

O IMPACTO DOS JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

THE IMPACT OF EDUCATIONAL GAMES ON TEACHING AND LEARNING IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

¹LIMA, Aline Cristina Prado de; ²PINTO, Graciele Fernanda de Souza

^{1e2}Departamento de Licenciatura em Pedagogia – Centro Universitário das Faculdades Integradas de Ourinhos-Unifio/FEMM

RESUMO

Na era digital, o uso das tecnologias em sala de aula tem se tornado cada vez mais presente, especialmente na Educação Infantil. Os jogos educativos destacam-se como ferramentas interativas que promovem o desenvolvimento cognitivo, emocional e socioafetivo das crianças. Este estudo tem como objetivo analisar os benefícios, desafios e tendências do uso dos jogos educativos na Educação Infantil, por meio de uma revisão abrangente da literatura. Além disso, apresenta-se um plano de aula prático baseado na aplicação do jogo do arco-íris, voltado para o reconhecimento e associação de cores. Os resultados reforçam a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, evidenciando sua contribuição para uma educação significativa e prazerosa.

Palavras-chave: educação infantil; jogos educativos; aprendizagem; ludicidade.

ABSTRACT

In the digital era, the use of technology in classrooms has become increasingly common, especially in Early Childhood Education. Educational games stand out as interactive tools that foster children's cognitive, emotional, and social development. This study aims to analyze the benefits, challenges, and trends associated with the use of educational games in Early Childhood Education through a comprehensive literature review. Additionally, a practical lesson plan based on the rainbow game is presented, designed to help children recognize and associate colors. The results highlight the importance of play in the teaching and learning process, demonstrating its role in promoting meaningful and enjoyable education.

Keywords: early childhood education; educational games; learning; playfulness.

INTRODUÇÃO

Na era digital, a presença das tecnologias em sala de aula tornou-se cada vez mais evidente, inclusive na Educação Infantil. As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) trouxeram novos formatos de narrativas e contação de histórias, oferecendo experiências inovadoras. Quintana, Rebello e Rocha (2016) afirmam que as histórias narradas ativam a memória, a reflexão, a imaginação e atingem o lado emocional de quem as conta e de quem as ouve, gerando significados que perduram na memória.

Entre os recursos tecnológicos disponíveis, os jogos educativos têm se destacado por sua capacidade de transmitir informações de forma lúdica e interativa, favorecendo o desenvolvimento integral da criança (Dondi; Moetti, 2007). Conforme

Romano e Alencar (2018), o jogo se manifesta de maneira espontânea na infância, promovendo alívio da tensão e reeducação do comportamento. Essa perspectiva é reforçada por Piaget (1978), que destaca a importância do lúdico como meio de aprendizagem por meio da interação com o ambiente.

A ludicidade, além de despertar o interesse das crianças, possibilita o desenvolvimento integral, pois promove a aprendizagem por meio da interação e da experiência. De acordo com Kishimoto (2011), o brincar deve ser entendido como um recurso pedagógico essencial, uma vez que contribui para a construção de conhecimentos, valores e atitudes de forma prazerosa. Nesse sentido, o jogo e a brincadeira não se limitam ao lazer, mas constituem práticas educativas que favorecem a socialização e a autonomia.

Outro aspecto relevante é que a ludicidade respeita a forma como a criança compreende e interage com o mundo. Vygotsky (1991) afirma que, por meio da brincadeira, a criança cria situações imaginárias que ampliam sua zona de desenvolvimento proximal, permitindo avanços que ainda não seriam possíveis em atividades meramente formais. Assim, o brincar se consolida como uma ferramenta pedagógica que une fantasia e realidade, promovendo o aprendizado de maneira significativa.

Além disso, conforme observa-se no quadro I, as crianças desenvolvem habilidades com base no lúdico que contribui para que o processo de ensino e aprendizagem se torne mais inclusivo, atendendo às diversas necessidades e ritmos das crianças. Como ressalta Brougère (1998), a brincadeira possui um caráter cultural que auxilia a criança a compreender e se apropriar das práticas sociais, estimulando tanto a expressão individual quanto a vivência coletiva. Dessa forma, a ludicidade na Educação Infantil não é apenas uma estratégia metodológica, mas um caminho para formar sujeitos críticos, criativos e participativos.

Este trabalho visa realizar uma revisão sobre os jogos educativos na educação infantil, de forma a analisar seus impactos na aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Busca-se compreender como tais ferramentas podem ser utilizadas de forma eficaz e contextualizada no processo educacional contemporâneo.

METODOLOGIA

A metodologia adotada consiste em uma revisão de literatura sobre o tema, com análise de artigos disponíveis no Scielo e documentos que abordam o uso dos jogos educativos na Educação Infantil. A pesquisa foi realizada em bases de dados e publicações acadêmicas, considerando os últimos anos, além de obras clássicas sobre o tema.

Além da revisão teórica, foi desenvolvido um plano de aula prático que visa aplicar os conceitos estudados, com a utilização do jogo do arco-íris como recurso pedagógico para o ensino das cores. Esse plano foi elaborado de acordo as diretrizes da Educação Infantil e a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem.

DESENVOLVIMENTO

O jogo educativo é definido como uma ferramenta com objetivo pedagógico explícito, capaz de proporcionar experiências de aprendizagem significativas (Dondi; Moetti, 2007). Na Educação Infantil, seu uso vai além do entretenimento, sendo considerado um recurso que contribui para o desenvolvimento cognitivo, físico e emocional das crianças (Romano; Alencar, 2018).

Segundo Huizinga (2005), o lúdico é fundamental para a construção de valores, normas e costumes. Nesse contexto, a introdução de jogos educativos possibilita que as crianças aprendam de forma ativa e prazerosa, desenvolvendo habilidades de socialização, resolução de problemas e autonomia.

Batista (2014) destaca que, na Educação Infantil, a prioridade deve ser a estimulação perceptiva e o desenvolvimento do esquema corporal, evitando a alfabetização precoce. Dessa forma, os jogos podem atuar como instrumentos que favorecem a aprendizagem por meio da experiência prática e da exploração do ambiente.

Para exemplificar a aplicação dos conceitos estudados, foi elaborado um plano de aula (Quadro 1) intitulado Explorando Cores com o Jogo do Arco-Íris, com o objetivo de desenvolver o reconhecimento e a associação de cores básicas em crianças de cinco anos. A atividade inclui etapas como apresentação das cores,

associação por meio de objetos, realização do jogo em grupo e reflexão sobre a experiência.

O plano de aula destaca a importância do trabalho em equipe, da coordenação motora e da interação social. A avaliação é realizada por meio da observação da participação das crianças e do reconhecimento das cores durante as atividades.

Quadro 1. Estrutura do plano de aula.

Modelo de Plano de Aula	
Tema	Explorando Cores com o Jogo do Arco-Íris
Campo de experiência	Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações
Habilidades	- Reconhecer as cores básicas (vermelho, amarelo, azul, verde). - Associar os objetos ou elementos às cores correspondentes. - Trabalhar em equipe e colaboração.
Objetivos	Objetivo Geral: - Desenvolver nas crianças de cinco anos de idade o reconhecimento e a associação de cores básicas de forma lúdica e interativa, promovendo o aprendizado através do jogo e estimulando habilidades de coordenação motora, interação social e trabalho em equipe. Objetivos específicos: - Introduzir as cores de forma lúdica e divertida. - Desenvolver habilidades de reconhecimento e associação de cores. - Estimular a coordenação motora e a interação social.
Conteúdo	- Apresentação das cores básicas. - Atividades práticas para associar objetos ou elementos às cores correspondentes. - Jogo do arco-íris: atividade lúdica para reforçar o reconhecimento e a associação de cores.
Duração / Tempo estimado	Aproximadamente 45 minutos.
Recursos didáticos	- Cartolinas coloridas (vermelha, amarela, azul, verde). - Brinquedos ou objetos diversos nas cores correspondentes (bolas, blocos, pelúcias, entre outros). - Música animada. - Folhas de papel e lápis para registro.
Estratégias	1. Apresentação das Cores: Começarei a aula mostrando as cores básicas (vermelho, amarelo, azul, verde) por meio de cartolinas coloridas. Pedirei às crianças para repetirem o nome de cada cor em voz alta e identificarem objetos ao redor da sala que tenham essas cores.

Modelo de Plano de Aula	
	2. Associação de Cores: Em seguida, distribuirei brinquedos ou objetos diversos nas cores correspondentes pelo ambiente da sala de aula. Encorajarei as crianças a encontrarem e agruparem os objetos de cada cor, promovendo a associação entre os objetos e as cores. 3. Jogo do Arco-Íris: Dividirei a turma em equipes e será explicado o jogo do arco-íris: cada equipe deverá encontrar objetos pela sala que correspondam às cores do arco-íris e trazê-los para o seu arco-íris gigante desenhado no chão com giz ou fita adesiva. A equipe que completar o arco-íris primeiro será a vencedora. 4. Discussão e Reflexão: Após o jogo, reunirei as crianças para uma breve discussão sobre o que aprenderam sobre as cores e como foi a experiência de jogar o jogo do arco-íris. Logo após, serão incentivadas a compartilhar suas descobertas e observações. 5. Registro: Para finalizar, as crianças serão convidadas a desenharem ou escreverem sobre a atividade em folhas de papel, destacando as cores que mais gostaram de explorar durante o jogo.
Avaliação	A avaliação será realizada por meio de observação de acordo com o envolvimento e participação das crianças durante as atividades. Haverá a verificação do reconhecimento e associação de cores através das interações e respostas das crianças e feedback informal durante as discussões e reflexões em grupo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A revisão realizada evidenciou que os jogos educativos têm papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Eles promovem não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também o emocional e socioafetivo, proporcionando experiências significativas e prazerosas.

A aplicação prática do jogo do arco-íris demonstrou como o lúdico pode ser incorporado ao planejamento pedagógico, reforçando conceitos básicos como o reconhecimento de cores e incentivando a interação social e o trabalho em grupo.

Conclui-se que os jogos educativos devem ser valorizados como recursos pedagógicos estratégicos, capazes de potencializar o aprendizado e contribuir para a formação integral da criança, alinhando teoria e prática no contexto educacional.

REFERÊNCIAS

ALVES, L.; BIANCHIN, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia**, São Paulo, v. 27, n. 83, 2010.

ARAUJO, Liane. **Jogos como recursos didáticos na educação**: o que dizem e fazem as professoras. Educ. rev.36, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/4SpNr9ffx8gpC96q8SP3tcB/?format=html&lang=pt>

BATISTA, N. R. Psicomotricidade na Educação Infantil. **EFDeportes: Revista digital, Buenos Aires**, ano 18, n. 188, 2014. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd188/psicomotricidade-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 22 de maio de 2024.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

DONDI, C.; MORETTI, M. A methodological proposal for learning games selection and quality assessment. **British Journal of Educational Technology**, v. 38, n. 3, p. 502-512, 2007.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2005.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LARA, Jociane. **Educação Infantil: 4 ideias de atividades para crianças de 4 a 5 anos**. 18 nov. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rMYhy-7ju20>. Acesso em: 22 maio 2024

LUCKESI, C. C. Formação do educador e ludicidade. In: D'ÁVILA, C.; CARDOSO, M.; XAVIER, A. (org.). **Cultura lúdica e formação de educadores**. Salvador: Faced/Ufba, 2013. p. 13.

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

QUINTANA, C. A.; REBELLO, R.; ROCHA, L. A contação de histórias e sua importância na Educação Infantil. **Revista Educação em Foco**, v. 21, p. 160-170, 2016.

ROMANO, L. N.; ALENCAR, G. P. Educação física infantil: o brincar, o lúdico, o jogo e o papel do educador. **Revista Gestão Universitária**, v. 10, 2018. Disponível em: <http://www.gestaouniversitaria.com.br/artigos-cientificos/educacao-fisica-infantil-o-brincar-o-ludico-o-jogo-e-o-papel-do-educador>. Acesso em: 22 maio 2024.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.