

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ - UESPI  
CAMPUS HERÓIS DO JENIPAPO  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**OS JOGOS EDUCATIVOS NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DAS  
CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Vitória Ana Carvalho Sousa  
Prof<sup>a</sup>. Dra. Ana Gabriela Nunes Fernandes

VITÓRIA ANA CARVALHO SOUSA

OS JOGOS EDUCATIVOS NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DAS CRIANÇAS NA  
EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso, como requisito parcial para a  
obtenção do título de pedagoga.

Orientadora: Profa. Dra. Ana Gabriela Nunes Fernandes

S725j Sousa, Vitoria Ana Carvalho.

Os jogos educativos no desenvolvimento integral das crianças na educação infantil / Vitoria Ana Carvalho Sousa. - 2025.

47f.: il.

Monografia ( Graduação) - Universidade Estadual do Piauí -  
Campus Heróis do Jenipapo, Licenciatura em Pedagogia, 2025.

"Orientadora: Profª. Drª. Ana Gabriela Nunes Fernandes".

1. Pedagogia. 2. Jogos Educativos. 3. Ludicidade. I. Fernandes,  
Ana Gabriela Nunes . II. Título.

CDD 372.113

VITÓRIA ANA CARVALHO SOUSA

OS JOGOS EDUCATIVOS NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DAS CRIANÇAS NA  
EDUCAÇÃO INFANTIL

**Monografia aprovada em 26/06/2024**

BANCA EXAMINADORA

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Ana Gabriela Nunes Fernandes

Universidade Estadual do Piauí (UESPI), Campo Maior/PI -Brasil  
(Orientadora)

---

Prof.<sup>a</sup> Vilmara da Silva

Universidade Estadual do Piauí (UESPI), Campo Maior/PI- Brasil

---

Prof.<sup>a</sup> Maria do Perpétuo Socorro Castelo Branco Santana

Universidade Estadual do Piauí (UESPI), Piripiri/PI- Brasil

*Aqueles que nunca deixaram de acreditar no meu  
potencial e na minha dedicação, dedico este trabalho  
com gratidão.*

## AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço à minha mãe, Ana Maria, por ser sempre minha companheira e a luz que me guia neste caminho.

Expresso também minha gratidão à minha orientadora e professora, Ana Gabriela, por sua generosidade, dedicação e por ser uma inspiração para mim como profissional.

Sou imensamente grata às minhas grandes amigas, Maria Thaynara e Maria Fernanda, por tornarem a trajetória do curso mais leve e repleta de sorrisos — que nossa amizade seja sempre duradoura.

Agradeço ainda a Jerônimo Ivan, por acreditar na minha dedicação e me incentivar a seguir sempre em frente, te adoro muito! E também ao Joaquim, por ser um amigo querido e otimista em todos os momentos.

Por fim, deixo este trabalho em memória de duas pessoas que, mesmo não estando mais aqui, continuam vivas em meu coração: a professora Deyse, por ter dado início a este trabalho e pela oportunidade de conhecê-la, e Allan Christian, uma das pessoas mais importantes da minha vida, que me apresentou a tantas coisas boas em nossa época de estudos e que sempre guardarei como minha primeira paixão.

## RESUMO

O uso jogos educativos na educação infantil torna-se uma importante ferramenta pedagógica sendo amplamente utilizada para estimular o desenvolvimento integral da criança, ou seja, trabalhar com os jogos educativos nesse processo de aprendizado possibilita uma integração lúdica no conhecimento da criança, possibilitando que ela aprenda brincando e tenha uma interação com os conteúdos de forma prazerosa e significativa. Esse estudo possui como objetivo geral: Analisar, a partir da literatura especializada, os impactos da utilização de jogos no desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil; e os objetivos específicos: compreender como os artigos da área abordam a relação entre desenvolvimento infantil e a utilização dos jogos; e investigar, por meio dos estudos existentes, o desempenho das crianças diante da utilização dos jogos. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica que para seu desenvolvimento foi feita uma coleta de 14 artigos científicos no Portal de Periódicos do Capes, usando o descritor “Jogos para o Desenvolvimento Infantil”, sendo eles entre os anos de 2021 a 2024, período pós-pandêmico. A revisão de literatura teve o apoio de autores como: Kishimoto (2010), Freire (2011), Vygotsky (1989 - 1991 - 1998), Elkonin (2009), Piaget ( 1975 - 1978 - 1994 - 1996). Os resultados obtidos a partir dos artigos selecionados mostra que os jogos educativos na educação infantil possuem uma relação direta com o desenvolvimento integral da criança, especialmente quando são utilizados de forma planejada durante o processo de aprendizagem, e os artigos apresentados, em seus estudos aborda o tema de maneira diversa, com contribuições teóricas, além do embasamento de documentos oficiais, reforçando a importância dos jogos e do brincar na infância. Assim compreendendo-se que o jogo educativo é uma das modalidades mais completas para estimular os diferentes eixos do desenvolvimento infantil, sendo uma ferramenta lúdica e significativa.

## ABSTRACT

The use of educational games in early childhood education has become an important pedagogical tool, widely used to stimulate the holistic development of children. In other words, working with educational games in the learning process allows for a playful integration of knowledge, enabling children to learn through play and engage with content in a pleasant and meaningful way. This study has the general objective of analyzing, through specialized literature, the impacts of using games on the integral development of children in Early Childhood Education. The specific objectives are: to understand how academic articles address the relationship between child development and the use of games; and to investigate, based on existing studies, the performance of children when using games. This is a bibliographic research, developed through the selection of 14 scientific articles from the CAPES Journal Portal, using the descriptor "Games for Child Development," covering the years 2021 to 2024, a post-pandemic period. The literature review was supported by authors such as Kishimoto (2010), Freire (2011), Vygotsky (1989, 1991, 1998), Elkonin (2009), and Piaget (1975, 1978, 1994, 1996). The results obtained from the selected articles show that educational games in early childhood education have a direct relationship with the child's integral development, especially when used in a planned way during the learning process. The analyzed studies address the topic in diverse ways, presenting theoretical contributions and support from official documents, reinforcing the importance of games and play in childhood. Thus, educational games are understood as one of the most complete modalities to stimulate the various areas of child development, serving as a playful and meaningful tool.

## **SUMÁRIO**

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>4</b>
<b>2 REVISÃO DE LITERATURA</b>	<b>6</b>
<b>3 METODOLOGIA</b>	<b>15</b>
<b>3.2 Coletas de dados</b>	<b>15</b>
<b>3.3 Análise de dados</b>	<b>21</b>
CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>34</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Entre os anos 1825 e 1961, em meios aos acontecimentos comuns com mulheres grávidas fora do casamento ou mulheres solteiras e sem estrutura para uma boa condição para a vida materna, no Brasil, a Igreja Católica com uma forma de intervenção fez um método para diminuir essa situação de abandono que inspirado em Portugal, a Roda dos Expostos. Chamada de Santas Casas de Misericórdia, eram lugares cuidados por freiras e nesses lugares havia essas rodas, que era um cilindro rolante que ficava entre o muro, uma parte para fora e a outra para dentro da igreja, e as mães colocavam seus filhos nesse local e tocavam o sino para as freiras recolherem as crianças. (Bernardino, Ferreira, 2013). Esse acontecimento histórico foi o primeiro marco de instituições que cuidavam de crianças em sua primeira etapa de desenvolvimento, e durante anos sempre teve essas características de receber a criança apenas para o cuidar. Entretanto, diante dos marcos dos documentos legais, foi reconhecida a necessidade de uma Educação Infantil, em que seriam necessárias propostas pedagógicas que trabalhassem a criança por completo, estimulando o desenvolvimento da criança diante da sociedade.

Diante os documentos legais que objetivam o desenvolvimento da criança foi surgindo a necessidade de creches e pré-escolas como propostas de Educação Infantil que priorizasse o desenvolvimento integral da criança, pois, assim como afirma Didonet (2001), é muito mais que uma instituição que trabalha as qualidades e defeitos, há uma necessidade social de se “falar de criança, de um ser humano, pequenino, mais exuberante de vida.” (Didonet, 2001, p.11).

A primeira etapa da educação é a partir do zero a cinco anos, que a criança terá sua construção a partir ludicidade e do brincar, como é imposto do Art. 3º da Lei Nº 13.257, que dispõe sobre as políticas públicas da primeira infância implica que “o dever do Estado de estabelecer políticas, planos, programas e serviços para a primeira infância que atendam às especificidades dessa faixa etária, visando a garantir seu desenvolvimento integral.” (Brasil, 2016).

Nesse contexto, quando se fala de uma educação que desenvolva as habilidades da criança, é importante lembrar que as propostas pedagógicas sempre devem considerar a criança e sua atividade de brincar, envolvendo o lúdico e o ensino. De acordo com o DCNEI (Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil), deve haver uma interação nas práticas pedagógicas para o Ensino Infantil entre interações e brincadeiras.

Nesta perspectiva, enfatiza-se o quanto os jogos educativos trabalhados em sala de aula podem ser o principal meio de desenvolvimento para habilidade cognitivas, motoras, sociais e emocionais, como afirma a BNCC (Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018). Diante disso, os jogos podem ser uma ferramenta essencial para a ludicidade educativa no aprendizado da criança, para Froebel o jogo seria umas das principais fontes do desenvolvimento na primeira infância, onde se constrói a característica e a personalidade, portanto, Froebel considera a brincadeira algo importante para a essência da criança (Arce, 2004). Ou seja, é um método que estimula a atenção do conteúdo a ser trabalhado, além da fixação que oferece do conteúdo e a ampliação de novas possibilidades de aprender, acaba construindo para o desenvolvimento integral da criança em seus diversos eixos.

Sendo assim, o interesse em pesquisar sobre jogos educativos em prol ao desenvolvimento integral da criança foi a partir da experiência da pesquisadora com uma criança da família, em ao ficar em dias com certos cuidados, optou por interagir com jogos educativos que havia disponíveis, pois além de garantir a diversão e o entretenimento, era possível também trabalhar suas emoções, sua maneira de pensar e agir diante do jogo. Ademais, no espaço da Brinquedoteca do Campus com inúmeros jogos educativos que podia ser trabalhado durante a jornada do curso (jogos da memória, quebra-cabeça, peteca, e entre outros) e os recursos criados diante das diversas disciplinas do curso, veio o pensamento de usar os jogos em na educação infantil para trabalhar os diferentes eixos de desenvolvimento, assim veio o pensar na importância da praticidade de jogos em sala de aula para trabalhar o desenvolvimento integral da criança como foco no trabalho de Conclusão de curso.

Logo, definimos o problema da pesquisa: Quais os impactos da utilização de jogos educativos no desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil, segundo a literatura? Ademais, outros pontos foram discutidos e serão um norte na pesquisa: Como os artigos da área analisam a relação entre o desenvolvimento infantil e a utilização dos jogos educativos? De que forma os estudos existentes apontam o desempenho das crianças diante da utilização dos jogos na Educação Infantil?

A pesquisa tem como objetivo geral: Analisar, a partir da literatura especializada, os impactos da utilização de jogos no desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil. E como os objetivos específicos: compreender como os artigos da área abordam a relação entre desenvolvimento infantil e a utilização dos jogos; e investigar, por meio dos estudos existentes, o desempenho das crianças diante da utilização dos jogos.

A pesquisa proposta tem relevância bastante significativa tanto no âmbito social quanto acadêmico. No âmbito social busca uma reflexão sobre o papel dos jogos na

infância das crianças, onde que são seja um recurso apenas de entretenimento, mas uma ferramenta que auxilie para o desenvolvimento integral das crianças - trabalhando os eixos cognitivos, emocionais, motores e sociais. Reconhecendo os jogos com uma ferramenta pedagógica de ensino, é possível um olhar diferenciado sobre as vivências lúdicas na infância durante o cotidiano da escola e da família. Enquanto no contexto acadêmico, visa-se contribuir para mais discussões relacionadas à temática, defendendo a educação lúdica para o processo de ensino-aprendizagem.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

### 2.2 Prática Pedagógica na Educação Infantil: avanços e desafios

Por muitos séculos, a educação infantil estava associada apenas ao ato de cuidar, algo que a responsabilidade, quase que exclusiva, das famílias, sendo que o aspecto educativo não era algo priorizado. Na sociedade contemporânea, através das transformações culturais e sociais, a criança começou a ser apresentada como um ser social totalmente ativo perante a todos, sendo capaz de expressar, interagir, e ser participativa diante do meio que ela está inserida. Destaca-se que, historicamente, as instituições como maternal, creche e pré-escolas não tiveram, de origem, o educar como preocupação, mas com uma característica assistencial do cuidado.

Com o passar do tempo, o pensamento do cuidado foi substituído com um pensamento mais pedagógico. Kuhlmann (2001) ressalta que as instituições não davam atenção apenas ao cuidar da criança, mas também se preocupavam com a educação, ou seja, com propostas mais pedagógicas e os resultados que isso daria na vida da criança. Entretanto, Kuhlmann afirmava com referências às creches e jardins de infância dos países europeus e norte-americanos, no Brasil, que essas instituições continuavam com uma característica mais assistencialista para auxiliar nas jornadas de mães que trabalhavam.

Diante de todo esse processo, houve avanços mediante ao reconhecimento da Educação Infantil da forma como é conhecida hoje, foi preciso tempo para que realmente o direito da educação da criança esteja nos documentos legais. Nesta perspectiva, foi somente na Carta Constitucional de 1988 que esse direito realmente teve seu conhecimento (Paschoal; Machado, 2009). Com movimentos revolucionários houve o conhecimento da educação em creches e pré-escolas, na Constituição Federal em seu Art. 208. no inciso IV apresenta que “o dever do Estado com a Educação será efetivado mediante a garantia de atendimento em creche e pré-escola às crianças de 0 a 6 anos de idade.” (Brasil, 1988). Então, a partir desse momento, por Lei, creches, pré-escola deixam de ser uma instituição de cuidados e assistencialistas e ganha um foco educacional.

Seguindo a ordem cronológica, houve a aprovação do Estatuto da Criança e Adolescente, a Lei 8.069/90, reconhecendo-os como sujeitos e garantindo seus direitos fundamentais com garantia e proteção, assim como dispõe no seu artigo 3º que:

“A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento

físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade." (Brasil, 1990)

É priorizado o desenvolvimento integral da criança e cabe às instituições educacionais trabalhar diante aos documentos legais que são dirigidos às escolas, envolvendo a prática do professor diante da sala de aula e sua didática perante as exigências pedagógicas que devem ser trabalhados.

Ainda nos processos educação da criança, temos o PNE (Plano Nacional de Educação) que, em suas metas sobre a Educação infantil, visa a expansão de pré-escola para crianças de quatro a cinco anos, além de ter um ampliação dessa etapa de ensino em creches, contendo em suas estratégias pontos importantes para o ensino infantil, como a acessibilidade diante as escolas, programas de restauração, aquisições e melhoria das condições físicas das escolas públicas do ensino infantil; além da formação inicial e continuada do professor, priorizando a inclusão tanto em diferentes populações de campo e comunidades e também na educação especial nessa etapa da educação básica; e o monitoramento da permanência da criança na Educação Infantil (Brasil, 2014). Percebe-se que fica evidenciada a importância dessa primeira etapa da criança, pois os documentos deixam seu foco cada vez mais na possibilidade da melhoria no ensino pedagógico e da gestão diante do ensino infantil.

Destaca-se aqui também a criação da LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) em 1996, que garante o direito da educação para todos os estudantes brasileiros. No Art. 4º, inciso I e II diz que a educação básica obrigatória é gratuita dos quatro aos dezesseis incluindo a pré-escola sendo ela gratuita até os cinco anos de idade (Brasil, 1996). Nesta concepção, tem-se o foco no processo educacional, em que cada etapa é essencial para sua formação como cidadão. Sendo uma educação básica obrigatória perante a lei, deixa de ser uma instituição que visa apenas no cuidar e começa a agregar a educação para a criança pequena, conforme é descrito no Art.29 da Seção II da Educação Infantil que:

"na primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade." (Brasil, 1996)

Adiante aos avanços sobre a Educação Infantil, há o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, de 1998, proposto pelo Ministério da Educação, caracterizado por contribuições de práticas educativas para a ampliação das condições necessárias em prol ao exercício da cidadania, além de contribuir com políticas e programas de Educação Infantil, estimulando também "nas especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos" (Brasil, 1998, p.13, v.1). É importante destacar a realização de atividades voltadas para mais de uma

habilidade, como aspectos motores, com brincadeiras, socialização, interação, afetos, entre outros.

Diante dos avanços veio os desafios, Barreto (1998) afirma que a Educação Infantil é ainda algo recente no Brasil e que aconteceu um grande ampliação com os acréscimo dos atendimentos de crianças menores de sete anos em creches e pré-escolas, que foram ocasionadas por inúmeros causas sendo a construção de uma família com estrutura mais contemporânea, as cidades cada vez mais urbanizada, a mulher com participação ativa no mercado, e entre outros fatores que foram encadeando a construção de instituições que cuidasse dessas crianças, mas com os avanços legislativos o cuidar foi substituído por educar. Mas, apesar dos grandes marcos que aconteceram, ainda é importante considerar os desafios existentes, e a autora ressalta que “podem ser resumidos em duas grandes questões: a do acesso e a da qualidade do atendimento.” (Barreto, 1998, p.25).

O acesso está ligado às dificuldades que algumas crianças enfrentam para poderem ingressar na Educação Infantil, em específico aquelas que estão localizadas em regiões afastadas ou vulneráveis. E as barreiras como ausência de vagas nas instituições, localidades distantes, falta de transportes e as desigualdades socioeconômicas deixam uma parte da população excluída desse direito básico. A autora discute que mesmo tendo uma alta expansão, ainda há casos de famílias de renda baixa que estão sem oportunidades, em relação às famílias de renda alta, sendo que os resultados apontados pela autora mostram que a frequência de creches e pré-escola em comunidades mais pobres seriam mais benéficas.

Enquanto a qualidade de atendimento refere-se às condições que são ofertadas na Educação Infantil onde não acaba garantindo um ambiente seguro, estimulante e acolhedor para contribuir no desenvolvimento integral das crianças. A autora afirma ainda que “[...] sem os investimentos técnicos e financeiros necessários, apresenta, ainda, padrões bastante aquém dos desejados, especialmente na creche [...]” (Barreto, 1998, p.27). A falta de infraestrutura adequada, sem diversidade em materiais pedagógicos e pouco planejamento nas atividades educativas acabam se tornando um desafio para a qualidade desejada na Educação Infantil. Ou seja, fatores esse que impossibilita a criança adentrar na Educação Infantil e de trabalhar seus eixos do desenvolvimento como é descrito nas legislações.

### **2.3 Ludicidade e a contribuição dos jogos para a promoção do desenvolvimento integral**

Para que ocorra um ensino-aprendizado de qualidade na Educação Infantil é necessário que saiba trabalhar a ludicidade, pois ela é um importante mediador para o processo de desenvolvimento das crianças na Educação Infantil. O brincar, o jogar e o

divertir quando trabalhados na criança são associados a boas sensações como satisfação, lazer e prazer (Barcelar, 2009). Quando as crianças exercem a função do brincar, elas não estão apenas usufruindo o ato da diversão, mas explorando tudo ao seu redor e desenvolvendo suas diversas habilidades, tanto motoras quanto cognitivas. Desse modo, integrar o lúdico no ensino infantil contribui para uma aprendizagem motivadora e significativa, pois a vivência dessas atividades aumenta as chances de consolidar os conhecimentos adquiridos. Além de que, o brincar juntamente com o aprendizado está ligado aos eixos do desenvolvimento infantil - emocional, social, motor, cognitivo e o linguístico -, ou seja, estimulando a formação integral da criança, sempre respeitando o ritmo do seu aprendizado. Kishimoto diz:

Todo o período da educação infantil é importante para a introdução das brincadeiras. Pela diversidade de formas de conceber o brincar, alguns tendem a focalizá-lo como característico dos processos imitativos da criança, dando maior destaque apenas ao período posterior aos dois anos de idade. O período anterior é visto como preparatório para o aparecimento do lúdico. No entanto, temos clareza de que a opção pelo brincar desde o início da educação infantil é o que garante a cidadania da criança e ações pedagógicas de maior qualidade (Kishimoto, 2010, p. 01).

A valorização desse momento lúdico, das atividades lúdicas na Educação Infantil, é essencial para a criança, pois garante sua habilidade social, linguístico, conhecimento e reconhecimento do corpo. Assim, trabalhando esses eixos do desenvolvimento, a criança pode aprender e criar com o meio, num todo, em que vive.

O brincar é uma forma espontânea de aprendizado onde existe uma liberdade, estimulando assim o desenvolvimento integral, intervindo positivamente na formação como indivíduos, e promovendo a criatividade e competência social. O processo de aprendizagem de forma lúdica é um ensino que ultrapassa o ensino tradicional que tem essa função de apenas transmitir um conteúdo, ou seja, esse ensino mais significativo deixa a imagem de um aluno passivo para um aluno mais participativo, sendo uma ferramenta de extrema importância pois traz experiências e descobertas para as crianças. Sendo assim uma aprendizagem mais estimuladora e prazerosa, torna a criança mais participativa dentro e fora da sala de aula. E diante dessa importância da ludicidade na Educação Infantil, comprehende-se, ainda, que o jogo é uma ferramenta lúdica mais completa, que representa uma importante estratégia pedagógica, atuando como um instrumento pedagógico capaz de estimular o desenvolvimento integral da criança. (Castro, Tredezini, 2014).

O jogo é uma das maneiras mais divertidas e envolventes para o aprendizado, pois, além de contribuir para participação ativa da criança, também estimula o desenvolvimento integral. Por este motivo, o uso do jogo educativo pode trazer muitas funcionalidades, quando é utilizado como recurso metodológico:

[...] pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento coletivo e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, social e motora, além de contribuir para a construção da autonomia, da criatividade, da responsabilidade e da cooperação dos alunos. (Castro, Tredezini, 2014, p.167)

O uso dos jogos educativos em salas de aula pode ser utilizado para diversas funções pedagógicas, uma das inteligentes estratégias para articular com os conteúdos que estão sendo trabalhados com as crianças. Além de servir com atividade de fixação, o jogo estimula o aprendizado mediada pela memória afetiva, criando assim um ambiente de aprendizado mais significativo. Segundo Vygotsky (1989, apud Moratori) é por meio dos jogos, a criança vai conseguir agir diante do mundo, com sua curiosidade estimulada, e desenvolvimento da autoconfiança e da iniciativa, além de aprimorar a linguagem, concentração e o pensamento. Assim, os jogos não possuem a finalidade de entreter, mas de possuírem um papel importante para o desenvolvimento integral da criança, auxiliando no eixo cognitivo, emocional e social dentro do âmbito educacional.

Elkonin destaca a importância dos jogos de papéis diante no contexto educacional, ressaltando que, através dessas atividades, o mundo das relações sociais acaba sendo algo participativo na vida da criança, sendo um aspecto essencial para o seu desenvolvimento (Elkonin, 1987a, apud Marcolino, Barros, Mello, 2014). A criança quando começa a assumir papéis que observa a sua volta, ou seja, através do jogo de papéis, ela está, por meio do brincar, demonstrando e expressando seus aprendizados diante de suas experiências sociais. Por meio do jogo de papéis, essas experiências ganham forma, contribuindo para a criança internalizar e reproduzir esses aspectos no mundo em que ela pertence. Como destaca Elkonin (2009, p. 80 apud Marcolino, Barros, Mello, 2014, p. 98), o jogo padronizado “nasce no decorrer do desenvolvimento histórico da sociedade como resultado da mudança de lugar da criança no sistema de relações sociais.”

O jogo de papéis, um tipo de jogo padronizado trazido por Elkonin, que reflete muito sobre o desenvolver da criança, é um aprendizado sobre si e o que sabem do mundo ao seu redor, destacando aqui sua importância, pois no jogo protagonizado “a criança transforma suas ações e atitudes diante da realidade” (Carcanholo, 2015, p. 83). A autora Carcanholo menciona a explicação de Elkonin (2009), que com a revolução histórico-social, a criança sofre uma mudança na qual assume papéis junto com a família. Desse modo, um jogo permite à criança expressar a função simbólica ao representar situações do seu cotidiano, o que contribui para o seu desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Nesse contexto, Vygotsky afirma que o ato de imaginar desempenha no desenvolvimento da capacidade de abstração (Carcanholo, 2015), nessa perspectiva, “o jogo se apresenta como necessário e útil ao processo de ensino-aprendizagem na medida em que representa um percurso à abstração, à

compreensão de conceitos a partir de situações imaginárias". (Grando, 1995, p. 45 apud Carcanholo).

Os jogos de papéis permitem que a criança compreenda, internalize e representem aspectos no meio em que ela está inserida. Assumir diversos papéis através do brincar promove o desenvolvimento das habilidades emocionais, sociais e cognitivas da criança de forma integrada. Portanto, nesse sentido, o jogo se configura como uma importante ferramenta pedagógica, permitindo que o conhecimento seja construído através da experiência, imaginação e na interação que a criança tem com a outra.

Outra característica que o jogo pode proporcionar é a manipulação espontânea permitindo à criança uma livre expressão diante da brincadeira. No jogo com o bloco de construção é trabalhada, além da imaginação, a organização diante dos blocos em suas mãos. Piaget (1994) discute a importância dos jogos no desenvolvimento da criança, pois por meio dessa manipulação espontânea pela criança de diferentes materiais, ela pode reconstruir e reinventar, gerando uma adaptação cognitiva diante dessas experiências. Essa adaptação, de acordo com o autor, se faz como resultado do desenvolvimento de assimilação e acomodação, destacando-se ainda o envolvimento afetivo, ou seja, caracteriza-se como um trabalho lúdico (Gioca, 2001).

Vygotsky (1989) também fala da importância da ludicidade no desenvolvimento das crianças e através dos jogos ela pode aprender e agir, pois, com a curiosidade há uma estimulação e a iniciativa a autoconfiança, assim, desenvolvendo a linguagem, o pensar, e a concentração. (apud Moratori, 2003).

O jogo, nesta perspectiva, é uma ferramenta de aprendizagem, contribuindo no crescimento não apenas cognitivo, mas social e emocional, pois os jogos existem interações sociais permitindo aprender as habilidades sociais como colaboração, negociação e resolver conflitos. Aqui que mais uma vez destaca a importância da ludicidade do jogo que Vygotsky (1989) acredita que da influência no desenvolvimento pois "é através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração." (apud Moratori, 2003, p.5).

### **2.3.1 Desenvolvimento Integral da Criança**

Na primeira infância, o desenvolvimento da criança é estimulado e trabalhado principalmente por meio de atividades lúdicas, que promovem a sensação de alegria e prazer, permitindo que a criança se torne protagonista nessas atividades, visando seu desenvolvimento integral: físico, cognitivo e afetivo. (Corneto, 2015) Trata-se de uma proposta de forma equilibrada e interconectada que considera importante para que a

criança consiga se tornar um adulto pleno, capaz de resolver e enfrentar desafios conseguindo assim lidar com a adaptação do mundo que vive ao seu redor.

Vygotsky (1991, p. 89) afirma que “a imitação e o aprendizado desempenham um papel importante. Trazem à tona as qualidades especificamente humanas da mente e levam a criança a novos níveis de desenvolvimento”. Essa visão do autor reforça a ideia de práticas pedagógicas que favorecem a interação e a experimentação para o desenvolvimento, como os jogos educativos. Neste momento lúdico a criança poderá imitar, observar, testar suas hipóteses, aprender com o outro, pontos que contribui significativamente para o desenvolvimento integral.

Vygotsky (1991) destaca outro ponto em questão ao desenvolvimento, enfatizando o eixo cognitivo da criança, que apenas ocorre mediante a uma interação constante com o desenvolvimento social e emocional e não sendo de forma isolada, pois, assim, na interação mais ampla e participativa é desenvolvido o processo mental por meio da socialização com o meio em que se vive. Portanto, diante disso, o aprender acaba sendo integrado com o processo social, que na qual atividades lúdicas que exige essa característica interativa - o eu e o todo - devem ser integradas para as crianças. Piaget (1996) discute também o eixo desenvolvimento cognitivo, que a criança constrói diante da sua interação ativa com o ambiente à sua volta. Embora, assim como Vygotsky, seja discutido sobre a importância do ambiente social diante do desenvolvimento cognitivo, Piaget enfatiza o papel ativo da criança para a construção do seu próprio conhecimento, e o jogar diante o seu desenvolvimento, pois Piaget (1994) destaca que:

a influência afetiva do jogo espontâneo como instrumento incentivador e motivador no processo de aprendizagem, já que este dá à criança uma razão própria que faz exercer de maneira significativa sua inteligência e sua necessidade de investigação. (Apud Gioca, 2001, p. 23)

É na primeira infância que ocorre o crescimento e importantes mudanças. Durante esse período há uma plasticidade cerebral na criança que acaba sendo bastante receptiva aos estímulos de seu meio em que vive e com isso acaba desenvolvendo habilidades para que consiga se adaptar durante essa fase de desenvolvimento sendo elas, a linguagem, o raciocínio lógico, interação social e entre outros. Pois é a partir do cérebro que é reunido todos os determinantes para haja a interação do indivíduo no mundo que vive, e essa organização vai se diferenciando ao longo do processo de desenvolvimento, crescimento e envelhecimento, refletindo nas experiências vividas (Sant Ana, 2020).

Vygotsky (1998) destaca que o desenvolvimento cognitivo da criança é influenciado e conectado com o meio social e cultural em que ela está inserida. Para ele, o aprender da criança é um processo social mediado pela linguagem e interação com a sociedade. O conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), proposto por Lev

Vygotsky, refere-se às funções da criança que ainda não se desenvolveram por completo, mas estão em processo de maturação. Essa se encontra entre a zona de desenvolvimento real (resolução de um problema sem ajuda) e a zona de desenvolvimento potencial (resolução de um problema com ajuda), essa perspectiva se conecta com o desenvolvimento integral da criança, pois destaca o papel importante do mediador no processo de aprendizado. O ZDP argumentado por Vygotsky repensa que nas experiências que devem ser proporcionadas, pois favorecem experiências que sejam desafiadoras e adequadas ao nível que a criança está e que o mediador - educador - auxilie na ampliação dessas competências, promovendo assim a construção de novos conhecimentos e habilidades que estejam interligadas aos eixos de desenvolvimento - cognitivo, emocional e físico.

Para Piaget (1975), o desenvolvimento cognitivo é realizado através de estágios e que para que possa ocorrer deve ser totalmente ativa, ou seja, que a criança tenha a liberdade de explorar de forma completa o ambiente que está inserido para que possa construir seu conhecimento. Os estágios que Piaget discute são quatro (sensório-motor, pré-operacional, operatório concreto e operatório formal) que fazem parte do progresso da criança. Mas é no estágio sensório-motor, que acontece nos dois primeiros anos de idade da criança, percebe-se os sentidos e ações motoras, um estágio fundamental para que desenvolvimento integral seja construído na criança, pois é estabelecido a base da linguagem e do pensamento lógico. Além desse fator, Piaget fala da importância do jogo, que ao brincar, a criança experimenta o mundo em si. Como exemplo, o jogo simbólico que faz a criança presenciar situações e papéis do mundo ao seu redor, o que acaba permitindo trabalhar suas habilidades emocionais e sociais.

Ambas as teorias de Piaget e Vygotsky tem uma base sobre a criança ser um agente ativo na construção do seu aprendizado, que na qual Piaget aponta a experiência e o jogo para a construção do conhecimento e Vygotsky na importância do contexto cultural e social na vida da criança. Então para o desenvolvimento integral deve haver essas características que os autores discutem, ou seja, ter um ambiente que seja estimulante para que a criança possa explorar e ser ativo na construção do seu conhecimento de forma mais abrangente possível e que haja uma interação, uma troca, entre as outras crianças a sua volta e os adultos que auxiliam durante esse processo.

### **2.3.2 Teorias dos jogos na Educação Infantil**

A ludicidade durante o período infantil é algo indispensável de ser trabalho, “Wallon classifica o infantil como sendo sinônimo de lúdico” (Marques Luiz et al, 2014, n.p), considerando que o brincar nessa fase do desenvolvimento irá contribuir para a formação da criança. Usando o brincar através do jogo permite que as crianças

trabalhem suas emoções, tenha a experimentação de papéis dentro da sociedade, explorando assim o mundo ao seu redor e tendo compreensão a si mesmo. Sendo assim tendo esse auxílio, o jogo deve ter um intuito de ser uma diversão mais libertária tirando a característica de ser imposta por outra pessoa, sendo que acaba saindo da ideia de jogo para ser um trabalho (Marques Luiz et al, 2014).

Wallon entende que os jogos na educação possuem quatro categorias: as funcionais, de ficção, de aquisição e de fabricação. Os jogos funcionais possuem uma característica mais simplista, de explorar, através dos sentidos, o corpo; os jogos de ficções são com atividades lúdicas de faz-de-conta e da imitação; no jogo de aquisição é quando a atenção da criança já está redobrada onde pode conhecer e compreender gestos, imagens e músicas. E há os jogos de fabricação, a criança possui atividades de criar, combinar e transformar os objetos à sua volta. (Campos et al, 2020)

Para Piaget (1978) o jogo era um termo para conceituar o ato de brincar, algo próprio da infância e do seu universo. Diante das estampas de desenvolvimento da criança, Jean divide o jogo três partes que ficam de acordo com as fases do desenvolvimento de cada aprendiz, sendo elas: jogo de exercício psicomotores - têm características de repetição de movimentos simples, por exemplo, bater ou sacudir, fundamentais para a coordenação motora e o desenvolvimento físico - , jogos simbólicos - envolvem a imaginação e representação da criança, promovendo significados a situações ou objetos que a criança possa relacionar - , e jogo de regras - que estão relacionadas ao entendimento das normas sociais, cooperação e organização ao meio que está inserida.

Enquanto a Vygotsky (1998) seguindo seu pensamento da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), o brinquedo - que inclui brincadeiras e jogos - possui um papel importante para o processo de desenvolvimento infantil. O brinquedo permite que a criança crie uma situação imaginária, segundo Oliveira (1997) numa análise revela que as ações do brinquedo são significativas ao objeto e que acaba contribuindo para o desenvolvimento afetivo, social e cognitivo da criança, ou seja uma é através do brinquedo que a criança pode se comportar de maneira mais avançada, aprendendo a separar objeto e significado do que nas atividades real. O brinquedo deixa de ser uma atividade apenas de lazer, mas uma ferramenta importante para o processo do desenvolvimento integral, pois é através dessa atividade lúdica que é possível estimular a criatividade, imaginação e poder internalizar os conhecimentos adquiridos por meio da interação que o outro e o ambiente a sua volta.

Percebe-se que o jogo pode ser compreendido de forma dinâmica e adaptável, podendo ser fragmentado e recriado cada fase do desenvolvimento da criança, visando atender suas necessidades e atender as concepções de cada criança em sua etapa.

Através da ludicidade que o jogo promove, a criança acaba experimentando diversas experiências, como socializar, memorizar, enumerar, articular ideias, contar, e entre outras funções que serão essenciais no desenvolvimento. Essas vivências que são significativas não fazem parte apenas do brincar, mas é extremamente ligado ao desenvolvimento integral e englobando seus eixos.

### 2.3.3 Jogos na ação pedagógica

Os jogos, enquanto ferramentas pedagógicas, desempenham um papel essencial na educação infantil, pois contribuem significativamente para o desenvolvimento integral da criança. Na pedagogia da Autonomia, Paulo Freire enfatiza o quanto é essencial para o ensino ter práticas educativas que dão autonomia, curiosidade e criatividade dos alunos, onde defende uma educação que não seja uma transmissora de conteúdos, mas que seja despertado o pensamento crítico e valorizado a criança sendo a protagonista durante a construção do seu conhecimento. O “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou a sua construção” (Freire, 2011, p.24), ou seja, ensinar é criar contexto de ensino aprendizagem para a criança ser o principal agente para ter o conhecimento. Seguindo a perspectiva do pensamento de Paulo Freire, os jogos configuram-se como uma prática pedagógica para essa construção autônoma no processo de aprendizagem da criança. Quando aplicados em sala de aula, os jogos oferecem a liberdade e espaço para experimentar, acertar, errar, e tentar novamente, pensar e repensar diante de suas ações e escolhas. Além disso, a ludicidade presente nos jogos educativos proporciona um ensino mais prazeroso e significativo.

Os jogos educativos na ação pedagógica estão alienados com os pensamentos freirianos pois enfatiza uma educação participativa e dialogada, se torna um ensino que permite a criança que está dentro da sala de aula seja ativa quebrando totalmente a ideia de serem receptores passivos. Freire destaca:

O clima de que pensa certo é o de quem busca seriamente a segurança na argumentação, é o de quem, discordando do seu oponente, não tem por que contra ele ou contra ela nutrir uma raiva desmedida, bem maior, às vezes, do que a razão mesma da discordância” (Freire, 2011, p.36).

Reforça sobre essa interação que os jogos podem promover ao serem aplicados no planejamento pedagógico, trabalhando o diálogo, argumentação, escuta e a diversidade de pensamentos que há dentro da sala de aula.

Durante o jogo, a criança está totalmente conectada ao redor em que se encontra, mantendo o diálogo e interação durante a brincadeira, além das perguntas e reflexões que vem surgindo diante do passar do tempo, poderá adaptar e refazer estratégias durante o jogo para ter seu objetivo alcançado.

Freire (2011) destaca a educação autônoma como um incentivo para a criatividade dos alunos. Os jogos educativos usados como ferramenta pedagógica para as crianças dão essa liberdade diante das situações que ela pode estar, seja na resolução de um problema e até em como lidar com suas emoções diante do momento lúdico. A criatividade, como é enfatizada por Freire, é essencial para uma educação, e trabalhar os jogos permite que as crianças pensem de forma diferentes e dialoguem com o outro para poderem conseguir o que é desejado durante a brincadeira.

Utilizar os jogos na ação pedagógica não é apenas uma estratégia ou uma atividade auxiliadora, vai além disso, pois há um nexo com os princípios de Freire (2011) diante da pedagogia com autonomia, há uma promoção desse aprendizado ativo para a criança, estimulando sua a criatividade lógica, conscientização e a construção do conhecido. Através dessa atividade lúdica e significativa, permite essa construção e reconstrução, trabalhando sua integralidade no desenvolvimento da criança.

### **3 METODOLOGIA**

A metodologia é uma das partes da pesquisa científica na qual descrevemos quais procedimentos serão seguidos para a realização do projeto e como essa organização vai variar de acordo com a peculiaridade da pesquisa. (Gil, 2002).

Está presente pesquisa será de cunho qualitativo e descritivo, buscando uma compreensão da realidade e descrever os fenômenos relacionados ao tema proposto. A pesquisa de característica qualitativa “preocupa-se, portanto, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais.” (Gerhardt, Silveira, 2009). Sendo também descritiva, pois busca descrever os fenômenos e variações diante das características a serem apresentadas (Gil, 2002, p.42).

#### **3.1 Tipo de pesquisa**

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de acordo com Gil (2002), é uma pesquisa feita de um material bibliográfico já concluído e que é constituído por livros e artigos científicos, sendo uma das vantagens para o pesquisador é que permite uma gama de fenômenos do objeto de estudo e muito mais ampla do que poderia pesquisar diretamente.

#### **3.2 Coletas de dados**

Para o desenvolvimento da pesquisa, a coleta de dados será realizada com uma coleta de 14 artigos científicos no Portal de Periódicos do Capes, usando o descritor “Jogos para o Desenvolvimento Infantil”, sendo eles entre os anos de 2021 a 2024, período pós-pandêmico.

#### **3.3 Análise de dados**

Para a análise será realizada de forma descritiva, primeiramente com a descrição de cada artigo resumidamente destacando a ideia principal de cada um, e logo após será feito a análise da metodologia, temática e dos autores principais dos artigos selecionados apresentado através de gráficos visuais para a melhor compreensão dos dados levantados.

#### 4 JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL: ANÁLISE E DISCUSSÃO

A busca pelo material bibliográfico priorizou encontrar o mais atual sobre a temática, e entender a concepção de jogos dos autores e a relação do papel dos jogos educativos no desenvolvimento integral da criança na educação infantil.

Para realizar essa pesquisa optou-se por buscar o que foi publicado no período pós-pandêmico (depois de 2020), de 2021 a 2024, no Portal Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) para compreender tanto a parte teórica da temática quanto os relatos para a prática pedagógica. Assim, esse trabalho visa responder o porquê dos impactos ao utilizar jogos educativos em prol ao desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil.

Para a pesquisa no Portal Capes foram usados inicialmente dois descritores: “jogos para o desenvolvimento integral” com 121 resultados e “jogos para o desenvolvimento infantil” com 501 resultados, totalizando 622 publicações, número inviável por conta da quantidade. Assim, decidiu-se descartar os artigos do primeiro descritor “jogos para o desenvolvimento integral” e usando, a partir de uma seleção na leitura dos resumos, 14 artigos do descritor “jogos para o desenvolvimento infantil”. A justificativa da escolha do segundo descritor é pela vasta quantidade de artigos publicados possibilitando uma melhor escolha, excluindo aqueles que estavam fora do período escolhido, e que eram teses e dissertações; e a partir do título e da leitura do resumo foram descartados também aqueles que possuíam temática muito adversa em relação aos jogos infantis fugindo do tema central. Sendo assim, foram escolhidos 14 artigos, publicados no período pós pandemia, depois de 2020, para uma análise mais cuidadosa a partir da leitura do artigo completo.

Foi organizado o quadro 1 para visualização, com a quantidade de artigo, o nome do artigo, os autores, a revista e o ano de publicação. O quadro apresenta a ordem em que está no Portal, assim a numeração segue o padrão desconsiderando a ordem da publicação. Na pesquisa foram selecionados 14 artigos para a análise.

**Quadro 1: Artigos selecionados com o descritor “Jogos para o Desenvolvimento Infantil” no Portal de Periódicos da CAPES, no período de 2021 a 2024**

	Nome do artigo	Autores	Periódico	Ano de publicação
1	Jogos na Educação	Regiane Silva	Revista Territórios	2021

	Infantil			
2	Jogos, o lúdico e a importância do brincar no processo de aprendizagem na educação infantil	Vanusia Rodrigues da Silva Marcel Pereira Pordeus	Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação - REASE	2021
3	Os jogos educativos na educação infantil e suas relações com o desenvolvimento das crianças.	Dilmar Rodrigues da Silva Junior Maria Divina Ferreira Lima Antonia Maria Cardoso e Silva	Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação - REASE	2023
4	Atividades Lúdicas como Metodologia de Aquisição da Aprendizagem na Educação Infantil	Rafael Durant Pacheco Josele da Rocha Monteiro Rosimara Keler Da Silva Rutileia Keler da Silva Lima Fernanda Delorense Liliana Marques Andrade Furlan Rafael Lima Maxwell Ferreira	Revista Foco	2023

		Silva Édna Berçaco Hermínio Candido  Paula Trugilho Lopes Trentini		
5	Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil	Antônia Avanildes Cardozo  Adriana Aparecida da Cruz Alves  Eliane Maria de Lima Paixão  Elizângela Leite da Silva Macedo  Gleice Aparecida Martins  Sandra Lúcia Ferreira  Silvia Casmal de Freitas	Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação - REASE	2021
6	Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil	Adriana Lúcia de Arruda  Ivalleica Ferreira da Costa  Letícia Adrielle Malaquias de Oliveira Almeida	Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação - REASE	2021

		Ua-Naia Aparecida Luz  Vânia Valesca Castilho da Silva Santos		
7	Os Jogos e Brincadeiras no Processo de Ensino/Aprendizagem	Jociane Modesto de Azevedo  Joelma Auxiliadora Soares do Prado  Josianne Aparecida da Costa Moraes  Laura Yule de Alencar Alcântara  Meire Lucia da Silva Souza  Rosângela Maria Ferreira de Sousa	Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação - REASE	2022
8	Jogos na Educação Infantil	Consuelo Conceição Ferreira Gomes  Lucilene da Silva Ferreira  Luzinete de Oliveira Teixeira  Silviane Márcia Curado	Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação - REASE	2023

		Soraya Boazegevski		
9	A Compreensão de Professores do Ensino Infantil sobre a Importância dos Jogos e Brincadeiras no Processo de Aprendizagem	Maria Gorete da Silva Andrade  Simeia Batista  Rosangela Silva  Silvia Isaltino	RevistaVOX Metropolitana	2022
10	Jogos como Estratégias de Aprendizagem na Educação Infantil	Anely Geralda de Oliveira Santos  Elza Santos	Minerva Magazine of Science	2021
11	A Relevância das Brincadeiras e Jogos na Formação da Criança na Educação Infantil	Beatriz Silva Sanches  Hellen Regina Primo Gondo	Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação - REASE	2023
12	Os Jogos de Regras no Desenvolvimento Cognitivo Infantil	Adriana Fátima Arruda da Costa  Dailze Luzia da Cruz  Joanilde da Silva  Joelma Auxiliadora Soares do Prado  Raquel de Almeida	Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação - REASE	2022

		Santos Oliveira Viviane Ramos Mota		
13	Por que Brincar na Educação Infantil? Uma questão a ser refletida pelos docentes da infância	Maria de Fátima Soares Alves  Laura de Oliveira  Cristiano do Nascimento Siqueira	Revista Científica Educação - RCE	2023
14	A Importância dos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil	Tiano Peres Azevedo  Tiago Farias Dutra  Natália da Silva Caldeira  Adriana Cougo Godoi  Marlei Garcia Gettens  Cristiane do Amaral Coelho Jung	Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação - REASE	2022

**Fonte: Elaborado pela autora**

#### **4.1 Panorama Geral dos artigos selecionados**

Ao analisar os artigos encontrados foi possível observar que todos eles abordam temática do brincar e do jogar como eixo principal, e como essas atividades é um dos pontos centrais para a estimulação do desenvolvimento da criança na educação infantil, trazendo as principais ideias de autores como Vygotsky, Piaget, Kishimoto e outros estudioso. Os trabalhos discutem essa temática na Educação Infantil, que de maneira geral falam sobre as atividades lúdicas (jogos e brincadeiras) para o ensino-aprendizagem das crianças no ensino infantil.

No artigo 01 (Silva, 2021) tem como finalidade de fazer uma reflexão sobre o jogos que conduz a participação da criança e de atividades lúdicas na educação infantil e

seus reflexos para o seu desenvolvimento, pois essa ferramenta lúdica vem proporcionando um aprendizado de qualidade para a criança com técnicas que permite o desenvolvimento de habilidades fundamentais. Diante dessa conceituação da importância do brincar é apresentado neste estudo que essas atividades podem ser concretizadas na escola de ensino infantil e como o jogo pode proporcionar a estimulação do raciocínio, coordenação motora e a memória da criança.

No artigo 02 (da Silva, Pordeus, 2021) é um recorte de uma dissertação de mestrado que tem como abordagem uma crítica à reflexão sobre o processo da aprendizagem e o ensino da educação infantil, tendo como evidencia a importância da presença do brincar e dos jogos, e sobre a importância das normativas nacionais para o lúdico no trabalho educacional infantil. A pesquisa foi realizada através da revisão de literatura com as teorias de Piaget, Vygotsky e Montessori, contendo uma análise inicial de normativas e leis nacionais sobre a Educação Infantil, centrando especificamente sobre a importância do brincar e jogos, como: Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil e o atendimento das creches sobre o respeito dos direitos fundamentais às crianças.

Artigo 03 (Júnior, Lima, Silva, 2023) analisa a importância dos jogos por meio das narrativas dos professores, esse estudo teve o interesse em pesquisar a forma como os jogos são influenciadores do aprendizado e como o professor pode abordar em sala de aula. Nessa pesquisa foi realizado por meio de levantamento bibliográfico, sendo realizada também através da produção de dados em campo tendo uma pesquisa prática e dialogada com os sujeitos relacionados com o tema.

Artigo 4 (Pacheco, Monteiro, da Silva, Lima, Delorense, Furlan, Lima, Silva Cândido, Trentini, 2023) tem como ponto central trazer os jogos e as brincadeiras com formas de estratégias dentro da sala de aula para o desenvolvimento social e cognitiva do aluno, pois os professores de educação infantil devem sempre buscar inovações para uma educação de boa qualidade. A intervenção dos jogos e brincadeiras no aprendizado permitem uma transmissão de linguagem que a criança se identifica e desenvolve de forma social e intelectual. Esse trabalho faz uma reflexão e discute as atividades lúdicas apresentadas para as crianças, pois essas atividades se tornam significativas fazendo o aluno interagir com o meio e o todo, assim tendo compreensão do mundo em que vive.

No artigo 5 (Cardozo, Alves, Paixão, Macedo, Martins, Ferreira, de Freitas, 2021) discute as contribuições de jogos e brincadeiras durante a aprendizagem na educação infantil, sendo elas uma forma pedagógica que possui resultados significativos durante esse processo dos educandos. Essa forma de trabalhar pedagogicamente, com o lúdico

na sala de aula, permite que o professor deixe a aprendizagem motivadora, significativa e prazerosa, além dos alunos trabalharem a modalidade física, motora, emocional, cognitiva e social. Neste trabalho é discutido as ideias de Kishimoto, Maluf, Teixeira e outros estudiosos como fundamentação teórica.

O artigo 6 (de Arruda, da Costa, Almeida, Luz, Santos, 2021) discorre sobre a importância dos jogos e brincadeiras para as crianças, enfatizando a presença dessas atividades para o desenvolvimento e aprendizagem durante a educação infantil. O objetivo é ter conhecimento sobre o significado do brincar e conceituar os termos que designados para o ato de brincar e mostrar como é fundamental para compreender a ludicidade, que na qual a criança se comunica consigo mesma e com o mundo ao seu redor, conseguindo construir conhecimento, ter relações sociais, desenvolver integralmente, e auxiliar no ensino-aprendizado infantil que na qual o brincar proporciona. Esse trabalho foi realizado uma pesquisa bibliográfica, refletindo e lendo artigos, livros, revistas e sites com autores que se referem a esse tema.

No artigo 7 (de Azevedo, do Prado, Moraes, Alcântara, Souza, de Sousa, 2022) parte do pressuposto que jogos e brincadeiras são recursos que possui um significado no aprendizado e desenvolvimento do aluno, partindo disso, o estudo desse artigo vai explorar como o brincar e a ludicidade contribui nesse processo na educação infantil, com o objetivo geral sendo demonstrar a importância dos jogos e brincadeiras durante esse processo. No artigo vai discutir ideias de Kishimoto, Maluf, Teixeira e entre outros autores a partir desse tema. Nos resultados, é possível validar a eficiência de atividades lúdicas e o uso dos jogos e brincadeiras, ressaltando que os alunos acabam tendo condições adequadas para o desenvolvimento físico, emocional, motor, social e cognitivo, em que o lúdico no trabalho pedagógico em sala de aula permite que o professor torne o aprendizado mais significativo.

O artigo 8 (Gomes, Ferreira, Teixeira, Curado, Boazegevski, 2023) centraliza a importância dos jogos na educação infantil, com o objetivo central em compreender e apresentar a contribuição nesse processo educativo. A pesquisa possui como foco em descobrir e combinar as teorias dos estudiosos relacionadas a esse tema para que assim tenha um incentivo para que os jogos sejam estabelecidos como um auxílio para o desenvolvimento nas habilidades das crianças. Neste estudo foi realizado de forma bibliográfica com os autores: Vygotsky, Piaget, Kishimoto e Friedmann. Após a discussão foi entendido que atividades lúdicas em geral tem sua importância no ensino e desenvolvimento inicial das crianças.

No artigo 9 (Andrade, Batista, Silva, Isaltino, 2022) aborda o processo de aprendizagem e engloba vários fatores para contribuir de forma ativa o desenvolvimento da criança, sendo o jogo, a brincadeira e a ludicidade a essência para a construção

desse processo. Este estudo tem como objetivo fazer uma análise da utilização dos jogos como forma estratégica de aprendizagem na Educação Infantil, sendo uma pesquisa qualitativa com o instrumento de coleta de dados um questionário com cinco perguntas para quatro professoras. Logo foi percebido que os jogos são bons recursos para a interação e a relação da criança com o mundo a sua volta, pois são trabalhadas expressões verbais, sonoras, plásticas e corporais.

O artigo 10 (Oliveira Santos, Santos, 2021) tem como objetivo central apresentar o uso dos jogos como uma forma de estratégias para a aprendizagem das crianças na educação infantil, ressaltando o professor e sua mediação na execução desses jogos em sala de aula. Essa pesquisa faz uma abordagem qualitativa analisando o conteúdo que foi realizada com docentes, nessa análise foi refletida a compreensão dos sujeitos da pesquisa sobre a importância do lúdico como elemento central no desenvolvimento intelectual, afetivo e sociocultural da criança. Como resultado é apontado que os integrantes de fazem parte dessa pesquisa tem a compreensão e valorizam as brincadeiras e jogos de forma motivadora e dinâmica para a educação infantil.

No artigo 11 (Sanches, Gondo, 2023) são abordados os jogos e brincadeiras e a sua grande importância na educação infantil, usando a metodologia de revisão de literatura para examinar essas atividades no desenvolvimento infantil. Nesta revisão literária é apontado o desempenho que os jogos e brincadeiras possuem no desenvolvimento infantil pois participando dessas atividades dinâmicas a criança acaba trabalhando certas atividades específicas, como resolução de problemas, por exemplo. A pesquisa foca que essas atividades lúdicas na educação infantil vão proporcionar um aprendizado significativo fazendo assim a criança explorar, experimentar e se expressar, e ressalta que a brincadeira é a forma como a criança explora o mundo a sua volta desenvolvendo de forma motivadas as habilidades emocionais e cognitivas. Assim, conclui-se nesta pesquisa que o jogo e a brincadeira são essenciais para a formação da ciência contribuindo para o desenvolvimento integral das crianças.

No artigo 12 (da Costa, da Cruz, da Silva, do Prado, Oliveira, Mota, 2022) estuda o brincar como uma ferramenta para a alfabetização infantil, analisando a inter-relação do jogo de regras, lúdicode e alfabetização, possuindo uma fundamentação teórica com um histórico da educação, jogos, a importância das regras do jogo para o processo cognitivo e trabalhar as normas e regras de forma geral.

O artigo 13 (Alves, de Oliveira, Siqueira, 2023) possui o objetivo de reflexão sobre o tema com relevância do lúdico sendo uma estratégia importante para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças na Educação Infantil, tendo como foco o jogo e a brincadeira como uma forma essencial para a formação do cidadão. Discute-se como o professor atua na primeira etapa do ensino infantil, compreendendo que o uso de

jogos e brincadeiras não é uma ferramenta pedagógica para descanso ou um atividade de lazer, sendo que é por meio dessas atividades lúdicas que as habilidades físicas, afetivas, psicológicas e sociais são estimuladas para seu desenvolvimento. Esse estudo foi realizado por meio de uma pesquisa bibliográfica com a fundamentação teórica sobre as ideias de autores que fazem uma discussão sobre o lúdico na educação infantil, sendo eles: Vygotsky, Ariès, Kishimoto, Bueno e entre outros.

No artigo 14 (Azevedo, Dutra, Caldeira, Godou, Gettens, Jung, 2022) tem como objetivo verificar por meio de uma pesquisa bibliográfica que foi feito um levantamento teórico sobre a importância do jogo e da brincadeira para as crianças na Educação Infantil. Foi discutido as práticas pedagógicas na Educação Infantil, depois a ludicidade no ensino infantil e logo após o desenvolvimento da criança com os Jogos infantis. Nessa pesquisa foi concluído que a atividade lúdica ajuda no aprendizado e são essenciais para o desenvolvimento físico, cognitivo e sociocultural das crianças.

#### **4.2 Análise da metodologia, temática e autores principais dos artigos selecionadas**

Os artigos que foram selecionados e analisados têm como metodologia central a pesquisa qualitativa, sendo apenas o artigo 11 ser um estudo do tipo quantitativa. No quadro será possível analisar as metodologias abordadas para obter os dados, ressaltando que alguns artigos usaram outras metodologias no mesmo estudo para obter o resultado da pesquisa.

<b>Metodologia</b>	<b>Quantidade de artigos</b>
Levantamento bibliográfico	14
Análise de documentos	1
Pesquisa de Campo (in loco)	1
Questionário	2
Entrevista	1
Análise de conteúdo	1

**Fonte: elaborado pela autora**

No gráfico é possível observar que todos os artigos realizaram **levantamento bibliográfico**, a pesquisa bibliográfica, em seus estudos. No artigo 6, a metodologia

principal continua sendo bibliográfica, mas nas considerações finais são mencionadas observações sobre a prática dos professores com brincadeiras e jogos, mas, no entanto, não descreve de forma clara se essa observação foi realizada pelas autoras ou se foi uma observação baseadas nos estudos feitos durante a pesquisa.

No artigo 2, mesmo tendo feito um levantamento bibliográfico, a primeira parte de seu estudo é realizado uma **análise de documentos** das leis e normas nacionais da Educação Infantil, adentrando de forma específica sobre a importância de jogos e do brincar, sendo elas as que foram analisadas: Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013), Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996/2005), as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2010), Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998) e critérios para um atendimento em creches que respeite os direitos fundamentais às crianças (BRASIL, 2009).

Dos artigos selecionados, o artigo 3 usou a **pesquisa de campo (in loco)** para fazer parte da metodologia de estudo, tornando o trabalho agregado tanto na pesquisa teórica como na pesquisa empírica, que foi realizado numa sala de Pré II de uma Escola Municipal numa cidade de Santa Cruz do Piauí, onde foi analisado através das narrativas dos professores sobre a importância dos jogos na educação infantil.

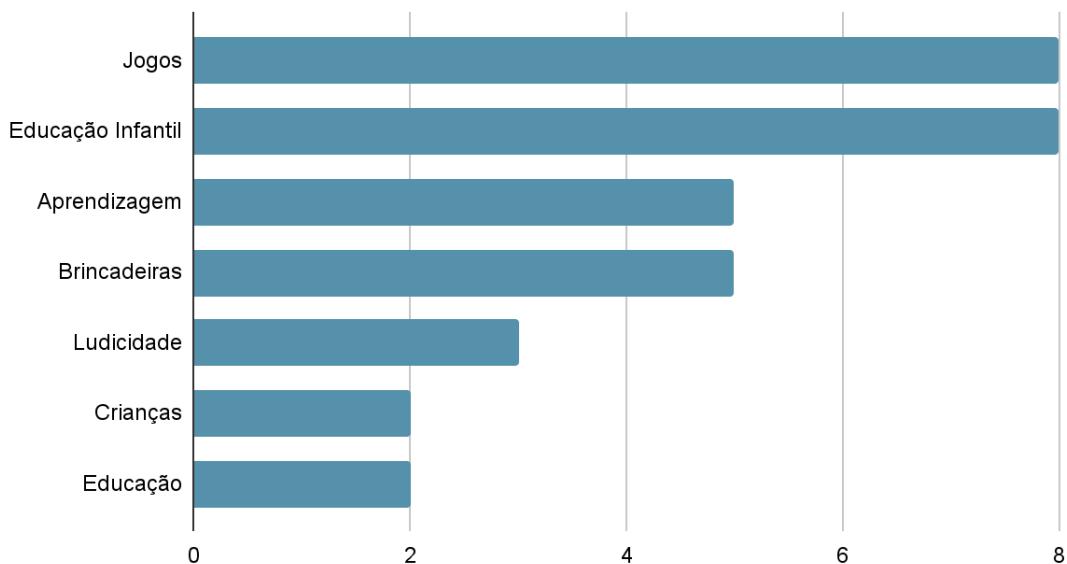
No artigo 9 e 13 na metodologia utilizaram a coleta de dados por meio de **questionário**. No artigo 9 após os estudos de base bibliográfica foi feito um estudo de campo com aplicação de questionários para quatro professoras de educação infantil que atuam numa rede privada de ensino, mas por conta da pandemia do COVID-19 o questionário foi aplicado de forma online pelo aplicativo de mensagem WhatsApp, e em resultado e discussões deste artigo é escrito também como **entrevista** deixando a entender que houve um diálogo entre o entrevistado e o pesquisador. Enquanto no artigo 13, que em seu capítulo metodologia, descreve que a coleta de dados da pesquisa foi feita por meio de questionário, mas o artigo não apresenta esse questionário e nem os resultados da aplicação.

No artigo 10 foi realizada como metodologia a **análise de conteúdo** com docentes como é descrito no resumo do artigo, onde apresenta análises baseadas nas concepções sobre jogos na educação infantil. Apesar do próprio artigo disser que há uma análise com docentes, não deixa especificado a quantidade de professores que participaram do estudo e quais critérios de seleção ou instrumentos de coleta de dados foram usados para fazer essa análise. Entretanto, o artigo apresenta uma análise de conteúdos baseados em autores conhecidos que discutem e interpretam os conceitos de jogos e brincadeiras na educação infantil, como Kishimoto, Piaget, Vygotsky, Oliveira e entre outros, a partir da referência bibliográfica.

Ao analisar as temáticas que foram trabalhadas nos artigos, foi possível visualizar as palavras-chaves escolhidas pelos autores que mais são repetidas nos 14 trabalhos escolhidos, como demonstrado no gráfico abaixo.

**Gráfico 1: As principais palavras-chaves dos artigos selecionados**

### Principais palavras-chave dos artigos



**Fonte: Elaborado pela autora.**

Como mostra no gráfico acima, as palavras que mais aparece nos artigos selecionados são “jogos” e “educação infantil” que aparece em 9 artigos, mas a palavra “jogos” acaba sendo predominante pois aparecem palavras-chaves compostas como: “jogos e brincar”, “jogos e brincadeiras” e “jogos de regras” que são presentes dos artigos 2, 11 e 12 respectivamente. Em seguida aparece “aprendizagem” e “brincadeiras” cinco vezes, “ludicidade” que aparece três vezes e as palavras “crianças” e “educação” surgem duas.

Pode-se perceber através do gráfico que de forma geral as palavras chaves atendem ao que se foi pesquisado como descritor, pois demonstra que a temática *jogos para o desenvolvimento infantil* é a ideia central nas discussões nos artigos apesar de a palavra chave “desenvolvimento” ou “desenvolvimento infantil” ser pouco frequente na aba de palavras chaves dos artigos, sendo apenas presente no artigo 2 que possui “desenvolvimento infantil” em suas palavras-chaves. Porém destaca-se outros pontos além da função dos jogos para o desenvolvimento da criança, como há importância no papel do professor como mediador para o uso dos jogos em sala de aula tendo uma função essencial em observar a criança e saber administrar o uso do jogo para o

desenvolvimento, a importância da ludicidade na vida da criança e o benefício em usá-la para o aprendizado, e o papel fundamental do brincar e da brincadeira na vida das crianças sendo a teoria Montessoriana que destaca como algo essencial para a aprendizagem infantil apontada no artigo de Da Silva e Pordeus (2021), e por fim a temática da neurociência, onde entender a funcionalidade do cérebro pode servir como direcionamento do trabalho na sala de aula como diz nos estudos do artigo de Andrade, Batista, G. Silva e Isaltino (2022).

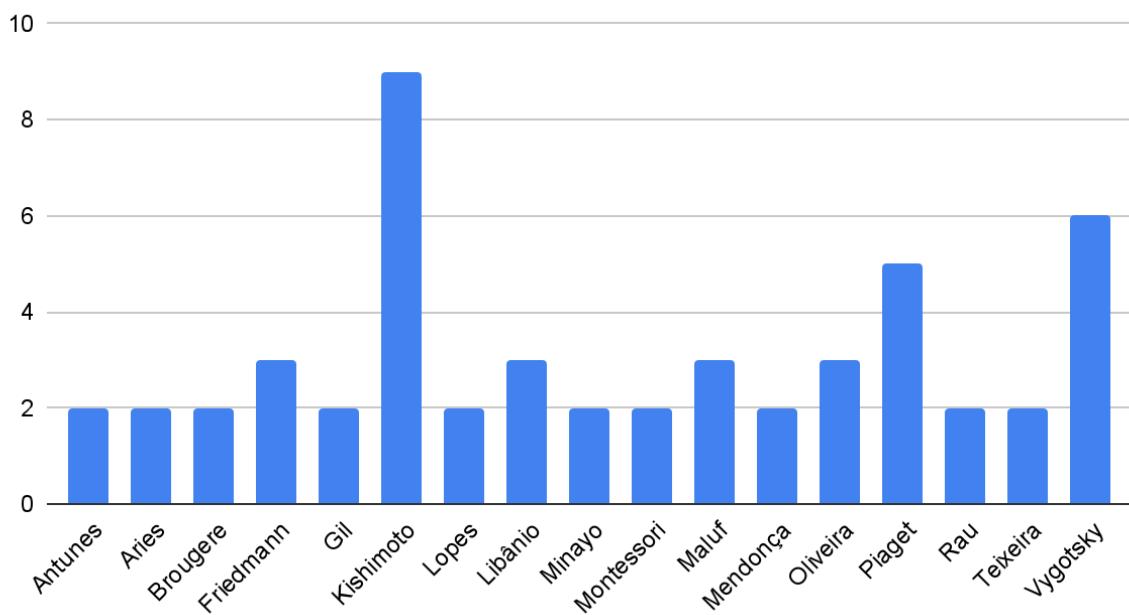
As palavras-chave que foram encontradas uma única vez nos artigos selecionados foram: “socialização”; “memória”; “raciocínio”; “jogos e brincar”; “desenvolvimento infantil”; “práticas pedagógicas”; “infância”; “estratégias”; “professor”; “educar brincando”; “jogos e brincadeiras”; “jogos de regras”; “desenvolvimento cognitivo”; “alfabetização”; “construção de conhecimento”; “criança e aprendizagem”.

Estas palavras estão direcionadas às temáticas principais que estão relacionadas aos jogos e ao desenvolvimento integral na educação infantil, mas que são mencionadas apenas uma vez, sendo assim, um único artigo as mencionou. Apesar de aparecerem um vez, não deixa de ser palavras relevantes para o presente trabalho já que fazem parte da pesquisa, como por exemplo as palavras-chaves serem complementos, se conectam com as palavras que estão no gráfico acima, “aprendizagem” e “construção de conhecimento”, “educar brincando” e “brincadeiras”, “ludicidade” e “práticas pedagógicas”. Outras palavras que são mais específicas como: “memória”, “raciocínio” e “jogos de regras” mencionados no artigo de Da Silva (2021) e Da Costa, Da Cruz, Da Silva, Do Prado, Oliveira e Mota (2022) respectivamente, termos que estão associados a uma categoria específica de jogos - no caso que envolve regras - e as habilidades cognitivas que são desenvolvidas por meio de atividades aplicadas na sala de Educação Infantil.

Em relação aos autores que foram utilizados para a fundamentação teórica nos artigos que foram analisados, a autora Kishimoto aparece em 13 deles sendo eles: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13 e 14. E depois vem Piaget e Vygotsky. Piaget aparecendo em 7 artigos sendo eles os artigos 1, 2, 4, 6, 8, 11 e 14, e Vygotsky aparecendo também em 7 artigos sendo eles os artigos 1, 2, 4, 8, 10, 11 e 13. Portanto, Kishimoto, Piaget e Vygotsky foram citados nos artigos 1, 2, 4, 8 e 11, revelando que esses três autores são referências principais para esta temática investigada.

**Gráfico 2 - Predominância dos autores na fundamentação teórica nos artigos selecionados**

## Principais autores dos artigos



**Fonte: Elaborado pela autora.**

No gráfico 2 apresenta os principais autores que foram citados nos artigos selecionados, sendo que alguns aparecem mais de uma vez, mas com diferentes obras. As obras que mais são citadas são: de Kishimoto, sendo a obra “Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação” citada em 7 trabalhos, “Jogo e Educação Infantil” uma vez, “Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação” uma vez, “O Brincar e suas Teorias” uma vez, e “Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil: Importância do Brincar para a Criança de 0 a 5 anos e 11 meses” uma vez também. Do Piaget, “A formação do Símbolo na Criança” que é referenciada em 3 trabalhos, “A Psicologia da Criança” 3 vezes, “A Formação do Símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação” duas vezes, e “Epistemologia Genética” uma vez. De Vygotsky, “A formação social da mente” é citado em 3 trabalhos também, “Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem” duas vezes, e “Fundamentos da Defectologia” uma vez.

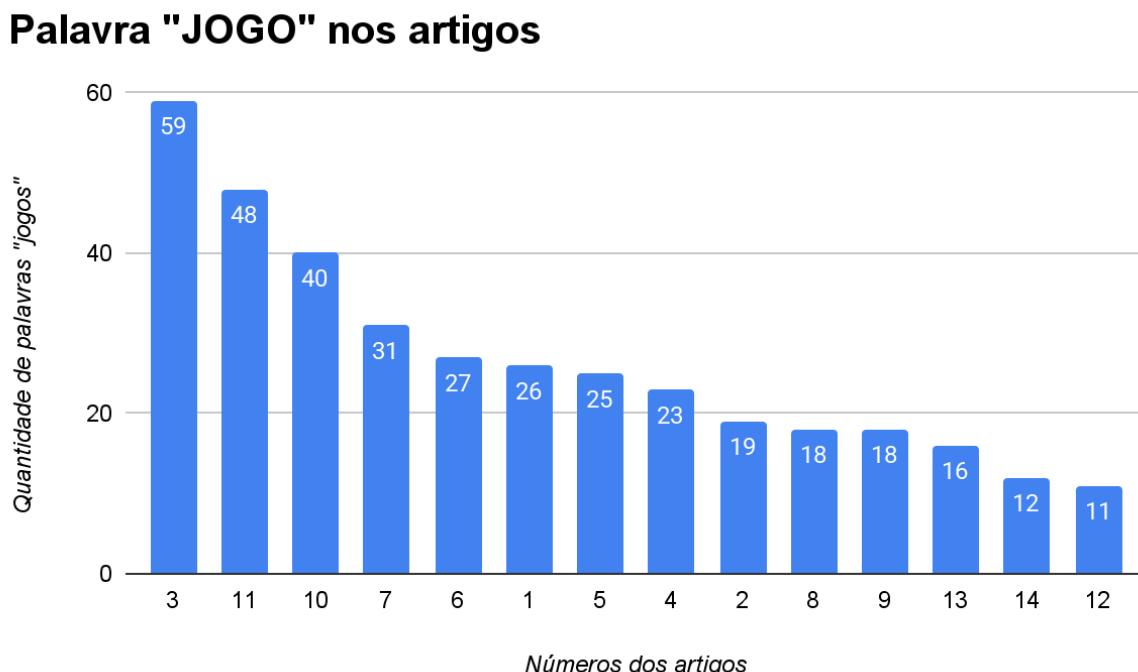
Ressaltando que, a identificação das obras e dos respectivos autores foi feita através da leitura atenta dos artigos, e destacando os autores que foram citados para apresentar as ideias nos estudos. Em seguida, os autores foram conferidos nas referências bibliográficas, a fim de verificar o título das obras citadas. Antemão, algumas obras não foram identificadas, pois, embora os autores e ano da obra tenham sido mencionados no corpo do texto, suas obras não constavam nas referências. Dessa forma, foram selecionadas apenas as obras que, apesar de mencionadas no texto, não estavam completamente referenciadas, mas puderem ser confirmadas através da leitura e análise dos conteúdos dos artigos selecionados. Portanto, neste tópico, serão

apresentadas apenas aqueles que foram devidamente verificadas com a leitura do artigo e da análise referências bibliográficas.

Dentre outras obras presentes estão “Brincar, Crescer e Aprender: o resgate do jogo infantil” de Friedmann que está presente em 3 artigos. “O Jogo e a Educação Infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir” de Antunes, “História Social da Criança e da Família” de Áries, “Jogo e Educação” de Brougère, “Atividades Lúdicas para a Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas de Maluf, “O Brincar e a Criança do Nascimento aos seis anos” de Oliveira, “Jogos na Educação: criar, fazer, jogar” de Lopes, “Teoria e Prática na Educação” de Mendonça, “A Ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica” de Rau, “Jogos, Brinquedos, Brincadeiras e Brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento” de Teixeira, que estão presente em 2 artigos. De Montessori tem, “Pedagogia Científica”, “A Criança” e “Apresentação”. In: Congresso Brasileiro de Educação Montessoriana”, ambos presentes em 1 artigo cada, “Brincar: prazer e aprendizado” de Maluf, “O Símbolo e o Brinquedo: representação” de Oliveira, que estão presentes em 1 artigo. E tem os autores que estudos voltados a metodologia de trabalho, Gil com “Como Elaborar Projetos de Pesquisa” e “Métodos e Técnicas de Pesquisa Social”, de Libâneo, “Didática” que surge em 2 artigos e “Pedagogia e Pedagogos, para quê?” que surge uma vez, e Minayo, “Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade” que está presente em 2 artigos.

Assim, no gráfico 2 é possível visualizar que Kishimoto é a autora que foi utilizada para realizar as pesquisas dos artigos. Sua linha de pensamento destaca-se por articular a teoria e prática pedagógica, apontando a ludicidade como uma ferramenta importante para o ensino-aprendizagem na Educação Infantil, e destacando o elemento jogo. Percebe-se que os autores Brougère, Friedmann, Vygotsky e Piaget estão em destaque no gráfico, que contribui com os fundamentos de Kishimoto, especificamente quando dialogam sobre o papel do brincar para a construção do desenvolvimento integral da criança. O teor central de estudos da autora se evidencia na forma com suas ideias fazem parte da discussão sobre a importância dos jogos educativos no desenvolvimento integral da criança, estando conexo com as linhas de pesquisa dos artigos selecionados.

E por fim, foi realizado também um levantamento de quantas vezes aparece em cada artigo a palavra “jogos”, o resultado encontrado é o seguinte:

**Gráfico 3 - Predominância da palavra “jogos” nos artigos selecionados**

**Fonte: Elaborado pela autora**

Este gráfico permite observar a centralidade dos temas dos artigos escolhidos, conforme no Portal Capes. O artigo que possui mais a palavra “jogos” é o artigo 3 que na qual aparece 59 vezes, e o que menos aparece é o artigo 12 onde tem apenas 11 que aborda uma temática mais específica do papel do jogo para o desenvolvimento integral da criança. De forma mais geral, os primeiros artigos que aparecem do gráfico trazem a temática de forma mais completa e abrangente sobre a relação entre jogos e o desenvolvimento infantil. À medida que se avança na busca de pesquisa no Portal Capes com a temática “Jogos para o Desenvolvimento Infantil”, se torna menos aprofundada ou se tem um foco em pontos mais específicos da área, com outras linhas de estudos ou temas associados.

Em relação a seleção dos artigos e ao ano das publicações, percebe-se que nos últimos três anos (2021 - 2024), foram encontrados cinco artigos publicados no ano de 2021, quatro artigos publicados no ano de 2022, cinco artigos publicados no ano de 2023 e zero artigos publicados no ano de 2024. Logo, percebe-se que após o período pós-pandêmico houve muita discussão e publicações sobre a temática pesquisada. Então de maneira geral, os artigos trazidos e mostrados para a análise são contribuintes para a pesquisa, considerando os últimos anos muito se tem produzido e estudado a respeito do assunto.

#### **4.3 Contribuição e desempenho dos Jogos Educativos para o desenvolvimento integral infantil**

Diante da seleção dos artigos, os estudos mostram como os jogos educativos têm uma relação direta com o desenvolvimento integral infantil quando são trabalhados durante a aprendizagem. Os artigos abordam essa temática de forma singular apesar de ser o mesmo assunto, trazendo autores e até documentos oficiais que abordam a importância do brincar no desenvolvimento integral e que o jogo é uma das modalidades mais completas para trabalhar os eixos de desenvolvimento da criança.

A pesquisa bibliográfica auxilia para compreender a relação entre o desenvolvimento infantil e a utilização de jogos para o desempenho da criança, onde a diversidade teórica dos artigos podem explicar a importância dos jogos infantis no processo de aprendizado das crianças. Na linha de estudo do artigo 1, discute-se que, de acordo com Vygotsky (1995), diante de uma interação social vai se construindo a identidade de uma pessoa, sendo o jogo uma das formas mais eficazes para que essa construção aconteça, tanto de forma coletiva quanto individual. A afirmação de Vygotsky está ligada com a compreensão do desenvolvimento infantil, dando ênfase ao jogo como um meio influente nesse processo. Diante dessa interação social durante o brincar, a criança é estimulada a diversos eixos de desenvolvimento de forma integral: No eixo social, ao se relacionar com outras crianças e outros adultos no jogo ou brincadeira, aprende a conviver, respeitar regras, resolver conflitos e compartilhar entre si; No aspecto da linguagem, a criança vai poder se comunicar e expressar os pensamentos diante do jogo em que participa, um exemplo são os jogos de dramatização onde a criança tenta interpretar um personagem e requer uma construção de narrativas e utilização da linguagem oral; Enquanto no emocional, através dos jogos a criança vai experimentar seus diversos sentimentos como alegria, surpresa, frustração e satisfação, o que acaba contribuindo para seu autoconhecimento emocional.

Nessa mesma perspectiva, conforme é discutido no artigo, segundo Piaget (1981), o jogo é uma atividade que na qual a criança usa a imaginação para entender o mundo que a cerca, onde a há uma predominância da assimilação da acomodação, uma atividade sem limitações, assim onde a imitação, o desenho e a linguagem contribuem na representação da criança. Piaget explica que os jogos trazem o desenvolvimento cognitivo, permitindo que a criança exerçite suas capacidades mental, podendo resolver conflitos e elaborar hipóteses. Nos estudos do artigo 6 aponta a indicação de Zaporózhets, o jogo é um importante recurso que dá o exercício e estruturas para conquistas motoras da criança, trabalhando o eixo do desenvolvimento motor, trabalhando o movimento, assim como é discutido no artigo 10 que, a criança na Educação Infantil está na fase de trabalhar essa habilidade e que o professor deve

articular suas aulas para usar jogos e brincadeiras que exijam a percepção, autoconhecimento e o equilíbrio do corpo.

Portanto, diante das vastas discussões dos artigos, compreender a importância dos jogos na educação infantil para o seu desenvolvimento integral se faz essencial para as demandas no aprendizado. A literatura analisada permitiu uma visão da relação ludicidade (em específico aqui os jogos infantis) e a aprendizagem, permitindo refletir e entender o papel dos jogos como recurso pedagógico para o processo de ensino e no desenvolvimento integral da criança.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar, a partir da literatura especializada, os impactos da utilização de jogos no desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil. Através da investigação bibliográfica, foi possível compreender que os jogos educativos, como ferramentas pedagógicas, são um meio positivo para o desenvolvimento integral da criança conseguindo seus eixos sendo eles: o cognitivo, motor, emocional, social e linguístico das crianças, promovendo assim uma aprendizagem mais significativa e prazerosa na Educação Infantil.

Diante dos estudos realizados, demonstra que o papel do brincar, que é algo longe de ser apenas uma atividade recreativa, possui um papel importante no ensino-aprendizagem, sendo enfatizado as ideias de Vygotsky, Piaget e, com especial destaque, Kishimoto. Com a análise dos artigos que foram selecionados para essa pesquisa, Kishimoto é a autora que foi mais citada, evidenciando seus estudos para a compreensão da utilização dos jogos como uma prática pedagógica, onde destaca a importância da ludicidade desde o início da vida escolar da criança.

A análise dos artigos que foram selecionados no Portal de Periódicos da Capes mostrou que grande parte dos estudos reconhece que os jogos educativos são uma potente ferramenta pedagógica, capaz de trabalhar e estimular a imaginação, o raciocínio lógico, a resolução de conflitos e a socialização. Esses elementos, ao serem vivenciados de forma lúdica através dos jogos educativos, proporcionam que a criança tenha oportunidades mais valiosas de construir seus conhecimentos, desenvolver duas habilidades socioemocionais, fortalecer sua autonomia e ter o conhecimento do seu eu.

Um outro ponto importante é o papel do professor como mediador nesse processo de ensino. A forma como o jogo é trabalhado na sala de aula - seja ela como uma estratégia central da aula ou apenas uma atividade de apoio de um determinado assunto ou tema - influência no efeito do aprendizado da criança. É necessário que o educador esteja atento à turma infantil e como usar as potencialidades do jogo infantil, para que o planejamento seja de forma intencional e contextualizada às necessidades e características das crianças. Portanto, o jogo não deve ser usado de forma aleatória ou como um “momento de distração”, mas como uma prática pedagógica que esteja dialogando com o planejamento da aula para que tenha a contribuição dos objetivos no ensino e para o desenvolvimento integral da criança.

Diante disso, conclui-se que os jogos educativos são além de estratégias auxiliares, mas são instrumentos pedagógicos fundamentais no cotidiano na Educação Infantil. Eles possibilitam que a criança tenha seu ensino-aprendizagem de forma mais ativa, prazerosa, significativa e autônoma, estimulando suas múltiplas habilidades de forma integrada. Assim, esta pesquisa traz a importância do uso dos jogos educativos no

desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil, infantilizar o lúdico - o ato de brincar com os jogos educativos - são elementos essenciais que constituem no aprendizado infantil.

## REFERÊNCIAS

ARCE, Alessandra. **O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Friedrich Froebel.** Cadernos Cedes, v. 24, p. 9-25, 2004.

BRASIL. **Marco Legal da Primeira Infância (Lei nº 13.257).** Brasília: MEC, 2016

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília, DF: Senado Federal, 1988

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente:** Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Política nacional de educação infantil.** Brasília, 1994.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996. Dispõe sobre as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, DF: MEC, 1996

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil.** Brasília, DF: MEC/SEF, 1998.

BARDIN, Lawrence. **Análise de conteúdo.** Lisboa: edições, v. 70, 1977.

BARRETO, Ângela M. R. **Situação atual da educação infantil no Brasil.** In: BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Subsídios para o credenciamento e funcionamento de instituições de educação infantil. v. 2. Coordenação Geral de educação infantil. Brasília: MEC/SEF/COEDI, 1998.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil.** 2009.

DE PAULA BERNARDINO, Karine; FERREIRA, Carolina Iwancow. **Adoção tardia e suas características.** Revista intellectus, v. 24, n. 1, p. 7-22, 2013.

CAMPOS, Aline Soares et al. **O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem: as contribuições de Piaget, Wallon e Vygotsky.** Brazilian Journal of Development, v. 6, n. 5, p. 27127-27144, 2020

CORNETO, Nathalia. **A importância da lúdicode na infância e o desenvolvimento integral da criança.** In: Colloquium Humanarum. ISSN: 1809-8207. 2015. p. 86-96

DIDONET, Vital. **Creche: a que veio, para onde vai.** In: **Educação Infantil: a creche, um bom começo.** Em Aberto/Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais. v 18, n. 73. Brasília, 2001. p.11-28

DE CASTRO, Dayane Flávia; DE MALTA TREDEZINI, Adriana Lanna. **A importância do jogo/lúdico no processo de ensino-aprendizagem.** Perquirere, v. 1, n. 11, p. 166-181, 2014.

DE SOUZA CARCANHOLO, Flávia Pimenta. **O jogo como a atividade principal para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil pela perspectiva da teoria histórico-cultural.** Revista Memorare, v. 2, n. 4, p. 80-91, 2015.

DE ARRUDA, Adriana Lúcia; DA COSTA, Ivalleica Ferreira; ALMEIDA, Letícia Adrielle Malaquias de Oliveira; LUZ, Ua-Naia Aparecida; SANTOS, Vânia Valesca Castilho da Silva. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil.** Revista Ibero-Americanana de Humanidades, Ciências e Educação - REASE, 2021; Arche Scientific and Editorial Consultancy; Volume: 7; Issue: 9.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo, Paz e Terra, 2011.

GIOCA, Maria Inez. **O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos.** Belém: UNAMA, 2001.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa.** Plageder, 2009.

KUHLMANN JR., Moisés. **Infância e educação infantil: uma abordagem histórica.** Porto Alegre: Mediação, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morschida. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil.** Belo Horizonte, 2010. Artigo disponível em: <https://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morschida/file>. Acesso dia 12 de maio de 2025.

MORATORI, P. B. **Porque utilizar jogos no processo de ensino aprendizagem?** Trabalho de Conclusão de Disciplina de Introdução a Informática na Educação – Universidade Federal do Rio de Janeiro. 33 f. Dez. 2003.

MARCOLINO, Suzana; BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach de; MELLO, Suely Amaral. **A teoria do jogo de Elkonin e a educação infantil.** Psicologia Escolar e Educacional, v. 18, p. 97-104, 2014.

MARQUES LUIZ, Jessica Martins; SANTOS BELTHER, Ana Carolina; DA ROCHA, Francielli Ferreira; DE ANDRADE, Soraia Camila; REIS, Yara Galinari. **As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski.** EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 19, Nº 195, Agosto de 2014. <http://www.efdeportes.com>. Acesso em 12 de Maio de 2025.

MARCOLINO, Suzana; BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach de; MELLO, Suely Amaral. **A teoria do jogo de Elkonin e a educação infantil. Psicologia Escolar e Educacional**, v. 18, p. 97-104, 2014.

Ministério da Educação. **Secretaria de Educação Básica. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil.** Brasília : MEC, SEB, 2010.

MINAYO, M. C. de S. (org). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** Petrópolis: Vozes, 1994.

OLIVEIRA, M.K. **Vygotsky aprendizado e desenvolvimento: Um Processo Sócio Histórico.** Ed. Scipione. 112 p. 1997.

OLIVEIRA SANTOS, Anely Geralda de; Santos, Elzas. **Jogos como Estratégias de Aprendizagem na Educação Infantil.** Minerva Magazine of Science, 2021.

PASCHOAL, Jaqueline Delgado; MACHADO, Maria Cristina Gomes. **A história da educação infantil no Brasil: avanços, retrocessos e desafios dessa modalidade educacional.** Revista Histedbr on-line, v. 9, n. 33, p. 78-95, 2009.

PIAGET, J. **A construção do real na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, J.; INHELDER, B. **A Psicologia da Criança.** Rio de Janeiro: Ed. Bertrand do Brasil, 1993.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTANA, Débora de Mello Gonçales. **Plasticidade neural: as bases neurobiológicas do aprendizado.** Anais do I Colóquio Nacional Cérebro e Mente, realizado pelo curso de Filosofia da PUC – PR campus Maringá. Disponível em:<[http://www.cascavel.pr.gov.br/arquivos/27062014\\_plasticidade\\_neural\\_-\\_capitulo\\_de\\_livro.pdf](http://www.cascavel.pr.gov.br/arquivos/27062014_plasticidade_neural_-_capitulo_de_livro.pdf)>, 2020.

SILVA, Regiane. **Jogos na Educação Infantil.** Revista Territórios, 2021; Volume: 03; Issue: 08.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.