

A GAMIFICAÇÃO EM PROPOSTAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Autor(res)

Karla Cristina Falcão De Queiroz
Aline De Carvalho Alves

Categoria do Trabalho

1

Instituição

ANHANGUERA - ITAPEVA

Resumo

Com a frequente transformação na educação o uso das tecnologias se torna uma ferramenta indispensável no processo de ensino e aprendizagem dos alunos. De acordo com a BNCC os direitos de aprendizagem e desenvolvimento precisam ser respeitados desde a infância, valorizar os conhecimentos que o sujeito já construiu desde o convívio familiar cultural e social. Na contemporaneidade a tecnologia é uma linguagem familiar para essa nova geração constantemente conectada, com isso os games são facilmente compreendidos entre eles.

Para Furio et.al (2013) 'o ato de jogar, além de proporcionar prazer, é um meio de o sujeito desenvolver habilidades de pensamentos e cognição, estimulando a atenção e a memória.'

A gamificação são recursos ou elementos utilizados nos jogos com a finalidade do check mate, através desses elementos o indivíduo desenvolve habilidades cognitivas, de pensamento, criatividade, aumenta a participação, auxilia na resolução de problemas, na interatividade com outros, visto que se torna uma importante aliada na aprendizagem educacional.