GAMIFICAÇÃO: METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ELAINE VASCONCELLOS HATORI

RESUMO

Este artigo discute a utilização de jogos na Educação Infantil, mais especificamente sobre a metodologia intitulada gamificação. Que pode ser definida como um desdobramento da aplicação de jogos e de brincadeiras no processo pedagógico, bem como o uso da estética, das dinâmicas e das mecânicas dos jogos para engajar as crianças e complementar o aprendizado. Assim, tornando-se protagonista do seu processo de aprendizagem e o professor atua como um guia para o conhecimento. O objetivo desta pesquisa foi investigar e analisar o processo de gamificação como uma ferramenta pedagógica capaz de auxiliar na aprendizagem e no desenvolvimento integral do educando. Para tanto foi utilizado como metodologia a pesquisa de revisão bibliográfica e de caráter exploratório. Diferentemente de uma aula comum, na gamificação, as crianças ganham autonomia e constroem o aprendizado de forma coletiva, tornando as aulas mais dinâmicas, já que um ambiente lúdico faz com que o ensino seja mais prazeroso. Conclui-se que a Gamificação na Educação Infantil é uma nova práxis educacional que envolve não só a utilização de games como ferramentas de ensino, mas uma nova opção de pedagogia que utilize o game design como ferramenta de modificação do ensino.

Palavras- chave: Gamificação. Educação. Aprendizagem. Metodologia.

ABSTRACT

This article discusses the use of games in Early Childhood Education, more specifically on the methodology entitled gamification. It can be defined as an unfolding of the application of games and pranks in the pedagogical process, as well as the use of the aesthetics, dynamics and mechanics of games to engage children and complement learning. Thus, becoming protagonist of their learning process and the teacher acts as a guide to knowledge. The objective of this research was to investigate and analyze the process of gamification as a pedagogical tool capable of assisting in the learning and integral development of the educator. To this end, the methodology was used as a bibliographic review and exploratory research. Unlike a common class, in gamification, children gain autonomy and build learning collectively, making classes more dynamic, since a playful environment makes teaching more pleasant. It is concluded that Gamification in Early Childhood Education is a new educational practice that involves not only the use of games as teaching tools, but a new pedagogy option that uses game design as a teaching modification tool.

Keywords: Gamification. Education. Learning. Methodology

1 INTRODUÇÃO

O conceito de gamificação na educação vai muito além do uso de jogos pedagógicos como ferramentas de aprendizado. Isso porque, além dos jogos serem uma excelente solução nesse universo, há muito mais no mundo dos games para tornar o aprendizado mais eficiente. Apesar da importância do entretenimento, a experiência com os games vai muito além dela. Ela passa pela necessidade de competição inerente a todo ser humano, pelos feedbacks instantâneos, pela possibilidade de evolução rápida e, claro, pela busca por recompensas.

Apesar desse processo representar a aplicação de algo que envolva os jogos analógicos ou digitais, simulações ou brincadeiras, no campo da Educação, a mesma também remete a experiências de aprendizagem que utiliza da lógica dos jogos para atingir um objetivo desejado, possibilitando direcionar e dar propósito ou sentido às ações dos alunos participantes Contudo, observa-se um crescente interesse da utilização da gamificação como sendo uma metodologia ativa de aprendizagem, principalmente, por meio das TIC.

O objetivo desta pesquisa foi investigar e analisar o processo de gamificação como uma ferramenta pedagógica capaz de auxiliar na aprendizagem e no desenvolvimento integral do educando.

O que impulsionou a realização deste trabalho foi a recente e crescente utilização dessa abordagem, a qual busca mostrar a importância de uma das inúmeras inovações tecnológicas inseridas no ambiente educacional. A escolha deste tema por ser um atual, e vem crescendo e ganhando espaço no ambiente educacional, e por isso julgou-se ser importante aprofundarmos no assunto que é de essencial conhecimento por parte de todos os envolvidos no processo de ensino.

A gamificação vem para que haja uma maior interação na sala de aula, aos quais alunos e professores possam ser mais interativos, renovando a prática pedagógica do professor, quebrando todo esse paradigma tradicional no ensino, “Dessa forma, é fundamental a mediação pedagógica do professor e a possibilidade de interação entre os atores envolvidos. São essas premissas que fazem a diferença na qualidade de um processo educacional, no qual se prioriza a aprendizagem e a cooperação.” (SCHLEMMER, 2018).

Extraindo elementos importantes dos

jogos, como a competitividade para melhorar os resultados, trabalhos colaborativos para alcance de um objetivo comum dentre outras características, surgiu o conceito de Gamificação (Gamification), o uso de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos na rotina profissional, escolar e social do indivíduo num contexto fora do jogo, com o objetivo de incrementar a participação e gerar engajamento e comprometimento por parte dos usuários e maior interação entre as pessoas e empresas com base na oferta de incentivos (feedback) que estimulam a colaboração entre os envolvidos, para que realizem de forma mais prazerosa suas tarefas.

2 CONTEXTUALIZANDO JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

O brincar é uma forma eficaz de transmitir conhecimento porque ajuda a fortalecer a compreensão das crianças e dos jovens sobre a aprendizagem que é possível através da brincadeira com materiais ou imaginação. Dessa forma, o aprendizado será mais divertido e interessante (CAMPOS et. al. 2020).

Para Alves (2007), o brincar pode ser visto como um fenômeno universal, com diferentes perspectivas em todas as culturas. Portanto, é possível, que seja utilizado como recurso didático nas aulas, considerando diferentes conteúdos e conferindo-lhe conteúdo infantil. Os jogos são importantes para os alunos porque desenvolvem as habilidades necessárias ao seu desenvolvimento motor e tornam o aprendizado mais útil e significativo. Neste contexto, proporcionam mais oportunidades de participação na educação e formação, bem como de socialização (FERNANDES e CASAROTTO, 2018).

Considera-se, que os jogos fazem parte da cultura infantil com os jogos tradicionais. Esta análise defende que os jogos podem ser considerados parte do ser humano, uma linguagem característica de sua expressão e desenvolvimento que muda com o tempo e o espaço. Assim, a escola é um ambiente que permite a transferência de conhecimento entre o professor e o aluno. (GALHARDO, 2020).

Nessa esteira, os jogos e brincadeiras, com a construção de conhecimento, contribuem para diversas habilidades, e são elementos didáticos necessários para a aprendizagem dos alunos. Nesse contexto, ao planejar aulas com essas ferramentas, percebe-se a importância e a responsabilidade do professor. Assim, o brincar potencializa a criatividade, a imaginação, o equilíbrio, a coordenação e outros aspectos (MAIA FARIAS e OLIVEIRA, 2020).

Os jogos oferecidos e conduzidos pelo professor são adequados, pois ao ensinar o conteúdo da aula, a criança passa a dominar as regras, tornando-se uma importante contribuição para o desenvolvimento intelectual do aluno tanto por meio de exercícios complementares, como por experiência educacional em ambiente escolar (FARIA 2020).

De acordo com Fabiani e Scaglia (2020), com a ajuda das informações obtidas através das atividades lúdicas, os alunos apreendem a conviver e compreender as diferenças conectar-se com a natureza, saber fazer e conhecer-se através da criatividade e da imaginação. Entende-se que os jogos e brincadeiras contribuem significativamente para o desenvolvimento dos alunos, sua inserção na vida social, a transmissão da cultura, da história, o desenvolvimento de habilidades motoras complexas, identidade e independência, não necessitando de espaço ou equipamentos. Sendo praticado por qualquer faixa etária (BARBOSA e ALMEIDA, 2020).

"Loro (2015) preleciona que o brinquedo é um instrumento importante, que contém a essência da infância e permite a realização de um trabalho pedagógico com resultados na produção de conhecimento da criança". Pensando nisso, os jogos passaram a ser entendidos como educação, sendo também uma importante ferramenta para o aprendizado dos alunos.

Ressalta-se que, na educação infantil, trazer do brincar e suas interações como um aspecto central do processo educativo, vai ao encontro do desejo das crianças de vivenciar a infância e as mais diversas expressões do lúdico, tendo em conta a sua racionalidade. Portanto, abraça esses elementos e vai além das características funcionais, dando uma visão cultural à brincadeira infantil (MELLO et. AL, 2016).

Os jogos são entendidos como um meio de expressão cultural de diferentes povos, expressos da mesma forma que outros elementos culturais, bem como um conjunto de conceitos, valores e normas que parecem ser praticados em diferentes épocas e lugares. Desta forma, se percebe que todas as sociedades organizam o entretenimento na forma de jogos, o que lhes confere uma universalidade que traz uma forma de organização mais estável à condição humana (VAZ, 2010).

Conforme Morais e Moraes (2017) mencionam, que os jogos e brincadeiras estimulam o mundo da imaginação e da criatividade ajudam a resolver problemas, aceitam regras e promovem o social e o coletivo. Portanto, pode-se dizer que por meio do brincar, o aluno aprende a experimentar, inventar, conhecer, despertar interesse e autoavaliação, entre outros benefícios.

Cumpre salientar que fazer brinquedos a partir de materiais reciclados pode ter como objetivo construir a formação de atitudes e valores, como respeito ao meio ambiente, autoconhecimento, reconhecimento e valorização de outra cultura e desenvol-

vimento para um ser criativo. Além disso, o brinquedo industrial infantil vem com a padronização como característica. Dessa forma, o aluno constrói sua própria identidade por meio da construção de seu objeto, o que lhe possibilita aprender de forma significativa (GALINDO e SILVA, 2019).

Em suma, o brincar é uma atividade em que o aluno não precisa de um brinquedo para participar, e por meio do brincar ele constrói conhecimentos que contribuem para o rendimento acadêmico. Assim, a criança reinterpreta, expande, modifica, cria, recria seu contexto sociocultural através dos papéis que desempenha (SANTOS e SILVA, 2019).

Além disso, se entende por brinquedo um objeto em que o jogador se apóia por meio da ação de uma atividade lúdica de brincar, dada a espontaneidade no mundo da imaginação, das fantasias e da criatividade, ficando claro que é entendido como uma atividade. O brincar é assim estruturado como ação, brincadeira, diversão e liberdade de expressão, e o brincar é um espaço experiencial com um conjunto de regras e normas estabelecidas. (UJIIE, 2008).

O jogo é uma das principais oportunidades de oferecer aos alunos a salvação do espaço, fundamental no mundo infantil. Portanto, é um lugar importante nas condições da escola, que combina as possibilidades e potencialidades de desenvolver as qualidades do jogador e contribui para a melhoria da educação e formação do aluno (MARGON, 2013)

Assim, os jogos e brincadeiras em diferentes salas permitem que as crianças construam seus conhecimentos, proporcionando-lhes condições de dominar situações difíceis, a partir do desenvolvimento de jogos livres, além da possibilidade de fortalecimento da saúde física e mental. E estimular respostas afetivas cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

3 DEFININDO GAMIFICAÇÃO

A gamificação pode ser considerada uma readaptação da cultura lúdica às técnicas condicionantes da cibercultura, um movimento natural imbricado ao desenvolvimento do ser humano por meio da interação com o lúdico. O termo é uma tradução de gamification (em inglês) e foi usado pela primeira vez em 2002 por Nick Pelling. Os autores dizem que por meio da gamificação é possível: engajar, sociabilizar, motivar e ensinar de maneira mais eficiente. também foi uma das precursoras das teorizações acerca da gamificação ao afirmar que promover o engajamento das pessoas em atividades cotidianas aplicando a lógica de jogos na vida real pode levar ao desenvolvimento de um mundo melhor. (MARTINS, C., & GIRAFFA, L. M. M, 2015).

De acordo com Kapp (2012 p. 125), a gamificação é “o uso das mecânicas baseadas em jogos, da sua estética e lógica para engajar as pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas em contextos de não jogos”.

Para Eugenio (2020, p. 59), gamificação é “uma estratégia que usa os elementos, o pensamento e a estética dos jogos do mundo real, visando à modificação do comportamento das pessoas”.

Segundo Moran (2020), a gamificação é muito importante e ela possibilita a integração social e está presente nos jogos. Seja nos gráficos de um vídeo game, em jogos que os alunos precisam desenhar ou pintar, jogos com temas de outras épocas, como os jogos de tabuleiros. Assim, a reflexão do uso de jogos na educação infantil para auxiliar os alunos deixa clara a função social do pedagogo, pois através da educação se constrói um mundo melhor e assim o educador tem a responsabilidade social em trabalhar por um mundo melhor.

Em seus estudos, Vianna et al. (2013) afirmam que gamificação tem a:

[...] intenção de despertar emoções positivas, explorar aptidões pessoais ou atrelar recompensas virtuais ou físicas ao cumprimento de tarefas. À exceção dos chamados Jogos Sérios e, de acordo com sua definição mais aclamada, submeter-se a um processo de gamificação não significa necessariamente participar de um jogo, mas sim apoderar-se de seus aspectos mais eficientes (estética, mecânicas e dinâmicas) para emular os benefícios que costumam ser alcançados com eles. (VIANNA et al., 2013, p.17).

A gamificação pode ser usada desde a Educação Infantil até as demais etapas da educação, pois esta atividade irá proporcionar um aprendizado prazeroso que estimulam à criatividade, autonomia, a aceitação de regras, o jogo potencializa o desenvolvimento integral tanto de crianças quanto de adultos, sendo possível identificar a expressão de afetos a partir do jogo, resoluções de conflitos e também controle das emoções.

A racionalidade na base da gamificação da aprendizagem adiciona elementos, como os encontrados em jogos às atividades de aprendizagem, criando uma imersão de forma semelhante ao que acontece em jogos. Isso leva à crença de que, ao incorporar a mecânica do jogo na concepção de um processo de aprendizagem, pode-se envolver as crianças em um processo produtivo.

A seguir são elencadas algumas vantagens que os jogos digitais educacionais podem trazer aos processos de ensino e aprendizagem:

Motivação: Os jogos educacionais demonstram ter alta capacidade para divertir

e entreter as pessoas ao mesmo tempo em que incentivam o aprendizado por meio de ambientes interativos e dinâmicos (Hsiao, 2007). Conseguem provocar o interesse e motivam as crianças com desafios,

curiosidade, interação e fantasia (Balasubramanian; Wilson, 2006)

Interação: nos jogos, as palavras e os atos são colocados no contexto de uma relação interativa entre o jogador e o mundo. Assim, também, na escola, os textos e livros precisam ser colocados em contextos de interação onde o mundo e as outras pessoas respondam. (GEE, 2009)

Identidade: Aprender alguma coisa em qualquer campo requer que o indivíduo assuma uma identidade, que assuma um compromisso de ver e valorizar o trabalho de tal campo. "Os jogadores se comprometem com o novo mundo virtual no qual vivem, aprendem e agem através de seu compromisso com sua nova identidade" (Gee, 2009).

Autoestima: é uma a atividade deve ser pensada conforme o nível de cada um e deve ter dificuldade variável, então o aprendiz pode desenvolver-se a uma dificuldade apropriada a seu nível de habilidade. A segunda implicação é que as correções, comentários ou respostas ao desempenho do aprendiz devem ser expostos de maneira a não causar dano a sua autoestima (MALONE, 2011). Baseando-se na ideia do autor nota-se que deve haver sensibilidade, cautela e equilíbrio entre, as tentativas do aluno e o fornecer respostas às tentativas, para que não haja degradação de autoestima e consequentemente desistência da atividade.

Aprender a aprender: O aprendizado pode ser definido como uma melhora em desempenho, em longo prazo, devido a um treinamento. Sendo assim, jogos eletrônicos são uma boa ferramenta para aprender a aprender, pode-se considerar que todos os jogos são educativos. (Eugênio, 2020). A educação, por meio do processo ensino e aprendizagem, tem como objetivo o grande desenvolvimento pessoal, adequando o aprendiz ao meio no qual ele está inserido. O meio dos jovens de hoje é o virtual, o digital, portanto os profissionais da educação precisam incluir-se e promover a inclusão dos alunos neste processo.

Segundo Vianna et al. (2013), alguns mecanismos dos jogos, se aplicados, podem gerar maior motivação quando se realiza uma tarefa. São eles:

Feedback - no jogo em si, a recompensa na maioria das vezes, se dá em forma de aumento de vida, moedas para comprar itens e melhorar sua atuação. Em um contexto real ao realizar uma tarefa, a cada acerto, a cada meta alcançada o jogador recebe uma recompensa e se sente motivado a desempenhar mais tarefas. Metas alcançáveis - o jogo é composto de fases que devem ser ultrapassadas para se alcançar o objetivo principal que é finalizar o jogo. No contexto real, o projeto maior deve ser dividido em miniprojetos para facilitar a visualização das fases concretizadas em tempo menor.

Colaboração - nos jogos algumas tarefas são realizadas com ajuda de outros jogadores para completar o objetivo. Esse mecanismo no mundo real é facilitador de interação e maior engajamento dos envolvidos em prol de um único objetivo.

Aprendendo fazendo - um jogo novo sempre vem com manual ensinando os comandos básicos. Em um contexto real é interessante que as discussões para esclarecer a teoria sejam breves e elucidativas para que os envolvidos possam utilizar a prática, ou seja, aprender fazendo. (Vianna et al. 2013, p.45)

Dessa forma, é possível promover uma competitividade saudável entre os alunos, que poderiam buscar sempre se aprimorarem para não ficar atrás de outros alunos. Partindo dessas alternativas, a gamificação ao ser aplicada na educação pode trazer inúmeros benefícios. Portanto é um método que necessita ser mais experimentado no ambiente escolar por parte dos docentes.

O conhecimento é construído em todos os lugares e com todas as pessoas com quem o homem se relaciona em seu cotidiano. Por isso, a aprendizagem humana é um processo inacabado, pois há construção de aprendizado a todo o momento. Dessa maneira, Bolsanello (2018, p. 21) afirma que o desenvolvimento é um processo dinâmico e contínuo que se constrói na interação do sujeito com o seu meio ambiente. um projeto de aprendizagem no formato gamificado representa uma possibilidade de usar mecânicas e dinâmicas dos jogos em contextos educacionais com o intuito de proporcionar uma aprendizagem mais significativa aos sujeitos.

Neste estudo, aprendizagem não significa aprender porque alguém ensina, mas sim um processo de construção, reconstrução e de tomada de consciência do próprio desenvolvimento por parte do sujeito. Para Piaget (1983) o processo de conhecimento se constitui na ação. O autor se refere a uma ação significativa, uma ação que responda às necessidades do sujeito, sendo ela espontânea. Assim, não é qualquer ação que leva a avanços no conhecimento, mas sim a ação significativa, que tem sentido para o sujeito, que o faz pensar sobre o que fez e sobre o próprio pensamento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mais que uma práxis ou modelo de ensino, os jogos e a "gamificação" aparentam ser ferramentas de suportes para as práti-

cas de educação, portanto, podem ser utilizados em diferentes modelos pedagógicos. Ainda assim, existe uma discrepância de entendimentos e percepções sobre a definição de 'gamificação'. E sendo esta uma questão recente e aberta à exploração, as fronteiras ainda não estão rígidas e os profissionais da educação buscam contribuir com as novas discussões, daí é comum surgirem pontos convergentes.

O sucesso da aprendizagem está estreitamente relacionado com a possibilidade de criar no ambiente condições para que ocorram interações sociais. Estas estão também relacionadas ao contexto pedagógico que sustenta a proposta e aplicação da disciplina. Além disso, é preciso considerar o nível de engajamento do docente frente à dada situação, as condições tecnológicas e a consciência da expansão de tempo e espaço. Assim, é possível entender que a perspectiva da criança sobre a própria aprendizagem não é uma concepção isolada do contexto vivido por ele, mas está estreitamente relacionado ao seu processo físico e mental.

Talvez uma de suas grandes vantagens seja a de proporcionar um sistema em que as crianças consigam visualizar o efeito de suas ações e aprendizagens, na medida em que fica mais fácil compreender a relação das partes com o todo, como acontece nos games. Da mesma forma, um dos objetivos principais de introduzirmos uma experiência assim é para que os indivíduos sintam que seus objetivos contribuem para algo maior e mais importante, que suas ações fazem sentido dentro de uma causa maior, que é o que os elementos dos games podem proporcionar se utilizados de forma cuidadosa, da mesma forma que conseguem dentro dos mundos virtuais.

Levando em consideração que o modelo de ensino tradicional não é mais eficiente nos tempos atuais, as quais as crianças desde cedo estão cada vez mais inseridas no mundo digital, e que se faz necessária a busca por ferramentas de apoio ao ensino que visem motivar e manter o interesse dos estudantes, a gamificação surge como mais uma opção promissora nesse contexto. O caminho que a educação deve seguir é este, um ambiente escolar que propicie à coletividade, o senso crítico, a iniciativa, a autonomia, a criatividade, que são alguns dos desafios da educação de alunos que nascem na era digital, desde cedo acostumados com o uso de tecnologias.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, E. P; ALMEIDA, L. F. O. As veredas do ordenamento jurídico da educação infantil do campo: um olhar sobre os jogos e brincadeiras.

Dialoga, São Paulo, n. 36, 2020.

BALASUBRAMANIAN, Nathan; WILSON, Brent G. Games and Simulations. In: Society for information technology and teacher education international conference, 2006. Proceedings...v.1. 2006. Disponível em: <http://site.aace.org/pubs/foresite/GamesAndSimulations1.pdf>. Acesso em: 16 dez. 2022.

BOLSANELLO, Aurélio (ET AL). Análise do comportamento humano:

conselhos, educação, saúde. Belo Horizonte - MG: FAPI. 2018

CAMPOS, A. S; VIANA, G. C; SIMÕES, L. L. F; FERREIRA, H. S. O jogo como auxílio no processo ensino aprendizagem: as contribuições de

Piaget, Wallon e Vygotsky. Braz. J. Of develop, Curitiba, v. 6, n. 5 may, 2020.

EUGENIO, Tiago. Aula em jogo: descomplicando a gamificação para educadores. São Paulo, SP: Évora, 2020.

FABIANI, D. J. F; SCAGLIA, A. J. A pedagogia do Jogo: ensino, vivência e aprendizagem do brincar na educação não formal. Corpo conciência,

CuiabáMT, vol. 24, n. 2, p. 103-117 , mai/agost, 2020.

FARIA, B.B; COSTA, Costa, Célia Regina Bernardes.Educação Física e atividade Lúdica: O papel da ludicidade no desenvolvimento

Infantil.Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 1. Vol. 9 . pp. 136-155, outubro/novembro de 2016. I

FERNANDES, J; CASAROTTO, V. J. Os jogos e as brincadeira e suas contribuições no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.

Revista de saúde das Ajes. Volume 4, n.7, jan/jun, 2018.

GALHARDO, S. O ensino do conteúdo jogos na Educação Física: possibilidades e desafios. Bauru, 2020.

GALINDO, V. A; SILVA, C. L. Construção de brinquedos nas aulas de

Educação Física: educação ambiental. Saúde Meio ambiente. V. 8, p. 219236 , 2019.

HSIAO, Hui-Chun. A Brief Review of Digital Games and Learning. DIGITEL

2007, The First IEEE International Workshop on Digital Game and Intelligent

Toy Enhanced Learning. Los Alamitos, CA, USA: IEEE Computer

Society, 2007. 124-129 p. Disponível em: <http://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/DIGITEL.2007.3>. Acesso em 16 dez. 2022.

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. Revista Perspectiva, Florianópolis, v. 27, nº 1, p. 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em http://www.perspectiva.ufsc.br. Acesso em 16 dez. 2022.

KAPP, Karl M. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LORO, A. R. A importância do brincar na educação infantil. Santa Rosa

(RS), 2015.

MAIA, D. F; FARIAS, A. L. P; OLIVEIRA, M. A. T. Jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física para o desenvolvimento da criança. Revista

Cenas Educacionais, Caetité – Bahia – Brasil, v. 3, p. 1-17, 2020.

MALONE, Thomas W. Toward a Theory of Intrinsically Motivating

Instruction. Cognitive Science, [s.l.], v. 5, n. 4, p.333-369, out. 2011. Wiley-Blackwell. DOI: 10.1207/s15516709cog0504_2. Disponível em: http://api.wiley.com/onlinelibrary/tdm/v1/articles/10.1207/s15516709cog0504_2. Acesso em: 14 dez. 2022.

MARGON, D. C. Ludicidade: o valor da música, brinquedos e brincadeiras no processo de alfabetização na educação infantil. Castelo branco científica

– ano II. Nº 03 – janeiro/junho, 2013.

MARTINS, C., & GIRAFFA, L. M. M. (2015). Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas. Anais do Seminário de Jogos

Eletrônicos, Educação e Comunicação.

MELLO, A. S; ZANDOMINEGUE, B. A. C; BARBOSA, R. F. M; MARTINS, R. L.

D. R; SANTOS, W. A educação infantil na Base Nacional Comum Curricular: pressupostos e interfaces com a Educação Física.

Motrovivência, v. 28, n. 48, p. 130-149, setembro, 2016

MORAIS, M. G. G; MORAES, J. C. P. Concepções de docentes de Educação Física sobre a contribuição dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento de crianças na educação infantil. Revista Facisa, on-line. Barra do Garças –

MT, vol. 6, n. 1, p. 109-122, jan/jul, 2017.

MORAN, José M. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. Educação transformadora. 2020. Disponível em: «Educação Transformadora – José Moran - Educador e pesquisador de projetos de transformação da educação (usp.br). Acesso em: 16 dez. 2022.

PIAGET, Jean. A epistemologia genética. Coleção: Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

SANTOS, A. B. N; SILVA, J. P. A ludicidade e a importância da Educação

Física para o ensino fundamental I. Euclides da Cunha – BA, 2019.

SCHLEMMER, Eliane. PROJETOS DE APRENDIZAGEM GAMIFICADOS: Uma metodologia inventiva para a educação na cultura híbrida e multimodal. Momento Diálogos em Educação, v. 27, n. 1 , p. 41-69, 2018.

VAZ, A. F. Jogos e esporte: desafios para a Educação Física escolar.

Caderno de formação RBCE, p. 96-106, mar, 2010.

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B.; TANAKA, S. Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos. 1. ed. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

UJIIE, N. T. Brincar, brinquedo e brincadeira usos e significações.

ANALECTA. Guarapuava, Paraná v. 9, nº 1, p. 51-59 jan/jun, 2008.