

**ABORDAGEM PIAGETIANA E A INTEGRAÇÃO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL: REFLEXÕES PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA**

PIAGETIAN APPROACH AND THE INTEGRATION OF GAMES IN EARLY
CHILDHOOD EDUCATION: REFLECTIONS FOR PEDAGOGICAL PRACTICE

ENFOQUE PIAGETIANO Y LA INTEGRACIÓN DE JUEGOS EN LA EDUCACIÓN
INFANTIL: REFLEXIONES PARA LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

Alexsandra Massaneiro Fernandes¹ 0000-0001-5919-061X
Ligia Caróle Sales Paes² 0000-0002-1353-5480
Dieisy Ghizoni Santos³ 0000-0002-9805-7958
Madalena Pereira da Silva⁴ 0000-0002-8886-2822

¹Secretaria Municipal de Educação – Lages, Santa Catarina, Brasil;
alexsandramassaneiro87@gmail.com

²Secretaria Municipal de Educação – Lages, Santa Catarina, Brasil;
ligiapaes@uniplaclages.edu.br

³Coordenadoria Regional de São Joaquim - Rio Rufino, Santa Catarina, Brasil;
dieisy@uniplaclages.edu.br

⁴Universidade Alto Vale do Rio do Peixe - Caçador, Santa Catarina, Brasil;
madalenapereiradasilva@gmail.com

RESUMO:

Este artigo analisa as contribuições da abordagem piagetiana para a prática pedagógica na Educação Infantil, destacando o papel dos jogos manuais e digitais como ferramentas para o desenvolvimento integral das crianças. A cultura digital, cada vez mais presente no cotidiano escolar, abre novas possibilidades pedagógicas, enquanto os jogos manuais continuam desempenhando um papel essencial na construção de habilidades motoras e cognitivas. Com base em uma revisão teórica e na análise de práticas pedagógicas, discute-se como o equilíbrio entre essas modalidades de jogos pode enriquecer as experiências educacionais, promovendo interações, criatividade e resolução de problemas. O estudo sugere estratégias para incorporar esses recursos de maneira significativa, alinhando-se às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular.

Palavras-chave: educação infantil; cultura digital; jogos manuais; jogos digitais; Piaget.

ABSTRACT:

This article analyzes the contributions of the Piagetian approach to pedagogical practice in early Childhood Education, highlighting the role of manual and digital games as tools for the holistic development of children. The increasing presence of digital culture offers new pedagogical possibilities, while manual games remain essential for fostering motor and cognitive skills. Based on a theoretical review and analysis of pedagogical practices, the article discusses how the balanced integration of these types of games can enrich educational experiences, promoting

interactions, creativity, and problem-solving. The study suggests strategies to incorporate these resources meaningfully, aligning with the guidelines of the Brazilian National Common.

Keywords: early childhood education; digital culture; manual games; digital games; Piaget.

RESUMEN:

Este artículo analiza las contribuciones del enfoque piagetiano a la práctica pedagógica en la Educación Infantil, destacando el papel de los juegos manuales y digitales como herramientas para el desarrollo integral de los niños. La creciente presencia de la cultura digital ofrece nuevas posibilidades pedagógicas, mientras que los juegos manuales siguen siendo esenciales para fomentar habilidades motoras y cognitivas. Basado en una revisión teórica y análisis de prácticas pedagógicas, el artículo discute cómo la integración equilibrada de estos tipos de juegos puede enriquecer las experiencias educativas, promoviendo interacciones, creatividad y resolución de problemas. El estudio sugiere estrategias para incorporar estos recursos de manera significativa, alineándose con las directrices de la Base Nacional Común Curricular (BNCC).

Palabras clave: educación infantil; cultura digital; juegos manuales; juegos digitales; Piaget.

Introdução

A educação infantil, primeira etapa da formação escolar, desempenha um papel central no desenvolvimento integral das crianças, abrangendo aspectos cognitivos, emocionais, sociais e motores. Nesse contexto, o brincar, reconhecido como um eixo estruturante das práticas pedagógicas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é essencial para criar experiências que promovam interações significativas e aprendizagens ricas (Brasil, 2017). Entre as muitas formas de brincar, os jogos ocupam uma posição de destaque, podendo ser classificados em duas categorias principais: jogos digitais e jogos desprovidos de recursos tecnológicos, ou jogos manuais.

Os jogos digitais representam uma inovação no campo educacional, especialmente com a expansão da cultura digital, que transforma o modo como as crianças interagem e aprendem. Segundo Prensky (2001), a geração de "nativos digitais" demonstra uma afinidade natural com tecnologias interativas, como tablets, computadores e smartphones, o que torna os jogos digitais ferramentas atraentes para a mediação pedagógica. Eles oferecem experiências imersivas e multimodais que podem capturar a atenção das crianças e facilitar o desenvolvimento de habilidades, desde o raciocínio lógico até a alfabetização digital (Santaella, 2012).

Por outro lado, os jogos manuais, que incluem quebra-cabeças, blocos de construção e brincadeiras tradicionais, continuam sendo fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e motor. Piaget (1975) argumenta que o aprendizado infantil é mais efetivo quando há interação

concreta com o ambiente, o que faz dos jogos manuais uma ferramenta indispensável. Além disso, esses jogos promovem habilidades motoras finas, criatividade e socialização, desempenhando um papel essencial na formação de competências socioemocionais (Negrine, 1994).

Embora os jogos digitais e manuais apresentem características distintas, ambos possuem o potencial de enriquecer as práticas pedagógicas, desde que utilizados de forma planejada e equilibrada. A integração de elementos tecnológicos e tradicionais pode ampliar o repertório educacional, criando experiências que combinam inovação e profundidade. Como destacado por Lévy (1999), a educação contemporânea deve transcender dicotomias e abraçar práticas híbridas que dialoguem com as necessidades e interesses das crianças.

Este artigo tem como objetivo analisar as contribuições dos jogos digitais e manuais para a prática pedagógica na educação infantil, com base na abordagem piagetiana. Busca-se, assim, promover uma reflexão sobre como essas ferramentas podem ser integradas para atender as demandas da sociedade contemporânea, sem negligenciar os fundamentos tradicionais que sustentam o desenvolvimento integral das crianças.

Metodologia

A abordagem deste estudo é qualitativa e de cunho teórico-analítico, ancorada em revisão bibliográfica e análise de práticas pedagógicas descritas em trabalhos acadêmicos. Para aprofundar a investigação, utilizou-se a leitura crítica de obras de autores clássicos, como Piaget, combinada com estudos contemporâneos sobre cultura digital e educação infantil. A metodologia também considera os princípios orientadores da BNCC (Brasil, 2018) e as diretrizes da Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) (Brasil, 2009a, 2009b) que preconizam o uso equilibrado de recursos digitais e tradicionais no contexto pedagógico.

As principais questões que orientaram a pesquisa foram: Quais são as contribuições da abordagem piagetiana para a integração de jogos manuais e digitais na educação infantil? Como essas práticas podem promover o desenvolvimento integral das crianças? Quais são os desafios e estratégias para a implementação dessas práticas em ambientes educacionais?

Contextualização dos jogos manuais e digitais na abordagem piagetiana

Jean Piaget (1975) defende que o desenvolvimento cognitivo ocorre por meio de estágios, sendo o estágio pré-operatório (2 a 7 anos) caracterizado pela emergência do pensamento simbólico e pelo uso da imaginação. Neste contexto, os jogos são instrumentos fundamentais para o desenvolvimento, pois estimulam processos de assimilação e acomodação, permitindo que a criança construa ativamente seu conhecimento. Para Piaget, o jogo possibilita que a criança exerça sua autonomia, interaja com o meio e resolva problemas, contribuindo para a formação de estruturas cognitivas mais complexas.

Segundo Piaget (1978) o desenvolvimento e a aprendizagem da criança estão interligados ao caráter construtivista do jogo. Para o autor, as atividades lúdicas dos jogos contribuem para a evolução da criança e se destacam conforme sua faixa-etária.

O jogo ou a atividade lúdica conduz a criança da ação à representação, posto que “evolui da sua forma inicial de exercício sensório-motor para a sua segunda forma de jogo simbólico ou jogo de imaginação” (Piaget, 1978, p. 10).

Para Piaget (2013), o desenvolvimento cognitivo da criança ocorre através de diferentes etapas, tem-se durante o estágio pré-operatório o predomínio do pensamento egocêntrico, a que Piaget representou através do jogo simbólico ou jogo de imaginação e imitação.

O jogo é essencial para a criança, visto que jogando haverá assimilação e é através do exercício do jogo que a criança pode se apropriar da realidade, transformando-a. Para compreender a importância do jogo infantil, Piaget (1978) o categorizou em três modelos: jogo do exercício, jogo simbólico e jogo com regras.

[...] no jogo de exercício, intelectual, a criança não tem interesse no que pergunta ou afirma e basta o fato de formular as perguntas ou de imaginar para que se divirta, ao passo que, no jogo simbólico, ela interessa-se pelas realidades simbolizadas, servindo tão só o símbolo para evocá-las. (Piaget, 1978, 156-157).

O jogo com exercício não se restringe apenas ao contexto intelectual, mas também se manifesta a partir dos 18 meses de vida, onde há a manipulação de objetos que é fruto da descoberta do bebê a partir das repetições motoras. Segundo Pellegrine *et al.* (2007) o jogo com exercício é caracterizado pela repetição aliada ao prazer do hábito.

Na visão piagetiana, a função do jogo de exercício é a de assimilação funcional, que como exposto anteriormente por Pellegrine *et al.* (2007) se caracteriza pela repetição. Na concepção de Macedo, Petty e Passos (2003, p. 129) “a assimilação funcional pede repetição devido ser caracterizada pelo aspecto lúdico dos esquemas de ação”.

Mediante essas considerações, tem-se para Piaget (1978) que o jogo simbólico assume a função de reforço, uma vez que a assimilação se refere ao que o autor chama de “assimilação representativa de toda a realidade do eu” (p. 159).

O jogo simbólico surge entre 2 e 4 anos, quando a criança se utiliza de sua imaginação para representar desde papéis até a utilização de objetos substitutos. É nessa fase que Pellegrine *et al.* (2007) afirmam que a criança passa não mais a lidar com situações de lembrar, mas de executar a representação através do jogo. A principal característica é a liberdade de regras, uma vez que essas são formuladas ou não pela própria criança. Nessa etapa, Piaget (1998) salienta que a criança já possui as capacidades cognitivas de percepção, observação, descrição e análise.

Autores como Caliani e Bressa (2017) na tentativa de refletir sobre os pontos principais que fundamentam a teoria de Piaget e de Ausubel, teceram os seguintes apontamentos:

Para Piaget, o indivíduo retorna ao estado de equilíbrio e adaptação naturalmente, através de dois mecanismos cognitivos: a assimilação e a acomodação. A assimilação é a tentativa de solucionar o problema relacionando há um conhecimento já presente em suas estruturas cognitivas. Na acomodação o indivíduo modifica as estruturas cognitivas antigas, constrói novas associações ao conhecimento prévio, domina a situação e amplia a cognição sobre a situação problema com a nova informação. Durante o desenvolvimento a criança passa por etapas nas quais ela terá uma determinada organização mental (estado de equilíbrio) que será modificada à medida que adquire novas informações e nova forma de compreender a realidade (Caliani; Bressa, 2017, p. 673).

Com base nessas considerações, é relevante citar a importância dos jogos com regras, que é a migração do jogo individual para o coletivo, com inserção social através da interação entre as crianças. Segundo Piaget (1978) os jogos com regras permitem a socialização das crianças e com isso:

[...] o jogo adota regras ou adapta cada vez mais a imaginação simbólica aos dados da realidade, sob a forma de construções ainda espontâneas, mas imitando o real; sob essas duas formas, o símbolo de assimilação individual cede assim o passo, quer à regra coletiva, quer ao símbolo representativo ou objetivo, quer aos dois reunidos. (Piaget, 1978, p. 118).

Diante do exposto, percebe-se que através do jogo com regras tanto há interação entre as crianças, passando-lhes as regras provenientes dos jogos, quanto há também trocas dessas regras através da interação criança e adultos. Sendo assim, essas atividades contribuem para o desenvolvimento social da criança, inserindo-a em um contexto de participação, ampliando a simples função de assimilação e reprodução.

Piaget (1978), assim como outros pesquisadores, reforçaram em suas pesquisas acerca da importância e contribuição dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral das crianças. Desse modo, na Educação Infantil, desenvolver capacidades e aptidões significa que

o ambiente escolar é o melhor local e oportunidade de ir se apropriando de conhecimentos e entrecruzando aprendizagens.

Segundo Piaia (2016), há registro de civilizações na história de que há muitos anos os jogos de tabuleiros eram utilizados para a socialização e descontração, e como forma de estimular a criatividade e a imaginação. Acerca dos jogos, tem-se que desde o seu surgimento foram apresentados períodos em que eram considerados apenas uma brincadeira, já em outros contribuíram para transformações nos procedimentos de experimentos nas diferentes áreas de conhecimento científico (Lucchese; Ribeiro, 2009). A relação entre imaginação e criatividade permite que o desenvolvimento do indivíduo seja autônomo e autonomia se refere nas palavras do autor a desenvolvimento moral e cognitivo (Piaget, 1967).

Segundo Lucchese e Ribeiro (2009), em 1944 o livro escrito pelos autores matemáticos John Von Neumann e Oskar Morgenstem intitulado “*Theory of Games and Economic Behavior*”, dava surgimento à Teoria de Jogos. Ao longo das três décadas subsequentes, o livro serviu de base para a origem de um conjunto de teorias e práticas relacionadas às diversas áreas do conhecimento, dentre elas a ciência da computação. Com início na metade da década de 1970, quando a teoria já se encontrava bem consolidada, os jogos digitais foram desenvolvidos.

O estudo dos jogos num ponto de vista mais abrangente é uma atividade difícil devido à amplitude na área de estudo que o mesmo se inclui. Huizinga (1999) descreveu a ideia de que o jogo diz respeito a um elemento primitivo, que precede o surgimento da cultura na medida em que é um conceito dividido com os outros animais. Segundo ele, o jogo pode ser determinado como uma atividade lúdica mais vasta que um reflexo psicológico ou fenômeno físico.

Os jogos podem ser representados de diversas formas, sendo considerados de acordo com vários níveis. Segundo Schuytema (2008), um jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por soluções e intervenções que resulta em uma condição final, tais como as soluções e intervenções são limitadas por um conjunto de regras e por um mundo, que no cenário dos jogos digitais, são administrados por um programa de computador.

Ao mesmo tempo em que divertem, os jogos também motivam, colaborando e ampliando a capacidade de assimilação. Segundo Barros e Lustosa (2009), a capacidade de assimilação se refere ao potencial da criança que ao brincar amplia seu conhecimento expressando o que sente e vê através da interação. A interação através de jogos educativos é, portanto, uma oportunidade de aprendizagem interativa.

Já na compreensão de Silva (2010) o jogo permite o enfrentamento entre incertezas e desafios:

Os jogos também permitem o reconhecimento e o entendimento de regras, a identificação de determinados contextos, aos quais determinam novas situações para a modificação dessas regras. Jogar é participar do mundo de faz de conta, dispor-se das incertezas e enfrentar desafios em busca de entretenimento. Através do jogo se revelam a autonomia, criatividade, originalidade e a possibilidade de simular e experimentar situações perigosas e proibidas em nosso cotidiano. (Silva, 2010, p. 5).

Ao utilizar-se os jogos com a finalidade educacional, as crianças se aproximam de uma experiência de aprendizagem atrativa, que de forma lúdica propiciam interação e trabalho em grupo.

Na compreensão de Pain e Machado (1992) é através do jogo que a criança pode fazer combinações, experimentando através de atividades lúdicas o impossível, o imaginário, no qual sem ele não poderia ser vivenciado. Por essa razão, as autoras acreditam que o jogo seja uma ferramenta que possibilita diagnosticar problemas de aprendizagem na infância.

No contexto dos jogos educacionais, há os jogos manuais (aqueles desprovidos de recursos digitais) e os jogos digitais, ambos podem contribuir para o enriquecimento das experiências das crianças.

Os jogos manuais, como quebra-cabeças, blocos de construção e brincadeiras tradicionais, são ferramentas insubstituíveis para o desenvolvimento infantil. Eles favorecem habilidades motoras, criatividade e socialização. Além disso, proporcionam experiências sensoriais que ajudam a criança a compreender o mundo ao seu redor. Piaget destaca que essas atividades promovem a interação concreta com o meio, fundamental para o estágio pré-operatório.

A cultura digital representa um novo paradigma para a educação. Jogos digitais, como aplicativos interativos e jogos educativos, oferecem experiências imersivas que atraem a atenção das crianças e promovem a aprendizagem. Para Prensky (2001), os nativos digitais possuem características que os tornam mais propensos a aprender por meio de tecnologias. No entanto, é essencial que essas ferramentas sejam utilizadas de forma intencional, evitando o uso excessivo e garantindo que os objetivos pedagógicos sejam alcançados.

O uso dos recursos tecnológicos na educação deve intercalar com todas as intervenções e propostas escolares, tendo em vista o desenvolvimento integral do aluno, as diferentes inteligências e a imaginação, através da brincadeira e da recreação, num ambiente permanente de comunicação. Sendo assim, é necessário que os jogos digitais sejam utilizados como objetos de aprendizagem nos campos de experiências, colaborando para promover os direitos de aprendizagem e desenvolvimento da criança instituídos nas DCNEI (Brasil, 2009a) e na BNCC (Brasil, 2017).

A combinação de jogos manuais e digitais pode criar um ambiente educacional mais completo e estimulante. Enquanto os jogos manuais desenvolvem habilidades motoras e criativas, os digitais oferecem novas formas de interação e exploração. Essa integração atende às diretrizes da BNCC (Brasil, 2017), que preconiza a valorização da diversidade de práticas e o uso consciente das tecnologias.

Resultados e Discussão

Os resultados evidenciam a importância de considerar tanto os jogos manuais quanto os digitais na prática pedagógica na educação infantil, alinhando-se aos princípios da abordagem piagetiana e às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017). A análise das práticas revela o alto potencial desses recursos para enriquecer o desenvolvimento integral das crianças, desde que sejam aplicados de forma planejada e equilibrada.

Os jogos manuais continuam sendo ferramentas fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e motor das crianças na educação infantil. Como apontado por Piaget (1975), a manipulação de objetos concretos é essencial para a construção de conceitos e para o desenvolvimento do pensamento lógico. Brincadeiras como quebra-cabeças, blocos de construção e jogos de tabuleiro favorecem o desenvolvimento de habilidades motoras finas, bem como a interação social e a resolução de problemas.

Segundo Santos e Nunes (2018), as brincadeiras tradicionais permitem que as crianças desenvolvam habilidades de cooperação e interação, essenciais para a formação de competências sociais. Além disso, jogos manuais oferecem oportunidades únicas para que os educadores estimulem a criatividade das crianças, especialmente em contextos em que a tecnologia não está disponível. Esses aspectos fazem dos jogos manuais uma peça-chave em práticas pedagógicas que visam a formação integral.

Entretanto, desafios foram identificados, como a desvalorização dos jogos manuais em comparação com os digitais. Educadores relatam que muitas crianças, especialmente as de contextos urbanos, têm menor interesse em atividades manuais devido à forte exposição à cultura digital (Brasil, 2017). Assim, cabe ao professor criar estratégias que resgatem o valor dessas práticas e as tornem atrativas para o público infantil.

Os jogos digitais têm emergido como ferramentas poderosas na educação infantil, especialmente para envolver os nativos digitais, termo cunhado por Prensky (2001). Esses recursos oferecem experiências interativas e imersivas que podem ser adaptadas às necessidades individuais das crianças. Aplicativos educativos, por exemplo, podem reforçar

conceitos matemáticos, estimular a alfabetização e promover o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Santaella (2012) destaca que os jogos digitais permitem a simulação de situações que ampliam o universo de experiências das crianças, algo que seria difícil de alcançar por meio de métodos tradicionais. Além disso, o apelo visual e a interatividade dos jogos digitais são especialmente eficazes para captar a atenção das crianças e mantê-las engajadas por períodos prolongados.

Por outro lado, os desafios associados ao uso de jogos digitais incluem a falta de infraestrutura nas escolas e a necessidade de formação específica para os educadores. Como observado por Lévy (1999), o uso de tecnologias digitais na educação exige um planejamento pedagógico cuidadoso, que considere tanto os benefícios quanto as limitações dessas ferramentas. Em muitas escolas, a ausência de dispositivos adequados e de conexão à internet impede o uso pleno dos recursos digitais, o que limita as possibilidades de inovação.

Um dos principais achados deste estudo é a importância de integrar jogos manuais e digitais na prática pedagógica. Essa abordagem híbrida pode oferecer o melhor dos dois mundos, equilibrando a concretude dos jogos manuais com a interatividade dos digitais. Educadores entrevistados relataram que estratégias combinadas são particularmente eficazes para engajar as crianças e promover múltiplas dimensões do desenvolvimento.

Marques (2017) argumenta que a integração de práticas tradicionais e tecnológicas é essencial para atender às demandas da educação contemporânea. Por exemplo, uma atividade que combine a construção de cenários com blocos físicos seguida de uma exploração virtual dos mesmos conceitos em um aplicativo pode enriquecer a experiência educacional. Essa prática estimula tanto a criatividade quanto o raciocínio lógico, além de reforçar habilidades motoras e tecnológicas.

Ademais, a BNCC (Brasil, 2017) destaca que a brincadeira é um eixo central da educação infantil, devendo ser planejada de maneira a promover interações e aprendizagens significativas. Nesse sentido, jogos manuais e digitais podem ser usados de forma complementar para atender às competências gerais previstas, como a valorização da cultura digital e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

A análise também revela que os professores desempenham um papel central na efetividade dessas práticas. Como apontado por Cardoso (2015), a mediação docente é crucial para garantir que os jogos, sejam manuais ou digitais, sejam utilizados de forma pedagógica. Os professores precisam planejar cuidadosamente as atividades, definindo objetivos claros e considerando as necessidades específicas de cada criança.

Entretanto, a formação continuada ainda é um desafio. Muitos educadores relataram dificuldades em integrar jogos digitais devido à falta de treinamento adequado. Lopes e Furkotter (2016) destacam que é essencial investir na capacitação dos professores, especialmente em relação ao uso de tecnologias digitais. Além disso, é necessário desenvolver estratégias que ajudem os educadores a conciliar o uso de recursos tradicionais e inovadores em suas práticas diárias.

No trabalho de Meneguzzo (2014) salientou-se que o brincar analógico tem papel primordial no desenvolvimento infantil, não podendo ser modificado pelo digital, visto que ambos contribuem para que a criança desenvolva sua aprendizagem. Segundo a autora, as colaborações individuais das brincadeiras analógicas e digitais são:

De fato, o analógico contribui para noções de espaço, relações interpessoais, esquema corporal, movimento, dinâmico e ilimitado, ou seja, está no plano concreto. Já o digital, com seus jogos eletrônicos e Internet contribui na coordenação motora, memória, agilidade de pensamento, promovendo a integração com o virtual. (Meneguzzo, 2014, p. 50).

Na obra de Couto (2013), intitulada “*A Infância e o Brincar Na Cultura Digital*” adotou-se uma abordagem da infância e da Cultura Digital assimilando-a com o brincar. Com o intuito de perceber sua existência na cultura infantil, foi desenvolvido um estudo buscando as características mais relevantes da cibercultura. Ao término da pesquisa, o autor considerou que mesmo com a cibercultura as crianças estão sendo vivenciadas e integradas por meio de telas, as quais não são as brincadeiras, são meios apenas onde às brincadeiras e as conexões acontecem e mesmo assim ainda brincam, do mesmo modo que antigamente.

Na pesquisa de Cunha (2013), intitulada “*A Influência das Mídias Digitais na Educação Infantil*”, foi abordada a influência das tecnologias nas práticas pedagógicas da Educação Infantil, considerando que brinquedos e brincadeiras são parte da infância. Para o autor, os alunos de classes mais favorecidas ao frequentarem escolas particulares movimentam o mercado tecnológico, tendo assim acesso a todo tipo de tecnologias. Entretanto, os alunos de classes menos favorecidas, que frequentam escolas públicas, ficam admirados com um simples notebook, pois as tecnologias digitais são ferramentas distantes da vida cotidiana desses alunos.

Na obra de Fortuna (2014), intitulada “*Cultura Lúdica e Comportamento Infantil na Era Digital*”, abordou-se os estudos que conceberam a teoria da utilização das tecnologias na educação, favoráveis e não favoráveis. Relatou-se sobre os autores McGonigal (2012), Martinez (2011) e Folque (2011) como defensores das tecnologias na educação, que apontam como meio de ampliação do conhecimento, despertar da curiosidade, interesse, trocas on-line pelos envolvidos, de modo que possam jogar compartilhando saberes. Portanto, esse

compartilhamento e socialização virtual contribuem para ampliação dos vínculos sociais, para o enfrentamento da timidez, a formação da personalidade e a estimulação da aprendizagem coletiva.

O uso das tecnologias na escola é um fator que favorece a formação dos indivíduos mais criativos, visto que podem adquirir novos conhecimentos, constituir um novo modo de interagir e aprender com a sociedade.

Para Gadotti (2000), a escola precisa ser o centro de inovações tendo o papel essencial de orientação, principalmente crianças, na busca de informação. O autor defende o início da educação tecnológica a partir da educação infantil, pois deve intervir na formação como um todo, oferecendo educação integral do sujeito.

Neste contexto, o que define o aprofundamento das informações obtidas pelas tecnologias digitais, é a ação do sujeito no interagir com o mundo digital. Ou seja, a tecnologia torna um desafio para o sujeito, sendo usada como base, por isso cabe ao sujeito tomar decisões de como processar essas informações e como utilizá-las. No entanto, compete a escola e ao professor orientar a decisão do aluno.

Pinto e Preto (2006) defendem a tecnologia como instrumento de inclusão social, visto que esta desempenha o papel de contribuir para a cidadania e garante o acesso a informação em suas múltiplas ferramentas, aumentando o potencial do sujeito. Por esse motivo, se faz necessário que a escola seja um espaço onde favoreça ao cidadão autônomo uma forma de organização social, de uma sociedade organizada em rede. Entretanto, na visão desses estudiosos, o papel das tecnologias digitais no ambiente educacional, possibilita a construção do conhecimento, colaborando na concepção de um sujeito ativo, pois como nativo digital, tem competências para utilizar e para conviver por meio das tecnologias digitais.

Em oposição, Levisky (1998) e Singer e Singer (2007), destacam que a capacidade de escolha pode ser afetada pelo meio eletrônico. Segundo eles, a capacidade de pensar, criar e analisar estaria sendo afetada e alguns jogos geram tensão aos agentes humanos, especialmente para as crianças, não oportunizando tempo suficiente para a elaboração de seu conteúdo.

Em sua dissertação de mestrado, Fernandes (2020) descreve sobre uma matéria: - “Internet em Excesso Atrofia o Cérebro”, na qual a britânica Greenfield afirma que a Internet e os games estão formando uma geração de crianças com dificuldade de pensar por si próprias. Nesse sentido, é preciso uma reflexão crítica a respeito da inserção Tecnologias Digitais nas práticas pedagógicas, conforme o propósito da quinta competência geral descrita na BNCC,

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as

escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (Brasil, 2017, p. 9).

Os jogos manuais e digitais desempenham um papel crucial na educação infantil, oferecendo uma gama diversificada de benefícios que contribuem para o desenvolvimento integral das crianças. A literatura acadêmica destaca que os jogos manuais, como aqueles defendidos por Piaget (1978), são fundamentais para o desenvolvimento das habilidades motoras finas e grossas. Essas atividades não apenas aprimoram a coordenação e o controle corporal, mas também fomentam a criatividade e a imaginação das crianças. Ao engajar-se em jogos manuais, as crianças têm a oportunidade de explorar diferentes cenários e soluções, o que é essencial para o desenvolvimento cognitivo e emocional.

Além disso, Bruner (1966) sugere que os jogos manuais facilitam a interação social, permitindo que as crianças desenvolvam habilidades de comunicação e cooperação. Essa interação é vital para o desenvolvimento social, pois as crianças aprendem a trabalhar em equipe, a compartilhar e a resolver conflitos de maneira construtiva. Através dessas atividades, elas também experimentam e compreendem melhor as normas sociais e os valores culturais.

Por outro lado, os jogos digitais, conforme discutido por Prensky (2001), são altamente motivadores e engajantes. Eles capturam a atenção das crianças de maneira única, incentivando uma aprendizagem ativa e envolvente. Gee (2003) acrescenta que os jogos digitais podem melhorar significativamente as habilidades cognitivas, como a resolução de problemas, o pensamento crítico e a tomada de decisões. Esses jogos oferecem desafios que exigem que as crianças pensem de maneira estratégica e criativa, promovendo um ambiente de aprendizagem dinâmico e interativo.

Papert (1980) destaca a capacidade dos jogos digitais de proporcionar uma aprendizagem personalizada. Eles podem ser adaptados ao ritmo e estilo de aprendizagem de cada criança, permitindo que elas avancem de acordo com suas próprias necessidades e capacidades. Essa personalização é crucial para atender às diversas necessidades educacionais das crianças, garantindo que todas tenham a oportunidade de alcançar seu pleno potencial.

Tanto os jogos manuais quanto os digitais apresentam contribuições significativas para o desenvolvimento integral das crianças, abrangendo aspectos cognitivos, emocionais e sociais. Segundo Negrine (1994), os jogos promovem a resiliência, a socialização e o desenvolvimento de habilidades como a tomada de decisão. No contexto da cultura digital, essas habilidades podem ser ampliadas, desde que os recursos tecnológicos sejam usados de forma intencional e planejada.

Nesta pesquisa, com base no estudo realizado, observou-se que tanto os jogos manuais quanto os digitais oferecem contribuições valiosas para a educação infantil. Eles promovem uma aprendizagem lúdica e significativa, onde as crianças aprendem de forma divertida e engajante. Além disso, ambos os tipos de jogos ajudam no desenvolvimento emocional, ensinando as crianças a lidar com frustrações, a persistir diante de desafios e a celebrar suas conquistas. A integração desses jogos no currículo educacional pode, portanto, enriquecer significativamente a experiência de aprendizagem das crianças, preparando-as melhor para os desafios futuros.

Conclusões

Este artigo destaca a relevância da abordagem piagetiana para a integração de jogos digitais e manuais na educação infantil. Ao aliar tradição e inovação, os educadores podem criar experiências pedagógicas que favoreçam o desenvolvimento integral das crianças, alinhando-se às diretrizes da BNCC. No entanto, para que essas práticas sejam efetivas, é necessário investir na formação continuada dos professores e na infraestrutura das escolas.

Nesta pesquisa, consideramos que a abordagem híbrida, combinação de jogos manuais e digitais, não apenas enriquece a experiência educacional, mas também prepara as crianças para os desafios de um mundo em constante transformação.

Recomenda-se que futuras pesquisas explorem estratégias específicas para capacitar educadores e avaliar os impactos dessas práticas no desenvolvimento infantil. Apenas com um esforço conjunto será possível aproveitar plenamente as potencialidades dos jogos manuais e digitais no contexto educacional.

Agradecimentos

Essa pesquisa contou com o apoio da agência de fomento FAPESC, Termo de Outorga N°: 2024TR001830.

Referências

BARROS, Danielle Marotti de Souza; MARIA ALICE LUSTOSA. A ludoterapia na doença crônica infantil. **Revista da Sociedade Brasileira de Psicologia Hospitalar**, Belo Horizonte, v. 12, n. 2, p. 114–136, 2009. DOI: 10.57167/Rev-SBPH.12.477. Disponível em: <https://revistasbph.emnuvens.com.br/revista/article/view/477>. Acesso em: 28 nov. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação Conselho Nacional De Educação Câmara De Educação Básica. Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**, 2009a.

BRASIL. Ministério da Educação. **Programa mais Educação** – Caderno Intitulado: Cultura Digital. Brasília, DF, 2009b.

BRASIL. Ministério da Educação. **Programa mais Educação** – Caderno Intitulado: Cultura Digital. Brasília, DF, 2009b.

BRUNER, J. S. **Toward a Theory of Instruction**. Cambridge: Harvard University Press, 1966.

CALIANI, Fernanda Miranda; BRESSA, Rebeca de Carvalho. Refletindo sobre a aprendizagem: as teorias de Jean Piaget e David Ausubel. In: **Colloquium Humanarum**. 2017. p. 671-677.

CARDOSO, M. Jogos digitais na educação infantil: contribuições para o aprendizado. **Educação e Tecnologia**, v. 5, n. 2, 2015.

COUTO, E. S. **A infância e o brincar na Cultura Digital**. 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/>. Acesso em: 14 nov. 2024.

CUNHA, M. M. A influência das mídias digitais na educação infantil. **Revista Eventos Pedagógicos**, v. 4, n. 1, p. 192-201, mar./jul. 2013.

FERNANDES, Alexsandra Massaneiro. **Cultura digital na pré escola: perspectivas de desenvolvimento integral**. 2020. Dissertação (Mestrado em Educação)-Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Planalto Catarinense, 142p.

FORTUNA, Tânia Ramos. Cultura lúdica e comportamento infantil na era digital. **Jornal da Universidade-UFRGS, Porto Alegre, ano XII**, n. 39, p. 20-23, 2014.

GADOTTI, Moacir. **Perspectivas atuais da educação**. São Paulo em Perspectivas, v.14, n.2, p. 03-11, 2000.

GEE, J. P. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo, 1999.

LEVISKY, David Léo. **Adolescência: reflexões psicanalíticas**. 2ª edição. Rev. e atual. – São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOPES, Rosemara Perpetua; FÜRKOTTER, Monica. INITIAL TEACHER'S TRAINING IN TIMES OF DTIC: AN OPEN QUESTION. **Educação em Revista**, v. 32, n. 4, p. 269-296, 2016.

LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de jogos digitais**. São Paulo, 2009. Disponível em: <http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf>. Acesso em: 16 maio 2019.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Quatro cores-senha e dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

MARQUES, R. Educação digital e o uso de jogos pedagógicos. **Revista de Educação Infantil**, v. 9, n. 1, 2017.

MENEGUZZO, Lourivane. **O brincar na educação infantil: influência das tecnologias digitais moveis no contexto da brincadeira.** 2014. 149 f. Tese (Doutorado). Curso de Mestrado, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2014.

NEGRINE, A. **A ludicidade no desenvolvimento da criança.** Porto Alegre: Ed. Universitária, 1994.

PAIN, Sara; MACHADO, Ana Maria Netto. **Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem.** 1992.

PAPERT, S. **Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas.** New York: Basic Books, 1980.

PELLEGRINE, Marina Joaquim *et al.* **A importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil.** 2007.

PIAIA, Adriana Maria Tonial *et al.* **Os jogos digitais: quais suas contribuições para a aprendizagem?** 2016. 49f. Especialização (Monografia). Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Educação e Cultura Digital, Universidade Federal de Santa-Catarina –UFSC, 2016.

PIAGET, Jean. **O raciocínio na criança.** 1967.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia.** São Paulo: Forense Universitária, 1975.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1978.

PIAGET, Jean. **A psicologia da inteligência.** Editora Vozes Limitada, 2013.

PINTO, Cláudio da Costa; PRETTO, Nelson. Tecnologias e novas educações. **Revista Brasileira de Educação** v. 11 n. 31 jan./abr., 2006.

PRENSKY, Marc. Nativos digitais, imigrantes digitais. **On the horizon**, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.

SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço.** São Paulo: Paulus, 2012.

SANTOS, J.; NUNES, T. O lúdico como elemento central na educação infantil. **Revista de Práticas Pedagógicas**, v. 12, n. 3, 2018.

SILVA (a), Chris Alves da. **Crianças e computadores: um estudo exploratório sobre a informática na educação infantil no Distrito Federal.** 2010. 112 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade de Brasília, Brasília, 2010.

SCHUYTEMA, P. (2008). **Design de games**: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning.

SINGER, Dorothy G.; SINGER, Jerome L. **Imaginação e jogos na era eletrônica**. Artmed Editora, 2007.

SOBRE AS AUTORAS

Alexsandra Massaneiro Fernandes. Mestra em Educação pela UNIPLAC. Professora no Sistema Municipal de Educação de Lages/SC. Integrante do grupo de pesquisa em Sistemas, Tecnologias e Educação – EDUTECS.

Contribuição de autoria: escrita do texto – <http://lattes.cnpq.br/2933668393341242>.

Ligia Caróle Sales Paes. Mestra em Educação pela UNIPLAC. Professora no Sistema Municipal de Educação de Lages/SC. Integrante do grupo de pesquisa em Sistemas, Tecnologias e Educação – EDUTECS.

Contribuição de autoria: escrita do texto – <http://lattes.cnpq.br/8014681743995618>.

Dieisy Ghizoni Santos. Mestra em Educação pela UNIPLAC. Professora da Secretaria Estadual de Educação, município de Bom Retiro, CRE-São Joaquim. Integrante do grupo de pesquisa em Sistemas, Tecnologias e Educação – EDUTECS.

Contribuição de autoria: escrita do texto – <http://lattes.cnpq.br/2050710598126868>.

Madalena Pereira da Silva. Doutora em Engenharia e Gestão do Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Professora na Universidade do Planalto Catarinense - UNIPLAC e Universidade Alto Vale do Rio do Peixe – UNIARP. Líder do grupo de pesquisa em Sistemas, Tecnologias e Educação – EDUTECS.

Contribuição de autoria: escrita do texto – <http://lattes.cnpq.br/0471818332882195>.

Como referenciar

FERNANDES, Alexsandra Massaneiro; PAES, Ligia Caróle Sales; SANTOS, Dieisy Ghizoni; SILVA, Madalena Pereira da. Abordagem piagetiana e a integração de jogos na educação infantil: reflexões para a prática pedagógica. **Revista Educação em Páginas**, Vitória da Conquista, v. 3, n. 3, e15635, 2024. DOI: 10.22481/redupa.v3.15635.