



## Gamificação em propostas na educação infantil

### *Gamification in proposals for early childhood education*

Otávio Barduzzi Rodrigues da Costa

Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo - SP, Brasil, <https://orcid.org/0000-0002-0668-4015>, [adv.otavio@ymail.com](mailto:adv.otavio@ymail.com)

#### Resumo

A ludicidade é um elemento fundamental na vida das pessoas. Essa propriedade é o que faz com que o ser humano imagine, crie, sorria e viva cada hora de sua vida, isso desde o início de sua vida até sua velhice. Por isso que se faz tão necessária também no ambiente escolar. As situações lúdicas devem ser uma constante no cotidiano escolar, permeando todos os espaços e, ainda, fazendo parte de todas as disciplinas. A brincadeira leva o ser a desenvolver do ponto de vista social, cognitivo, motor, emocional e afetivo. Assim esse trabalho quer estudar a ludicidade e gamificação na educação infantil.

Palavras-chaves: ludicidade; gamificação; educação.

#### Abstract

Playfulness is a fundamental element in people's lives. This property is what makes the human being imagine, create, smile and live every hour of his life, from the beginning of his life until his old age. That's why it is so necessary also in the school environment. The playful situations must be a constant in the school routine, permeating all spaces and, still, being part of all disciplines. Play leads the being to develop from a social, cognitive, motor, emotional and affective point of view. So this work wants to study playfulness and gamification in early childhood education.

Keywords: playfulness; gamification; education.

## 1 Introdução

A ludicidade é um elemento fundamental na vida das pessoas. Essa propriedade é o que faz com que o ser humano imagine, crie, sorria e viva cada hora de sua vida, isso desde o início de sua vida até sua velhice. Por isso que se faz tão necessária também no ambiente escolar. As situações lúdicas devem ser uma constante no cotidiano escolar, permeando todos os espaços e, ainda, fazendo parte de todas as disciplinas. A brincadeira leva o ser a desenvolver do ponto de vista social, cognitivo, motor, emocional





e afetivo. Assim esse trabalho quer estudar a ludicidade e gamificação na educação infantil

Não é mais novidade que na educação o lúdico seja pesquisado ou usado para a melhora do aprendizado. Segundo Huizinga (2007) o lúdico é necessário a vida humana, o mesmo autor define jogo:

é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2007, p. 33).

Assim o jogo traz o diferente, o alegre e, portanto, uma oportunidade a ser explorada. Quando o professor utiliza o jogo sistematicamente para o aprendizado pode se dar o nome de gamificação.

A gamificação é o uso de jogos que visam a melhora do aprendizado provocando o interesse do aluno saindo da realidade massificadora da sala de aula tradicional e da educação bancária.

Assim com o uso da gamificação, o professor leva o aluno a uma nova dimensão do aprendizado. Pois o desafia, o provoca. De certo modo o jogo é a aplicação de uma pedagogia freiriana pois o aluno está acostumando-se com um mundo de games já pelo menos há 20 anos.

Hoje o aluno nasce cercado de tecnologia, de games, de distrações vazias, deve a educação levar o jogo, ou game, ao benefício do aluno assim deve-se usar da gamificação. A gamificação é apontada pela revista Geekie (2021) como antídoto para a segunda maior causa de abandono escolar – a falta de interesse. Portanto usar a gamificação é salvar o aluno de si.

## 2 Desenvolvimento

O game não ensina apenas o que se quer ensinar (história, matemática, etc..), mas ensina muito mais, ensina disciplina, visto que ele tem regras; ensina socialização, visto que pode ser em grupo; ensina regras, convivência, igualdade, cooperação, portanto há uma série de benefícios em seu uso.



E benéfico pois é um elemento da cultura humana para Huizinga (2007), é um elemento da cultura humana e se manifesta nas diversas atividades dos agrupamentos sociais.

Huizinga (2007) destaca certas características essenciais do jogo, tais como:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não – séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 2007, p. 16).

O fato de ser “exterior à vida habitual” retira do aluno a ojeriza da sala de aula e faz voltar o lazer e prazer pelo aprendizado. Como tem a característica de “absorver o jogador de maneira intensa e total” a gamificação retoma a concentração para os estudos. Como é uma “atividade desligada de todo e qualquer interesse”, faz o aluno aprender aquilo que se propõe. Como tem limites impõe limites ao aluno e o faz cumprir certas regras.

A função do game em si, seu significado, e logo auto refletido pelo aluno pois percebe a natureza e o conteúdo do jogo, o personagem, a beleza e o significado, a diversão para os alunos e, até mesmo, seu significado didático. Dá pra fazer uma análise biológica e psicológica do game, que não atinge seu cerne, seu fundamento. por volta do século XX, através de pesquisadores como Piaget, Freud e Vygotsky, ligados à Psicologia do Desenvolvimento e às teorias psicanalíticas e de aprendizagem, procurou-se buscar o real significado de educação, bem como compreender de que forma acontecia o aprendizado, visando à evolução por meio da linguagem e de interferências nos primeiros anos de vida da criança.

A educação pré-escolar começou a ser reconhecida como necessária tanto na Europa quanto nos Estados Unidos durante a depressão de 30. Seu principal objetivo era o de garantir emprego a professores, enfermeiros e outros profissionais e, simultaneamente, fornecer nutrição, proteção e um ambiente saudável e emocionalmente estável para crianças carentes de dois a cinco anos de idade (KRAMER, 1992, p.26).

A criança neste sistema exerce uma função de massa moldável, o professor é pouco valorizado e a formação humanista é deixada de lado. É por essa razão e tantas outras que refletir sobre a Educação Infantil é uma forma de buscar respostas para como se deve trabalhar a Educação Infantil em toda sua essência. “Todas as possibilidades de existência



da criança conhecidas historicamente nos revelam que a maneira como pensamos e propomos o trabalho a ser desenvolvido com a criança é uma decorrência de como concebemos, da clareza ou não que posamos ter de seu papel social” (AZEVEDO, 1999, p.37).

A Educação Infantil é um primeiro contato em que a criança tem com o meio social, ela é a conexão da criança com a nossa sociedade, devendo assim enxergá-la com toda a sua importância, singularidade, o Educador nunca deve se esquecer que a criança exterioriza gestos, sentimentos, assim sempre observando e priorizando a expressão e o Lúdico.

O lúdico envolve tudo que é acometido por Jogos e Brincadeiras, é uma atividade que deve ser vista além da diversão, pois o brincar é algo como uma essência da infância, o lúdico engloba atividades prazerosas, é através dele que a criança como a se expressar e adentrar ao mundo, conhecendo, criando, imaginando.

A Ludicidade é algo essencial, necessário para as crianças, o brincar ele serve como recurso de ensino aprendizagem, ajuda no desenvolvimento físico, cognitivo e social, permite que a criança expresse seus sentimentos de forma ampla, sendo assim os profissionais da educação Infantil devem entrelaçar as atividades de sala de aula com o lúdico, engajando os jogos, as brincadeiras nos anos iniciais é extremamente importante para o pleno desenvolvimento da criança tanto dentro quanto fora da sala de aula.

Como afirma a autora Kishimoto (2001p.56 ) que ao permitirmos que a criança manifeste seu mundo imaginário por meio de objetos simbólicos que estão sendo dispostos como recurso pedagógico, os educadores subsidiam de forma plena o total desenvolvimento da criança, sendo assim todos os jogos empregados na sala de aula, respeitando a natureza do lúdico tem caráter educativo e pode receber a denominação de jogos educativos.

Assim o lúdico acontece através dos Jogos e das Brincadeiras, e quando o usamos como recurso pedagógico, possibilitamos a criança um desenvolvimento pleno, pois através dos jogos e das brincadeiras as crianças entram no seu mundo de “faz de conta”, pois através das brincadeiras elas conseguem se imaginarem da forma que quiserem, estimulando assim a sua imaginação.

A atividade lúdica deve e está cada vez mais conquistando espaço na Educação Infantil, devido a sua importância, criança que não brinca traz consigo inúmeros



problemas de desenvolvimento, deixa sua aprendizagem comprometida juntamente com sua saúde mental, assim as atividades propostas pelos educadores que envolvam o Lúdico se tornam completas, prazerosas e favorecem a construção dos significados do mundo próprio da criança.

Segundo Friedmann (1996, p.108) o lúdico deve ser visto e usado como recuso de aprendizagem, já que através dele as crianças estimulam sua imaginação, linguagens, memória e o seu raciocínio e a sua criatividade.

Kishimoto (1993, p.120) afirma que a criança não procura o lúdico somente por diversão, mas sim como uma necessidade, pois é por ela que ela se revela, através dele a criança expressa seus bons sentimentos e os ruins também, ela revela suas habilidades, o seu caráter e tudo o que faz parte do seu “eu” que está se formando.

Friedmann (1996, p.67) destaca a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança e para o ensino aprendizagem, ele afirma: “Através do lúdico, o educador consegue conhecer a realidade da criança, conhecendo suas realidades, conflitos e interesses “

Assim sendo, a ludicidade é de extrema importância, pois ela consegue entrelaçar todos os aspectos de aprendizagem da criança, através dele os educadores podem enxergar a realidade que envolve seus alunos, trazendo assim um ensino mais prazeroso, e que respeite a forma singular de cada criança.

A Educação Infantil é de extrema importância, pois é o primeiro contato com o meio social, é a porta de entrada para a nossa sociedade, devemos enxergá-la em sua complexidade e sua singularidade, formando experiências, atividades, jogos, trazendo o cuidar, o respeito, para que os profissionais da educação infantil nunca se esqueçam das inúmeras linguagens que as crianças apresentam e no seu entrelaçar com a ludicidade.

O Lúdico ele se origina do Latim ludos que acomete para jogos e brincadeiras, uma atividade lúdica envolve diversão, entretenimento, uma atividade que engloba prazer. É através do lúdico que a criança passa a conhecer seu corpo, a experimentar novas realidades, assim sendo o engajamento do lúdico na aprendizagem dos anos iniciais é de extrema importância, o educador nunca deve esquecer os jogos e as Brincadeiras, e deve sempre levar para a sua sala de aula.

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da



criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 2001, p.83).

Assim sendo, quando o educador permite que seus alunos expressem sua imaginação através de suas brincadeiras, ele auxilia totalmente no seu desenvolvimento, as crianças principalmente na educação infantil não podem ser reprimidas em suas imaginações, a aprendizagem da criança tem sempre que entrelaçar com o lúdico, pois muito se aprende brincando.

Brincar nunca vai ser uma perda de tempo, o brincar possibilita a expansão do universo da criança, quando a mesma não brinca, sente-se totalmente deslocada, fora do contexto social, assim as atividades lúdicas colaboram para a saúde física e mental das crianças, trazendo novas experiências, aprendizagem e afluindo sua criatividade.

O brincar é algo que toda criança sabe, imagina, é uma atividade totalmente espontânea, ao brincar a criança consegue expor suas felicidades, medos ansiosos, é através da brincadeira que ela se comunica e se socializa com o meio externo. O ato de brincar é fonte de prazer e estímulo, através dela a criança aprende a lidar com o mundo, experimentando novas sensações e formando assim o seu “eu”, a sua personalidade.

Ao longo do tempo foram inúmeros pesquisadores, autores, psicólogos que se interessaram por pesquisar as atribuições do brincar no desenvolvimento físico, cognitivo e social das crianças, o que ele engloba e o que traz de significativo, abordando inúmeras espécies de jogos e brincadeiras.

Assim, através de inúmeras pesquisas, autores puderam chegar à conclusão que o brincar exerce inúmeras atribuições ao desenvolvimento da criança, ele estimula a criatividade, contribuem para o desenvolvimento da inteligência, da lógica. Para Piaget (1978) o brincar exerce grande contribuição na formação e construção da inteligência, para o autor o ato de brincar estimula a formação do meio afetivo da criança, por meio das brincadeiras a criança pode se expressar integralmente, colocando para fora os seus sentimentos, sendo eles bons ou ruins, ajudando assim o desenvolvimento afetivo e social. Piaget(idem) também diz que o lúdico, toda a atividade lúdica, que envolva o brincar é indispensável para a aprendizagem, desenvolvimento e prática educativa e jamais deve ser descartado, as crianças tem o direito à uma educação lúdica para um desenvolvimento intelectual eficaz.





E é com o olhar poético do romantismo que os jogos e as brincadeiras são inseridos nas tendências infantis, partindo do princípio de que o mundo é composto de poesia e de imaginação.

Enfim, o romantismo constrói, no pensamento da época, um novo lugar para a criança, para os jogos e para as brincadeiras. Muitos filósofos e educadores como Froebel (in KOCH 1982), que passou a considerar os jogos e as brincadeiras como instrumentos de educação da primeira infância, são representantes desse período.

Froebel (in KOCH 1982), estudioso dedicado a atividade lúdica, comparava a criança a pequenas sementes que adubadas e expostas a condições favoráveis, desabrochariam e estariam livres para criar e imaginar. Por isso, a proposta educacional de Froebel (in KOCH 1982) incluía atividades de cooperação e na sua proposta, o jogo era entendido como origem da atividade mental.

Froebel (in KOCH 1982) partia da ideia da espontaneidade infantil, preconizando a autoeducação da criança pelo jogo, por suas vantagens intelectuais e morais, além dos nós valor no desenvolvimento físico. Ele também elaborou canções, jogos e brinquedos para aprendizagem da aritmética e da geometria e propôs que as atitudes educativas incluíssem conversas, poesias e o cultivo do hábito para hora da brincadeira.

Foi no século XIX na Europa que começou a concretização de criança e de brincadeira. Nessa época a concepção romântica de educação definiu os princípios da nova escola, destacando a valorização dos interesses da criança, a defesa da ideia do desenvolvimento natural, a ênfase no caráter lúdico das atividades infantis e a crítica da escola tradicional.

No entanto, essas ideias somente começaram a emergir no Brasil a partir da constituição de 1988, que garantia às crianças relações justas e livres respeitadas por suas necessidades, não somente biológica, mas também culturais sociais e poéticas.

A partir da constituição de 1988, foram implantadas no Brasil creches e pré-escolas que passaram a adotar atividades lúdicas para caracterizar o espaço infantil e mostrar, ao mesmo tempo, as conquistas dos direitos das crianças promulgadas pela constituição brasileira.

Enfim o lúdico é uma experiência plural e significativa. Isso porque possibilita a constituição de identidades, de memórias e a valorização de culturas. É, pois, uma



experiência fundamental para a crescente autoestima da criança, assim como para o relacionamento de si mesmo e de todos com os quais brinca.

Nesse sentido, surge uma forte questão, pois se os fatores biológicos e psicológicos não atingem seu cerne, muitos games, ou a maioria deles, são mal interpretados como ferramenta pedagógica, supondo-se que sejam divertidos demais, mas não é assim. Ainda que não se infiltre profundamente no aluno o game traz, uma função pedagógica poderosa e eficiente – que é justamente a diversão, aprender pode ser divertido. Ou a distração, o aluno pode aprender em momentos de distração.

Suponha a seguinte situação do 5º ano do fundamental, em história, em que a professora ensinou sobre cultura africana. Deu como tarefa ou em sala de aula a seguinte gamificação retirada da revista Gekiee:

CAÇA-PALAVRAS  
ENCONTRE NO QUADRO PALAVRAS DE ORIGEM AFRICANA

F	U	B	A	C	R	T	U
S	K	L	K	A	Q	E	I
T	N	O	P	E	U	R	I
S	A	Q	U	I	I	N	Y
A	P	U	I	O	T	S	S
C	G	I	N	G	A	L	A
C	B	L	M	U	N	I	N
U	X	O	I	O	D	O	C
C	P	M	D	M	A	L	A
A	J	B	J	H	K	L	C
C	L	O	S	T	I	O	H
O	V	S	S	A	M	B	A
C	A	C	H	I	M	B	O

O aluno pode fazer na hora que está distraído, se for tarefa, pode fazer na hora da espera de um médico, por exemplo, pode fazer em grupo de colegas. Com certeza ele vai aprender algumas palavras de origem africana e de palavras que usa que conhece numa pedagogia freiriana.

Freire (2006) faz inferências sobre o fenômeno jogo e sua complexidade, principalmente no que se refere a suas principais características, abordando o simplismo de análise de alguns autores, que na tentativa de descrever o fenômeno jogo, tolhem a sua visão, partindo de um pressuposto positivista. Nesse sentido, Freire alerta:

Resta, portanto, buscar o significado do jogo, não mais na caracterização infundável de partes que o compõem, mais sim na identificação dos contextos em que ocorre. Seguramente há um nicho... que acolhe o jogo e lhe permite manifestar-se, o único





ao qual ele se adapta. É nesse ambiente que temos de penetrar para tentar compreender o fenômeno jogo (FREIRE, 2006, p. 58).

Assim é lá nesse lugar único, na distração, no sair da sala de aula, no sair do papel de aluno e no reencontrar de criança que o game funciona.

Ele aprende não como aluno, mas como ser integral, como ser humano. Essa é a grande importância do game reintegra o aluno a si mesmo.

A Educação Infantil passou a ter grande expressão e apoio do governo federal, com fins a proporcionar s crianças de 0 a 5 anos um atendimento sistemático e organizado cujo foco volta-se para o cuidar e o educar, a partir da criação do projeto da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), na Câmara Federal, em 1980.

No entanto, ao longo da história, observa-se que nem sempre foi assim. Na sociedade medieval, o sentimento de infância foi bastante esquecido, tanto que a criança, quando não necessitasse mais de cuidados básicos de sua mãe ou criada, era inseri no mundo dos adultos e não mais deste saía. Por não haver condições de saúde, como também de higiene que procurassem prosperar a infância, a mortalidade infantil era vista como algo bastante comum, natural e a criança por sua vez, não saía do anonimato até que superasse a fase de risco.

Azevedo (1999, p. 35), com base nos estudos de Áries, destaca que:

A criança passou de uma posição de anonimato para uma posição de “adulto em miniatura”. Se o primeiro sentimento de infância é um sentimento que surge naturalmente na convivência com a família, o segundo é um sentimento que surge de fora dos confessores e moralistas, que repugnavam a paparicação e que pensavam recuperar, construir, ou ainda, reconstruir a criança para a sociedade, num movimento que toma muita força a partir do século XVIII (AZEVEDO, 1999, p.35, grifo nosso).

Somente por volta do século XX, através de pesquisadores como Piaget, Freud e Vygotsky, ligados à Psicologia do Desenvolvimento e às teorias psicanalíticas e de aprendizagem, procurou-se buscar o real significado de educação, bem como compreender de que forma acontecia o aprendizado, visando à evolução por meio da linguagem e de interferências nos primeiros anos de vida da criança.

A educação pré-escolar começou a ser reconhecida como necessária tanto na Europa quanto nos Estados Unidos durante a depressão de 30. Seu principal objetivo era o de garantir emprego a professores, enfermeiros e outros



profissionais e, simultaneamente, fornecer nutrição, proteção e um ambiente saudável e emocionalmente estável para crianças carentes de dois a cinco anos de idade (KRAMER, 1992, p.26).

A criança neste sistema exerce uma função de massa moldável, o professor é pouco valorizado e a formação humanista é deixada de lado. É por essa razão e tantas outras que refletir sobre a Educação Infantil é uma forma de buscar respostas para como se deve trabalhar a Educação Infantil em toda sua essência. “Todas as possibilidades de existência da criança conhecidas historicamente nos revelam que a maneira como pensamos e propomos o trabalho a ser desenvolvido com a criança é uma decorrência de como concebemos, da clareza ou não que posamos ter de seu papel social” (AZEVEDO, 1999, p.37).

A Educação Infantil é um primeiro contato em que a criança tem com o meio social, ela é a conexão da criança com a nossa sociedade, devendo assim enxerga-la com toda a sua importância, singularidade, o Educador nunca deve se esquecer que a criança exterioriza gestos, sentimentos, assim sempre observando e priorizando a expressão e o Lúdico.

O lúdico envolve tudo que é acometido por Jogos e Brincadeiras, é uma atividade que deve ser vista além da diversão, pois o brincar é algo como uma essência da infância, o lúdico engloba atividades prazerosas, é através dele que a criança como a se expressar e adentrar ao mundo, conhecendo, criando, imaginando.

A Ludicidade é algo essencial, necessário para as crianças, o brincar ele serve como recurso de ensino aprendizagem, ajuda no desenvolvimento físico, cognitivo e social, permite que a criança expresse seus sentimentos de forma ampla, sendo assim os profissionais da educação Infantil devem entrelaçar as atividades de sala de aula com o lúdico, engajando os jogos, as brincadeiras nos anos iniciais é extremamente importante para o pleno desenvolvimento da criança tanto dentro quanto fora da sala de aula.

Como afirma a autora Kishimoto (2001p.56 ) que ao permitirmos que a criança manifeste seu mundo imaginário por meio de objetos simbólicos que estão sendo dispostos como recurso pedagógico, os educadores subsidiam de forma plena o total desenvolvimento da criança, sendo assim todos os jogos empregados na sala de aula,





respeitando a natureza do lúdico tem caráter educativo e pode receber a denominação de jogos educativos.

Assim o lúdico acontece através dos Jogos e das Brincadeiras, e quando o usamos como recurso pedagógico, possibilitamos a criança um desenvolvimento pleno, pois através dos jogos e das brincadeiras as crianças entram no seu mundo de “faz de conta”, pois através das brincadeiras elas conseguem se imaginarem da forma que quiserem, estimulando assim a sua imaginação.

A atividade lúdica deve e está cada vez mais conquistando espaço na Educação Infantil, devido a sua importância, criança que não brinca traz consigo inúmeros problemas de desenvolvimento, deixa sua aprendizagem comprometida juntamente com sua saúde mental, assim as atividades propostas pelos educadores que envolvam o Lúdico se tornam completas, prazerosas e favorecem a construção dos significados do mundo próprio da criança.

Segundo Friedmann (1996, p.108 ) o lúdico deve ser visto e usado como recurso de aprendizagem, já que através dele as crianças estimulam sua imaginação, linguagens, memória e o seu raciocínio e a sua criatividade.

Kishimoto (1993, p.120) afirma que a criança não procura o lúdico somente por diversão, mas sim como uma necessidade, pois é por ela que ela se revela, através dele a criança expressa seus bons sentimentos e os ruins também, ela revela suas habilidades, o seu caráter e tudo o que faz parte do seu “eu” que está se formando.

Friedmann (1996,p.67) destaca a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança e para o ensino aprendizagem, ele afirma: “ Através do lúdico, o educador consegue conhecer a realidade da criança, conhecendo suas realidades, conflitos e interesses “

Assim sendo, a ludicidade é de extrema importância, pois ela consegue entrelaçar todos os aspectos de aprendizagem da criança, através dele os educadores podem enxergar a realidade que envolve seus alunos, trazendo assim um ensino mais prazeroso, e que respeite a forma singular de cada criança.

A Educação Infantil é de extrema importância, pois é o primeiro contato com o meio social, é a porta de entrada para a nossa sociedade, devemos enxergá-la em sua complexidade e sua singularidade, formando experiências, atividades, jogos, trazendo o



cuidar, o respeito, para que os profissionais da educação infantil nunca se esqueçam das inúmeras linguagens que as crianças apresentam e no seu entrelaçar com a ludicidade.

O Lúdico ele se origina do Latim *ludos* que acomete para jogos e brincadeiras, uma atividade lúdica envolve diversão, entretenimento, uma atividade que engloba prazer. É através do lúdico que a criança passa a conhecer seu corpo, a experimentar novas realidades, assim sendo o engajamento do lúdico na aprendizagem dos anos iniciais é de extrema importância, o educador nunca deve esquecer os jogos e as Brincadeiras, e deve sempre levar para a sua sala de aula.

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 2001, p.83).

Assim sendo, quando o educador permite que seus alunos expressem sua imaginação através de suas brincadeiras, ele auxilia totalmente no seu desenvolvimento, as crianças principalmente na educação infantil não podem ser reprimidas em suas imaginações, a aprendizagem da criança tem sempre que entrelaçar com o lúdico, pois muito se aprende brincando.

Brincar nunca vai ser uma perda de tempo, o brincar possibilita a expansão do universo da criança, quando a mesma não brinca, sente-se totalmente deslocada, fora do contexto social, assim as atividades lúdicas colaboram para a saúde física e mental das crianças, trazendo novas experiências, aprendizagem e aflorando sua criatividade.

## OS PRIMEIROS PASSOS DO LÚDICO NA HISTÓRIA DA HUMANIDADE

O brincar é algo que toda criança sabe, imagina, é uma atividade totalmente espontânea, ao brincar a criança consegue expor suas felicidades, medos ansiosos, é através da brincadeira que ela se comunica e se socializa com o meio externo. O ato de brincar é fonte de prazer e estímulo, através dela a criança aprende a lidar com o mundo, experimentando novas sensações e formando assim o seu “eu”, a sua personalidade.

Ao longo do tempo foram inúmeros pesquisadores, autores, psicólogos que se interessaram por pesquisar as atribuições do brincar no desenvolvimento físico, cognitivo



e social das crianças, o que ele engloba e o que traz de significativo, abordando inúmeras espécies de jogos e brincadeiras.

Assim, através de inúmeras pesquisas, autores puderam chegar à conclusão que o brincar exerce inúmeras atribuições ao desenvolvimento da criança, ele estimula a criatividade, contribuem para o desenvolvimento da inteligência, da lógica. Para Piaget (1978) o brincar exerce grande contribuição na formação e construção da inteligência, para o autor o ato de brincar estimula a formação do meio afetivo da criança, por meio das brincadeiras a criança pode se expressar integralmente, colocando para fora os seus sentimentos, sendo eles bons ou ruins, ajudando assim o desenvolvimento afetivo e social. Piaget também diz que o lúdico, toda a atividade lúdica, que envolva o brincar é indispensável para a aprendizagem, desenvolvimento e prática educativa e jamais deve ser descartado, as crianças tem o direito à uma educação lúdica para um desenvolvimento intelectual eficaz.

E é com o olhar poético do romantismo que os jogos e as brincadeiras são inseridos nas tendências infantis, partindo do princípio de que o mundo é composto de poesia e de imaginação.

Enfim, o romantismo constrói, no pensamento da época, um novo lugar para a criança, para os jogos e para as brincadeiras. Muitos filósofos e educadores como Froebel, que passou a considerar os jogos e as brincadeiras como instrumentos de educação da primeira infância, são representantes desse período.

Froebel partia da ideia da espontaneidade infantil, preconizando a autoeducação da criança pelo jogo, por suas vantagens intelectuais e morais, além dos nós valor no desenvolvimento físico. Ele também elaborou canções, jogos e brinquedos para aprendizagem da aritmética e da geometria e propôs que as atitudes educativas incluíssem conversas, poesias e o cultivo do hábito para hora da brincadeira.

Foi no século XIX na Europa que começou a concretização de criança e de brincadeira. Nessa época a concepção romântica de educação definiu os princípios da nova escola, destacando a valorização dos interesses da criança, a defesa da ideia do desenvolvimento natural, a ênfase no caráter lúdico das atividades infantis e a crítica da escola tradicional.





No entanto, essas ideias somente começaram a emergir no Brasil a partir da constituição de 1988, que garantia às crianças relações justas e livres respeitadas por suas necessidades, não somente biológica, mas também culturais sociais e poéticas.

A partir da constituição de 1988, foram implantadas no Brasil creches e pré-escolas que passaram a adotar atividades lúdicas para caracterizar o espaço infantil e mostrar, ao mesmo tempo, as conquistas dos direitos das crianças promulgadas pela constituição brasileira.

Enfim o lúdico é uma experiência plural e significativa. Isso porque possibilita a constituição de identidades, de memórias e a valorização de culturas. É, pois, uma experiência fundamental para a crescente autoestima da criança, assim como para o relacionamento de si mesmo e de todos com os quais brinca.

## O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Relativo a jogo, brinquedo, que apenas diverte ou distrai: atividade lúdica é todo e qualquer movimento que tem como objetivo produzir prazer quando de sua execução, ou seja, divertir o praticante.

As brincadeiras e jogos podem e devem ser utilizados como uma ferramenta importante de educação. Frequentemente as atividades lúdicas também ajudam a memorizar fatos e favorecem em testes cognitivos.

Na educação infantil, as atividades lúdicas são mais empregadas no aprendizado das crianças de 0 a 5 anos de idade, onde elas interagem uma com as outras, desempenham papéis sociais (papai e mamãe), desenvolvem a imaginação, criatividade e capacidade motora e de raciocínio.

Alguns educadores julgam necessário que as brincadeiras sejam direcionadas e possuam um objetivo claro sob o argumento de que são importantes no desenvolvimento afetivo, motor, mental, intelectual, social, enfim no desenvolvimento integral da criança. A brincadeira é mais que passatempo, ela ajuda no desenvolvimento, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo.

Grandes teóricos como ROUSSEAU, FROEBEL, DEWEY e PIAGET confirmam a importância do lúdico para a educação da criança.



Segundo Rousseau (1968), as crianças têm maneira de ver, sentir, e pensar que lhe são próprias e só aprendem através da conquista ativa, ou seja, quando elas participam de um processo que corresponde à sua alegria natural.

Segundo Benjamin (1989, p.109) toda a atividade escolar, na Educação Infantil, deve ser feita através do lazer e de trabalho para os alunos, tornando assim o lúdico um recurso pedagógico e didático infalível, tendo uma extrema contribuição para o ensino aprendizagem.

Então, já que a criança aprendendo sempre melhor através das brincadeiras, todos os conteúdos ministrados na Educação Infantil podem ser ministrados através do lúdico, com jogos, brincadeiras, proporcionando um maior desenvolvimento, segundo o autor Oliveira (1990) no ato de brincar, a criança através da sua imaginação e sua criatividade acaba por descobrir e até mesmo a buscar novas realidades, conhecimentos, exigindo assim uma maior autonomia da mesma, em que ela irá buscar, refletir, socializa, constituindo a essência de uma educação lúdica que tem como oposto a educação passiva, submissa, tirana, que vem do condicionamento da Pedagoga Dominadora.

Uma criança que domina o mundo que a cerca é a criança que se esforça para agir neste mundo. Para tanto, utiliza objetos substitutos aos quais confere significados diferentes daqueles que se normalmente possuem. O brinquedo simbólico e o pensamento estão separados dos objetos e a ação surge das ideias então das coisas  
(VYGOTSKY, 1989, p.67)

Assim Cunha (1994, p.88) expõem que os brinquedos devem ter um elo desafiador para as crianças e devem estar de acordo com a faixa etária e interesse de cada uma delas, para se tornarem interessantes aos olhos delas, tornando assim um convite para o brincar, pois com o início da escolarização a criança passa a enfrentar uma nova realidade social, que nunca foi vivida, e isso lhe provocara um certo desequilíbrio que deve ser sanado através do brinquedo, para estimula-las, trazendo uma maior segurança, estimulando sua autoconfiança, sua curiosidade, proporcionando seu desenvolvimento cognitivo, desenvolvendo sua linguagem, seus pensamentos, sua atenção e a sua concentração.

A grande importância dos brinquedos é a sua capacidade de aflorar a imaginação, assim sendo o lúdico é algo sério, que os educadores nunca devem esquecer ou deixar de lado, principalmente na Educação Infantil, em que as crianças se encontram em processo



de formação da sua linguagem, dos seus movimentos, dos seus pensamentos, da sua personalidade.

Para Froebel, a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto expressão e participação social às crianças. Ele afirma que a escola deve considerar a criança como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Sendo assim, o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover a facilitar a educação da criança. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto expressão e à socialização seria através do método lúdico.

Já Dewey (1952) pensador norte-americano, afirma que o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança. Em suas palavras: somente no ambiente natural da criança é que ela poderá ter um desenvolvimento seguro.

Piaget (1973), mostra claramente em suas obras que os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Para Piaget (1973), os jogos e as atividades lúdicas tornaram-se significativas a medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível a partir do momento em que em ela própria evolui internamente, transformando essas atividades, que é concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

Através de jogos e brincadeiras acontece o lúdico, a criança entra no seu mundo de “faz de conta”, ela estimula a sua imaginação, pois através disso ela imagina poder ser tudo o que quiser.

Segundo Friedmann (1996, p.78) o lúdico pode ser visto como recurso de aprendizado já que através dessa linguagem as crianças podem estimular a imaginação, memória, até mesmo raciocínio e a sua criatividade.

O brincar é fundamental para todo o desenvolvimento da criança, todas as crianças elas brincam, é a principal atividade a que se dedicam, brincar é muito envolvente e interessante, elas se envolvem em suas fantasias e em atividades físicas e é interessante





pois orienta, dando-lhes energia e uma ocupação. É algo sério, pois supõe atenção e concentração.

Enquanto a criança como ser social não desenvolve a linguagem ela usa sua imaginação, os jogos e as brincadeiras para representar sentimentos, pensamentos.

A criança procura o lúdico com uma necessidade e não como distração, é pelo lúdico que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más, a sua vocação, as suas habilidades, o seu caráter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo e pelos brinquedos que ela executa.  
(KISHIMOTO, 1993, p, 106)

Sendo assim o lúdico, os jogos e as brincadeiras têm claro poder no instrumento de aprendizagem na educação da criança, porém ao usa-los o professor deve sempre sistematizar uma prática e ter em mente a clara definição dos recursos lúdicos empregados para a efetiva aprendizagem de seus alunos.

Friendmann (1996, p 56) destaca e ressalta a importância do recurso lúdico para o processo de aprendizagem e pelo qual “ O educador pode conhecer a realidade lúdica dos seus alunos, seus interesses e necessidades, comportamentos, conflitos e dificuldades”.

Sendo assim, a ludicidade é de extrema importância pois engloba todos os aspectos de aprendizagem da criança, através do lúdico, dos jogos, das brincadeiras os professores podem enxergar a realidade, à linguagem, aos sentimentos daquela criança, trazendo-a para o meio social, trazendo-a a conhecer novas realidades e a estimulando para novas aprendizagens.

O ato de brincar é indispensável a criança, pois através dela e se bem estimulada irá trazer equilíbrio para essa criança na vida adulta.

Brincar é a fase mais importante da infância, do desenvolvimento humano, a brincadeira é a atividade mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela da alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo. A criança que brinca sempre, com determinação, é auto ativa, perseverante, 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.  
(FROEBEL,1912, p,55)

Assim sendo, o brincar é um ato, um grito, um meio de a criança interagir e mostrar o seu ser, os seus pensamentos e emoções.



## A UTILIZAÇÃO DO LUDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

As brincadeiras para a criança, constituem atividades primárias que trazem grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual e social. Como benefício físico, o lúdico satisfaz as necessidades de crescimento e de competitividade da criança. Os jogos lúdicos devem ser a base fundamental dos exercícios físicos impostos as crianças pelo menos durante o período escolar. Como benefício intelectual o brinquedo contribui para a desinibição, produzindo uma excitação mental e altamente fortificante.

Como benefício social, a criança através do lúdico representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar, através dos jogos simbólicos se explica o real e o eu. Por exemplo, brincar de boneca representa uma situação que ainda vai viver desenvolvendo um instinto natural.

Como benefício didático, as brincadeiras transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes, revelando certas facilidades através da aplicação do lúdico, outra questão importante é a disciplinar, quando há interesse pelo que está sendo apresentado e faz com que automaticamente a disciplina aconteça.

Concluindo os benefícios didáticos do lúdico é procedimento didático altamente importante, mais que um passatempo, é o meio indispensável para promover a aprendizagem disciplinar, o trabalho do aluno e inculcar-lhe comportamentos básicos e formação de sua personalidade. Leitura funcional é o reconhecimento e compreensão das palavras e frases que são: Código Grafêmica, Código Sintático e o Código Semântico.

O Código Grafêmica refere-se às correspondências entre os sons e os sinais gráficos, ou seja, entender o que se escreve e o que se fala. O Código Sintático trata do problema das ligações entre palavras e frases. O Código Semântico relaciona-se à questão do significado, ao conteúdo das mensagens escritas, sendo que este modelo vale para a leitura e para a linguagem como um todo.

A facilidade com que a criança aprenderá a usar os três códigos dependerá da linguagem oral e da semelhança da instrução. A leitura é um processo aprendido de reconhecimento e compreensão de palavras e frases que se apoiam mutuamente, levando a criança a se interessar por materiais impressos, brincando, recreando-se e descobrindo significados, melhorando dessa forma sua linguagem e sua comunicação com outras pessoas.



Isto posto, se aplicarmos o lúdico neste processo de ensino da leitura e escrita, há de ser que alcançaremos nosso objetivo em tempo menor com base mais sólida. Neste momento, quando fala em aplicar o lúdico, quer dizer ensinar a leitura e escrita através de jogos, brincadeiras, músicas, etc.

O jogo está intimamente relacionado à representação simbólica e reflete e facilita o desenvolvimento dessa representação.

Desta forma – ensinando através do lúdico -, faz com que as crianças se envolvam, se mergulham, se fantasiam, na leitura e na escrita, aprendendo de forma sólida e rápida num ambiente que não se torna cansativo, pelo contrário, muito interessante para elas.

O brincar é agradável por si mesmo, aqui e agora. Na perspectiva da criança, brinca-se pelo prazer de brincar, e não porque suas consequências sejam eventualmente positivas ou preparadoras de alguma outra coisa e é justamente isto o objetivo do lúdico na educação infantil, fazer com que a criança estuda pelo prazer de estudar e não pelas consequências que pode vir, caso não estude.

No brincar, objetivos, meios e resultados tornam-se indissociáveis e enredam a criança em uma atividade gostosa por si mesma, pelo que proporciona no momento de sua realização. Este é o caráter autotélico do brincar. Do ponto de vista do desenvolvimento, essa característica é fundamental, pois possibilita à criança, aprender consigo mesma e com os objetos ou pessoas envolvidas nas brincadeiras, nos limites de suas possibilidades e de seu repertório. Esses elementos, ao serem mobilizados nas brincadeiras, organizam-se de muitos modos, criam conflitos e projeções, concebem diálogos, praticam argumentações, resolvem ou possibilitam o enfretamento de problemas.

A aprendizagem através do lúdico é muito mais rentável, porque a criança entra num mundo imaginário onde é capaz de criar coisas aprendendo consigo mesma algo que talvez esteja até no cronograma da escola para ensinar.

O brincar é fundamental para todo o desenvolvimento da criança, todas as crianças elas brincam, é a principal atividade a que se dedicam, brincar é muito envolvente e interessante, elas se envolvem em suas fantasias e em atividades físicas e é interessante pois orienta, dando-lhes energia e uma ocupação. É algo sério, pois supõe atenção e concentração.





Enquanto a criança como ser social não desenvolve a linguagem ela usa sua imaginação, os jogos e as brincadeiras para representar sentimentos, pensamentos.

A criança procura o lúdico com uma necessidade e não como distração, é pelo lúdico que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más, a sua vocação, as suas habilidades, o seu caráter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo e pelos brinquedos que ela executa. (KISHIMOTO, 1993, p, 106)

Sendo assim o lúdico, os jogos e as brincadeiras têm claro poder no instrumento de aprendizagem na educação da criança, porém ao usa-los o professor deve sempre sistematizar uma prática e ter em mente a clara definição dos recursos lúdicos empregados para a efetiva aprendizagem de seus alunos.

Friendmann (1996, p 56) destaca e ressalta a importância do recurso lúdico para o processo de aprendizagem e pelo qual “ o educador pode conhecer a realidade lúdica dos seus alunos, seus interesses e necessidades, comportamentos, conflitos e dificuldades”.

Sendo assim, a ludicidade é de extrema importância pois engloba todos os aspectos de aprendizagem da criança, através do lúdico, dos jogos, das brincadeiras os professores podem enxergar a realidade, à linguagem, aos sentimentos daquela criança, trazendo-a para o meio social, trazendo-a a conhecer novas realidades e a estimulando para novas aprendizagens.

O ato de brincar é indispensável a criança, pois através dela e se bem estimulada irá trazer equilíbrio para essa criança na vida adulta.

## O JOGO COMO MEIO EDUCACIONAL

Necessita-se criar uma atmosfera muito especial, onde o mágico, o lúdico, a criatividade e o afeto tenham prioridade; lugar este onde a criança possa criar e expressar-se livremente, como nos aponta Maluf (2004).

O educador, ao conhecer as facetas da ludicidade na educação, constrói o conhecimento relativo ao que faz, porque o faz e aos diferentes instrumentos pedagógicos e linguagens para adaptá-las melhor às suas exigências das novas situações educativas. Quando os professores entendem o significado das experiências lúdicas vivenciadas por crianças e alunos da educação básica, podem, na formação lúdica, se conhecer como





pessoa; reconhecer suas potencialidades e limites; lidar com seus obstáculos e desafios; e ter objetivos claros sobre a importância do jogo e do brincar para a vida do ser humano. Os estudos de SANTOS (1997) definem bem essa questão:

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora (SANTOS, 1997, p.14).

O brincar pode dar a criança confiança para lidar com ideias bastante complexas. O papel do professor é sugerir novas possibilidades, dar informações, apoiar as ideias da criança e incentivar discussões.

Santos e Cruz (1997) afirma que:

O adulto que volta a brincar não se torna criança novamente, apenas ele convive, revive e resgata com prazer e alegria do brincar, por isso é importante o resgate desta ludicidade, a fim de que se possa transpor esta experiência para o campo da educação, isto é, a presença do jogo. (SANTOS E CRUZ, 1997, p. 14)

Como compreende Huizinga (1972), o grupo daqueles que praticam os jogos tendem a se tornar permanentes. De acordo com Huizinga (1972) “a sensação de estar 'separadamente juntos', numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo”. (HUIZINGA, 1972, p. 13)

Huizinga (1972) afirma que:

Deixando de lado o problema linguístico, e analisando um pouco mais atentamente a antítese jogo-seriedade, verificamos que os dois termos não possuem valor idêntico: jogo é positivo, seriedade é negativo. O significado de "seriedade" é definido de maneira exaustiva pela negação de "jogo" — seriedade significando ausência de jogo ou brincadeira e nada mais. Por outro lado, o significado de "jogo" de modo algum se define ou se esgota se considerado simplesmente como ausência de seriedade. O jogo é uma entidade autônoma. O conceito de jogo enquanto tal é de ordem mais elevada do que o de seriedade. Porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade. (HUIZINGA, 1972, p. 35)

De acordo com Almeida e Rodrigues (2015), um dos educadores que fazem parte da história da educação e responsável pela criação de jogos para a educação infantil, Froebel foi um dos pioneiros a utilizar as técnicas lúdicas na educação.



Segundo Froebel (2001) “o jogo constitui o mais alto grau de desenvolvimento da criança, a manifestação espontânea e natural do mundo intuitivo, imediatamente provocada por uma necessidade anterior”. Por isso, quando brinca, a criança, está imersa em um mundo de alegria, contentamento, paz e harmonia, proporcionados pelo brincar espontâneo. (FROEBEL 2001, apud ALMEIDA E RODRIGUES 2015, p. 4).

Almeida e Rodrigues (2015) defendem que o lúdico se apresenta em todos os tempos, desde a pré-história até os tempos modernos, alterando seus formatos ao assistir os projetos de aprendizagem da criança a partir da história do “brincar”.

As atividades lúdicas sofreram influência externa ao longo de sua linha do tempo, e os tempos contemporâneos herdaram a dificuldade financeira da transição rural para o urbano, fazendo que muitas famílias precisassem incluir todos os membros no trabalho. Muitas das crianças conseguiram transformar a obrigação em “faz de conta”, ou seja, utilizaram o lúdico implícito para a realização das tarefas designadas. (ALMEIDA E RODRIGUES, 2015, pg. 4)

Almeida e Rodrigues (2015) ainda destacam que, com o passar do tempo, as brincadeiras começaram a fazer parte da aprendizagem da criança:

(...) antes a brincadeira era uma espécie de fuga ou recreação, mas a partir do rompimento do pensamento romântico a visão sobre o brincar muda, passando a ser compreendido como uma ferramenta auxiliadora do desenvolvimento da criança. (ALMEIDA E RODRIGUES, 2015, pg. 4)

O ato de brincar é tão antigo quanto o ser humano, pois já era praticado por vários animais, conforme descreve Maluf (2004, p.17), nas quais “as crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside a sua liberdade, deixando clara a necessidade natural do ser humano e também dos animais”.

Dar às crianças pequenas oportunidades de experiências lúdicas de qualidade é um desafio que todos os educadores da primeira infância precisam enfrentar. Uma educação infantil de alta qualidade, que tenha no brincar um meio fundamental de aprendizagem, pode ter um efeito significativo e duradouro sobre o desenvolvimento educacional e social das crianças. Porém, é preciso que os educadores consigam vencer a barreira do método. De acordo com Kishimoto (1972), “as primeiras representações postulam o jogo como recreação, descanso do espírito para o duro trabalho intelectual ou





dispêndio de energia física, como algo não-sério”. (KISHIMOTO, 1972, p. 117)

O ambiente precisa ser facilitador, agradável e cuidadosamente estruturado para que a criança se sinta bem e a vontade, sentindo-se parte integrante do meio em que está inserida.

## REFERÊNCIAS

ARIÉS, P. **História Social da Criança e da Família**. 2º ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

AZEVEDO, Heloísa Helena; SILVA, Lucia Isabel da C. Concepção de Infância e o Significado da Educação infantil. *Espaços da escola*. Unijuí, n.34, ano 9. Out/Dez, 1999.

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental **Parâmetros Curriculares**

**Nacionais**. Secretaria de Educação Fundamental – Brasília: MEC/SEF, 1997. V.7

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação

Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil/** – Brasília: MEC/SEF, 1998. V1 introdução.

Base Nacional Comum Curricular (BNCC): “A etapa da Educação Infantil” (da página 35 até 52). Disponível em:

[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category\\_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192). Acesso em: 03 dez. 2021.

COZAC, José Ricardo, Sociointeracionismo. **Revista do Professor**. Teorias que embasam o comportamento lúdico da criança, v. 17, n. 66, abr./jun. 2001.

CUNHA, N. H. S. *Brinquedo, Desafio e Descoberta*. Rio de Janeiro : FAE, 1998.

FARIA, Anália Rodrigues de. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget**. Ed. Ática, 3º edição, 1995.

FINCK, SC.M. **Educação Física e Esporte: uma visão na Escola Pública**. Dissertação de Mestrado. UNIME P. Piracicaba: SP, 1995.

FREINET, C. **As Técnicas Freinet da Escola Moderna**. Lisboa: Editorial Estampa, 1975.

FREIRE P. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes Necessários a Prática Educativa.





São Paulo : Paz e Terra, 1996.

FRIEDMANN, *Adriana*, **Brincar: crescer e aprender**, O resgate do jogo infantil, Ed. Moderna, São Paulo, 1996

Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem. Disponível em: <https://www.geekie.com.br/blog/gamificacao/>. Acesso em: 03 dez. 2021.

KISHIMOTO , Tizuko M. **O Jogo e a Educação Infantil** . São Paulo : Pioneira, 1994.

KAMII, Constance. 1987. **A criança e o número: implicações educacionais da teoria de Piaget por atuação**. Campinas: 6 ed..Papirus; 124p.

LEIF, J. **O Jogo pelo jogo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

KOCH, D. *Friedrich Froebel, o criador do jardim-de-infância, no seu bicentenário*. Convivium, São Paulo, v. 25, 1982.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

INÁCIO, Raul; RIBAS, Vania; MARIA, Luciane. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, Luciana Maria; ULBRICHT, Vania Ribas;

BATISTA, Cláudia Regina. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=r6TcBAAAQBAJ&lpg=PP1&hl=pt-BR&pg=PT3#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 03 dez. 2021.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança** : imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro : Zonar, 1978.

Sutherland, P. **O desenvolvimento cognitivo atual**. Lisboa: Instituto Piaget..1996.

VYGOTSKY, H. **Do Ato ao Pensamento**. Lisboa : Moraes, 1979.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente** . São Paulo : Martins Fontes, 1989.

Vygotsky, L. S. (1979) –**Pensamento e linguagem**. Lisboa: Edições Antídoto.

