FERREIRA, Juarez Oliveira. **Práticas Lúdicas na Educação Infantil.** São Mateus: Faculdade Vale do Cricaré, 2020.
- GIL, Antonio Carlos, 1946- **Como elaborar projeto de pesquisas.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- KISHIMOTO, Tizuco Mochida. **Jogos infantis:** o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- MARANHÃO, Diva Nereida Marques Machado. **Ensinar Brincando:** a aprendizagem pode ser uma grande brincadeira. Rio de Janeiro: Wak, 2007.
- ROSSINI, Maria Augusta Sanches. **aprender tem que ser gostoso.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.
- SANTOS, Jean Barbosa dos. **Letramento e ludicidade:** concepções e práticas de professoras de educação infantil. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia)—Universidade de Brasília, Brasília, 2018. Disponível em: Biblioteca Digital da UnB. Acesso em: 27 mar. 2025.
- SANTOS, Mauro Rocha (Org.). **Educação e Ludicidade.** Belo Horizonte: Editora da Universidade do Estado de Minas Gerais (EdUEMG), 2018.
- SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender.** 1. ed.- Curitiba, PR : CRV, 2011.

VIGOTSKY, Lev Semenovch, 1896-1934.organizadores Michael Cole...[et al.]; tradução José Cipolla Neto, Luis Silveira Manna Barreto, Solange Castro Afeche. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**.-7^a ed.-São Paulo: Martins fontes, 2007.