

O USO DA LUDICIDADE E DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

THE USE OF PLAYFULNESS AND DIGITAL GAMES IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

EL USO DEL JUEGO LÚDICO Y LOS JUEGOS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Ítalo Anderson de Souza Silva¹; Kamilly Vitória de Araujo Santos²; Isabela Cristina Santos de Moraes³.

¹ Centro de Ensino Superior do Seridó (CERES), Departamento de Educação (DEDUC), Caicó/RN, Brasil. Email: italoanderson535@gmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-0795-2003>, Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7419683643851500>

² Centro de Ensino Superior do Seridó (CERES), Departamento de Educação (DEDUC), Caicó/RN, Brasil. Email: kamillysjs@hotmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-4239-558X>, Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7409532977673919>

³ Centro de Ensino Superior do Seridó (CERES), Departamento de Educação (DEDUC), Caicó/RN, Brasil. Email: isabelacristinasm@gmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7481-4520>, Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3174988973584084>

RESUMO

O presente artigo discute a importância da ludicidade e dos jogos digitais na Educação Infantil, destacando-os como recursos pedagógicos capazes de potencializar o processo de ensino-aprendizagem. A ludicidade é compreendida como uma dimensão essencial do desenvolvimento infantil, promovendo o aprendizado por meio do prazer, da criatividade e da interação. Fundamentada em autores como Luckesi (2002), a pesquisa evidencia que o brincar é um meio fundamental para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança, possibilitando e evidenciando as experiências significativas que vão além da simples diversão. Os jogos digitais, por sua vez, surgem como ferramentas inovadoras que integram o aprender e o brincar, estimulando o raciocínio lógico, a atenção e a autonomia, desde que utilizados de forma planejada e intencional. O artigo também reflete sobre os desafios enfrentados no contexto escolar, como a carência de infraestrutura tecnológica e a necessidade de formação docente voltada ao uso pedagógico das tecnologias. Conclui-se que a união entre ludicidade, jogos digitais e Educação Infantil contribui para a construção de práticas educativas mais dinâmicas, criativas e significativas, promovendo um ensino humanizado e coerente com as demandas da era digital, além de abrir caminhos para novas pesquisas sobre metodologias ativas e inovações pedagógicas.

Palavras-chave: Educação Infantil; Ludicidade; Jogos Digitais; Aprendizagem; Tecnologias Educacionais.

ABSTRACT

This article discusses the importance of playfulness and digital games in early childhood education, highlighting them as pedagogical resources capable of enhancing the teaching-learning process. Playfulness is understood as an essential dimension of child development, promoting learning through pleasure, creativity, and interaction. Based on authors such as Luckesi (2002), the research shows that play is a fundamental means for children's cognitive, social, and affective development, enabling and highlighting meaningful experiences that go beyond mere fun. Digital games, in turn, emerge as innovative tools that integrate learning and



play, stimulating logical reasoning, attention, and autonomy, provided they are used in a planned and intentional manner. The article also reflects on the challenges faced in the school context, such as the lack of technological infrastructure and the need for teacher training focused on the pedagogical use of technology. It is concluded that the union between playfulness, digital games and Early Childhood Education contributes to the construction of more dynamic, creative and meaningful educational practices, promoting a humanized teaching that is coherent with the demands of the digital age, in addition to opening paths for new research on active methodologies and pedagogical innovations.

Keywords: Early Childhood Education; Playfulness; Digital Games; Learning; Educational Technologies.

RESUMEN

Este artículo analiza la importancia del juego y los juegos digitales en la educación infantil, destacándolos como recursos pedagógicos capaces de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego se entiende como una dimensión esencial del desarrollo infantil, promoviendo el aprendizaje a través del placer, la creatividad y la interacción. Basándose en autores como Luckesi (2002), la investigación muestra que el juego es un medio fundamental para el desarrollo cognitivo, social y afectivo de los niños, permitiendo y resaltando experiencias significativas que van más allá de la mera diversión. Los juegos digitales, a su vez, emergen como herramientas innovadoras que integran el aprendizaje y el juego, estimulando el razonamiento lógico, la atención y la autonomía, siempre que se utilicen de manera planificada e intencional. El artículo también reflexiona sobre los desafíos que enfrenta el contexto escolar, como la falta de infraestructura tecnológica y la necesidad de capacitación docente enfocada en el uso pedagógico de la tecnología. Se concluye que la unión entre lo lúdico, los juegos digitales y la Educación Infantil contribuye a la construcción de prácticas educativas más dinámicas, creativas y significativas, promoviendo una enseñanza humanizada y coherente con las exigencias de la era digital, además de abrir caminos para nuevas investigaciones sobre metodologías activas e innovaciones pedagógicas.

Palabras-clave: Educación Infantil; Juego; Juegos Digitales; Aprendizaje; Tecnologías Educativas.

INTRODUÇÃO

A educação infantil é a base do processo educacional, sendo este o momento em que a criança está desenvolvendo habilidades essenciais para sua formação. Desde seus primeiros passos as crianças vêm aprendendo conforme o ambiente no qual estão inseridas. Quanto mais acolhedor e harmônico for este ambiente, melhor será para o seu aprendizado. Uma boa comunicação (diálogo/conversa) com o bebê ou a criança possibilitará maior ensejo ao aprendizado da comunicação e o desenvolvimento da fala, da mesma forma compreendemos que o brincar também constitui elemento fundamental no desenvolvimento infantil, uma vez que através dos jogos e brincadeiras a criança também aprende, desenvolvendo novas habilidades e aprendendo conforme seu nível de desenvolvimento e interações sociais.

Partindo desse pressuposto, a ludicidade na educação infantil enfatiza justamente essa perspectiva para o ensino, aprender brincando. Adotando metodologias ativas, como por exemplo os jogos digitais, foco desta escrita que propicia o aprendizado para as crianças de forma lúdica, constituindo-se como ferramenta indispensável ao ensino, considerando que no contexto da cultura digital, estes recursos estão presentes no contexto da vida dos educandos e educadores e oferecem múltiplas contribuições para que o aprendizado ocorra de forma dinâmica e significativa.

A escolha do tema foi realizada ao considerar a relevância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, visto que, o contexto contemporâneo está imerso na era digital. Dessa forma, identificamos ser de suma importância para o profissional da educação, apropriar-se dos jogos digitais, utilizando-os de forma estruturada para propiciar o aprendizado de diversos assuntos, conforme o planejamento do professor.

Partimos do princípio, que as metodologias ativas, são efetivamente postas em prática de forma inovadora, quando utilizadas de forma consciente. Ou seja, é necessário que o professor tenha em mente a importância do planejar, do estudo da didática e da importância dos jogos digitais de forma lúdica, considerando o nível de ensino com o qual está trabalhando.

Considerando os aspectos acima citados, as crianças que de maneira geral já se encontram familiarizadas com a internet, imersas na utilização de aplicativos e recursos digitais, poderão ter a sua vivência com o digital direcionada para o aprendizado, a partir de jogos educativos e que estimulem de forma consciente o aprendizado em sala de aula.

Assim, hábitos saudáveis de estudo são construídos e incentivados, contribuindo não só com a aprendizagem dos estudantes, mas também colaborando com o processo formativo de professores, ampliando as estratégias pedagógicas de ensino que os professores podem utilizar tornando o ato de ensinar mais dinâmico e interativo, estimulando o raciocínio lógico, a concentração, multissensorialidade múltiplas possibilidades de aprendizagem.

O uso de jogos digitais como recurso pedagógico tem se destacado como uma estratégia eficaz para despertar o interesse dos alunos no processo de aprendizagem; a neurociência, ao aprofundar a compreensão sobre o funcionamento do cérebro e os processos envolvidos no aprender, oferece subsídios teóricos importantes para a Educação, contribuindo para o entendimento de funções cognitivas como memória, atenção, concentração e emoções (Narciso; Sá; Fumiã, 2019). Essa aproximação entre os conhecimentos neurocientíficos e a prática pedagógica têm favorecido pesquisas



voltadas à inovação e ao aprimoramento das metodologias de ensino, especialmente aquelas que envolvem recursos tecnológicos.

A ludicidade além de desenvolver o cognitivo, a socialização, motivação, incentivar a criança a expressar seus sentimentos também desenvolve atividades que buscam estimular a criatividade, a imaginação e o desenvolvimento neurocognitivo e geral da criança, buscando sempre respeitar suas necessidades e características próprias de acordo com sua faixa etária.

O uso dos jogos digitais e da ludicidade na educação infantil vão contribuir para tornar o ensino mais prazeroso, significativo e criativo, buscando sempre atender as necessidades de desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor das crianças que estão inseridas no meio.

A escrita foi organizada nos seguintes tópicos: o primeiro apresenta os aspectos introdutórios da pesquisa, a seguir dialogamos com os fundamentos teórico-metodológicos do trabalho, onde apresentamos a discussão sobre as definições conceituais acerca da ludicidade.

O terceiro e quarto tópico tratam sobre conceitos de jogos digitais e definições da educação infantil no cenário brasileiro. Estes tópicos foram desenvolvidos com base nos resultados das pesquisas realizadas. Ao longo dos tópicos tecemos nossa escrita trazendo as contribuições de textos acadêmicos (encontrados ao longo da pesquisa de revisão bibliográfica). Por fim, tecemos nossas considerações finais analisando com criticidade nosso processo de pesquisa e vislumbrando possibilidades para novos estudos e inquietações a serem desenvolvidas sobre o tema.

METODOLOGIA

O presente trabalho caracteriza-se como pesquisa bibliográfica. Para Gil (2002, p.44), a pesquisa bibliográfica “[...] é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. Também possui caráter qualitativo, já que busca entender a importância do uso da ludicidade e dos jogos digitais na educação infantil.

[...] a pesquisa qualitativa responde a questões referentes a um conjunto de fenômenos humanos entendido aqui como parte da realidade social, pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir

da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes (MINAYO, 2009, p. 21).

Segundo o autor André (2013), a pesquisa qualitativa busca compreender como as pessoas criam sentidos sobre a realidade que estão inseridos, observando os fenômenos de forma contextualizada, interpretativa e profunda, e não apenas a base de números.

Caracterizamos o presente estudo com caráter qualitativo, fundamentado em levantamento bibliográfico, por meio da análise de produções científicas relacionadas à temática investigada. Para a construção do referencial teórico e metodológico, foram consultados artigos científicos, teses, livros e revistas digitais, incluindo publicações nacionais da área da educação, para realizar o levantamento estabelecemos critérios de busca com base no método booleano, considerando palavras chave como: ludicidade, educação infantil e jogos digitais.

As buscas foram realizadas em bases de dados acadêmicas, como Google Acadêmico, SciELO Brasil e Revista da FAEEBA, além de outros repositórios científicos, priorizando materiais que dialoguem com os estudos sobre ludicidade, educação e práticas pedagógicas (ANDRÉ, 2013; LUCKESI, 2002; MINEIRO; D'ÁVILA, 2019). A seleção das obras ocorreu a partir da relevância temática, atualidade das discussões e contribuição teórica para a compreensão do objeto de estudo.

Para realizar as buscas, utilizamos o método booleano para selecionar os artigos considerando a proximidade com a temática em análise “ludicidade, jogos digitais e educação infantil”. De acordo com Picalho (2022)

A estruturação básica de uma pesquisa com operadores booleanos consiste em: unir dois termos distintos, obrigatoriamente (AND), de forma elegível (OR) ou excluir um ou mais termos (NOT). Esses operadores são úteis, pois funcionam como conectivos aos termos empregados na expressão de busca, possibilitando maior precisão ou abrangência de resultados. As bases de dados e demais buscadores que permitem o uso de operações de álgebra booleana frequentemente traduzem sua implementação no campo de busca por meio dos termos ‘AND’ que indica a intersecção de dois ou mais termos, ‘OR’ que indica a união de dois ou mais termos, e ‘NOT’ (ocasionalmente ‘AND NOT’) que indica a exclusão de um ou mais termos nos resultados de pesquisa. (PICALHO, 2022, p. 4)

A partir dos resultados obtidos, o próximo passo consistiu em analisar os resumos para refinar a busca. Por fim, estudamos os textos e trouxemos para nossa

escrita os aspectos que consideramos mais relevantes para discutir a temática da ludicidade na educação infantil a partir da utilização de recursos digitais.

CONTRIBUIÇÕES DIDÁTICAS DA LUDICIDADE PARA O ENSINO

No presente estudo, partimos do princípio que a ludicidade contribui de forma significativa para o processo de ensino e aprendizagem. A partir da inserção de jogos e brincadeiras no planejamento didático, o professor amplia as possibilidades de aprendizado. A partir de metodologias ativas, que envolvam o educando no processo para que a interação com o conhecimento ocorra de forma lúdica com o propósito do aprendizado a partir da mediação do professor.

A ludicidade é um processo de ensino aprendizagem utilizado como uma metodologia educacional, que proporciona mais vida, prazer e significado, estimulando a vida social e o desenvolvimento construtivo da criança. Através das descobertas e da criatividade, o ser humano aprende a expressar, analisar, criticar e transformar a realidade (Costa; Silva; Francatto, 2020).

Assim como descrito na citação acima, a ludicidade relacionada ao ensino educacional está relacionada com o processo metodológico de ensino aprendizagem que visa o desenvolvimento da criança de forma construtiva, a partir do estímulo da curiosidade, criatividade, movimento, criticidade a partir de jogos e brincadeiras. Dessa forma, é inquestionável o fato de que brincando também se aprende.

Sobre a ótica da autora Rolim (2009), Vygotsky argumenta que o brincar como atividade ambientada no meio acadêmico, favorece o desenvolvimento das funções psicológicas, como por exemplo a atenção, a linguagem e a memória. É através de jogos estimulados pelos cenários lúdicos que a criança elabora e desenvolve habilidades sociais e cognitivas construindo sua identidade. Neste viés, devemos sempre atentar a respeito da distinção entre momento lúdico, ludicidade, brincar e brincadeira.

Tomando por base os escritos, as falas e os debates, que tem se desenvolvido em torno do que é lúdico, tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a ‘plenitude da experiência’. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos (Luckesi, 2002).

Conforme a premissa anteriormente descrita pelo autor como “plenitude da experiência” pode ser alcançada por todos, porém sobre forma individual, e ao mesmo tempo, o autor afirma que o que pode ser favorecido como ambiente propício ao lúdico para um indivíduo, para outro pode não se configurar sobre o mesmo olhar, em outras palavras, o que pode ser um momento de brincadeira para um pode não ser para outro.

O lúdico apresenta-se sobre uma esfera do simbólico, ampliando o significado de experiência do sujeito sobre o sujeito, sendo este o único (enquanto indivíduo em grupo) a conseguir vivenciá-lo, senti-lo e conceituá-lo. Desse modo, algumas atividades denominadas lúdicas, como as brincadeiras e os jogos, só serão lúdicas se propiciar um estado lúdico na pessoa que as vivencia (Luckesi, 2007 apud Albuquerque, 2012).

Para a melhoria do ensino, tanto na formação crítica ou na qualificação do aluno, a educação lúdica deve ser bem desenvolvida, aplicada e compreendida pelas crianças, configurando os valores melhorando assim o relacionamento pessoal e social. De acordo com Siauly (2005 apud Costa; Silva; Francatto, 2020), a criança ao participar de uma brincadeira permite-se vivenciar o lúdico, reconhecer a si próprio, compreender a sua autenticidade e ser preparado para desenvolver o seu potencial criativo. Não somente, mas além da criatividade, é desenvolvido na criança habilidades sociais no meio educacional como o respeito mútuo, a escuta ativa, assim como a fala ativa.

De acordo com as autoras Mineiro e D’Ávila (2019) atividades potencialmente lúdicas atuam em distintas matérias, fomentando criatividade, ressignificação, sentimentos profundos propiciados pelas experiências vividas nestas atividades, atuando como aprendizagem significativa atuando de forma pessoal e coletiva, promovendo uma participação maior de forma criativa.

Ainda sobre o brincar na educação de maneira geral, como enfatiza Costa, Silva e Francatto (2020) o mundo representado pela criança ao brincar evidencia o desenvolvimento da fala, do afeto, estabelecendo relações com quem está a sua volta, incluindo aqui características de objetos, a própria natureza e seu meio social. É por este movimento que a criança realiza a construção de diálogos interior e exterior se reconhecendo e percebendo as diferentes visões de mundo se colocando no lugar do outro.

Apesar de apresentarem diferentes sentidos, as teorias do jogo e da brincadeira indicam uma valorização do lúdico como forma privilegiada de aprendizagem e expressão na infância, reforçando a ideia de que o que é significativo na estruturação e desenvolvimento

de uma criança sempre passa pelo brincar como afirma Rodolfo (1990 apud Albuquerque, 2012).

Separar o que é jogo, o que é brincar/brincadeira, o que é lúdico, cria uma forma de paradoxo reducionista e racionalista que busca reafirmar algo em comum com objetivo único: definir o que é ludicidade. Essa dificuldade sobre o termo no contexto educacional apenas reflete o que temos hoje, que justamente coincide com “paradoxo e incompletude”. Lopes (2004 apud Massa, 2017) observa que a polissemia do termo, além da questão da própria linguagem, reflete também a diversidade de perspectivas e teorias de conceituação da própria ludicidade.

Como enfatiza Pereira (2006 apud Albuquerque, 2012), a ludicidade inclui as brincadeiras e os jogos, mas engloba, ainda, outras atividades que envolvem seus participantes permitindo sua entrega por inteiro: sentimentos, pensamentos e movimentos. Portanto, a ideia de prazer, de bem-estar e de alegria, remete a ludicidade, e ainda, torna-se um meio, uma linguagem, uma estrutura que pode transpor o fazer docente, podendo caracteriza-se como um instrumento ou filosofia que em conjunto com outro instrumento pode fomentar uma “canção” de novos significados.

[...] conceito de ludicidade: uma cultural, visto que as atividades potencialmente lúdicas são atos contextualmente sociais e relacionais; uma psicológica, que evoca um estado de ânimo expresso por sentimentos: inteireza, vivência plena, realidade subjetiva interna do indivíduo; e uma pedagógica, como princípio formativo e estruturante do processo de ensinar e aprender significativamente sem dicotomias entre pensar e sentir (Mineiro; D’Ávila, 2019).

Logo, ludicidade refere-se à uma das dimensões do brincar propiciado pelo lúdico como experiência significativa e formadora sobre o desenvolvimento humano em especial na infância, porém não somente nela. Está inteiramente ligada a atividades que despertam o prazer, a imaginação, a criatividade e a espontaneidade; assim como as atividades que desenvolvem o cognitivo, o pensamento crítico, a racionalidade, a afetividade, o social e o motor.

No contexto educacional, torna-se fundamental para a aprendizagem e a construção dos saberes, manifestando-se por meio de jogos, brincadeiras, dramatizações e outras ações que envolvem o lúdico, articulando o engajamento dos alunos de maneira prazerosa e natural.

A ludicidade ao ser incorporada às práticas pedagógicas potencializa o processo de ensino-aprendizado por possuir características próprias da infância, despertando sentimento profundo até mesmo sobre aqueles já não são mais crianças.

JOGOS DIGITAIS: DEFINIÇÕES E DIÁLOGOS COM O PROCESSO DE ENSINO

Os jogos digitais, ou jogos eletrônicos, são softwares desenvolvidos para serem utilizados em dispositivos como computadores, celulares, tablets e consoles. Eles simulam ambientes interativos, nos quais o jogador controla personagens, e muitos deles oferecem a opção de interação com outros jogadores. Os jogos são compostos por temas e histórias, possuindo objetivos, regras e recompensas para que os jogadores cumpram. Há diversas categorias de jogos, como ação, terror, RPG e estratégia, que podem ser encontrados em várias plataformas, tanto online quanto off-line. Os jogos digitais são atividades lúdicas estruturadas que envolvem uma série de tomadas de decisões, ações limitadas por regras, sistemas de desafios e metas, a narrativa do jogo, a representação gráfica e feedbacks (Schuytema, 2011).

Os jogos digitais e a tecnologia, de modo geral, estão cada vez mais em evidência. Antes, eram utilizados apenas por adultos, mas, com o passar do tempo, a idade dos usuários foi diminuindo, e hoje as crianças praticamente já nascem com um celular nas mãos. Como tudo possui um lado positivo e um negativo, com os jogos digitais não é diferente. Entre os pontos negativos incluem a presença de temas violentos, sexualização de corpos, excesso de tempo nas telas, e possíveis influências negativas no comportamento das crianças.

Considerando os aspectos positivos da utilização dos jogos digitais, destacamos: o estímulo ao raciocínio rápido, à tomada de decisões, propicia o trabalho em equipe e o desenvolvimento de diversas habilidades mentais. O contexto contemporâneo revela um panorama em que boa parte das crianças cresce imersa na cultura digital e desde muito cedo têm acesso à recursos tecnológicos, como vídeos educativos, jogos etc. Nesse sentido, partimos do princípio que é de extrema relevância utilizar os jogos digitais como recurso pedagógico, para orientar metodologicamente o uso dos jogos como ferramenta didática para o ensino, Dessa forma, os educandos vão se sentir estimulados cada vez mais a aprender com recursos que fazem parte de seu cotidiano,



mas que agora são utilizados com o propósito da aprendizagem mediada pelo processo de ensino elaborado pelo professor.

Os jogos digitais possuem as características inerentes à promoção do conhecimento, favorecimento da aprendizagem lúdica, no desenvolvimento de habilidades cognitivas e, também, como recurso motivacional em sala de aula (Guerreiro, 2015).

Após observar os pontos positivos e negativos, é necessário pensar em estratégias pedagógicas para criar jogos digitais ou utilizar jogos já existentes que abordam os conteúdos importantes, facilitando a aprendizagem daquele tema, tornando a aula mais lúdica, animada e interativa, e contribuindo para o desenvolvimento dos alunos. É importante que esses jogos sejam utilizados de forma pedagógica e não apenas como entretenimento.

No entanto, a inserção desses jogos nas escolas enfrenta várias dificuldades, como a falta de infraestrutura adequada. Nem todas as instituições possuem acesso à tecnologia necessária para utilizá-los, ou seja, não dispõem de computadores, tablets ou de uma internet de qualidade. Outro ponto é que alguns educadores não têm tanta facilidade para trabalhar com recursos tecnológicos em suas aulas; muitos sabem apenas utilizar o básico da tecnologia, seja por falta de conhecimento ou por serem muito tradicionalistas e não estarem abertos a tais mudanças.

Com planejamento e adaptação de recursos, é sempre interessante considerar o uso dos jogos digitais conforme a realidade educacional em que se encontram. Tais recursos didáticos apresentam infinitas possibilidades de acordo com cada fase do processo de ensino. No presente estudo tomamos como foco a utilização dos jogos digitais no processo de ensino para a Educação Infantil, nesse sentido, buscaremos dialogar no tópico a seguir definições normativas e teóricas sobre a Educação Infantil.

O ENSINO PARA EDUCAÇÃO INFANTIL E O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DO EDUCANDO

De acordo com o Ministério da Educação (MEC), a Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica e um direito humano e social de todas as crianças de até 6 anos de idade, sem distinção geográfica, fenotípica, étnica, de nacionalidade, sexo, deficiência física ou mental, nível socioeconômico ou classe social. A educação ofertada em creches e pré-escolas caracteriza-se como um serviço institucional, não doméstico,





realizado em estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos, em período diurno, com jornada integral ou parcial. Esses estabelecimentos são regulados e supervisionados pelos órgãos competentes dos sistemas de ensino e estão sujeitos a controle social (Brasil, 2013).

O professor tem o papel de mediador, facilitando o desenvolvimento integral dos alunos. Ele vai além de apenas transmitir conhecimentos, oferecendo um ambiente que estimule a aprendizagem e a interação das crianças. Também observa o desenvolvimento e o comportamento delas, utilizando essas informações como base para planejar atividades e práticas pedagógicas, sempre buscando estimular o desenvolvimento motor, cognitivo, socioemocional, físico e criativo, além de promover a construção do conhecimento, da autonomia e da resolução de problemas, respeitando o ritmo de aprendizagem de cada indivíduo.

O papel da educação infantil é promover o desenvolvimento integral (físico, psicológico, intelectual e social) da criança até os 6 anos de idade. Essa é a etapa mais importante para a criança, pois é quando ocorre a formação da personalidade, o desenvolvimento das habilidades sociais e cognitivas, além de envolver a parceria entre a família e a escola, que juntas contribuem para a formação de indivíduos conscientes para exercer a cidadania. A maior ferramenta para desenvolver essas habilidades é o brincar, permitindo que os alunos explorem o mundo e aprendam de forma lúdica, de acordo com as competências e habilidades previstas na BNCC.

A tecnologia pode ser uma grande aliada para aprimorar as práticas pedagógicas, tornando o aprendizado mais divertido e eficaz, proporcionando que os alunos descubram conteúdos de maneira interativa e tenham acesso a diversos recursos por meio de ferramentas inovadoras de ensino.

JOGOS DIGITAIS COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA DE ENSINO E SUAS POSSIBILIDADES PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Com o passar do tempo a tecnologia, que era algo de difícil acesso, foi ficando cada vez mais acessível e presente na vida das pessoas, as tecnologias digitais acabaram se tornando ferramentas indispensáveis, facilitadoras da comunicação e conexão de pessoas em distâncias pequenas, médias e grandes, facilitou o acesso a notícias de todo o mundo, filmes, séries, pesquisas, trabalhos, lazer, tudo isso através de celulares,



tablets, computadores, uma gama de informações ferramentas e serviços a um clique de distância.

O uso das tecnologias na educação deve ocorrer a partir de um planejamento pedagógico e diagnóstico visando as necessidades dos alunos e os recursos disponíveis na escola para fazer essa introdução, sempre buscando ponderar um equilíbrio nas tecnologias para evitar impactos negativos no desenvolvimento. O jogo é um agente direto no desenvolvimento integral da criança, por isso a importância do docente levar atividades que envolvam jogos planejados com finalidade educativa, para que as crianças aprendam, se divirtam, e sempre buscando chamar a atenção e participação dos alunos.

Não é substituir os meios de ensino existentes, é inovar e incorporar novas possibilidades de ensinar, buscando sempre inovações positivas, juntando aquilo que a criança já conhece e tem uma afinidade (internet, jogos e aparelhos eletrônicos) com as suas atividades escolares. Alguns exemplos de jogos educativos que se encaixam nesse contexto são: Escola Games, Escribo Play, Brain Games e Playtable que são plataformas e aplicativos voltados a desenvolver habilidades de raciocínio lógico, alfabetização de forma lúdica e interativa, leitura, escrita, coordenação e outros aspectos que são essenciais nessa fase da criança e que pode ser um grande aliado se o professor souber usar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo traz uma reflexão importante acerca do papel da ludicidade e dos jogos digitais na educação infantil, destacando-os como importantes ferramentas pedagógicas capazes de potencializar o processo de ensino-aprendizagem. O trabalho evidencia a compreensão de que o brincar é essencial para o desenvolvimento integral da criança, abrangendo partes cognitivas, sociais, afetivas e motoras. O texto também mostra a necessidade do professor atuar como mediador crítico e consciente, com o auxílio dos recursos digitais de forma planejada e pedagógica, e não apenas como entretenimento.

Além disso, o artigo busca chamar atenção para desafios ainda presentes, como a falta de infraestrutura tecnológica nas escolas e a necessidade de formação docente voltada ao uso crítico e pedagógico das tecnologias. Essa discussão amplia a compreensão de que o papel do educador é reinventar o ensino a partir da realidade



digital dos alunos, sem perder de vista o caráter humano, afetivo e social da aprendizagem.

Falar sobre a ludicidade e o seu papel na educação é um desafio que exige precisão conceitual e ter uma mente aberta para várias perspectivas. A ludicidade muitas vezes é confundida como uma brincadeira, ou um jogo, mas a ludicidade é algo maior, vinculada a experiência plena, a criatividade, ao prazer e ao desenvolvimento integral da pessoa como ser humano. Autores com Luckesi (2002) reforçam que não se trata apenas de diversão, mas de vivências significativas, capazes de mobilizar aspectos cognitivos, afetivos, sociais e motores.

Conclui-se, portanto, que o uso da ludicidade e dos jogos digitais na educação infantil quando integrada de maneira correta e crítica às práticas pedagógicas, intensifica o processo educativo e o torna um caminho formativo para sujeitos criativos, autônomos e críticos. A união entre a ludicidade, tecnologia e educação infantil representa não apenas uma forma de recurso metodológico, mas uma opção de transformação para a construção de novas experiências de aprendizagem mais humanizadas e significativas.

Diante da importância e complexidade da temática, fica evidente que o debate sobre ludicidade e jogos digitais na educação infantil não se encerra neste estudo. Pelo contrário, abre caminhos férteis para futuras pesquisas que explorem novas possibilidades pedagógicas mediadas pela tecnologia, bem como investigações sobre a formação docente nesse contexto e o impacto real dessas metodologias no desenvolvimento das crianças.

REFERÊNCIAS

ANDRE, Marli. **O que é um estudo de caso qualitativo em educação?**. Revista da FAAEBA: Educação e Contemporaneidade[online]. 2013, vol.22, n.40, pp.95-103.

ALBUQUERQUE, C. C. B. **A compreensão dos futuros educadores sobre ludicidade: (des)preparados para a atuação docente?** (Dissertação de Mestrado) São João Del Rei: UFSJ, Universidade Federal de São João Del-Rei, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. **DÚVIDAS MAIS FREQUENTES SOBRE EDUCAÇÃO INFANTIL**. Brasília: MEC, 2013.

COSTA, Camila Bianca da; SILVA, Tálita Gabriela Aparecida da; FRANCATTO, Roberta Mello. Brinquedoteca uma ferramenta pedagógica. Revista Faculdades do Saber, v. 5, n. 11, p. 729-740, 2020.



FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo, SP: Atlas, 2002.

GUERREIRO, M.A.S. Os efeitos do Game Design no processo de criação de Jogos Digitais utilizados no Ensino de Química e Ciências - O que devemos considerar? Dissertação (Mestrado em Educação para a Ciência) – Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2015.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. **Ludicidade: o que é mesmo isso**, p. 22-60, 2002. Disponível em: https://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas.pdf. Acesso em: 26 jul. 2025.

MASSA, Monica de Souza. Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito. **APRENDER - Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**, [S. l.], v. 2, n. 15, 2017. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/aprender/article/view/2460>. Acesso em: 27 jul. 2025.

MINEIRO, Márcia; D'ÁVILA, Cristina. Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação. **Educação e Pesquisa**, v. 45, p. e208494, 2019. scielo.br/j/ep/a/pfxVGbRyGr7cjhYwzZkbFG/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 28 jul. 2025.

MINAYO, M. C. O desafio da pesquisa social. In: Minayo, M. C. (Org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. Rio de Janeiro, RJ: Vozes, 2009.

NARCISO, Ana Lúcia do Carmo; SÁ, Adrielle Lourenço de; FUMIÃ, Herman Fialho. A NEUROCIÊNCIA COMO EMBASAMENTO PARA A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO. **SAPIENS-Revista de divulgação Científica**, v. 1, n. 2, 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Herman-Fumia/publication/370925073_A_NEUROCIENCIA_COMO_EMBASAMENTO_PARA_A_UTILIZACAO_DE_JOGOS_DIGITAIS_NA_EDUCACAO/links/64694b2cc9802f2f72eba8dc/A-NEUROCIENCIA-COMO-EMBASAMENTO-PARA-A-UTILIZACAO-DE-JOGOS-DIGITAIS-NA-EDUCACAO.pdf. Acesso em: 10 out. 2025

NOBRE, A.; MARTIN-FERNANDES, I. Abrir caminhos para a investigação em educação: design-based research. **Práx. Educ.**, Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 234-254, out./dez. 2021. DOI: <https://doi.org/10.22481/praxisedu.v17i48.8821>. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2178-26792021000500234&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 19 jan. 2023.

PICALHO, Antonio Carlos; LUCAS, ER de O.; AMORIM, Igor Soares. Lógica booleana aplicada na construção de expressões de busca. **AtoZ: novas práticas em informação e conhecimento**, v. 11, p. 1-12, 2022.

ROLIM, Amanda Alencar Machado. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. *Revista de Humanidades*, [S. l.], v. 23, n. 2, p. 176–180, 2009. DOI: 10.5020/23180714.2008.440. Disponível em:



<https://ojs.unifor.br/rh/article/view/440>. Acesso em: 27 jul. 2025.

SAVIANI, D. Educação, práxis e emancipação humana. **Práxis e Hegemonia Popular**, v. 2, n. 2, p. 5-20, jul. 2017. Disponível em:

<https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/PHP/article/view/10542/6556>. Acesso em: 20 jan. 2023.

SCHUYTEMA, Paul. Design de Games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

Submetido em: 07/02/2026

Aceito em: 09/04/2026

