RESUMO
A gamificação consiste em utilizar estratégias de jogos sob a perspectiva de um processo pedagógico. Nela, pode-se aumentar a interação entre as crianças, melhorando assim o desenvolvimento intelectual. Não significa apenas usar jogos prontos, mas elementos com as mesmas características que promovam a aprendizagem. Sendo assim, a gamificação é uma estratégia que consiste na incorporação do universo dos jogos no processo pedagógico, de forma a estimular a motivação na busca pelo conhecimento. Este trabalho tem como objetivo, investigar a aplicação de jogos interativos e recursos audiovisuais, e integrar esses recursos com o campo da educação infantil. Neste contexto, por meio de uma pesquisa empírica, descritiva e exploratória construiu-se um exemplo prático de como o professor pode criar o seu primeiro projeto de gamificação para o ensino infantil. Concluiu-se que é possível constatar que a gamificação é um recurso significante que pode ser usado por professores dentro da educação e no processo de ensino aprendizagem, podendo auxiliar no conhecimento das especificidades de cada criança, e a partir de cada constatação, possibilita o conhecimento individual por meio de recursos de aprendizagem que podem ser mais atrativos do que o tradicional.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação. Educação. Ensino. Aprendizagem.

ABSTRACT
Gamification consists of using game strategies from the perspective of a pedagogical process. In it, the interaction between children can be increased, thus improving intellectual development. It doesn't just mean using ready-made games, but elements with the same characteristics that promote learning. Thus, gamification is a strategy that consists of incorporating the universe of games into the pedagogical process, in order to stimulate motivation in the search for knowledge. This work aims to investigate the application of interactive games and audiovisual resources, and integrate these resources with the field of children's education. In this context, by means of empirical, descriptive and exploratory research, a practical example has been constructed of how the teacher can create his first project of gamification for the teaching of children. It was concluded that it is possible to see that gamification is a significant resource that can be used by teachers within education and in the teaching process learning, being able to assist in the knowledge of the specificities of each child, and from each verification, makes possible the individual knowledge by means of learning resources that can be more attractive than the traditional one.

KEYWORDS: Gamification. Education. I teach. Learning.

INTRODUÇÃO

A educação infantil é a base para o desenvolvimento integral da criança. É nela que a criança tem a oportunidade de desenvolver e iniciar suas habilidades e competências para uma vida no seio da família e na sociedade e, por conseguinte, a criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. (RCNEI, 1998, p. 21)

Observa-se hoje que nas escolas, há um grande desinteresse por parte dos alunos durante as aulas, é perceptível que o método tradicional de ensino é bastante ultrapassado, e não é compatível com a realidade dos mesmos, mas que faz parte do dia a dia dos educandos. Visando toda essa falta de interesse dos alunos e a utilização dessa metodologia na educação, se pensou em aplicar uma nova metodologia, com intuito de obter a atenção do aluno e poder fazer com que ele tenha um maior engajamento nos estudos, a qual é chamada de gamificação.

Assim, a gamificação é uma possibilidade educativa que pode contribuir com o pro-

cesso de ensino e aprendizado das crianças, uma vez que eles estão inseridos dentro de um contexto híbrido e multimodal, no qual a tecnologia seja ela analógica digital e/ou híbrida está presente, de acordo com Guedes (2017).

Pensando nas velhas práticas, nas ferramentas ultrapassadas e nas metodologias retrógradas e comparando-as ao mundo digital, percebe-se que não são suficientes para suprir as necessidades do atual cenário educacional brasileiro: as informações tornaram-se mais rápidas e acessíveis; as crianças estão cada vez mais autônomas e conectadas; e as novas tecnologias e mídias sociais estão revolucionando a forma de ensinar e aprender. Para que se possa entender a lacuna que existe entre educação e nativos digitais, precisa identificá-los, mapear seu comportamento neste novo meio e descrever quais são as características que podem ser canalizadas para o planejamento de aulas mais atrativas, e deste modo, este trabalho se justifica.

Machado e Oliveira (2018) apontam que a motivação proporcionada pelo jogo favorece a melhoria da experiência dos envolvidos, permite a contextualização e problematização de conceitos, facilita o desenvolvimento de habilidades e de interação entre as pessoas e promove meios para os sujeitos se confrontarem e aprenderem a lidar com sucessos e fracassos.

É relevante estudar esse tema, pois a gamificação tem sido um método que pode contribuir com os resultados obtidos no aprendizado de pessoas. Por ser um método que chama a atenção por seu design provindo dos games, pode motivar pessoas a melhorar seus resultados pessoais e adquirir novas experiências. Diante desse contexto, a pesquisa visa resolver a questão: A Gamificação pode contribuir para a aprendizagem as crianças na Educação Infantil?

Rodrigues (2021, p. 32) explica que na atual sociedade moderna dentro do contexto educacional a gamificação e o uso dos jogos são de grande importância no processo de inclusão, atividades gamificadas "[...] bem projetados através de dinâmicas apropriadas e estratégias corretas, são excelentes ferramentas que podem ser utilizadas na prática pedagógica da educação"

Nesse viés, esta pesquisa busca contribuir para a compreensão de como as metodologias ativas podem ser aplicadas na educação infantil, promovendo um ensino mais engajador e efetivo, além de uma aprendizagem mais significativa e integral para as crianças.

DESENVOLVIMENTO

A educação é algo que se mistura à vida das pessoas. Ela está presente em todos os tempos da história do homem, nas diversas sociedades, povos, grupos, nos diferentes contextos culturais e sociais. A educação existe na família, na comunidade, na escola. Pensar na educação implica compreender que ela está presente em todas as partes da vida cotidiana, da ação mais simples, a mais complexa. Sendo assim, a escola não é o único espaço de aprendizagem. Dessa forma deve-se compreender a educação, como um fenômeno amplo, que não possui um único modelo, tem concepções diferentes, acontece em contextos diversos e envolve pessoas, também diferentes.

Diante disso, cabe a educação favorecer uma transformação de forma completa; é preciso que a criança seja inserida na sociedade sem sofrer com mudança diante da concepção, o educador diante desse contexto tem um papel importante pois ele será o intermediador entre esse ser em formação e o mundo que vai cercar ela. Aqui não cabe mais o papel de professor com o método tradicional no qual ele é apenas o transmissor do saber e o aluno era visto como um ser desprovido de conhecimento, visto apenas como um mero receptor. Diante do novo modelo de sociedade ambos devem ser os construtores de saberes, um é o mediador e o outro é alguém que faz participação dessa aprendizagem, é através dos estímulos na educação infantil que se constrói o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

A construção da identidade e da autonomia se dá pelos processos de socialização e nas interações, partindo daí vínculos afetivos vão sendo construídos entre professores e alunos de modo que aprendam uns com os outros a partir de suas diferenças. Um ambiente de acolhimento de suma importância para o processo de ensino-aprendizagem

das crianças na Educação Infantil e cabe ao professor o papel de incentivar a aprendizagem e a linguagem, para que as crianças saibam conviver com os que estão a sua volta, sempre procurando meios para resolver os problemas com os quais se deparam no dia a dia.

É na Educação Infantil que a criança tem oportunidade de desenvolver e ampliar suas relações sociais, interações e formas de comunicação, por isso deve privilegiar o contexto social em que a criança está inserida, reconhecendo a diversidade de conhecimentos que essas crianças têm. A Educação Infantil tem como fundamento unir o educar e o cuidar em torno da aprendizagem, compreendendo o aluno como um ser integral que necessita desenvolver-se em seus aspectos: motor, cognitivo, social e afetivo (CABRAL, 2005).

A criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico, no qual fatores genéticos e culturais intercalam-se. Portanto, o conhecimento de mundo precisa ser trabalhado para que o desenvolvimento da criança se dê de maneira integral.

A educação tem a tarefa de promover a apropriação de saberes, procedimentos, ação mediadora dos professores e pela organização e gestão da escola. O encargo das escolas, hoje é assegurara o desenvolvimento das capacidades cognitivas, operativas, sociais e morais pelo seu empenho na dinamização do currículo, no desenvolvimento dos processos do pensar, na formação da cidadania participativa e na formação ética (LIBÂNEO, 2003, p.111).

Nesta perspectiva, a criança deve ser protagonista na construção dos seus conhecimentos, nesse contexto o professor precisa ser apenas um mediador, por isso, necessita sempre criar situações que despertem o interesse do aluno. O educador precisa lançar mão de diferentes estratégias como jogos educativos, trabalhos de grupos, dramatizações, em suma, atividades que façam o aluno expressar opiniões, haja vista que é necessária uma grande interação entre educador e educando visando o sucesso do trabalho pedagógico realizado no cotidiano da educação infantil.

Neste sentido, a utilização das novas tecnologias de informação e comunicação dentro do contexto educacional, como objetos de aprendizagem, proporcionou as crianças que se encontram em interação constante com esses elementos de evolução a possibilidade de experimentar, de modo prático e ativo, aquilo que foram conduzidos a aprender na escola, sendo a assimilação do conhecimento facilitada pela correlação lógica daquilo que aprendem com aquilo que utilizam diariamente.

A tecnologia chega ao mundo contemporâneo para integrar os espaços e tempos, ensinando, avaliando, discordando e descobrindo que o método de ensino não pode ter padrão pré-definido, intitulado, algo pronto a ser seguido, mas torna-se complexo e variável. A sala de aula deixa de ser apenas um espaço de quatro paredes, ganhando espaços diversos, informações diversas, possuindo uma comunicação pessoal, mas também digital, entre o professor e o aluno. Surgem então as metodologias ativas.

Assim, as metodologias ativas surgem da necessidade de novos parâmetros na formação do ensino tradicional, promovendo o aluno à protagonista no processo de ensino-aprendizagem proporcionando aos estudantes caminhos guiado pelos mesmos para o desenvolvimento educacional, fugindo da variante inicial em que o professor detinha todo o conhecimento em sala de aula.

Para Bastos, (2006) as metodologias ativas são processos interativos de conhecimento, análise, estudos, pesquisas e decisões individuais ou coletivas, com a finalidade de encontrar soluções para um problema. Trata-se de um processo formativo em que o aluno é o ator central de sua aprendizagem e o professor é o facilitador ou orientador desse processo.

Os benefícios das metodologias ativas na Educação Infantil são diversos. Essas abordagens estimulam a criatividade, a curiosidade e a autonomia das crianças, além de promoverem uma aprendizagem mais significativa e duradoura.

Ao colocar a criança como protagonista do processo de aprendizagem, as metodologias ativas também contribuem para a formação de cidadãos críticos e participativos, capazes

de agir de forma consciente e responsável na sociedade. No entanto, a utilização das metodologias ativas na Educação Infantil também apresenta desafios. Um dos principais desafios é adaptar essas metodologias às características e necessidades das crianças, levando em consideração seu desenvolvimento cognitivo, emocional e social.

Quando se trata de educação infantil, o ensino lúdico e voltado para a realidade da criança faz toda a diferença, pois trata-se dos primeiros anos na escola, geralmente no ambiente familiar a criança possui brincadeiras, portanto a escola deve de proporcionar esta continuidade. No momento da realização de brincadeiras, a criança expõe os seus sentimentos, angústias, frustrações, aprende, constrói, explora, pensa, sente, reinventa, transforma e se movimenta.

A criança tem muita necessidade de brincar, sendo uma das atividades mais importantes no desenvolvimento dela. A partir das brincadeiras, ela desenvolve suas potencialidades, além de suas habilidades sociais, afetivas, cognitivas e físicas, descobrindo suas limitações é um meio de comunicação e expressão, ao qual a criança aprende com o meio em que vive. O professor propõe essas brincadeiras de interação assumindo valores, comportamentos e socialização esta interação é um papel muito importante na questão do brincar e do desenvolvimento infantil.

Assim, o direito de ser livre, brincar e criar fantasias que os reportam de certa forma à sua realidade, ao qual é o protagonista da sua própria história aprendendo a conviver com outros e a entender seus limites como ser social. No mundo globalizado em que vivemos atualmente, o ensinar e o aprender é uma necessidade existencial, pois tudo que tocamos ou convivemos precisa do conhecimento da leitura e da escrita. E diante deste contexto, desde cedo já se trabalha o lúdico com as crianças para adquirirem esta ferramenta, que além de ajudar em seu desenvolvimento cognitivo, também se trabalha na formação social e individual de cada ser, com o propósito de formar cidadãos.

Cunha (2012) traz que os jogos infantis podem revelar questões como valores morais, conflitos emocionais e cognitivos das crianças, ou seja, com os jogos pode ser uma forma mais prazerosa de ser passado o conteúdo, por isso os professores devem ser uma forma de facilitador no processo de ensino e aprendizagem.

Portanto, os jogos infantis são vistos como facilitadores, que ajudam no processo educativo, mais para isso é necessário que o professor conheça a especialidade de cada jogo para assim possa explorar da melhor maneira possível, a utilização de cada um, e assim tornando o aprendizado mais gostoso com ferramentas que as crianças gostam.

A gamificação da educação é uma abordagem em desenvolvimento para aumentar a motivação e o envolvimento dos alunos, incorporando elementos de design de jogos em ambientes educacionais. Com a crescente popularidade da gamificação e, ainda assim, o sucesso misto de sua aplicação em contextos educacionais, a presente revisão tem como objetivo lançar uma luz mais realista sobre a pesquisa neste campo, focando em evidências empíricas ao invés de potencialidades, crenças ou preferências. Busarello define por gamificação como sendo:

(...) um sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos à motivação intrínseca do indivíduo. Utiliza cenários lúdicos para simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos. Busarello (2016, p. 18)

As metodologias ativas vindas para o ambiente escolar são ferramentas estratégicas, que colocam o aluno em atividade de estudo, e desperta a sua curiosidade e, então, criando a necessidade de aprender. Isso faz com que ele se aproprie dos conhecimentos cujos conteúdos são trabalhados em sala de aula a partir dessas metodologias. No entanto, para que tudo isso se realize, é importante que o professor esteja ali, dando as coordenadas, guiando os alunos a chegarem ao objetivo proposto, pois o professor continua sendo fundamental, no processo de ensino e aprendizagem.

De acordo com Inácio, Ribas e Maria (2014), o objetivo da gamificação é proporcionar ao

indivíduo um ambiente motivador, utilizando meios provenientes de jogos para criar um espaço de aprendizagem capaz de envolver e engajar os indivíduos, pois, aprender um jogo e como ele funciona pode ser uma atividade de sucesso nos mais diferentes ambientes educacionais, promovendo a aprendizagem por meio de métodos lúdicos conectados com a era digital.

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Para Fardo (2013) funções como atribuição de pontuações de atividades, fornecimento de feedback e incentivo à cooperação em projetos são os objetivos de muitos programas de ensino. A diferença é que a gamificação fornece uma camada mais clara de interesse e um método de costurar esses elementos para obter semelhança com os jogos, o que leva a uma linguagem que torna os educandos que inserem culturas digitais mais acostumados a essa linguagem. Como resultado, eles alcançaram esses objetivos de uma forma que parecia mais eficaz e agradável.

Ao jogar, a criança segue regras determinadas, necessitando executá-las com atenção e concentração, pois os jogos envolvem tomadas de decisões e de estratégias para solução de problemas e para a busca de uma recompensa, o que facilmente estimula e envolve o jogador. Ao finalizar o jogo, a criança então, será capaz de utilizar as experiências adquiridas em seu cotidiano. Em suma, ao serem postos em situações similares às que foram vivenciadas nos jogos, as crianças tendem a se sentirem seguros e/ou aptos a realizarem determinadas ações, ou seja, utilizar um ambiente virtual "gamificado", pode indicar a possibilidade dos jogadores se reinventarem e se constituírem no mundo real.

Segundo McGonical (2012), os jogos são atrativos não apenas pela atividade de jogar propriamente dita, mas pelo prazer e experiências proporcionados ao indivíduo. Podemos destacar as sensações de adrenalina, aventura, o desafio e o fato de estar imerso em uma atividade divertida, sozinho ou com amigos, sem a obrigatoriedade e a imposição que neutralizam a sensação do divertimento e prazer.

As práticas de gamificação podem ser divididas em três tipos, considerando-se algumas características em comum: a interna, a externa e para modificações de comportamento. A gamificação interna refere-se a uma situação ou algum contexto encontrado no interior de uma empresa ou instituição, ao qual tal processo é aplicado com o intuito de atingir melhores resultados: individuais e em equipe. No tipo externo, o foco da ação está dirigido aos clientes, possuindo a finalidade de criar condições de lealdade e seduzir novos funcionários. E, por último, no caso da modificação de comportamento, como o próprio nome indica, ela propõe-se a criar alterações nos hábitos, condutas e atitudes dos indivíduos, oferecendo novas perspectivas sobre diferentes aspectos (BIZELLI; BUENO, 2014).

A ideia de gamificação é trazer os elementos de game designer para contextos que não são de jogos. Segundo Mattar (2013) os jogos são capazes de promover contextos lúdicos e ficcionais na forma de narrativas que favorece o processo de geração e relação com o conhecimento. Para Alves (2014) os elementos dos games são a caixa de ferramenta ao qual deve ser utilizada para criar uma solução de aprendizagem gamificada. Pode-se dizer que vários dos modelos existentes para o estudo do gamification se apoiam no tripé: mecânica, dinâmica e elementos.

Uns dos principais objetivos da gamificação seriam envolver, ensinar, entreter e ser instrumento para medir o engajamento (avaliação). Tudo isso ocorre por meio da intencionalidade para qual o jogo é produzido, e quais elementos dos jogos seriam necessários para promover interações. O jogo tem o princípio de fazer o participante protagonista da narrativa, envolvendo o jogador a cada nível até chegar em um final épico. Sato complementa dizendo que o jogo "na cultura humana, está ligado à busca da diversão, do lazer e do desligamento das tarefas e responsabilidades do mundo cotidiano; é um objeto lúdico que leva o indivíduo à imersão". (SATO, 2009, p. 37).

O trabalho pedagógico com as crianças pequenas demanda do profissional da Educação Infantil os saberes e competência, estes

devendo estar vinculados desde os cuidados básicos e essenciais à criança até os conhecimentos fundamentais provenientes das diversas áreas do conhecimento, os quais o professor por meio destes conhecimentos deverá propiciar a criança vivenciar experiências que lhes forneçam autonomia e práticas sociais concretas e significativas.

Para tanto, o agir pedagógico deve atender às reais necessidades das crianças, deve ser criativo, flexível, atendendo à individualidade e ao coletivo. Será o eixo organizador da aquisição e da construção do conhecimento, a fim de que a criança passe de um patamar a outro na construção de sua aprendizagem. (OSTETTO, 2000).

Quando se pensa o papel do educador enquanto um facilitador da aprendizagem, os jogos na educação matemática têm as características de um material didático, e é importante que o professor saiba utilizá-lo, pois por meio do brincar todos vão se entender dentro do processo de ensino e aprendizagem.

Dessa forma, o professor não se deve esquecer de transmitir aos alunos a importância das regras, portanto, o jogo deve começar a partir do momento em que todos os jogadores possam compreender as regras e o significado da cooperação. As crianças crescem para aprender o significado das coisas, entender o que pode e o que não pode ser feito e distinguir o certo do errado.

Pensar sobre isto implica reinventar o espaço de salas para que neles se deem as interações do sujeito com o mundo físico e social, oportunizando-lhe vivências e situações de troca de ponto de vista, tomadas de decisões, sendo promovida, assim, sua autonomia e cooperação, tão importantes para a formação de um novo cidadão.

Ao inserir atividades lúdicas nas práticas educacionais de ensino, o professor deve promover um espaço apropriado para a prática do lúdico, dispor de cuidados necessários com a criança, permitindo que a mesma se desenvolva de acordo com a sua disponibilidade e interesse, também é válido de destacar que o educador deve interpretar a ação da criança em relação às atividades propostas, pois, se para um aluno tal atividade foi, consideravelmente, prazerosa, para outros a mesma pode não o ter sido e, a partir desse fato, o professor deve propor outras atividades que sejam prazerosas aos outros alunos cuja atividade não foi satisfatória, onde o aluno não tenha sentido nenhum prazer e motivação em realizá-la.

CONCLUSÃO

O uso da gamificação pode ser útil aplicando na educação infantil, devido ao seu grande potencial. Usada em sala de aula de maneira correta auxilia motivação e atenção do aluno, assim atinge os objetivos de fazer uma aula mais lúdica e descontraída além de trazer conhecimento. As aulas devem ter espaços de desenvolvimento completo e integral dos alunos, como seres humanos e cidadãos, espaço de expressão artística expressando seus sentimentos, alegrias, medos, expectativas e frustrações para formar uma sociedade mais justa igualitária, onde esses alunos se desenvolvem para o futuro.

O ato de jogar transcende as normas de aprendizagem e propõe que se pode aprender com maior facilidade e leveza qualquer conteúdo que se postar em frente aos alunos, é importante trazer para o corpo, para a pratica física e imaginativa, é necessário trazer sentido para os conteúdos para que estes sejam absorvidos com amor pelas crianças e jovens que estão em processo de aprendizagem e formação enquanto os indivíduos atuantes da sociedade.

O educador quando utiliza um método condizente com as demandas das crianças, pautado no planejamento pedagógico, possibilita a resolução de problemas que envolvem as crianças em uma realidade. A gamificação pode ser uma estratégia que pode ser usada e promover novas experiências com a tecnologia. Os temas se articulam com o interesse infantil, e as envolvem no cotidiano da escola, da organização da sala, na interação com o meio ambiente, no cuidado com outro, ou seja, em atividades que promovem às crianças o desenvolvimento emocional, cognitivo, e social, base para uma formação cidadã e emancipatória.

A revisão de bibliográfica apontou que a gamificação, o jogo e o brincar são artifícios importantes para o processo de aprendizagem. A interação promovida, as relações

interpessoais e as vivências fruto desse espaço coletivo auxiliam os alunos na compreensão dos papeis sociais que eles desempenham. Assim, o professor ao estabelecer vivências mediadas cria a possibilidade de o aluno ser exposto a questões ligadas às relações sociais que se desenvolvem no dia a dia, a problemas que exigem o senso crítico, a compreensão de valores morais e éticos, mostrandose um exercício para o amadurecimento da identidade e da autonomia.

Portanto, diante do texto exposto, pode-se concluir que as brincadeiras e os jogos e em todas as demais atividades lúdicas são uma ferramenta de trabalho muito valorosa para a prática pedagógica da educação infantil, pois através dessas atividades que devem ser incluídas e introduzidas aos conteúdos de forma prazerosa, diferenciada e bastante ativa e participativa entre os próprios alunos, e, dessa forma, eles estarão aprendendo e brincando. Diante do problema apresentado no projeto de pesquisa, pôde-se constatar que o jogo e a brincadeira despertam na criança uma aprendizagem significativa quando os conteúdos são organizados, planejados e dirigidos.

Por fim, os jogos possuem a capacidade de manter as pessoas engajadas por um longo tempo, construir relacionamentos, confiança e desenvolver a criatividade e para o professor a gamificação pode ser uma ferramenta importante na construção de um planejamento que tem como objetivo a participação e envolvimento dos alunos.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. Gamification. Como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. São Paulo: DVS editora, 2014.

BIZELLI, José Luís; BUENO, Clerison José De Souza. A Gamificação do Processo Educativo. Revista GEMiNis, São Carlos, n. 2, p. 160-176, jul/dez. 2014.

BASTOS, C. C. Metodologias ativas. 2006. Disponível em: <http://educacaoemedicina.blogspot.com/2006/02/metodologias-ativas.html>. Acesso em: 18 fev 2024.

BUSARELLO, Raul Inácio. Gamification: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

BRASIL. Referencial Curricular Para a Educação Infantil. v. 1, Brasília: MEC/SEF, 1998.

CABRAL, AC. FC.: Formação de Professores para a Educação Infantil: um estudo realizado em um Curso Normal Superior. Belo Horizonte, 2005. Disponível em 44 <www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao_CabralAC_1.pdf.> Acesso em 1ago. 2024.

CUNHA, Ana Cristina Teixeira. Importância das atividades lúdicas na criança com Hiperatividade e Défice de Atenção segundo a perspectiva dos professores. 2012. Tese de Doutorado. http://hdl.handle.net/10400.26/2585

FARDO, Luis Marcelo. A gamificação aplicada em ambientes de
aprendizagem. Revista Novas Tecnologias em Educação, Porto Alegre, v. 11, n. 1, p.1-9, 2013.

GUEDES, Anibal Lopes. Emancipação digital cidadã de jovens do campo num contexto híbrido, multimodal e ubíquo. São Leopoldo, 2017.

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, Claudia Regina. Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=r
6TcBAAAQBAJ&lpg=PP1&hl=pt- BR&pg=PT3#v=onepage&q&f=false._Acesso em: 21 fev. 2024

LIBÂNEO, José Carlos. Organizações e Gestão da Escola. Alternativa: 2003

MACHADO, Y. F.; OLIVEIRA, F. K. Orientação profissional, gamificação e educação profissional e tecnológica: uma revisão sistemática de literatura. Educação Profissional e Tecnológica em Revista, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 108-126, 2018.

MATTAR J, Games em educação: como os nativos digitais aprendem. Editora São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MCGONIGAL, Jane. A Realidade em Jogo: por que os jogos nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller LTDA, v. 54, 2012.

OSTETTO, Luciana Esmeralda. Encontros e encantamentos na educação infantil. Campinas: Papirus, 2000.

SATO, A. K. O. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (org.) Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.