



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS – UFAL
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CEDU

EDUARDA FERREIRA DA SILVA
JULIA GRAZIELLI DELFINO SILVA

O jogo dos sentidos: da construção à intervenção em uma turma da Educação Infantil

MACEIÓ-AL
2024



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS - UFAL
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CEDU

EDUARDA FERREIRA DA SILVA
JULIA GRAZIELLI DELFINO SILVA

O jogo dos sentidos: da construção à intervenção em uma turma da Educação Infantil

Artigo Científico apresentado ao Colegiado do Curso de Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para obtenção da nota final do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Orientador/a: Maria Aparecida Pereira Viana

MACEIÓ-AL
2024

EDUARDA FERREIRA DA SILVA
JULIA GRAZIELLI DELFINO SILVA

O jogo dos sentidos: da construção à intervenção em uma turma da educação infantil.

Trabalho apresentado ao Colegiado do Curso de Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para obtenção da nota final do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 27/11/2024.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Aparecida Pereira Viana (CEDU/UFAL)

Comissão Examinadora

Documento assinado digitalmente
 **MARIA APARECIDA PEREIRA VIANA**
Data: 13/08/2025 11:42:36-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Maria Aparecida Pereira Viana (CEDU/UFAL)

Presidente

Documento assinado digitalmente
 **GIVANILDO DA SILVA**
Data: 30/06/2025 17:03:44-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Givanildo da Silva (CEDU/UFAL)

2º. Membro

Documento assinado digitalmente
 **IVANILDO GOMES DOS SANTOS**
Data: 30/06/2025 17:01:17-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Ivanildo Gomes dos Santos (CEDU/UFAL)

3º. Membro

O JOGO DOS SENTIDOS: da construção à intervenção em uma turma da educação infantil

Eduarda Ferreira da Silva¹
Júlia Grazielli Delfino Silva²
Maria Aparecida Pereira Viana³

RESUMO

O estudo intitulado "O Jogo dos Sentidos: da construção à intervenção em uma turma da Educação Infantil" propõe analisar a aplicação do jogo como um recurso pedagógico voltado para o desenvolvimento sensorial, cognitivo e social de crianças de 5 a 6 anos na educação infantil. O principal objetivo foi investigar como o Jogo dos Cinco Sentidos pode potencializar o aprendizado e o desenvolvimento integral das crianças. A pesquisa baseou-se em uma abordagem qualitativa fundamentada em Chizzotti (2000) e na observação de campo, relato de experiência integrando teoria e prática. A proposta reafirma a importância de metodologias lúdicas e sensoriais no currículo da educação infantil, alinhando-se às perspectivas de teóricos como Piaget, Vygotsky e Montessori. Os resultados destacaram benefícios significativos no desenvolvimento das crianças.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Sensoriais; Educação Infantil; Desenvolvimento Integral; Aprendizagem Lúdica; Metodologia Pedagógica.

ABSTRACT

The study entitled "The Game of the Senses: from construction to intervention in a preschool class" proposes to analyze the application of play as a pedagogical resource aimed at the sensory, cognitive, and social development of children aged 5 to 6 years in early childhood education. The main objective was to investigate how the Game of the Five Senses can enhance children's learning and overall development. The research was based on a qualitative approach grounded in Chizzotti (2000) and field observation, combining theory and practice. The proposal reaffirms the importance of playful and sensory methodologies in the early childhood curriculum, aligned with theorists such as Piaget, Vygotsky, and Montessori. The results highlighted significant benefits in children's development.

KEYWORDS: Sensory Games; Early Childhood Education; Integral Development; Playful Learning; Pedagogical Methodology.

¹ Estudante do 10º período do curso de pedagogia da Universidade Federal de Alagoas - UFAL
Email: edu65282@gmail.com

² Estudante do 10º período do curso de pedagogia da Universidade Federal de Alagoas - UFAL
Email: julia.delfino@cedu.ufal.br

³ Professora Orientadora do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Alagoas – UFAL
maria.viana@cedu.ufal.br

1 INTRODUÇÃO

A educação infantil é uma fase crucial no desenvolvimento das crianças, visto que, as bases para futuras aprendizagens e habilidades são estabelecidas. Nesse contexto, os jogos e brincadeiras desempenham um papel fundamental, sendo mais do que simples atividades recreativas. São ferramentas pedagógicas poderosas que facilitam o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico das crianças. A Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, é dividida em duas etapas (creche e pré-escola)⁴ e este trabalho foi realizado na segunda etapa. Desta feita, neste estudo, pretende-se explorar a importância dos jogos e brincadeiras na aprendizagem durante a pré-escola apoiado por teorias e estudos de renomados educadores e psicólogos da área.

A ideia para o trabalho aconteceu a partir do componente curricular (ACE4) no qual estudávamos sobre brinquedoteca, e para a realização de um trabalho precisávamos criar um jogo ou brinquedo para brinquedoteca do Centro de Educação. Dessa forma, surgiu o interesse de um trabalho baseado no jogo sendo aplicado com crianças de 5 e 6 anos. Visto que, em um mundo cada vez mais digital, proporcionar experiências sensoriais que envolvam o tato, olfato, audição, visão e paladar pode reequilibrar o desenvolvimento infantil, oferecendo uma educação mais holística.

Os jogos e brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento cognitivo das crianças, estimulam a curiosidade, incentivam a exploração e promovem a resolução de problemas. Segundo Piaget (1962), os jogos de regras e as brincadeiras de construção são cruciais para o desenvolvimento do pensamento lógico e da compreensão de regras sociais. Piaget argumenta que, ao brincar, as crianças assimilam informações novas e ajustam suas estruturas cognitivas existentes, um processo que ele chama de "assimilação e acomodação".

Lev Vygotsky (1991) enfatiza que o brincar simbólico, no qual as crianças representam diferentes papéis e situações, é fundamental para o desenvolvimento emocional. Através dessas brincadeiras, as crianças podem explorar sentimentos como alegria, medo, tristeza e raiva, aprendendo a lidar com eles de forma saudável. Nesse contexto, entendemos o brincar como vital para o desenvolvimento emocional das crianças, pois permite que as elas expressem e compreendam suas emoções em um ambiente seguro e controlado

Segundo Vygotsky (1991), as brincadeiras colaborativas permitem que as crianças aprendam umas com as outras e desenvolvam habilidades sociais importantes. Por exemplo, durante jogos de equipe, elas aprendem a trabalhar juntas, a respeitar as opiniões dos outros e a

⁴ A pré-escola é uma etapa da educação infantil que prepara as crianças para o ensino fundamental.

resolver conflitos de maneira construtiva.

Montessori (2017) acredita que as crianças aprendem melhor quando estão ativamente envolvidas em atividades que lhes permitam explorar e manipular o ambiente ao seu redor. A estudiosa argumenta que o brincar é uma forma natural de aprender, permitindo que elas desenvolvam habilidades cognitivas e motoras de maneira integrada.

Outro autor, chamado Fröebel (1826), conhecido como o "pai do jardim de infância", introduziu a ideia de que o brincar é o ápice do desenvolvimento humano na infância. Ele criou materiais educativos conhecidos como "dons de Fröebel" que incentivam a brincadeira criativa e estruturada, promovendo o desenvolvimento intelectual e físico.

Atualmente, sabemos que a constituição psíquica e motora se inicia muito cedo e de forma não linear (Montessori, 2015). No entanto, esse entendimento nem sempre esteve acessível aos profissionais e pesquisadores da educação. O psicólogo Lev Vygotsky (2007) destaca que os processos criativos se manifestam já na primeira infância, uma vez que é possível identificar nas crianças seus processos de criação e criatividade, expressos em suas brincadeiras.

Os jogos e brincadeiras são elementos indispensáveis na educação infantil, oferecendo inúmeras oportunidades para o desenvolvimento integral das crianças. Eles promovem o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico, preparando as crianças para os desafios futuros de maneira divertida e significativa. Incorporar jogos e brincadeiras no currículo da educação infantil não é apenas benéfico, mas essencial para garantir que as crianças alcancem seu pleno potencial.

Ao reconhecer a importância dos jogos e brincadeiras, educadores e pais podem criar ambientes de aprendizagem ricos e estimulantes, no qual as crianças possam explorar, descobrir e crescer de maneira saudável e equilibrada. As percepções de teóricos como Piaget, Vygotsky, Montessori e Fröebel fornecem uma base sólida para a implementação de práticas pedagógicas que valorizam o brincar como uma parte central do processo educativo.

O objetivo desse estudo é contribuir para as discussões sobre práticas pedagógicas inovadoras que possam ser incorporadas em currículos educacionais, visando uma formação mais completa e equilibrada das futuras gerações. Possivelmente propor estratégias que potencialmente melhoram o engajamento e a aprendizagem das crianças, além de fornecer ferramentas práticas para os educadores. Além disso, aprofundar nosso entendimento sobre as interações sensoriais e suas influências no processo de aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento de metodologias educacionais mais significativas.

Sendo assim, esta pesquisa visa explorar a construção e a intervenção do jogo dos sentidos em uma turma da educação infantil e suas contribuições para o desenvolvimento das

crianças. Essa proposta utiliza atividades lúdicas sensoriais para promover o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças na educação em uma turma da educação infantil, investigando seu desempenho na aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos.

Para embasar esse artigo, temos uma questão norteadora: “a proposta do jogo dos sentidos para crianças do 2º período da educação infantil pode potencializar o desenvolvimento das crianças?”

Para atender ao objetivo proposto, algumas ações serão necessárias: a) explorar as definições, tipos e objetivos do brincar na educação infantil; b) construir do um jogo dos sentidos e planejamento da proposta pedagógica e c) elaborar um relato de experiência sobre o planejamento e a execução do jogo dos sentidos, incluindo, depoimentos dos participantes e análise das atividades realizadas.

Em relação à metodologia, esse estudo está fundamentado na pesquisa qualitativa com abordagem de relato de experiência, combinando observação direta em sala de aula com análise dos resultados obtidos. Foram desenvolvidas atividades sensoriais estruturadas, seguidas de observações que contribuíram para a reflexão de práticas interativas, inclusivas no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças. O levantamento bibliográfico e a triagem dos textos encontrados auxiliaram na contextualização e validação dos dados empíricos coletados.

O locus da pesquisa se deu no Centro Municipal de Educação Infantil José Madlton Vitor da Silva, localizado no loteamento Bela Vista no Benedito Bentes, em uma turma do segundo período com crianças de 5-6 anos de idade.

Este relato de experiência está estruturado da seguinte forma: a introdução com a apresentação dos temas que serão abordados ao longo do texto. O desenvolvimento que trará a exposição do embasamento teórico e detalhes centrais do tema em questão. Os métodos descrevem os caminhos percorridos para alcançar os objetivos da pesquisa. Bem como, resultados e discussões que compõe a análise do projeto didático na prática e suas implicações. E as considerações finais, com as reflexões das autoras acerca da elaboração do texto, avaliando o alcance dos objetivos e enfrentamento dos desafios encontrados.

2 JOGOS E BRINCADEIRAS

Apesar de cada teórico partir de um pressuposto diferente, acerca de como se dá a aprendizagem e o desenvolvimento, é correto afirmar que todos ressaltam o papel fundamental do jogo na vida da criança.

Conforme Kishimoto (2011),

o lúdico é um instrumento cultural que possibilita a aprendizagem e o desenvolvimento da criança, bem como a formação e apropriação de conceitos. A capacidade de brincar possibilita às crianças um espaço para resolução dos problemas que a rodeiam (Kishimoto, 2011, p. 48).

Para Kishimoto (2011), os jogos e brincadeiras são métodos de suma importância para obter resultados no ensino e aprendizagem dos alunos. Os professores devem utilizar jogos e brincadeiras em sala de aula, não apenas para entretenimento, mas também com o objetivo de alcançar conhecimentos. Ainda sobre jogos e aprendizado, a autora diz, que:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. (Kishimoto, 2011, p.41).

As atividades, através das brincadeiras e dos jogos, beneficiam o desenvolvimento das habilidades motoras, sensoriais e estimulam o raciocínio lógico das crianças, pois segundo Kishimoto (2011) “os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver as habilidades das crianças” (Kishimoto, 2011, p. 40).

É por meio dos jogos e brincadeiras as crianças aprendem sobre regras, respeito, diversidade e principalmente sua singularidade. Assim, deve-se utilizar de todas dimensões do uso dos recursos cognitivos necessários para que o processo de ensino e aprendizagem seja significativo para a criança, tendo em vista que: a criança que brinca em liberdade, sobre o uso de seus recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem no brincar, sem dúvida alguma chegará ao pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e contar (Freire, 1991, p.39).

O professor deve aproveitar e criar estratégias utilizando os jogos e brincadeiras para motivar as crianças a usarem a sua criatividade, para de que modo possam ampliar as suas habilidades e a cada jogo aprender e desenvolver a formação de sua personalidade.

2.1 A visão de Fröebel

Em 1837, Fröebel abriu o primeiro jardim de infância, no qual as crianças eram consideradas como plantinhas de um jardim, em que o professor seria o jardineiro. A criança se

expressaria através das atividades de percepção sensorial, da linguagem e do brinquedo. A linguagem oral se associaria à natureza e à vida.

Ele foi um defensor do desenvolvimento genético. Para ele, o desenvolvimento ocorre segundo as seguintes etapas: a infância, a meninice, a puberdade, a mocidade e a maturidade, todas elas igualmente importantes. Observava, portanto, a gradação e a continuidade do desenvolvimento, bem como a unidade das fases de crescimento.

Fröebel (1837) foi o primeiro educador a enfatizar o brinquedo, a atividade lúdica, a apreender o significado da família nas relações humanas. Idealizou recursos sistematizados para as crianças se expressarem: blocos de construção que eram utilizados pelas crianças em suas atividades criadoras, papel, papelão, argila e serragem.

O desenho e as atividades que envolvem o movimento e os ritmos eram muito importantes. Para a criança se conhecer, o primeiro passo seria chamar a atenção para os membros de seu próprio corpo, para depois chegar aos movimentos das partes do corpo. Valorizava também a utilização de histórias, mitos, lendas, contos de fadas e fábulas, assim como as excursões e o contato com a natureza.

Kishimoto afirma que para Fröebel, “a educação é o processo pelo qual o indivíduo desenvolve a condição humana autoconsciente, com todos os seus poderes funcionando completa e harmoniosamente, em relação à natureza e à sociedade” (Fröebel 2000, p. 60).

Sua proposta pode ser caracterizada como um "currículo por atividades", no qual o caráter lúdico é o fator determinante na aprendizagem das crianças. Uma das melhores ideias com que Fröebel contribuiu para a Pedagogia moderna foi a de que o ser humano é essencialmente dinâmico e produtivo, e não meramente receptivo. O homem é uma força autogeradora e não uma esponja que absorve conhecimento do exterior. Pode-se, no enfoque de Fröebel, criticar a desconsideração dos aspectos sociais, a concepção positivista de que as atividades levam espontaneamente ao conhecimento, e ainda, uma visão linear do processo educativo.

As obras de Fröebel despertam o interesse pela liberdade de brincar e expressar tendências internas e pelo jogo como fator de desenvolvimento integral da criança. Para Fröebel (1840), brincar é a fase mais importante da infância.

Segundo Kishimoto (1998)

Fröebel (1840) postula a brincadeira como ação metafórica, livre e espontânea da criança. Aponta, no brincar, características como atividade representativa, prazer, autodeterminação, valorização do processo de brincar, seriedade do brincar, expressão de necessidades e tendências internas aproximando-se de autores conhecidos como Brougère (1995), Vygotsky (1987), Piaget (1977) entre outros.

Para Fröebel (1840), brincar é a fase mais importante da infância. Assim, pode-se, no enfoque de Fröebel, criticar a desconsideração dos aspectos sociais, a concepção positivista de que as atividades levam espontaneamente ao conhecimento, e ainda, uma visão linear do processo educativo, contudo é indiscutível a sua contribuição para a educação infantil por meio dos jogos e brincadeiras.

Sendo assim, segundo o autor citado, a brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem, na infância e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo – da vida natural interna no homem e de todas as coisas. A criança que brinca sempre, com determinação auto ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção do seu bem e de outros. Como sempre indicamos, o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação (Apud Kishmoto, 1998, p.68).

Para Fröebel (1840), a brincadeira é importante para o desenvolvimento da criança, especialmente nos primeiros anos de vida. Nesse período, a criança utiliza o seu corpo e os seus sentidos para explorar e conhecer o mundo.

2.2 A visão de Piaget e Vygotsky

Piaget (1977) e Vygotsky (1987) não desenvolveram uma teoria pedagógica, contudo é indiscutível a contribuição singular que seus estudos tiveram no campo da educação. Eles apresentam ideias divergentes no que concerne há como se dá a aprendizagem, pois Piaget (1977) acreditava que a aprendizagem será uma consequência do desenvolvimento enquanto Vygotsky (1987) acreditava que a aprendizagem estimula o desenvolvimento, ou seja, enquanto o primeiro percebe a aprendizagem como resultado, o segundo a compreende como processo, contudo ambos ressaltam o valor singular do jogo na aprendizagem e no desenvolvimento da criança.

Jean Piaget não era educador, na verdade era biólogo, e na sua busca em compreender o desenvolvimento do pensamento por uma perspectiva biológica, criou um campo de investigação que denominou de epistemologia genética.

Piaget procurou explicar os processos fundamentais da formação do conhecimento infantil. Partindo dessa ideia, o jogo pode ser compreendido como um fenômeno mental que é

capaz de gerar habilidades cognitivas. No jogo, a criança não é um ser passivo, mas ao contrário é sujeito ativo que interage com o meio e que assim vai construindo novos esquemas, vai ampliando sua percepção de mundo, adquirindo habilidades, tecendo concepções, vai ressignificando o mundo, o seu mundo. Piaget afirma que, quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui (Piaget, 1971, p. 67).

Segundo Piaget, as fases de desenvolvimento consistem em quatro estágios, desde o nascimento até o início da adolescência, quando a capacidade plena do raciocínio é atingida. O primeiro é o estágio sensório-motor (entre um e dois anos de idade), o segundo é o estágio pré-operacional (entre dois e sete anos), o terceiro é o estágio operacional-concreto (de sete a onze anos) e o último estágio é denominado operacional-formal (onze anos em diante).

A partir da investigação "como o ser vivo se adapta ao meio ambiente?", aponta que o conhecimento é fruto e efeito das trocas existentes entre o organismo e o meio em que vive. Tais trocas, segundo o autor, são responsáveis pela construção da própria capacidade de conhecer. A interação organismo-meio ocorre através do que Piaget chama processo de adaptação, com seus dois aspectos complementares: a assimilação e a acomodação. Portanto, para o autor, a inteligência está relacionada à relação dialética entre as características do “ser” (inato, biológico) e do “incorporar” (meio) (Piaget, 1987). Dessa forma, Piaget propõe que a inteligência não é meramente uma habilidade inerte, mas uma construção dinâmica e interativa, na qual o indivíduo modifica a realidade ao mesmo tempo que se deixa transformar por ela.

Lev Vygotsky era psicólogo e é tido como o teórico que considera o ensino como processo social. Para Vygotsky (1934), o fator social é o definidor do desenvolvimento do pensamento, ele considerava imprescindível a relação social no processo de desenvolvimento intelectual, tanto que a corrente de seu pensamento é denominada sócio construtivismo ou socio interacionismo. Seu pensamento pode ser expresso em três categorias: funções psíquicas superiores, zona de desenvolvimento proximal e situação social do desenvolvimento.

Segundo Vygotsky (1978) “numa situação imaginária tem que conter regras de comportamento, e que a ideia de que uma criança possa se comportar numa situação imaginária sem regras é simplesmente incorreta” (Vygotsky, 2000, p.125). Assim, podemos compreender o caráter essencialmente lúdico na experiência humana.

Para ele, a brincadeira

(...) cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a desejar, relacionando os seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brincar, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade (2000, p.114).

Para Vygotsky, (1934) a aprendizagem vai ocorrer por meio da apropriação e internalização de signos e instrumentos em um contexto de interação. Lev Vygotsky (1931 – 1934) aponta que são três os processos que compõem o jogo/brinquedo: satisfação imediata das necessidades, necessidades não satisfeitas, transformações operadas na memória.

As transformações são fundamentais, pois são elas que permitem à criança o registro de novas experiências em seu psicológico. Tais processos são os motores da mudança de comportamento em uma criança, pois, como afirma o autor, "o ser que se encontre plenamente satisfeito e adaptado ao mundo que o rodeia, nada poderia desejar, (...) e certamente nada poderia criar" (Vygotsky, 1987, p. 35). Portanto, a insatisfação, a inquietude, a curiosidade e a constante adaptabilidade são os motores para a criação, experimentação, onde o jogo, o brinquedo e o lúdico são os meios para tais processos.

Para ele, o jogo faz de conta, por exemplo, é uma atividade psicológica com várias camadas de complexidade, pois é uma atividade que exercita o uso da imaginação. Esta atividade lúdica é uma forma de saciar desejos e insatisfações, porque assim a criança pode experimentar outras formas de ser, pensar e estar no mundo, com uma ampliação de suas compreensões sobre seu meio social, suas relações e sua própria identidade ao interpretar personagens diferentes e representar papéis (Vygotsky, 1984).

2.3 A visão de Montessori

Segundo Montessori (2015), é na infância que começamos o desenvolvimento da atividade motora. Em diversas passagens de sua obra, a autora aponta que o desenvolvimento motor está imbricado com a estruturação da vida psíquica. Hoje, nós sabemos que a constituição psíquica e motora ocorre desde muito cedo, de forma não linear (Montessori, 2015), mas nem sempre este entendimento esteve ao alcance de nós, profissionais e pesquisadores da educação.

No que tange ao trabalho sensório motor, Montessori (2015) se torna referência histórica pelo estudo aprofundado no assunto que inspira outros pesquisadores na temática que visa o desenvolvimento da criança na escola. Em seus estudos, Montessori (2015) aponta que o desenvolvimento humano desde o início não é dado de forma linear e ascendente. A autora defende que os primeiros seis anos de vida de um indivíduo passam por uma série de oscilações, altos e baixos.

Montessori (1907) também explica que o desenvolvimento das crianças está relacionado aos períodos sensíveis do desenvolvimento humano. Tais períodos, segundo a autora, são caracterizados por intervalos ao longo do desenvolvimento, em que a criança está apta e se sente especialmente atraída por um determinado tipo de estímulo ou um tipo específico de tarefa. Nesses períodos, a criança se dedica exclusivamente, e intensamente, ao que lhe atrai a atenção. Quando adquire o conhecimento determinado estímulo, Montessori (1907) observa que a criança chega ao estágio da indiferença, e passa para outro estímulo/aprendizado.

Em sua teoria e prática educativa, um dos principais fundamentos que sustentam a obra pedagógica de Montessori é que o próprio ambiente educativo deve ser apropriado para que as crianças possam viver e aprender com liberdade.

Dessa forma, a organização dos espaços precisa atender aos interesses e necessidades das crianças, pois, como colocado por Montessori (2004), o ambiente transforma e influencia na construção das aprendizagens. Por isso, o espaço na Educação Infantil por ser um espaço educativo precisa ser organizado, adequado, bem planejado e estruturado para acolher, cuidar, ensinar, mediar.

A pedagogia montessoriana está assentada no princípio de que "a educação sensorial é igualmente necessária como base para a educação estética e a educação moral". Ao multiplicar as sensações e desenvolvendo a capacidade de apreciar as mínimas quantidades diferenciais entre os vários estímulos, afina-se mais e mais a sensibilidade" (Montessori, 2015, p. 79).

Ao fundamentar-se no lúdico, no jogo e na brincadeira, Montessori (2015) desenvolveu uma ampla gama de exercícios sensoriais que atualmente são utilizados na educação infantil.

Esses exercícios são acompanhados de materiais em que o objetivo é chamar a atenção das crianças para as propriedades dos objetos (tamanho, forma, cor, textura, peso, cheiro, barulho). A partir da observação das crianças, é possível ir do concreto, desenvolver a consciência corporal e motora, para o abstrato. Baseia-se na observação de que as crianças aprendem melhor pela experiência direta de procura e descoberta.

Montessori (2010) desenvolveu uma série de materiais didáticos que são um dos pilares de seu trabalho enquanto professora. Como exemplos desses materiais: os blocos maciços de madeira para encaixe de cilindros, encaixes geométricos, letras em lixa, os materiais utilizados para exercícios da vida diária e o material dourado (Montessori, 2010).

Quanto aos jogos e exercícios, estes foram pensados para contemplar os 5 sentidos da criança e além. Os jogos e exercícios sensoriais visuais, por exemplo, desenvolvem a visão e propõem a prática da capacidade de observação da criança, que passa a reconhecer diferentes tipos de cores, características e formas (Montessori, 2015).

Os jogos sensoriais auditivos, por exemplo, são aplicados para o desenvolvimento da capacidade de atenção, da escuta para além da audição. Ajudam a criança a associar o som ao objeto. Os jogos sensoriais e motores trabalham a coordenação motora, desde o trabalho com as mãos, que para Montessori tem um papel fundamental no desenvolvimento do indivíduo, assim como o desenvolvimento motor do corpo inteiro.

Há também os jogos sensoriais táteis, que são a forma em que as crianças aprendem sobre o tato, a reconhecer e diferenciar distintas texturas e materiais. Os jogos sensoriais olfativos funcionam como um vetor de aprendizado do olfato, sentir os cheiros e aprender a desenvolver senso crítico, por exemplo, como entender quando não é mais possível comer uma determinada comida, reconhecer pelo cheiro quando não será bem vinda ao organismo. Por fim, os jogos sensoriais gustativos ampliam a percepção da criança sobre novos sabores

(Montessori, 2015).

3 MÉTODO

A metodologia utilizada na pesquisa sobre o "Jogo dos Cinco Sentidos" segue uma abordagem qualitativa, que segundo Chizzotti (2000) na pesquisa qualitativa todos os fenômenos são igualmente importantes e preciosos: a constância das manifestações e sua ocasionalidade, a frequência e a interrupção, a fala e o silêncio.

A pesquisa seguiu uma metodologia qualitativa, caracterizada pela coleta de dados observacionais em um ambiente natural – a sala de referência. A abordagem qualitativa foi escolhida devido à necessidade de entender profundamente as interações e o desenvolvimento das crianças durante a aplicação do brinquedo, sem a necessidade de mensurar resultados em termos quantitativos. Além disso, o estudo está fundamentado no relato de experiência e no acompanhamento prático das atividades propostas, analisando os efeitos sensoriais, cognitivos e sociais na aprendizagem.

A pesquisa foi realizada com crianças da educação infantil, com faixa etária de 5 a 6 anos, em uma escola localizada no bairro do Benedito Bentes. O estudo foi supervisionado por um educador da escola, embora o nome do supervisor não tenha sido mencionado.

O "Jogo dos Cinco Sentidos" foi criado para estimular o desenvolvimento sensorial e cognitivo das crianças por meio de uma narrativa que envolvia a "salvação da humanidade" de um vírus fictício. O jogo consistiu em fases dedicadas a cada um dos cinco sentidos (visão, audição, olfato, tato e paladar), onde as crianças, organizadas em grupos, resolveram desafios sensoriais para avançar no jogo. A atividade, realizada na sala de aula, proporcionou uma experiência prática, permitindo que as crianças explorassem seus sentidos de maneira lúdica e cooperativa, utilizando diversos objetos, alimentos e sons como estímulos.

O principal instrumento de coleta de dados foi a observação direta e anotações no diário de campo, realizada durante a atividade com o "Jogo dos Cinco Sentidos". A observação focou nas reações das crianças, como interagem entre si, como respondiam aos estímulos sensoriais e como lidavam com os desafios propostos pelo jogo. As anotações de campo ajudaram a registrar o comportamento, a cooperação entre os participantes e os momentos em que houve dificuldades na dinâmica. Também foram utilizados materiais físicos como caixas sensoriais, objetos de diferentes texturas e formas, alimentos para o paladar, e sons gravados para estimular a audição.

A aplicação da proposta ocorreu ao longo de 02 horas. O cronograma foi ajustado para garantir que todas as crianças participassem de cada fase do jogo, promovendo a cooperação e a equidade na dinâmica.

O progresso das crianças foi avaliado de maneira informal, com base na sua capacidade de trabalhar em equipe, resolver problemas e participar ativamente do jogo. Não houve instrumentos formais de avaliação numérica, mas sim uma análise qualitativa do

desenvolvimento sensorial e cognitivo das crianças.

A metodologia garantiu que a pesquisa capturasse as nuances do desenvolvimento infantil em um contexto lúdico, ressaltando a importância de atividades sensoriais no processo de aprendizagem.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Durante a construção do jogo em sala de aula, as crianças foram divididas em dois grupos — um de meninos e outro de meninas — por livre escolha das crianças, onde descobriram que estavam em 10 e estavam em 5 meninas e 5 meninos, sendo assim, resolveram dividir entre eles assim. Ao longo das etapas, que abordavam os cinco sentidos, as crianças precisavam identificar objetos ou sensações de acordo com as pistas fornecidas pelo mediador do jogo. Por exemplo, na fase que abordava o sentido da visão, foram projetadas imagens que as crianças deveriam observar e descrever; na fase do tato, foram apresentados objetos de diferentes texturas e formas para que elas pudessem explorar e descrever suas sensações táteis.

Um aspecto fundamental do jogo foi a utilização de recursos variados, como sons, imagens, alimentos e objetos táteis. Esses elementos foram cuidadosamente selecionados para garantir que os estímulos fossem claros e adequados à faixa etária das crianças. A inclusão desses recursos multimodais foi essencial para garantir que os diferentes sentidos fossem ativados de maneira eficaz, oferecendo às crianças uma experiência de aprendizagem rica e diversificada. A possibilidade de explorar diretamente os estímulos sensoriais contribuiu para que elas assimilassem o conteúdo de forma mais significativa, tornando o aprendizado não apenas mais eficaz, mas também mais divertido.

Contudo, um dos principais desafios observados foi a dificuldade das crianças em manter a paciência, especialmente no que se referia a esperar sua vez de participar. As crianças, muitas vezes demonstravam ansiedade em querer testar o próximo sentido ou em dar suas respostas rapidamente, o que exigiu intervenções constantes para reorganizar a dinâmica e garantir que todos os participantes tivessem a chance de participar igualmente. Além disso, houve certa impaciência na hora de ouvir os colegas, o que causou pequenos desentendimentos dentro dos grupos.

Apesar desses desafios, a competitividade entre os grupos foi saudável, com as crianças se mostrando muito empenhadas em avançar no jogo e "salvar a humanidade", conforme a narrativa do jogo, que envolvia a superação de obstáculos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O "Jogo dos Cinco Sentidos", descrito e analisado neste estudo, revelou-se uma poderosa ferramenta pedagógica para o desenvolvimento sensorial, cognitivo e social das crianças na educação infantil. O jogo não apenas proporcionou uma maneira divertida e envolvente de

aprendizado, mas também mostrou a importância de experiências sensoriais na formação integral da criança. Através da exploração dos sentidos – visão, audição, tato, olfato e paladar – o jogo permitiu que os alunos desenvolvessem uma compreensão mais ampla e significativa do mundo ao seu redor, integrando estímulos sensoriais em seu aprendizado diário.

Uma das maiores contribuições do "Jogo dos Cinco Sentidos" foi a promoção de uma aprendizagem ativa, em que as crianças não eram meramente receptoras passivas de conhecimento, mas participantes ativas em sua própria construção de significado. Essa dinâmica reforça o papel do jogo na pedagogia, conforme defendido por teóricos como Piaget, Vygotsky e Montessori, que vêem o brincar e a experimentação como pilares fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e emocional na infância.

A narrativa envolvente do jogo, que incluía a missão de "salvar a humanidade" de um vírus fictício que roubava os sentidos, foi outro ponto alto. A história ajudou a manter as crianças focadas e motivadas a participar das atividades, dando propósito e relevância às tarefas. Além disso, a inclusão de uma dinâmica de grupo incentivou habilidades sociais como cooperação, respeito mútuo e trabalho em equipe, habilidades essas que são essenciais para o desenvolvimento emocional e social das crianças.

Entretanto, a aplicação do jogo em não esteve isenta de desafios. Um dos principais obstáculos enfrentados foi a impaciência das crianças em aguardar sua vez de participar. O entusiasmo natural das crianças para testar seus sentidos e dar suas respostas rapidamente exigiu intervenções constantes dos educadores para reorganizar a dinâmica e garantir a participação equitativa de todos. Essa situação destaca a necessidade de um planejamento cuidadoso ao introduzir jogos e atividades lúdicas na sala de aula, considerando as características etárias e os níveis de desenvolvimento emocional dos alunos.

Além disso, observou-se a dificuldade de manter a atenção das crianças por períodos prolongados. Para mitigar esses desafios, seria interessante explorar novas abordagens que envolvessem mais pausas entre as atividades, além de estratégias para promover o foco e a paciência, como a introdução de técnicas de *mindfulness*⁵ adaptadas para crianças.

Do ponto de vista pedagógico, o "Jogo dos Cinco Sentidos" cumpriu seu objetivo de maneira eficaz ao combinar aprendizado sensorial com interação social e cognitiva. A capacidade de personalização do jogo para diferentes faixas etárias e contextos educativos aumenta ainda mais sua aplicabilidade, tornando-o um recurso flexível que pode ser adaptado para diferentes níveis de escolaridade. Essa flexibilidade é fundamental em ambientes educacionais contemporâneos, onde a personalização do ensino para atender às necessidades individuais dos alunos é cada vez mais valorizada.

⁵ Mindfulness é derivado do termo sânscrito *sati*, que significa atenção plena, ou atenção vigilante. Na prática, isso envolve focar a atenção de forma deliberada no presente, sem distrações ou reatividade, e pode ser utilizado para reduzir o estresse, melhorar a saúde mental e aumentar o bem-estar emocional. Técnicas de *mindfulness* podem ser aplicadas em diversos contextos, incluindo terapia, educação e ambientes de trabalho.

Em suma, o "Jogo dos Cinco Sentidos" proporcionou uma experiência rica e multidimensional para as crianças, contribuindo significativamente para o seu desenvolvimento integral. Ele não apenas fomentou o aprendizado de maneira lúdica e significativa, mas também promoveu o desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e emocionais que são essenciais para o sucesso futuro dos alunos. As experiências vividas pelas crianças durante o jogo certamente terão um impacto duradouro em seu processo de aprendizagem, reforçando a importância de metodologias pedagógicas que integrem o lúdico e o sensorial no currículo da educação infantil.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, R. A importância dos jogos sensoriais no currículo escolar. **Cadernos de Pedagogia**, v. 20, n. 1, p. 112–128, 2023.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Senado Federal, 1988.
- BRASIL. **Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Senado Federal, 1996.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.
- BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC, 2010.
- BRASIL. **Plano Nacional de Educação**. Brasília: MEC, 2014.
- CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. São Paulo: Cortez, 2000.
- FRAZÃO, M. Jogos sensoriais na educação infantil: impactos no desenvolvimento cognitivo e motor. **Revista de Educação Infantil**, v. 15, n. 3, p. 45–60, 2022.
- FRÖEBEL, F. **Mutter- und Koselieder**. Berlim: Wiegandt & Grieben, 1895.
- FRÖEBEL, F. **Pedagogia do jardim de infância**. São Paulo: Paulus, 2005.
- FRÖEBEL, F. **The education of man**. Nova York: D. Appleton, 1887.
- FRÖEBEL, F. **The education of man**. (M. J. McMillan, Trad.). Nova York: Dover Publications, 2006. (Original publicado em 1826).
- KISHIMOTO, T. M. **O brinquedo e a cultura**. São Paulo: Cengage Learning, 1998.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2007.
- MACEIÓ. Secretaria Municipal de Educação. **Referencial curricular de Maceió para educação infantil**. Maceió: SEMED, 2021.
- MONTESORI, M. **A criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2017.
- MONTESORI, M. **A mente absorvente da criança**. São Paulo: Kalapalo, 2015.

PIAGET, J. **Play, dreams and imitation in childhood**. Nova York: Norton, 1962.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

VIANA, A. A brinquedoteca e o ambiente de aprendizagem: relevância e benefícios. **Jornal de Psicopedagogia**, v. 10, n. 2, p. 89–104, 2009.

VYGOTSKY, L. S. The collected works of L. S. **Vygotsky. Volume 1 – Problems of general psychology**. New York: Springer, 1987.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Ática, 2007

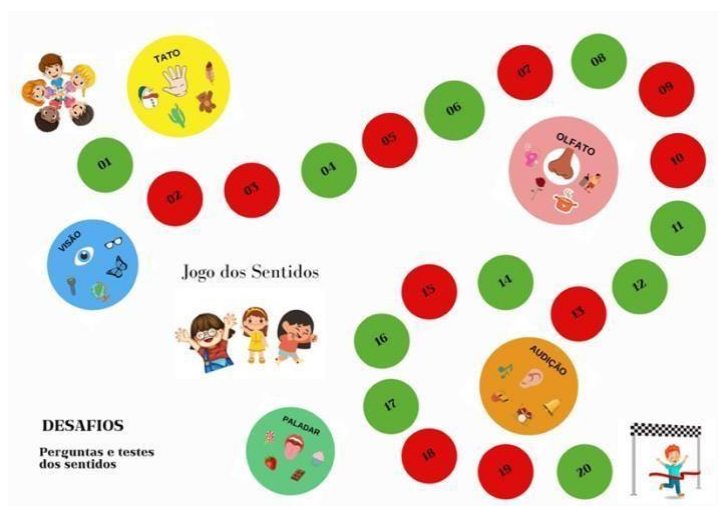
APÊNDICE A – Objetivos a alcançar do Jogo:

Público alvo	Objetivo geral	Sentidos usados	Objetivo específico	Metodologia
Crianças de 5-6 anos.	Permitir que as crianças explorem o mundo ao seu redor através dos cinco sentidos de percepção humana de forma planejada estrategicamente	• Visão • Olfato • Paladar • Tato • Audição	Estimular e desenvolver a percepção e a associação dos estímulos sensoriais coletando informações e experiências que são fundamentais para o aprendizado e crescimento.	1) Regras do jogo: Todas as crianças precisam participar para responder às perguntas; Cada criança irá testar o sentido utilizado na fase que o grupo está; A resposta final precisará ser em consenso com o grupo; Só avançará de fase se acertar o desafio dos sentidos da fase; Caso o jogador erre, o mediador fará outra pergunta, será utilizado outro objeto do sentido da vez e o grupo terá mais uma chance de acertar.

APÊNDICE B – Estratagema:

Recursos do jogo	Desfecho	Conflito	Elementos que compõem o jogo	Como o jogo se encerra
• Uma caixinha de som • Projetor para utilizar imagens • Objetos e alimentos (líquidos ou secos) • Um cronômetro para definir o tempo das respostas.	As crianças precisam explorar seus cinco sentidos para conseguir exterminar o vírus, o jogo apresenta algumas fases, ao acertar a última as crianças vencem o jogo.	As crianças precisam pensar em conjunto, para assim decidirem qual é o objeto da relação com o sentido.	Cinco caixas dos sentidos, quinze cartas, uma trilha que será posicionada no chão, para a criança que será o avatar poder avançar de casa e duas músicas (uma música que aborda os cinco sentidos para iniciar o jogo e uma música para ser utilizada no jogo para identificar o som, utilizando o sentido da audição).	O jogo se encerra quando as crianças acertarem todas as perguntas das fases, com isso elas conseguem acabar com o vírus que aterroriza a humanidade

TABULEIRO



CARTAS DOS SENTIDOS

