

A CRIAÇÃO DE JOGOS DE TABULEIRO PARA DESENVOLVER HABILIDADES E COMPETÊNCIAS

Raissa Mikaelly Souza da Silva ¹
Erika Laize Bezerra de Moraes ²

RESUMO

Os jogos são capazes de atrair adultos e crianças, sendo responsáveis por promover aprendizagens de maneira lúdica e imersiva. O presente artigo tem por finalidade apresentar a criação de jogos de tabuleiro recicláveis voltados para crianças do nível V da Educação Infantil, criados com base nos campos de experiência da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Dessa forma, este estudo tem como objetivo geral discutir o papel dos jogos de tabuleiro na aprendizagem e apresentar possibilidades de criações. Nesse contexto, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, de natureza básica, pautada nos pressupostos de uma pesquisa exploratória e qualitativa, de modo a possibilitar o desenvolvimento de habilidades apoiados nos jogos de tabuleiros que podem ser criados pelo professor. Inspirados nos autores: Mauro Teixeira (1970); Carlos Teixeira (1995) e Alves (2015). A pesquisa visa apresentar o desenvolvimento de jogos educativos, feitos de materiais recicláveis, alinhados ao documento da BNCC, estimulando o aperfeiçoamento de habilidades nos cinco campos de experiências. Por fim, foi possível concluir que os jogos de tabuleiro produzidos a partir de materiais recicláveis podem auxiliar no processo ensino e aprendizagem das crianças colaborando no desenvolvimento de habilidades e competências, além de estimular o processo de curadoria do professor.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro, Aprendizagem, Educação Infantil, Habilidades e competências.

INTRODUÇÃO

Os jogos de tabuleiro fazem parte da vida dos seres humanos desde um passado longínquo. No decorrer dos tempos, os jogos de tabuleiro se modernizaram e uma das principais características nesse tipo de jogo, é a substituição da sorte pelo pensamento estratégico, bem como o estímulo ao jogador a tomar decisões.

Dessa maneira, os jogos de tabuleiro apresentam um grande potencial para serem aplicados no processo de aprendizagem. Sendo assim, visando tornar esse processo ainda mais interessante, criativo e engajado, apresentamos a proposta de produzir esses jogos com materiais recicláveis, com o intuito de auxiliar na construção de aprendizagens e possibilitar o desenvolvimento de habilidades e competências, tanto de crianças quanto de adultos.

¹ Pós Graduanda do Curso de Psicopedagogia e Educação Infantil – Faveni - RN, raissamikaelly013@gmail.com;

² Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Uninassau - RN, laizemorais15@gmail.com;

O projeto é baseado em experiências profissionais passadas, que despertaram a necessidade de se aprofundar sobre os jogos de tabuleiro recicláveis e seu alinhamento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Diante disso, surgiu a seguinte questão: "como os jogos de tabuleiro recicláveis auxiliam no desenvolvimento de competências e habilidades de alunos no nível V da Educação Infantil?"

Dessa forma, este artigo tem como objetivo geral: discutir o papel dos jogos de tabuleiro na aprendizagem e apresentar possibilidades de criações, tendo em vista que é por meio desses jogos que os conhecimentos cognitivo, social e afetivo podem ser estimulados em sala de aula.

Além dos aspectos supracitados, ao trabalhar em sala de aula com jogos recicláveis os professores sensibilizam os seus alunos acerca do meio ambiente, levando em consideração que a educação ambiental é extremamente importante, pois suscita a sensibilização das crianças à sustentabilidade e aos recursos recicláveis, gerando um interesse de cuidado com o mundo à sua volta e aumentando a consciência social, ambiental e crítica desses indivíduos.

Ademais, o presente estudo conta como objetivos específicos: analisar a importância do jogo na educação infantil; entender acerca da utilização de materiais recicláveis na produção de jogos de tabuleiros; criar jogos de tabuleiros como ferramenta pedagógica alinhados aos campos de experiências da BNCC.

Em suma, o trabalho foi dividido em: Introdução; Fundamentação Teórica - que consistiu na revisão de livros e artigos sobre a temática; Metodologia - descreveu os procedimentos metodológicos utilizados na pesquisa, visto que ela é de cunho bibliográfico e de base qualitativa e exploratória; Resultados e discussões - que apresentam os resultados da pesquisa; e por fim as Considerações Finais - que relatam os resultados alcançados, bem como apresentam as conclusões possibilitadas, além de abordar proposições para futuras pesquisas.

METODOLOGIA

Para a realização desse estudo, a abordagem metodológica adotada foi a qualitativa, que tem como base a interpretação do pesquisador e não se preocupa com representações numéricas. Segundo Gerhardt e Silveira (2009, p. 32) “a pesquisa qualitativa preocupa-se, portanto, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais”

Assim, o presente trabalho tem como natureza uma pesquisa Básica, que pretende gerar novos conhecimentos, sem aplicação prática prevista (Gerhardt e Silveira, 2009). Além de ser caracterizado por uma pesquisa de base exploratória, pois consoante Gil (2008, p. 27), “pesquisas exploratórias são desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo

aproximativo, acerca de determinado fato”. Logo, por meio desse tipo de pesquisa tornou-se possível a proximidade com o objeto estudado, devido às interpretações feitas, através das várias teorias encontradas na revisão da literatura.

Esta pesquisa apresenta um cunho bibliográfico, pautado em fontes como livros, artigos científicos e periódicos centrados na literatura especializada, bem como nas leis vigentes que versam sobre a temática. Para ressaltar a importância dessa abordagem em uma pesquisa, faz-se necessário as contribuições de Marconi e Lakatos (2003), em que eles descrevem da seguinte forma: “a pesquisa bibliográfica é um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de importância, por serem capazes de fornecer dados atuais e relevantes relacionados com o tema.” (MARCONI; LAKATOS, 2003, p. 158),

Dessa maneira, após as leituras e com inspirações em jogos comerciais de tabuleiro de entretenimento, nos quais pode-se partir da definição do campo de experiência, objetivo de aprendizagem e inspiração, foi possível desenvolver os jogos de tabuleiro com os materiais recicláveis.

O público alvo das produções e formulação dos jogos recicláveis de tabuleiro são crianças da Educação Infantil, mais especificamente do nível V, objetivando auxiliá-las no desenvolvimento das habilidades e competências, com base nos Objetivos de Aprendizagens estabelecidos na BNCC.

2. OS JOGOS DE TABULEIRO NA EDUCAÇÃO INFANTIL E O SEU PAPEL NA APRENDIZAGEM

Quando pensamos em jogos e brincadeiras infantis para as crianças, talvez as associemos a uma série de atividades que vão distraí-las temporariamente, mas, na verdade, é muito mais relevante e eficaz do que pensamos. O brincar na Educação Infantil oferece às crianças muitas possibilidades de experimentar, interagir, explorar, criar, se expressar, e os professores devem fornecer recursos e espaços planejados intencionalmente para promover o desenvolvimento de todos.

Os jogos de tabuleiro desde a sua criação tiveram a finalidade de auxiliar no processo de aprendizagem. A autora Laíse Prado relata que “os primeiros jogos de tabuleiro registrados são datados em cerca de 7.000 anos a.C., e desde este tempo eles já eram usados para facilitar a aprendizagem” (2018, p 30).

Outrossim, vale ressaltar ainda a classificação dos jogos segundo Teixeira (1970), uma vez que o autor coloca os jogos de tabuleiro pertencentes aos jogos intelectuais, assim, nos jogos intelectuais ocorre a presença da sorte e da inteligência, como também a mistura dos dois.

Teixeira (2008) complementa essa informação ao apontar que no contexto de ensino-aprendizagem, o objetivo do professor ao utilizar jogos atenta para valorização do seu papel pedagógico, portanto, o desencadeamento de um trabalho de exploração e aplicação de conceitos.

Seguindo essa perspectiva, na Educação Infantil os jogos de tabuleiro favorecem variadas formas de aprendizagem: cognitiva, social e afetiva, além de facilitar a socialização e inclusão dos alunos. Paulo Freire em seu livro *Pedagogia da Autonomia*, em sua edição publicada em 2002 (p. 50), diz que: “saber ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Ou seja, ao utilizar os jogos em sala de aula o professor cria mecanismos de aprendizagem que favorecem a criação e construção do conhecimento.

Além disso, é importante considerar as contribuições de Alves (2015) ao abordar o caráter ético presente em jogos desse tipo: “Há por parte do jogador um esforço para o desenlace. A tensão confere ao jogo o valor ético, uma vez que por mais que se deseja ganhar ou finalizar, é necessário obedecer às regras do jogo.” (ALVES, 2015, p. 20).

Para Teixeira (1995 p.49) “o jogo é um fator didático altamente importante: sendo um elemento indispensável para o processo de ensino aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto ser a preocupação básica de todos os professores que têm a intenção de motivar seus alunos ao aprendizado”. Dessa forma, é necessário que todos os educadores da primeira etapa da Educação Básica busquem diversas maneiras de utilizar os jogos em suas salas de aula, visando a sua relevância no processo de conhecimento dos educandos.

Diante disso, notou-se a necessidade da utilização dos jogos de tabuleiro na Educação Infantil, considerando que nessa etapa da Educação eles são imprescindíveis para a aprendizagem, por possuírem atribuições pedagógicas e não apenas lúdicas.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) diz que “As interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização” (BRASIL, 2017, p. 39). Nesse sentido, ao jogar e brincar as crianças podem compartilhar conhecimentos, desenvolver outras formas de linguagem e ainda desempenhar um papel de liderança e autonomia.

Esse documento garante o direito das crianças de aprender e a desenvolver, com fundamento nestes eixos que articulam as condutas pedagógicas da Educação Infantil, a BNCC produziu os direitos de aprendizagem e desenvolvimento. Que são eles: “conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se.” (BRASIL, 2017, p. 27)

Considerando os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, a BNCC estabelece cinco campos de experiências nas quais as crianças podem aprender e se desenvolver: o eu, o outro e o nós; corpo, gesto e movimento; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; espaços, tempo, quantidades, relações e transformações. (BRASIL, 2018). Dessa forma, cada campo de aprendizagem é fundamental para a construção do conhecimento, pois neles são enfatizados noções, atitudes e afetos a serem afluídos, que acolhe as situações e experiências das vidas das crianças.

Portanto, os jogos de tabuleiro exercem um papel importantíssimo no processo de aprendizagem, tendo em conta as diversas formas de habilidades e competências que podem ser desenvolvidas e exploradas com a sua utilização.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A finalidade deste estudo é desenvolver jogos educativos feitos de recursos recicláveis, alinhado à Base Nacional Comum Curricular, nos cinco campos de experiências: o eu, o outro e o nós; corpo, gesto e movimento; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; espaço, tempo e quantidades, relações e transformações.

A proposta é brincar para entender, entender o planejamento e planejar o desenvolvimento. Parafraseando um velho ditado, “brincar é aprender”, sendo assim, ao jogar você pode entender a linguagem do jogo e a relevância das regras e o resultado disso é o desenvolvimento de habilidades para que todos possam desenvolver essas competências. Além de ser divertido, os jogos são uma ferramenta de construção de aprendizagem significativa, ajudando a promover a criatividade e imaginação das crianças e, de forma concomitante, também dos professores.

Devido ao contexto hodierno, configurado por uma sociedade de consumo que está conectada o tempo todo, na maioria das vezes os jogos já chegam prontos aos usuários. Isso deve ao advento dos *smartphones*, computadores e *tablets*, que facilitaram o acesso rápido aos diversos jogos. Conseqüentemente, com essa agilidade, a criatividade e a imaginação foram adormecidas, uma vez que já não se tem tempo para criar ou recriar seus próprios jogos.

Por isso, quando o professor se propõe a criar/usar jogos recicláveis em sala de aula, ele incentiva os seus alunos a construir seus próprios jogos e, assim, os educadores contribuem para o desenvolvimento de novas potencialidades e capacidades.

Diante disso, resolvemos criar jogos de tabuleiro recicláveis, considerando que por meio dessa ferramenta aprendemos a valorizar e conservar o meio ambiente, além de ensinar e

conscientizar a respeito da reciclagem e do papel do aluno como transformador do meio no qual ele está inserido.

Destarte, a seguir será apresentada as propostas dos jogos que foram construídos, a teoria envolvida, as regras de como se joga e o objetivo de aprendizagem para trabalhar na Educação Infantil no nível V.

Tabela 1 – Proposta de Jogo 1

Nome do Jogo: Ludo da Diversidade	
Objetivo de Aprendizagem	Construir percepções e questionamentos sobre si e sobre os outros. Além disso, desenvolver a autonomia pessoal de cada participante.
Campo de experiência	O eu, o outro e o nós
Regras	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Número de participantes - 4 Jogadores; ✓ Cada jogador terá 4 peças. ✓ Cada participante terá que dar uma volta no tabuleiro, podendo percorrer uma peça de cada vez; ✓ Inicia a partida quem tirar o número 6 ao jogar o dado ✓ Ao jogar o dado e cair no número 6 o jogador tem direito a mais uma jogada. ✓ Caso ocorra o jogador conseguiu novamente o número 6 ele tem direito a outra jogada. Com isso, ao tirar o número 6 três vezes, ele passará a vez para o próximo jogador; ✓ No tabuleiro haverá algumas perguntas relacionadas ao tema: Diversidade Pessoal. Se as perguntas não forem respondidas corretamente, não avançará a casa; ✓ Existirá perguntas que o jogador responderá à pergunta, mas quem realmente confirma se está certo é o jogador adversário. Se as repostas não se coincidirem, o jogador não avançará para casa; ✓ Alguns corações estão espalhados pelo tabuleiro. Se o jogador jogar o parar no coração, ele estará imune caso o outro jogador cair na mesma casa. ✓ Caindo em uma casa que não tenha coração e um outro jogador parar na mesma casa voltará ao início do jogo o jogado que estava na casa. ✓ Quando estiver faltando uma casa para chegar no centro do tabuleiro, só pode entrar no tabuleiro quando tirar o número correspondente que falta para chegar ao centro; ✓ Para ganhar, é preciso mover as 4 peças dando a volta até o centro do tabuleiro e aquele que de a volta primeiro vence.
Material Necessário	Papelão, tampa de spray de tinta de cabelo, cola, régua, lápis, borracha, tesoura, piloto, canetas coloridas, tinta, pincel, folha ofício. Dado numerado de 1 a 6;

Fonte: Autoria própria, 2021.

O jogo “Ludo da Diversidade” foi baseado no jogo Ludo e, como toda adaptação, ele traz semelhanças e diferenças: as suas semelhanças ocorrem na estrutura do tabuleiro; já as particularidades estão presentes nas regras, aplicação e nas metas do jogo. Dessa forma, o “Ludo da Diversidade” objetiva: aumentar a autoestima das crianças; valorizar a diversidade e respeitar as diferenças de modo divertido e alegre para o mundo infantil.

Tabela 2 – Proposta de Jogo 2

Nome do Jogo: Jornada Corporal	
Objetivo de Aprendizagem	Jornada Corporal é um jogo bem divertido, onde seu objetivo de aprendizagem é agir de maneira independente, reconhecendo suas funções e suas particularidades do seu corpo. Além disso, cria movimentos, formas e gestos diversificados demonstrando o controle dos hábitos de autocuidado relacionados à higiene, alimentação, conforto e aparência.
Campo de experiência	Corpo, gesto e movimento.
Regras	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Participantes; ✓ Cada jogador utilizará 1 triângulo; ✓ Inicia aquele quem ganhar no par ou ímpar; ✓ Haverá no tabuleiro comandos de tarefas relacionadas à aparência, higiene e autocuidado referente ao corpo humano; ✓ Existirá 3 grupos de cartas que guiarão o percurso no tabuleiro, que são eles: Perguntas, Desafios e Figuras; ✓ Cada carta terá uma direção de comando para realizar; ✓ Vence aquele que fizer primeiro o percurso.
Material Necessário	Papelão, cola, régua, lápis, borracha, tesoura, piloto, tinta, canetas coloridas, coleção de madeira, folha ofício e pincel. 1 dado contendo as informações do jogo, que são eles: Perguntas; Desafios; Avance duas casas; Fique uma rodada sem jogar; Não fique triste, volte duas casas; Parabéns, você ganhou uma figura do corpo humano;

Fonte: Autoria própria, 2021.

O jogo descrito acima possibilita o desenvolvimento intelectual infantil, considerando que ele aumenta o raciocínio e trabalha as estratégias de associação. Sua utilização promove a autoconsciência em relação ao corpo humano, no que concerne às suas funcionalidades e aspectos ligados à higiene corporal. Além de tudo, desperta a curiosidade e concentração das crianças.

Desse modo, a “Jornada Corporal” é produzida de forma bastante colorida para ser mais atrativo ao olhar infantil, uma vez que busca sua atenção e participação. Outrossim, esse jogo não desenvolve apenas o cognitivo, mas também o social e o afetivo.

Tabela 3 – Proposta de Jogo 3

Nome do Jogo: Mostre seus gestos	
Objetivo de Aprendizagem	A finalidade do jogo é formular sentimentos através dos gestos Além do mais, desenvolverá a coordenação motora e sensorial, fazendo assim, o jogador a própria peça do jogo.
Campo de experiência	Traços, sons, cores e formas.
Regras	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 6 jogadores; ✓ Contém 1 dado com as cores informadas abaixo;

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ No tabuleiro tem 6 círculos de cada cor correspondentes aos sentimentos em que irá conter perguntas relacionadas ao tema; ✓ Serão 6 cores representadas pelas emoções: Azul (Tristeza), Vermelho (Raiva), Roxo (Medo), Verde (Nojo), Amarelo (Alegria) e Rosa (Amor); ✓ Cada pergunta, os jogadores irão ter que fazer a ação descrita no tabuleiro, através de mímica, dança e música; ✓ Ganha quem completar o percurso primeiro.
Material Necessário	Papelão, cola, régua, lápis, borracha, tesoura, piloto, tinta, canetas coloridas, coleção de madeira, folha de ofício, pincel.

Fonte: Autoria própria, 2021.

Este jogo foi adaptado a partir do jogo Twister, no entanto, ele se propõe a trabalhar alguns sentimentos infantis, especificamente a alegria, tristeza, amor, medo, raiva e nojo. Cada sentimento desse é representado por uma cor e uma imagem, sendo que as figuras escolhidas foram baseadas no filme “Divertida mente”, nesse filme da Disney a inteligência emocional é abordada de modo didático e de simples entendimento.

Além disso, no Jogo “Mostre seus Gestos” os participantes no meio da partida irão realizar algumas “ações”, que trabalharão a coordenação motora ampla, a atenção, a imaginação, o raciocínio e a memória.

Tabela 4 – Proposta de Jogo 4

Nome do Jogo: Expresse sua Criatividade	
Objetivo de Aprendizagem	O propósito deste é mostrar a criatividade e imaginação dos jogadores fazendo com que interajam verbalmente ou utilizando a forma de pensar para criar diversas situações.
Campo de experiência	Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação
Regras	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 3 Participantes; ✓ Cada jogador ficará com uma peça; ✓ Inicia aquele que ganhar na pedra, papel e tesoura (observação: se o jogador não souber, o mediador vai orientar essa função); ✓ A cor preta tem a finalidade de voltar às casas e o branco será um desafio. ✓ Será uma figura de olho piscando. Quem piscar o olho por último avançará uma casa; ✓ Cada grupo de cartas haverá perguntas relacionadas a 6 tipos de temáticas que estarão associadas à Cantigas de Rodas, Histórias Infantis, Fábula, Alfabeto, Jogos cantados e Imaginação; ✓ Cada grupo de carta conterà perguntas a serem respondidas; Se o jogador errar a pergunta, sua peça não se moverá; ✓ Ganha aquele que chegar primeiro no percurso.
Material Necessário	Papelão, cola, régua, lápis, borracha, tesoura, piloto, tinta, canetas coloridas, coleção de madeira, pincel e folha de ofício. Tabuleiro colorido com as cores: Azul, Verde, Vermelho, Amarelo, Rosa, Laranja, Branco e Preto

Fonte: Autoria própria, 2021.

Este jogo de tabuleiro possibilita a aquisição de conhecimento, trabalha o raciocínio e o pensamento, além de despertar a criatividade e imaginação dos usuários. O “Expresse sua

Criatividade” é feito para provocar e estimular a comunicação, a fala e a linguagem, considerando que o jogo busca proporcionar experiências por meio de leituras, brincadeiras de rodas, jogos cantados etc.

Tabela 5 – Proposta de Jogo 5

Nome do Jogo: Cidade Geométrica	
Objetivo de Aprendizagem	A aplicação desse jogo é ensinar as formas geométricas, mostrando as bases de cada uma, como desenhar e como utilizará.
Campo de experiência	Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
Regras	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 3 Jogadores; ✓ Inicia aquele que ganhar no par ou ímpar; ✓ O objetivo é encontrar as formas geométricas espalhadas pela cidade; o quadrado, retângulo, círculo e o triângulo; ✓ O jogo contém o valor R\$ 500 reais; ✓ Os jogadores B e C começará com o valor de R\$ 20,00; ✓ O jogador A (prefeito) terá a função de selecionar as formas geométricas de cada participantes. Além de ser o responsável pelo pagamento dos jogadores de acordo com a quantidade das formas geométricas encontradas; ✓ O jogador B e C terão que encontrar a forma geométrica selecionada pelo jogador A (prefeito); ✓ Ao encontrar as 5 peças o participante ganhará o valor máximo. (R\$ 10, 00); ✓ O jogador ganhará moedas correspondente a quantidade que ele achar; ✓ Vence aquele que obter mais dinheiro.
Material Necessário	Papelão, cola, régua, lápis, borracha, tesoura, piloto, tinta, canetas coloridas, coleção de madeira, pincel e folha de ofício, 1 Tabuleiro em formato de cidade. No jogo existirá 5 peças de cada formas geométricas

Fonte: Autoria própria, 2021.

O jogo reciclável “Cidade Geométrica” desperta, nos educandos o interesse pelas formas geométricas e pelos principais espaços geográficos que encontra-se na maioria das cidades, tais como: escola, igreja, etc. Essa ferramenta estimula o raciocínio lógico, despertando a imaginação e a aprendizagem.

Portanto, no Jogo “Cidade Geométrica” essa construção ocorre de forma significativa, visto que, ao estabelecer contato com o jogo, a criança explora a sua autonomia, paciência e o respeito às regras. Além do mais, por ser reciclável, este jogo promove a consciência ambiental e social aos usuários.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista os aspectos supracitados, pode-se concluir que o estudo sobre os jogos de tabuleiros recicláveis e o seu papel no desenvolvimento de habilidades e competências

alinhado à BNCC, proporcionou diversas aprendizagens, sendo de suma relevância para a nossa práxis pedagógica abordada pela pesquisa.

Diante das contribuições e resultados obtidos até o momento pelo trabalho, vale pontuar como uma possibilidade de futura proposta a ideia de se aprofundar mais a temática e realizar um projeto de investigação-ação, visto que essa linha de pesquisa se mostra importante, pois poderá investigar a opinião dos professores quanto à importância dos jogos para o desenvolvimento cognitivo das crianças.

Além disso, o projeto espera que as informações contidas neste artigo possam contribuir de forma substancial para um melhor entendimento e compreensão acerca da relevância dos jogos recicláveis no universo infantil.

Diante disso, pode-se concluir ainda que a ludicidade auxilia em diversos aspectos, desde a aprendizagem coletiva e social, até o desenvolvimento pessoal e, assim, contribui de modo significativo para o processo de construção do conhecimento das crianças.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. DVS Editora, 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 22ª ed., São Paulo: Paz e Terra, 2002.

GERHARDT, T. A.; SILVEIRA, D. T. Métodos de pesquisa. Porto Alegre, editora da UFRGS, 2009.

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo, Atlas. 2008.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E.M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo, Atlas, 2003.

PRADO, L. L. Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica: pandemic e o ensino de ciências. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, Foz do Iguaçu, v. 02, n. 02, p. 26-38, jul./dez. 2018.

TEIXEIRA, M. S. **Recreação para todos**. 2. ed. São Paulo: Obelisco, 1970.

TEIXEIRA, Carlos E.J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: ed. Loyola, 1995.

TEIXEIRA, Susane Fernandes de Abreu. Uma reflexão sobre a ambiguidade do conceito de jogo na educação matemática. 2008. Dissertação. Mestrado, programa de pós graduação em educação. Universidade de São Paulo. Faculdade de Educação. São Paulo.