ReGeo
ISSN: 2177-3246

O PAPEL DO PROFESSOR NO USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS PARA PROMOÇÃO DO DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

THE ROLE OF THE TEACHER IN USING GAMES AND PLAY TO PROMOTE CHILDREN'S DEVELOPMENT IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

EL PAPEL DEL DOCENTE EN EL USO DEL JUEGO PARA PROMOVER EL DESARROLLO INFANTIL EN LA EDUCACIÓN INFANTIL TEMPRANA

10.56238/revgeov17n3-053

Lázaro César de Sousa Silva
Especialista em Psicologia da Educação
Instituição: Universidade Estadual do Maranhão, Núcleo de Tecnologia para Educação (UEMAnet)
E-mail:lcprofgeo@gmail.com
Lattes: https://lattes.cnpq.br/7163906371761809

Jordânia dos Santos Freitas
Graduada em Licenciatura em Pedagogia
Instituição: Universidade Estadual do Maranhão, Núcleo de Tecnologia para Educação (UEMAnet)
E-mail: jordaniacesarfreitas@gmail.com.

Rodrigo Sanches Pereira
Especialista em Psicologia da Educação
Instituição: Universidade Estadual do Maranhão, Núcleo de Tecnologia para Educação (UEMAnet)
E-mail: rodriggosanches@gmail.com
Lattes: https://lattes.cnpq.br/2212341482497887

Paula Cardoso da Silva Coelho
Especialista em Currículo e Prática Docente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental
Instituição: Universidade Federal do Piauí (UFPI)
E-mail: paulacardoso2130@hotmail.com

Adriano da Silva Araújo
Especialista em Supervisão, Gestão e Planejamento Educacional
Instituição: Instituto de Ensino Superior Franciscano (IESF)
E-mail: adriannoaraujo6@gmail.com

Joseanne Aparecida Maramaldo Levi
Orientadora
Doutoranda em Ciências da Educação
Instituição: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Escola Superior de Educação Almeida Garrett, UEMAnet

RESUMO
O presente artigo discute o papel do professor no uso de jogos e brincadeiras como ferramentas para a promoção do desenvolvimento na educação infantil. Tem-se como objetivo analisar as estratégias pedagógicas utilizadas pelos docentes para adaptar essas atividades às necessidades das crianças, considerando a ludicidade como elemento essencial no processo de aprendizagem. A pesquisa foi conduzida por meio da abordagem qualitativa, utilizando revisão bibliográfica e análise de práticas pedagógicas documentadas. Inicialmente, aborda-se a importância dos jogos e brincadeiras na construção do conhecimento, destacando seu impacto no desenvolvimento cognitivo, motor e socioemocional. Em seguida, são apresentadas as principais estratégias empregadas pelos professores na educação infantil, ressaltando sua relevância para tornar o ensino mais dinâmico e inclusivo. Também são analisados os desafios enfrentados pelos docentes na implementação dessas práticas, bem como as possibilidades de superação dessas dificuldades. Para aprofundar a discussão, apresenta-se uma amostra das estratégias mais utilizadas pelos professores para adaptar jogos e brincadeiras às crianças na educação infantil, garantindo acessibilidade e participação equitativa. Os resultados indicam que a mediação do professor é fundamental para potencializar os benefícios das atividades lúdicas, tornando-as mais eficazes no desenvolvimento infantil.

Palavras-chave: Educação Infantil. Jogos e Brincadeiras. Estratégias Pedagógicas. Desenvolvimento Infantil. Mediação.

ABSTRACT
This article discusses the role of the teacher in using games and play as tools to promote development in early childhood education. The aim is to analyze the pedagogical strategies used by teachers to adapt these activities to children's needs, considering playfulness as an essential element in the learning process. The research was conducted using a qualitative approach, using a literature review and analysis of documented teaching practices. Initially, the importance of games and play in the construction of knowledge is discussed, highlighting their impact on cognitive, motor and socio-emotional development. Then, the main strategies used by teachers in early childhood education are presented, highlighting their importance in making teaching more dynamic and inclusive. The difficulties faced by teachers in implementing these practices are also analyzed, as well as the possibilities for overcoming these problems. To deepen the discussion, we present a sample of the strategies most used by teachers to adapt games and play to children in early childhood education, ensuring accessibility and equal participation. The results indicate that teacher mediation is fundamental to maximizing the benefits of play activities, making them more effective for children's development.

Keywords: Early Childhood Education. Games and Play. Pedagogical Strategies. Child Development. Mediation.

RESUMEN
Este artículo analiza el papel del profesorado en el uso del juego como herramienta para promover el desarrollo en educación infantil. Su objetivo es analizar las estrategias pedagógicas empleadas por el profesorado para adaptar estas actividades a las necesidades de los niños, considerando el juego como un elemento esencial en el proceso de aprendizaje. La investigación se realizó con un enfoque cualitativo, mediante una revisión bibliográfica y un análisis de prácticas pedagógicas documentadas. Inicialmente, se aborda la importancia del juego en la construcción del conocimiento, destacando su impacto en el desarrollo cognitivo, motor y socioemocional. A continuación, se presentan las principales estrategias empleadas por el profesorado en educación infantil, destacando su relevancia para lograr una enseñanza más dinámica e inclusiva. También se analizan los retos que enfrenta el profesorado en la implementación de estas prácticas, así como las posibilidades de superar estas dificultades. Para profundizar en el debate, se presenta una muestra de las estrategias más utilizadas por el profesorado para adaptar el juego a los niños en educación infantil, garantizando la accesibilidad y la participación equitativa. Los resultados indican que la mediación docente es fundamental para

maximizar los beneficios de las actividades lúdicas, haciéndolas más efectivas para el desarrollo infantil.

Palabras clave: Educación Infantil. Juego y Juego. Estrategias Pedagógicas. Desarrollo Infantil. Mediación.

1 INTRODUÇÃO

O uso de jogos e brincadeiras na educação infantil é muito importante e amplamente reconhecido como uma estratégia fundamental para o desenvolvimento integral das crianças, abrangendo aspectos cognitivos, motores, emocionais e sociais. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o brincar é um dos eixos estruturantes dessa etapa da educação, sendo essencial para a construção do conhecimento e a formação da identidade da criança.

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) - Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, reconhece que o lazer e o brincar não são apenas momentos de entretenimento, mas sim direitos fundamentais que precisam ser assegurados pelo poder público e pela sociedade com vista a garantir o bem-estar das crianças e adolescentes. O artigo 71 do ECA estabelece que crianças e adolescentes têm direito à cultura, ao esporte, ao lazer, à diversão e às atividades recreativas, garantindo que esses elementos façam parte do seu desenvolvimento integral (Brasil, 2025).

Dessa maneira, o brincar é essencial para o crescimento saudável, pois contribui para o aprendizado, a socialização, o desenvolvimento da criatividade e a expressão emocional. Sobre esse assunto, Silva (2018) argumenta destacando a importância da mediação do professor para que as atividades lúdicas sejam realmente experimentais, visto que cabe a ele o planejamento, a organização e a orientação intencionalmente de jogos e brincadeiras, de modo a assegurar momentos enriquecedores e divertidos para o aprendizado.

Nesse prisma, percebe-se a importância do papel do professor na condução de jogos e brincadeiras na educação infantil. Isso significa que não basta disponibilizar brinquedos ou permitir que as crianças brinquem livremente; é essencial que o docente atue como mediador ativo no processo. Ele deve planejar as atividades de forma estratégica, escolher brincadeiras adequadas para a faixa etária e os objetivos pedagógicos, além de organizar o ambiente para que a experiência seja enriquecedora.

Além disso, o professor deve orientar as interações entre as crianças, estimulando o aprendizado por meio do brincar e garantindo que esses momentos sejam tanto educativos quanto divertidos. Desse jeito, as atividades lúdicas deixam de ser apenas entretenimento e passam a ser ferramentas educativas.

Diversas publicações acadêmicas demonstram que a participação ativa do docente durante as brincadeiras potencializa o desenvolvimento infantil, tornando o aprendizado mais significativo e promovendo maior interação social entre as crianças (Cotonhoto; Rossetti; Missawa, 2019). Concordando com o que foi inferido anteriormente, cabe destacar que o uso pedagógico de jogos favorece a construção de conceitos e habilidades, permitindo que o ensino seja mais dinâmico e acessível (Santos; Teles, 2022).

Nesse bojo, Santos e Santos (2022) enfatizam que os jogos, quando usados de maneira planejada na educação, ajudam as crianças a aprenderem de modo mais envolvente e eficaz. Isso

acontece porque os jogos estimulam o raciocínio, a resolução de problemas e a criatividade, tornando o aprendizado mais prático e interativo. Assim, acredita-se que, por serem lúdicos e motivadores, os jogos facilitam a compreensão de conceitos que poderiam ser mais difíceis de assimilar somente por meio de explicações teóricas.

Então, o ensino se torna mais dinâmico, uma vez que envolve desafios e descobertas, e mais acessível, por permitir que cada criança aprenda no seu próprio ritmo, respeitando suas necessidades e interesses. Nesse sentido, faz-se necessário pensar e refletir sobre "o papel do professor no uso de jogos e brincadeiras para promoção do desenvolvimento das crianças na educação infantil", pois é crucial para garantir uma prática pedagógica eficaz, que respeite a individualidade das crianças e promova seu desenvolvimento de maneira lúdica e prazerosa.

Sob essa perspectiva, o professor não apenas observa, mas participa, propondo desafios, fazendo perguntas e incentivando a exploração do meio ambiente e dos materiais disponíveis. Esse envolvimento contribui para um desenvolvimento mais completo e para a construção de relações sociais saudáveis entre os pequenos. Portanto, é essencial que se promova a resolução do seguinte questionamento: qual a importância das estratégias no uso de jogos e brincadeiras para as crianças na educação infantil?

Para se obter esclarecimentos a respeito da problemática proposta, buscou-se alcançar os seguintes objetivos: identificar as estratégias mais utilizadas pelos professores para adaptar jogos e brincadeiras às crianças na educação infantil; reconhecer a importância da ludicidade no uso de jogos e brincadeiras para aprendizagem; refletir sobre as estratégias mais utilizadas pelos docentes na educação infantil; identificar os desafios e possibilidades encontrados pelos professores, na promoção da aprendizagem, com o uso de jogos e brincadeiras.

2 METODOLOGIA

A pesquisa caracteriza-se como uma revisão de literatura de caráter qualitativo, com o objetivo de analisar e sintetizar as contribuições teóricas sobre o papel do professor no uso de jogos e brincadeiras para a promoção do desenvolvimento das crianças na educação infantil. A revisão de literatura permite compreender as principais abordagens e estratégias utilizadas no contexto educacional, identificando as contribuições e desafios do professor na mediação dessas práticas lúdicas. A pesquisa se enquadra em um estudo qualitativo, descritivo e exploratório.

O método de revisão de literatura foi escolhido por possibilitar a análise de diferentes produções científicas e teóricas que discutem o tema, permitindo a construção de um panorama acerca da questão abordada. Para tanto, seguiram-se as seguintes etapas: 1) definição das bases de dados e fontes de pesquisa; 2) coleta e análise dos dados, em que foi realizada uma leitura analítica dos textos selecionados; 3) síntese e discussão dos resultados.

Os dados coletados foram sistematizados e discutidos à luz das teorias educacionais e psicológicas, como as propostas por Vygotsky e outros estudiosos do desenvolvimento infantil, a fim de compreender a relevância das estratégias lúdicas na educação infantil. A metodologia adotada nos permitiu uma compreensão aprofundada a respeito da importância das estratégias pedagógicas no uso de jogos e brincadeiras na educação infantil. A partir da revisão, espera-se contribuir para a formação de professores e a melhoria das práticas pedagógicas voltadas para o desenvolvimento integral das crianças.

3 REFLEXÃO SOBRE A IMPORTÂNCIA DAS ESTRATÉGIAS NO USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A educação infantil é vista como uma etapa essencial no desenvolvimento da criança, na qual o brincar assume papel basilar. No entanto, para os jogos e as brincadeiras serem efetivos na aprendizagem, é necessário que sejam utilizados de maneira estratégica pelos educadores. Kishimoto (1993) argumenta que o jogo, quando bem estruturado, potencializa a interação e a construção do conhecimento. Vygotsky (1998), por seu turno, também destaca que o lúdico contribui para o desenvolvimento da zona de desenvolvimento proximal (ZDP) da criança, promovendo novas aprendizagens.

Mas o que se entende por ZDP? A ZDP é definida como a distância entre o que a criança pode realizar sozinha e aquilo que ela pode alcançar com a ajuda de um adulto ou de um par mais experiente. O brincar, nessa acepção, propicia que a criança se envolva em atividades que extrapolam suas capacidades atuais, permitindo a ela internalizar novos conceitos e desenvolver habilidades cognitivas e sociais de forma significativa (Vygotsky, 1998).

Partindo desses argumentos, é interessante compreender a importância do uso dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento humano, à medida que influencia aspectos cognitivos, motores e socioemocionais. Os jogos, sejam eles digitais ou tradicionais, exercem um papel expressivo, a saber:

a) desenvolvimento cognitivo: os jogos estimulam diversas funções cognitivas, como memória, atenção, resolução de problemas e raciocínio lógico. Para Ramos e Melo (2016), os jogos digitais promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas ao proporcionar desafios interativos que exigem planejamento e tomada de decisão;
b) desenvolvimento motor: jogos que envolvem movimentação corporal, tais como brincadeiras tradicionais e videogames com sensores de movimento, auxiliam na coordenação motora, equilíbrio e reflexos. De acordo com Fonseca (2008), atividades lúdicas são essenciais para o aprimoramento da motricidade fina e global, de modo a contribuir para a formação corporal e postural das crianças;

c) desenvolvimento socioemocional: os jogos influenciam a inteligência emocional e as habilidades sociais. Segundo Vygotsky (1998), o jogo é uma ferramenta essencial para o desenvolvimento da interação social, permitindo que as crianças aprendam regras, cooperação e resolução de conflitos.

Por meio do jogo simbólico e da imaginação, a criança experimenta diferentes papéis sociais, bem como exercita a linguagem, a resolução de problemas e o pensamento abstrato, sendo incentivada a avançar para níveis mais complexos de desenvolvimento. Logo, não se deve ver o lúdico apenas como uma atividade recreativa, mas sim como um elemento essencial para o aprendizado e a construção do conhecimento, pois cria um ambiente no qual a criança pode experimentar e consolidar novas competências com suporte adequado.

3.1 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS PARA APRENDIZAGEM

A ludicidade está diretamente relacionada ao desenvolvimento integral da criança. Os jogos e as brincadeiras são estimuladores da memória, do raciocínio lógico e da resolução de problemas (Vygotsky, 1998). Igualmente, permitem à criança vivenciar situações desafiadoras de forma segura, favorecendo sua autonomia e autoestima. De acordo com Kishimoto (1993), as brincadeiras bem direcionadas possibilitam uma aprendizagem significativa, pois conectam os conteúdos escolares à realidade infantil, tornando-os mais acessíveis e compreensíveis.

> O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (Kishimoto, 2017, p. 34).

A afirmação de Kishimoto (2017) ressalta, então, a importância dos brinquedos e dos jogos educativos como ferramentas fundamentais no processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento infantil. A autora enfatiza que, na fase pré-escolar, a criança aprende de maneira intuitiva, adquirindo noções transmitidas por meio de interações que englobam não apenas aspectos cognitivos, mas também afetivos, físicos e sociais. Nesse contexto, o brinquedo exerce um papel essencial para estimular diferentes dimensões do desenvolvimento infantil.

Assim, o brinquedo permite à criança expressar sua afetividade por meio de uma ação intencional, construindo representações mentais que favorecem o desenvolvimento cognitivo, exercitar

habilidades motoras ao manipular objetos e interagir socialmente, enriquecendo suas experiências e relações interpessoais. O jogo, ao abranger diferentes formas de representação e aprendizagem, torna-se um recurso exclusivo para potencializar o desenvolvimento global da criança, contemplando suas múltiplas inteligências e fornecendo um aprendizado significativo.

3.2 AS ESTRATÉGIAS MAIS UTILIZADAS PELOS PROFESSORES NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O professor desempenha um papel essencial na mediação das atividades lúdicas. De acordo com Kishimoto (2017), a escolha dos jogos deve ser orientada por objetivos pedagógicos claros, garantindo que a ludicidade seja integrada ao currículo escolar de maneira estruturada. Além disso, é fundamental que o educador incentive a participação ativa dos alunos, criando um ambiente de aprendizagem colaborativo e inclusivo.

> Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (Kishimoto, 2017, p. 34).

A autora destaca a relevância do jogo na educação infantil, ressaltando seu potencial educativo quando utilizado intencionalmente pelo adulto com vista a estimular aprendizagens específicas. O lúdico, quando planejado pedagogicamente, transforma-se em uma poderosa ferramenta de ensino, na medida em que mantém o envolvimento espontâneo da criança e, ao mesmo tempo, favorece a construção do conhecimento.

O papel do educador é, portanto, criar situações lúdicas que estimulem o aprendizado sem comprometer a essência do brincar. Ao garantir que a criança atue ativamente no jogo, explorando sua criatividade e motivação, o professor potencializa o ensino, tornando-o mais prazeroso e significativo. Assim sendo, o uso do jogo na educação infantil permite aliar a ludicidade ao processo pedagógico, promovendo um aprendizado dinâmico, interativo e eficaz. Concordando com o pensamento de Kishimoto, Assis (2017, p. 123-124) afirma:

> O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança, que merece atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Portanto nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para pode garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem o professor deve utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles as atividades lúdicas. Tais atividades devem estimular o interesse a criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar e relacionar conteúdos e conceitos. O professor deve-se limitar apenas a sugerir, estimular e explicar, sem impor, a sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação. O espaço para a realização das atividades, deve ser um ambiente agradável, e que as crianças possam se sentirem descontraídas e confiantes.

Analisando a afirmação de Assis (2017), pode-se perceber a importância do lúdico no desenvolvimento infantil, destacando seu papel essencial no processo de ensino-aprendizagem. A autora enfatiza que cada criança é única, possuindo diferentes experiências, dificuldades e formas de aprendizagem, o que torna necessário o uso de metodologias variadas para garantir uma educação eficaz e acessível a todos.

A referida autora sugere que as atividades lúdicas possibilitam estimular habilidades como criatividade, interação, observação e experimentação (Assis, 2017). Portanto, reforça-se a importância do professor como um mediador do aprendizado, por meio da promoção de um ambiente propício à descoberta e compreensão, em vez de uma aprendizagem baseada apenas na imitação. Para que isso aconteça, o espaço educativo deve ser agradável, proporcionando às crianças segurança e conforto para explorarem e aprenderem de forma significativa.

3.3 OS DESAFIOS E POSSIBILIDADES ENCONTRADOS PELOS PROFESSORES NA PROMOÇÃO DA APRENDIZAGEM COM O USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

A educação contemporânea busca constantemente estratégias que tornem o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e envolvente para os alunos. Nesse contexto, o uso de jogos e brincadeiras se destaca como abordagem pedagógica eficaz, promovendo a interação, a criatividade e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Professores desempenham um papel essencial nessa dinâmica, planejando e mediando atividades lúdicas que estimulam o engajamento dos estudantes e facilitam a construção do conhecimento. A esse respeito, Barros, Miranda e Costa (2019) explanam:

> Os jogos sempre estiveram presentes na história da humanidade e, desde tempos remotos, serviram como instrumento de aprendizagem, e não apenas para diversão. A utilização de jogos didáticos apresenta-se como importante ferramenta no processo ensino aprendizagem, tendo em vista seu aspecto colaborativo e motivador, que impulsiona o educando a ter uma atuação ativa, fomentando o pensamento crítico e a habilidade de (re)construção do conhecimento.

Para os autores, os jogos sempre exerceram um importante papel no desenvolvimento humano, indo além do entretenimento e servindo como ferramenta de aprendizagem. O uso de jogos didáticos no ensino destaca-se por seu caráter colaborativo e motivador, que estimula a participação ativa dos estudantes. Tal abordagem favorece o desenvolvimento do pensamento crítico e a (re)construção de conhecimentos, permitindo aos alunos explorarem conceitos de forma dinâmica e envolvente (Barros; Miranda; Costa, 2019).

Assim, os jogos não apenas reforçam conteúdos curriculares, mas também promovem habilidades socioemocionais essenciais para o aprendizado. A utilização de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem tem sido amplamente reconhecida como uma estratégia eficaz para

potencializar o desenvolvimento infantil. Como explica Kishimoto (2011), o lúdico possibilita a construção de conhecimentos de maneira prazerosa e significativa, promovendo o engajamento dos alunos e favorecendo a internalização dos conteúdos trabalhados.

No entanto, a implementação dessa abordagem pedagógica não está isenta de desafios, que vão desde a formação docente até a estrutura das instituições escolares. Um dos principais desafios enfrentados pelos professores é a falta de preparo adequado para integrar jogos e brincadeiras de modo intencional e pedagógica. Andrade (2008) aponta que, embora o discurso a respeito da importância do brincar tenha avançado, muitas vezes os educadores encontram dificuldades para articular essa prática com os conteúdos curriculares.

Tal obstáculo se dá, em parte, devido à formação inicial, que nem sempre enfatiza o uso do lúdico como ferramenta de ensino, além da escassez de materiais e tempo disponível para planejamento. Outro empecilho diz respeito à percepção de alguns gestores e famílias sobre o brincar na escola, já que, muitas vezes, há uma visão equivocada de que jogos e brincadeiras são meramente recreativos, sem valor educativo. Para modificar essa percepção, é importante que os professores argumentem e demonstrem, com base em estudos e experiências, que essas atividades favorecem o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, como enfatiza Vygotsky (1998), ao destacar a importância da interação social para a aprendizagem.

Apesar dos desafios, há diversas possibilidades que tornam o uso do lúdico um recurso promissor na educação — uma delas, por exemplo, é a adaptação de jogos tradicionais para conteúdos curriculares, tornando a aprendizagem mais dinâmica e significativa. Além disso, a introdução de jogos digitais e gamificação tem se mostrado uma alternativa interessante para motivar os estudantes e diversificar as metodologias de ensino (Freire; Prado, 2015). Essas ferramentas permitem que os professores inovem e tornem o ambiente escolar mais interativo. Por fim, é essencial que os educadores busquem formação continuada e compartilhem experiências sobre o uso de jogos e brincadeiras em sala de aula. A colaboração entre docentes pode contribuir para a criação de estratégias mais eficazes e adaptadas às realidades específicas de cada turma. Como afirma Kishimoto (2011), o lúdico não deve ser visto como uma atividade isolada, mas sim como parte do processo educacional, capaz de transformar a aprendizagem em uma experiência envolvente e prazerosa.

4 UMA AMOSTRA SOBRE AS ESTRATÉGIAS MAIS UTILIZADAS PELOS PROFESSORES PARA ADAPTAR JOGOS E BRINCADEIRAS ÀS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A educação infantil representa um período vital para o desenvolvimento cognitivo, motor e socioemocional das crianças. Nesse contexto, jogos e brincadeiras são ferramentas essenciais utilizadas pelos professores para promover a aprendizagem de maneira lúdica e interativa. No entanto, dada a diversidade presente nas salas de aula, torna-se necessário que essas atividades sejam adaptadas

para atender às diferentes necessidades e habilidades dos alunos, garantindo um ambiente educativo inclusivo e estimulante (Kishimoto, 2017).

Para garantir que todas as crianças possam participar ativamente, na educação infantil, dos jogos e brincadeiras, os professores utilizam diversas estratégias de adaptação. Entre as principais, destacam-se:

a) modificação de regras: ajustar regras para tornar o jogo mais acessível, permitindo diferentes formas de participação (Brougère, 1998);
b) uso de materiais adaptados: introduzir materiais pedagógicos que facilitem a compreensão e execução das atividades, como brinquedos sensoriais e jogos ampliados para crianças com deficiência visual (Moyles, 2002);
c) flexibilidade na condução das atividades: permitir que as crianças participem no seu próprio ritmo e respeitando suas limitações individuais (Kishimoto, 2017);
d) estímulo à colaboração: promover atividades em duplas ou grupos heterogêneos, incentivando a cooperação entre as crianças e reduzindo a competitividade excessiva (Vygotsky, 1998).

A prática pedagógica eficaz, contudo, exige que o docente compreenda as necessidades individuais e coletivas de sua turma antes de definir estratégias de ensino. Segundo Lockmann (2013), a observação cuidadosa dos alunos é um passo crucial para identificar suas dificuldades, interesses e potencialidades, possibilitando a escolha de métodos adequados para promover um aprendizado significativo.

Observar os alunos no cotidiano escolar permite ao professor perceber padrões de comportamento, dificuldades de aprendizagem e diferentes estilos de assimilação/apreensão do conhecimento. A partir dessa análise, é possível selecionar abordagens didáticas que favoreçam o desenvolvimento integral dos estudantes, respeitando suas especificidades. Além do mais, a observação contínua propicia ajustes nas estratégias do processo educativo, garantindo que as práticas adotadas estejam alinhadas às necessidades da turma.

Tal acompanhamento contribui para um ensino mais dinâmico e inclusivo, promovendo uma aprendizagem ativa e participativa. Após a identificação das necessidades da turma, o professor pode planejar estratégias que melhor atendam aos estudantes. Métodos diferenciados, como o uso de jogos educativos, projetos interdisciplinares e atividades lúdicas, podem ser adotados para tornar o aprendizado mais envolvente e eficaz.

Outro aspecto relevante é a personalização do ensino, permitindo que os alunos avancem conforme seu próprio ritmo e estilo de aprendizagem. Dessa forma, estratégias como ensino híbrido, trabalho colaborativo e ensino baseado em problemas (PBL) tornam-se alternativas

viáveis para potencializar o desenvolvimento dos estudantes. Ao usar estratégias pedagógicas pautadas na observação e análise da turma, o educador tem maior probabilidade de alcançar os objetivos preestabelecidos. Isso ocorre porque a escolha dos métodos será baseada nas reais necessidades dos educandos, tornando o ensino mais eficiente e significativo.

Portanto, a observação e a adaptação constante das práticas pedagógicas são essenciais para garantir uma educação de qualidade. Quando os professores compreendem a importância dessa abordagem, eles se tornam facilitadores do conhecimento e agentes na construção do aprendizado de seus alunos. As adaptações realizadas pelos docentes são vitais para garantir a inclusão de todas as crianças no ambiente escolar. As estratégias mencionadas não apenas facilitam a participação, mas também respeitam as singularidades de cada criança.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo reforçou a importância do professor como mediador no uso de jogos e brincadeiras na educação infantil. A ludicidade se mostrou um elemento efetivo no processo de aprendizagem, já que proporciona um ambiente favorável ao desenvolvimento cognitivo, motor e socioemocional das crianças. Logo, a intencionalidade pedagógica na aplicação dessas atividades é crucial para garantir que o aprendizado ocorra de maneira significativa e prazerosa. Além disso, as estratégias adotadas pelos docentes desempenham um papel crucial na adaptação dos jogos e brincadeiras às necessidades específicas de cada grupo de alunos. Nesse sentido, a pesquisa evidenciou que docentes que observam atentamente suas turmas e ajustam suas práticas conforme as demandas individuais conseguem promover uma aprendizagem mais inclusiva e eficaz. Desse modo, os jogos deixam de ser apenas um momento recreativo e se tornam ferramentas pedagógicas que potencializam o desenvolvimento infantil.

Todavia, o estudo também identificou desafios enfrentados na implementação dessas práticas pelos professores, como a falta de recursos, a necessidade de formação contínua e as dificuldades de gestão do tempo em sala de aula. Para superar essas barreiras, é crucial que as instituições de ensino ofereçam suporte adequado, incluindo materiais didáticos apropriados, formação continuada para os docentes e um ambiente propício para as atividades lúdicas.

Por fim, os resultados apontaram que a utilização planejada de jogos e brincadeiras na educação infantil contribui expressivamente para a construção do conhecimento das crianças. Ao atuar de maneira reflexiva e estratégica, o professor desempenha um papel indispensável na criação de experiências enriquecedoras, garantindo que a aprendizagem ocorra de forma lúdica, acessível e inclusiva. É imprescindível, então, que a ludicidade continue sendo valorizada como elemento central no ensino infantil, fortalecendo o desenvolvimento integral das crianças.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Cyrce. A formação lúdica do professor. In: BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância. Jogos e brincadeiras: desafios e descobertas. 2. ed. Brasília, DF: MEC, 2008. p. 57-64. (Salto para o Futuro, v. 18).

ASSIS, Mônica Rodrigues de. O lúdico no processo de desenvolvimento da imaginação e criatividade na criança. Revista Acadêmica Educação e Cultura em Debate, Goiânia, v. 3, n. 2, p. 113-130, ago-dez. 2017. Disponível em: https://revistas.unifan.edu.br/index.php/RevistaISE/article/view/290. Acesso em: 12 fev. 2025.

BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz e; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 19, n. 23, out. 2019. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo- ensino-aprendizagem. Acesso em: 12 fev. 2025.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente. Brasília, DF: Congresso Nacional, [2025]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 12 fev. 2025.

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

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. Construção psicopedagógica, São Paulo, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/pdf/cp/v27n28/05.pdf. Acesso em: 12 fev. 2025.

FONSECA, Vitor da. Psicomotricidade: perspectivas multidisciplinares. Porto Alegre: Artes Médicas, 2008.

FREIRE, Fernanda Maria Pereira; PRADO, Maria Elisabette Brisola Brito. Projeto pedagógico: pano de fundo para escolha de um software educacional. In: VALENTE, José Armando (org.). O computador na sociedade do conhecimento. Campinas: UNICAMP/NIED, 2015. p. 111-120. Disponível em: https://www.nied.unicamp.br/biblioteca/o-computador-na-sociedade-do-conhecimento/. Acesso em: 12 fev. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2017.

LOCKMANN, Kamila. A centralização do aluno no processo educativo e a descentralização do professor: deslocamentos no discurso pedagógico contemporâneo. In: NOGUEIRA, Gabriela Medeiros (org.). Práticas pedagógicas na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental: diferentes perspectivas. Rio Grande: Editora da FURG, 2013. p. 137- 154.

MOYLES, Janet R. Apenas brincando? O papel e o status do brincar na educação infantil. Maidenhead: Open University Press, 2002.

RAMOS, Daniela Karine; MELO, Hiago Murilo. Jogos digitais e desenvolvimento cognitivo: um estudo com crianças do ensino fundamental. Neuropsicologia Latino-Americana, [S. l.], v. 8, n. 3, p. 22-32, 2016. Disponível em: https://www.neuropsicolatina.org/index.php/Neuropsicologia_Latinoamericana/article/view/324. Acesso em: 12 fev. 2025.

SANTOS, Daniele Aparecida dos; SANTOS, Elaine Oliveira. Os jogos e as brincadeiras como recurso de aprendizagem na educação básica em ambientes físicos e digitais. Caderno Intersaberes, Curitiba, v. 11, n. 32, p. 110-127, 2022. Disponível em: https://cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/2206. Acesso em: 12 fev. 2025.

SANTOS, Lívia Sales dos; TELES, Fabrícia Pereira. Estratégias pedagógicas na Educação Infantil no contexto de ensino remoto em uma escola da rede municipal de Parnaíba/PI. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 23, n. 29, ago. 2023. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/29/estrategias-pedagogicas-na-educacao- infantil-no-contexto-de-ensino-remoto-em-uma-escola-da-rede-municipal-de-parnaibapi. Acesso em: 12 fev. 2025.

SILVA, Luci Aparecida da. O olhar do professor com relação dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Revista Eventos Pedagógicos, Sinop, v. 9, n. 3, p. 1031-1041, nov./dez. 2018. Disponível em: https://doi.org/10.30681/reps.v9i3.10114. Acesso em: 12 fev. 2025.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.