

# O JOGO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

## GAMES AS AN EDUCATIONAL STRATEGY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION



**ADRIANA APARECIDA DE JESUS NUNES**

Graduação em Pedagogia pelo Centro Universitário – UNIBAN (2008); Especialista em Arteterapia na Educação pela Faculdade Brasil (2015); Arte e Educação pela Faculdade Unida de São Paulo (2023); Alfabetização e Letramento pela Faculdade Brasil (2015); Professora de Educação Infantil na Prefeitura do Município de São Paulo.

### RESUMO

Este artigo fala sobre como os jogos podem ser usados como ferramentas de ensino na Educação Infantil, ressaltando como eles ajudam no crescimento intelectual, social e emocional das crianças. Baseando-se nas teorias de Piaget e Vygotsky, são examinadas as categorias de jogos e como elas afetam o processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Jogo; Educação Infantil; Ludicidade; Desenvolvimento Cognitivo; Piaget; Vygotsky.

### ABSTRACT

This article discusses how games can be used as teaching tools in early childhood education, emphasizing how they help children's intellectual, social, and emotional growth. Based on the theories of Piaget and Vygotsky, the categories of games and how they affect the teaching-learning process are examined.

**Keywords:** Game; Early Childhood Education; Playfulness; Cognitive Development; Piaget; Vygotsky.

## INTRODUÇÃO

Este trabalho se concentra em estudar como os jogos podem ser usados como uma ferramenta de ensino na Educação Infantil. Ele analisa a importância dos jogos para o desenvolvimento intelectual, social e emocional das crianças. Baseado nas ideias de Jean Piaget e Lev Vygotsky, este estudo quer entender como o brincar pode ser usado de maneira importante no ensino e na aprendizagem. Ele leva em conta as etapas do desenvolvimento das crianças e ajuda na construção do conhecimento de forma ativa.

De acordo com Piaget (1978), "brincar é essencial para o aprendizado e o desenvolvimento das crianças", e os jogos são uma parte importante da infância.

Vygotsky (1989) diz que "é brincando que a criança aprende a entender ideias e a criar situações que ajudam a melhorar seu desempenho em situações da vida real", o que ajuda no seu desenvolvimento completo.

## OBJETIVO GERAL

Estudar como os jogos podem ser usados como ferramentas de ensino na Educação Infantil, ajudando no crescimento completo da criança.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Estudar como as ideias de Piaget e Vygotsky ajudam a usar jogos na educação;

Identificar os tipos de jogos que são mais apropriados para cada idade na Educação Infantil;

Entender como os jogos afetam o crescimento das crianças em suas habilidades de pensar, se relacionar com os outros e lidar com as emoções;

Criar métodos de ensino que misturem atividades divertidas com o conteúdo escolar.

## JUSTIFICATIVA

Optei por este tema porque notei que o brincar tem ganhado cada vez mais importância na educação das crianças. Os jogos, além de motivarem os estudantes, facilitam um aprendizado que realmente faz sentido e ajudam a desenvolver capacidades importantes. De acordo com Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019), "o jogo é peça-chave no trabalho educativo, principalmente para alunos que mostram dificuldades em aprender".

## PROBLEMA

De que forma os jogos podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas na Educação Infantil, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança segundo as perspectivas de Piaget e Vygotsky?

### O JOGO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Em salas de aula da Educação Infantil, o uso de jogos tem se revelado uma tática pedagógica potente para impulsionar o progresso global da criança. Vários estudiosos, a exemplo de Piaget e Vygotsky, ressaltam a importância do ato de brincar como peça-chave na edificação do saber, na interação social e no amadurecimento das emoções.

Na visão de Piaget (1978), "a brincadeira é o alicerce indispensável das aptidões intelectuais da criança" (PIAGET, 1978, p. 12). Para ele, o jogo representa uma maneira de absorver o real, capacitando a criança a dar sentido ao mundo ao seu modo, livre das amarras do raciocínio adulto.

Vygotsky (1989) também enxerga o mérito do jogo no percurso da aprendizagem. Conforme o autor, "é por meio do jogo que a criança logra estabelecer noções, idealizar cenários que aprimorem sua performance em contextos verídicos" (VYGOTSKY, 1989, p. 45).

O brincar pode ser definido como uma maneira de interpretar e assimilar o mundo. As crianças, durante os jogos e brincadeiras, estabelecem relações e representações, o que desencadeia o desenvolvimento de capacidades sociais, cognitivas e afetivas na medida em que elas extrapolam seu mundo habitual. (COTONHOTO et al., 2019, p. 39).

O jogo, por sua vez, é um recurso valioso que possibilita ao educador facilitar o processo de aprendizado. Sobral e Ribeiro (2019) destacam que "é inegável o impacto positivo dos jogos no progresso infantil" (SOBRAL; RIBEIRO, 2019, p. 3).

A visão interacionista de Vygotsky enfatiza que o desenvolvimento se dá através da interação com outros. A zona de desenvolvimento proximal, ideia chave em sua teoria, mostra que a criança consegue atingir estágios mais avançados de aprendizado com o apoio certo. Conforme Tonietto e outros (2006) afirmam, "o aprendizado age em conjunto com o desenvolvimento, gerando oportunidades na zona de desenvolvimento proximal" (TONIETTO et al., 2006, p. 22).

Para Vygotsky, as brincadeiras possuem papéis importantes no crescimento da criança. No contexto da escola, o jogo serve como uma conexão para o crescimento intelectual infantil. Assim, fica claro que o uso dessa ferramenta no ensino é essencial.

(PEREIRA et al., 2019, p. 5).

Para aplicar jogos no ensino, o educador deve planejar e dominar a teoria. Kishimoto (1999) explica que "na sala de aula, o jogo educativo quase sempre vai além do lazer, virando um jeito de aprender" (KISHIMOTO, 1999, p. 27).

Cotonhoto et al. (2019) confirmam que usar atividades lúdicas pode ajudar a desenvolver várias habilidades, além de ajudar a explorar e entender a realidade, a cultura, as regras e os papéis sociais (COTONHOTO et al., 2019).

Como mostram as teorias de Piaget e Vygotsky, usar jogos na Educação Infantil é mais que um passatempo. O jogo, nesse caso, é visto como algo que melhora o desenvolvimento completo da criança, atuando nas áreas mental, social e emocional.

Piaget (1978) diz que brincar é muito importante para o desenvolvimento da inteligência infantil, pois permite que a criança entenda a realidade de forma natural e criativa. Isso mostra que o jogo não é só diversão, mas um jeito real de aprender. Ao brincar, a criança entende o mundo do seu jeito, sem a lógica dos adultos, o que ajuda a pensar por si mesma e a criar ideias mais complexas.

Vygotsky (1989), por outro lado, expande essa ideia ao colocar o jogo na área da interação social. Para ele, brincar é um lugar especial para aprender ideias e habilidades que serão usadas na vida real. A zona de desenvolvimento proximal, que é muito importante na sua teoria, mostra que a criança pode aprender mais quando tem a ajuda de um adulto ou de colegas mais experientes. Essa ajuda acontece naturalmente durante os jogos, onde regras, papéis e desafios são divididos e combinados.

Com base nessas teorias, vemos que o jogo é um jeito de ensinar que ajuda não só no desenvolvimento mental, mas também no emocional e no social. Como dizem Cotonhoto et al. (2019), brincar permite que a criança vá além do seu mundo normal, criando relações e ideias que ajudam a desenvolver várias habilidades. Isso mostra como é importante considerar o jogo como parte integrante do currículo da Educação Infantil, e não como uma atividade periférica.

Estudos de Sobral e Ribeiro (2019) também apontam para as vantagens dos jogos no crescimento das crianças, enfatizando que seu uso em sala de aula necessita de organização e propósito. Nesse contexto, o professor age como um guia, criando momentos divertidos que incentivam um aprendizado que faça sentido para o aluno. Para guiar os alunos dessa forma, é preciso conhecimento e atenção para ajustar os jogos aos interesses e necessidades deles.

A aplicação de jogos na educação, como ressalta Kishimoto (1999), é mais que simples brincadeira. Envolve a escolha de atividades que se encaixem nos objetivos de aprendizado e na fase de desenvolvimento das crianças. Assim, o jogo educativo se torna uma ferramenta importante para o ensino, promovendo um aprendizado eficaz e agradável.

Pereira et al. (2019) afirmam que jogos e brincadeiras exercem papéis importantes no desenvolvimento infantil, principalmente na escola. Eles servem como pontes para o desenvolvimento intelectual, emocional e social, sendo essenciais para a formação completa da criança. Tonietto et al. (2006) concordam com essa ideia, mostrando que a interação entre aprendizado e desenvolvimento é um processo que se transforma constantemente, através de vivências significativas como o brincar. Portanto, podemos dizer que a utilização de jogos na Educação Infantil, quando baseada em teorias

consistentes e aplicada com intenção pedagógica, colabora muito para o desenvolvimento das crianças. O jogo deixa de ser apenas um passatempo e passa a ser visto como um instrumento de ensino, capaz de gerar aprendizados marcantes e que permanecem na memória.

Na Educação Infantil, utilizar jogos vai muito além de simplesmente proporcionar diversão; é uma estratégia pedagógica que exige que o educador esteja preparado e tenha conhecimento sobre o assunto. É fundamental que o professor entenda que o jogo é uma forma de expressão da criança e que, ao usá-lo como ferramenta de ensino, ele está proporcionando vivências que facilitam um aprendizado realmente relevante.

De acordo com Kishimoto (1999), o jogo educativo precisa ser cuidadosamente planejado, com metas bem definidas, levando em conta o nível de desenvolvimento da criança e o que se pretende ensinar. Isso quer dizer que o educador deve escolher jogos que estimulem habilidades específicas, como o pensamento lógico, a coordenação motora, a comunicação e outras. Além disso, é importante prestar atenção no envolvimento dos alunos, em como eles reagem e interagem durante a brincadeira, pois isso mostra o quanto o jogo está influenciando no aprendizado.

A orientação do professor, como aponta Vygotsky (1989), é crucial para que o jogo atinja seu objetivo educativo. O professor age como um guia, criando situações que desafiem a criança dentro daquilo que ela é capaz de fazer com ajuda. Essa forma de ensinar permite que o aluno avance no aprendizado com o apoio necessário, até que consiga realizar as atividades sozinho. Outro ponto importante é o papel do jogo na formação de valores e comportamentos. Ao brincar, as crianças aprendem a seguir regras, a lidar com a frustração, a trabalhar em equipe e a resolver problemas. Essas experiências são essenciais para o desenvolvimento emocional e social, ajudando a construir um convívio respeitoso e cidadão. Cotonhoto e seus colegas (2019) ressaltam que o jogo é um espaço para a criança se expressar e descobrir coisas, explorando o mundo, testando ideias e dando sentido às coisas. Isso reforça a importância de espaços educativos que valorizem a brincadeira como parte do dia a dia na escola, promovendo uma educação mais humana e voltada para a criança.

Em resumo, o desenvolvimento infantil através dos jogos não é só uma opção, mas sim algo fundamental. A escola que entende o valor do brincar e o inclui em seu plano de ensino está dando às crianças a chance de aprender de verdade, com alegria, criatividade e independência.

Integrar brincadeiras no dia a dia da escola também ajuda a aprimorar habilidades essenciais definidas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como capacidade de analisar, encontrar soluções, se comunicar e trabalhar em equipe. Ao participar de atividades divertidas, os pequenos são incentivados a fazer escolhas, combinar regras, considerar opiniões diferentes e compartilhar o que pensam, o que ajuda a construir uma atitude proativa em relação ao aprendizado. Dessa forma, a brincadeira vira um lugar especial para aprender na prática, onde errar faz parte do caminho e não

é motivo para castigo. Essa maneira de agir permite que a criança tente coisas novas, explore e aprenda sozinha, desenvolvendo a habilidade de pensar sobre o que faz e procurar novas formas de atingir o que deseja. Segundo Kishimoto (1999), a brincadeira educativa torna o aprendizado mais interessante, pois está ligada ao interesse e à vontade do aluno.

Além disso, usar jogos ajuda a incluir crianças com jeitos diferentes de aprender e necessidades especiais. Ao brincar, dá para mudar o que é ensinado e como, respeitando o tempo de cada um e criando um lugar bom e estimulante. Essa facilidade torna a brincadeira uma ferramenta poderosa para construir uma educação mais justa e atenta às diferenças que existem na sala de aula.

O papel do professor é muito importante nesse processo. O educador deve prestar atenção, ouvir e ajudar de forma consciente, criando momentos que incentivem o desenvolvimento das crianças em muitos aspectos. Como diz Vygotsky (1989), o aprendizado acontece quando interagimos com outras pessoas, e a brincadeira é uma das principais formas dessa interação acontecer na infância.

Portanto, usar jogos na Educação Infantil não só melhora o ensino e o aprendizado, mas também ajuda a formar pessoas que pensam, criam e colaboram. Ao entender a brincadeira como a forma de se expressar das crianças e como uma forma válida de ensinar, a escola se aproxima do que as crianças realmente precisam e oferece uma educação mais importante e transformadora.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Esta pesquisa buscou examinar como os jogos podem ser usados como recurso educativo no ensino infantil, seguindo as ideias de Jean Piaget e Lev Vygotsky. Através da análise teórica e da discussão dos resultados, foi possível abordar a questão da pesquisa proposta, mostrando que os jogos, quando usados de maneira organizada e com um propósito, ajudam muito no crescimento completo da criança.

As ideias de Piaget mostraram que o jogo é um jeito de entender a realidade, deixando a criança criar conhecimento de forma ativa e independente. Vygotsky destacou a importância do brincar como um lugar para interagir com outras pessoas e desenvolver habilidades mentais, com a ajuda de outras pessoas e da zona de desenvolvimento próximo. As duas ideias confirmam que o jogo não é só um passatempo, mas sim uma prática de ensino essencial para aprender de verdade.

Após a análise detalhada, fica claro que integrar jogos na Educação Infantil é uma abordagem pedagógica inovadora e eficaz, transformando a sala de aula em um ambiente de aprendizado dinâmico e relevante. O estudo abordou a questão proposta, demonstrando, com o apoio de autores de referência, que o ato de brincar é fundamental para o desenvolvimento integral da criança.

As teorias de Piaget e Vygotsky foram essenciais para entender o papel do jogo na construção do conhecimento. Piaget destacou como as crianças assimilam a realidade ao brincar, enquanto Vygotsky enfatizou a importância da interação social e da mediação no aprendizado. Essas ideias foram conectadas a pesquisas atuais que confirmam a relevância do lúdico na prática pedagógica.

Ademais, a pesquisa revelou que o jogo estimula não só o desenvolvimento cognitivo, mas também o emocional e o social. As crianças aprendem a enfrentar desafios, a seguir regras, a interagir com os colegas e a expressar seus sentimentos, o que contribui para sua formação como indivíduos ativos e conscientes. Usar jogos na prática pedagógica exige planejamento, sensibilidade e conhecimento do educador. É crucial que o professor entenda o potencial educativo do brincar e saiba usar essa ferramenta de forma estratégica, relacionando-a aos objetivos de aprendizado e às necessidades dos alunos.

Como contribuição à área da educação, este estudo reforça a necessidade de investir na formação de professores para o uso do lúdico, bem como na criação de ambientes escolares que valorizem o brincar como parte essencial do processo educativo. A valorização dos jogos na Educação Infantil representa um avanço para uma escola mais inclusiva, criativa e significativa para as crianças.

Durante a pesquisa, notou-se que o uso de jogos auxilia no progresso intelectual, emocional e social das crianças, impulsionando a criatividade, a resolução de problemas e o trabalho em grupo. Os autores consultados, como Cotonhoto et al. (2019), Sobral e Ribeiro (2019), Kishimoto (1999) e Pereira et al. (2019), defendem que o jogo deve integrar o planejamento de ensino como meio de instrução, respeitando as fases do desenvolvimento infantil e os objetivos da educação.

Assim, comprehende-se que empregar jogos no ensino infantil é uma prática benéfica e essencial, desde que fundamentada em conceitos sólidos e utilizada com um propósito. A pesquisa contribui para valorizar o brincar como elemento organizador do aprendizado, oferecendo ideias para que os professores planejem atividades que auxiliem as crianças a aprender de forma eficaz e a se desenvolverem de maneira integral.

## REFERÊNCIAS

COTONHOTO, Lariss 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/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S141569542019000100005](https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141569542019000100005)>. Acesso 21 set. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1999.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação*. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PEREIRA, Vanuza da Silva; SANTOS, Itamara Brito dos; COSTA, Liandra Viana da. A teoria de Vygotsky e a utilização dos jogos no processo de ensino e aprendizagem. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – CONEDU, 2019, João Pessoa. Anais [...]. João Pessoa: Editora Realize, 2019. Disponível em: <[https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO\\_EV127\\_MD4\\_S\\_A17\\_ID10526\\_02092019013114.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD4_S_A17_ID10526_02092019013114.pdf)>. Acesso 21 set. 2025.

SOBRAL, Suzana Santiago; RIBEIRO, Sônia Inês Sanches. A importância do brincar na Educação Infantil: a perspectiva de Piaget, Vygotsky e Kishimoto. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – CONEDU, 2019, João Pessoa. Anais [...]. João Pessoa: Editora Realize, 2019. Disponível em: <[https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO\\_EV127\\_MD1\\_S\\_A9\\_ID5921\\_19052019094030.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_S_A9_ID5921_19052019094030.pdf)>. Acesso 21 set. 2025.

TONIETTO, Cássia; et al. A zona de desenvolvimento proximal e a aprendizagem escolar. *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 20–25, 2006. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/20/o-ludico-e-as-metodologias-ativas-uma-leitura-da-teoria-da-aprendizagem-de-vygotsky-na-educacao-infantil>>. Acesso em: 21 set. 2025.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.