

JOGOS DIGITAIS COMO OBJETO DE APRENDIZAGEM: CONSIDERAÇÕES SOBRE A APRENDIZAGEM DA LEITURA E DA ESCRITA

DIGITAL GAMES AS A LEARNING OBJECT: READING AND WRITING LEARNING CONSIDERATIONS

Naiara do Prado Souza¹
Kleonara Santos Oliveira²

Resumo

Com este trabalho objetiva-se refletir sobre as possibilidades de utilizar os jogos digitais como objeto de aprendizagem e sua relação com o processo ensino e aprendizagem da leitura e da escrita nos anos iniciais do ensino fundamental. A sociedade encontra-se permeada pelos avanços tecnológicos, que trazem mudanças aceleradas, provocadas principalmente pelos progressos das tecnologias digitais, modificando, portanto, o nosso modo de viver e de atuar no mundo. Esses avanços influenciam os padrões científicos, mobilizando os modelos pedagógicos e, em razão disso, atingiu a escola e as relações entre professores e alunos. Realizamos uma revisão narrativa da literatura, a partir de textos produzidos nos últimos 10 anos. Os textos selecionados para a construção do artigo foram encontrados na base Scientific Electronic Library On-line (Scielo) e, a partir destes achados, buscamos capítulos de livros que foram referenciados. As leituras apontam que os jogos digitais podem potencializar o desenvolvimento infantil e auxiliar no processo ensino e aprendizagem da leitura e escrita na educação básica, desde que contem com a mediação do professor como problematizador, porém, é necessário que os professores sejam capacitados e que existam políticas públicas que favoreçam a sua formação.

Palavras-chave: Jogos digitais; Ensino e aprendizagem; Educação básica.

Abstract

This work aims to reflect on the possibilities of using digital games as a learning object and its relationship with the teaching and learning process of reading and writing in the early years of elementary school. The current society is permeated by the advances of new technologies, which bring accelerated changes, caused mainly by the advances of digital technologies, changing, therefore, our way of living and acting in the world. These advances in new technologies have influenced scientific standards, mobilizing pedagogical models and, as a result, reached the school and the relations between teachers and students. We conducted a narrative review of the literature, based on texts produced in the last 10 years. The selected texts for the construction of the article were found in the Scientific Electronic Library On-line library (Scielo) and, based on these findings, we searched for some book chapters that have

¹ Especializanda em Psicopedagogia Clínica e Institucional pela Faculdade Hélio Roch. Licenciada em Pedagogia. Integrante da Linha de pesquisa: formação humana e gestão do cuidado na educação (UNEB).

Contato: naiarasouza123a@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6147-4686>

² Docente na Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Mestranda do programa de Pós-Graduação em Ensino, Linguagem e Sociedade – PPGELS (UNEB). Licenciada em Pedagogia.

Contato: kleonara.neurop@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1626-2294>

been referenced. The research readings indicate that digital games can enhance child development and assist in the teaching and learning process in basic education, as long as they rely on the mediation of the teacher as a problematizer, however, it is necessary that teachers are trained and that there are public policies that favor this formation.

Keywords: Digital games; Teaching and learning; Basic education.

1. Introdução

O “insucesso escolar” e a busca por potencializar o desenvolvimento dos estudantes se constitui como uma das pautas que persistem na história da educação brasileira (PATTO, 1999). Neste sentido, entende-se por insucesso escolar, os baixos níveis de aprendizagem da leitura e da escrita entre os alunos no ciclo de alfabetização. A escola lida com diversas questões que acarretam esse insucesso, desde problemas de aspectos sociais, metodológicos, além dos possíveis transtornos de aprendizagem. E a escola precisa dar conta dessas questões para garantir uma melhor qualidade na educação.

É preciso ressaltar que se torna difícil para o/a professor/a lidar com tantas questões em uma sala, uma vez que as(os) docentes estão inseridos em um contexto em que as suas condições de trabalho são recorrentemente negligenciadas politicamente. A categoria se encontra com uma carga horária de trabalho excessiva, número elevados de alunos e alunas em suas aulas, formação inicial e continuada ineficiente, entre outras problemáticas.

Além disso, é necessária formação para toda equipe escolar com enfoque nas demandas atuais, considerando que esses alunos e alunas fazem parte do que chamamos de era digital. Neste sentido, destaca-se que tão logo sejam garantidos desde a formação inicial dos(as) professores(as) o acesso, uso e integração às novas tecnologias, incluindo os jogos digitais, em favor da garantia dos direitos e equiparação de oportunidades para todos(as), indistintamente (OLIVEIRA; LIMA; COUTO, 2019).

No que se refere as dificuldades de aprendizagem, quando a criança não consegue acompanhar o ritmo de aprendizagem da sua turma, esta pode perder o interesse pelos estudos e isso acarreta não só problemas escolares, mas para a sua

vida de maneira geral, afetando, inclusive a sua autoestima, diante da aquisição de um autoconceito negativo.

A vivência na era digital, em que os alunos e alunas são nativos digitais, ou seja, que já nasceram imersos na cultura da tecnologia digital, as pesquisas apontam a necessidade de se utilizarem essa ferramenta também no processo ensino e aprendizagem da leitura e da escrita. De acordo com Zogaib e Santos (2015) a tecnologia digital desde seu surgimento, tem modificado a forma de pensar, agir e de viver dos seres humanos.

Os alunos e alunas da geração tecnológica digital, nascidos a partir da década de 1990 são chamados por Prensky (2001) de nativos digitais. O autor denomina os sujeitos que nasceram e cresceram junto ao desenvolvimento e a expansão das tecnologias, principalmente a Internet, criando uma espécie de vida online. Mas, nessa mesma sociedade convivem juntos os chamados pelo autor de “imigrantes digitais”, provenientes da cultura que se organizou em torno dos materiais impressos, como livros e jornais, e que agora, no novo contexto precisam se adaptar/migrar para o uso das novas tecnologias de interação e comunicação digital.

Conforme Pereira (2014, p. 20),

os nativos digitais se relacionam [...] através das novas mídias e se deixam, sem recusa, surpreender com as inúmeras possibilidades que encontram nas novas tecnologias. Sem medo, navegam, clicam, copiam, colam, enviam, deletam. Eles constroem, administram sua identidade pessoal e social através de constantes mudanças. E essa identidade é construída a partir de suas características pessoais, de seus interesses sob a ótica digital.

O conflito entre as duas gerações, em muitos momentos, impede o uso das novas tecnologias na sala de aula. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) menciona que as tecnologias digitais precisam ganhar espaço e ser ferramenta de ensino, contribuindo com o desenvolvimento do pensamento crítico, criativo, o pensamento lógico, etc.

É preciso lembrar, porém, que a presença da tecnologia digital na escola não garante qualidade no ensino. Tudo dependerá da maneira como o professor utilizará esses recursos em sala de aula. A tecnologia deve servir para enriquecer o âmbito educacional propiciando a construção do conhecimento ancorado na

interdisciplinaridade. A construção do conhecimento na perspectiva da interdisciplinaridade, não abre mão do rigor metodológico docente, mas busca o novo através da revisão frequente de princípios e pressupostos, além de reconhecer a necessidade de amparar um conhecimento em outros, por considerar a formação em sua totalidade (SILVA; LEITE, 2018).

Os jogos digitais, como objeto de aprendizagem, precisam da mediação do professor, do seu direcionamento com fins pedagógicos.

Portanto, este artigo tem como objetivo refletir sobre as possibilidades de utilizar os jogos digitais como objeto de aprendizagem, no processo ensino e aprendizagem da leitura e escrita, nos anos iniciais do ensino fundamental. Trata-se de uma revisão da literatura, com levantamento de estudos que abordaram as práticas de professores/pesquisadores com o uso dos jogos digitais para a superação das dificuldades na leitura e escrita de seus alunos e alunas.

Para subsidiar esse trabalho, autores como Petry (2016), Ramos e Anastácio (2018), Neves e Batigália (2018), dentre outros foram fundamentais para apresentar os jogos digitais como novos objetos de aprendizagem. A mediação do professor é fundamental para que a aprendizagem seja contextualizada, portanto, significativa para as crianças.

2. Jogos digitais e aprendizagem

De acordo com Petry (2016) um jogo consiste em uma atividade com regras, que tanto podem estar explícitas desde o início, ou terão que ser descobertas pelo jogador. Dentro desse universo, o jogador se depara com vários elementos constituintes da vida humana em geral, como: tomadas de decisões, conflitos, objetivos e definição de pontos, tudo isso para se chegar a um resultado. Em relação as características, o que diferencia um jogo comum do digital está no fato da utilização da tela de vídeo digital.

Os jogos digitais, de acordo com Zanolla (2007), surgiram no ano de 1958, nos Estados Unidos, durante a Guerra fria, com objetivo de mostrar à população os avanços da tecnologia. Desde então, vem dividindo a opinião da população, enquanto

muitos acreditam que eles podem ajudar as pessoas em vários aspectos da vida humana, outros descartam essa possibilidade, tratando-os como lixo eletrônico.

O mau uso das tecnologias digitais, pode provocar graves consequências no desenvolvimento da criança, como estresse, comportamento antissocial, sobrepeso entre outros. Ao contrário, a utilização com fins específicos, pode auxiliar em resultados satisfatórios, além de avanços para a humanidade (ALVES, 2016).

Segundo Petry (2016), os jogos digitais são tomados como objeto de uma nova cultura e acabam por ressignificar os modos de vida das pessoas. Se os jogos digitais passaram a fazer parte da sociedade, conseqüentemente, os indivíduos acabam sendo influenciados por ela, tendo seus hábitos de vida alterados.

Os objetos de aprendizagem, no formato de recursos pedagógicos, contendo animações e simulações, têm se mostrado como possibilidades de estimulação e de desenvolvimento de processos interativos e cooperativos no ensino e na aprendizagem, desenvolvendo o raciocínio e novas habilidades, o pensamento reflexivo, a criatividade, a autonomia e a autoria (NASCIMENTO, 2007). Contudo, para atender a esse propósito, as atividades devem conter estratégias metodológicas que facilitem a compreensão e interpretação de conceitos, e ainda, que desafiem os alunos e alunas a solucionar problemas complexos. Essas atividades pedagógicas digitais devem evidenciar os aspectos lúdicos, de interação e de experimentação que deveriam estar presentes em qualquer processo de aprendizagem contextualizada e de modo interdisciplinar.

No que se refere a aprendizagem escolar Ramos e Anastácio (2018) afirmaram que podemos utilizar os jogos digitais em benefício da educação, trabalhando com aqueles que proporcionam alternativas divertidas e motivadoras para brincar, estudar e aprender. Aproximar as novas tecnologias, especialmente os jogos digitais, dos conteúdos escolares de modo interdisciplinar, pode contribuir para uma conexão entre o contexto de ensino e as culturas que se desenvolvem fora do ambiente escolar. E ainda, a escola estaria contribuindo com o desenvolvimento da autonomia do aluno e preparando-o para a resolução de problemas de modo crítico e contextualizado. (MERCADO, 2002).

Ainda tratando dos aspectos positivos dos jogos digitais na educação, Ribeiro e Carvalho (2016), mostram que os jogos digitais podem contribuir para o

desenvolvimento cognitivo de escolares, estimulando a capacidade do indivíduo para solucionar problemas, alcançar objetivos traçados, conhecer outros lugares e culturas. Além de desenvolver habilidades cooperativas e formação moral, por meio de jogos que simulem a vida cotidiana, contando sempre com a mediação de um/a educador/a.

Portanto, o jogo na educação se constitui não somente como um recurso pedagógico, mais como um objeto de aprendizagem que leva o sujeito a contextualizar e dar significado as aprendizagens conquistadas.

De acordo com Audino e Nascimento (2010, p. 141) os objetos de aprendizagem são:

recursos digitais dinâmicos, interativos e reutilizáveis em diferentes ambientes de aprendizagem, elaborados a partir de uma base tecnológica. Desenvolvidos com fins educacionais, eles cobrem diversas modalidades de ensino: presencial, híbrida ou a distância; diversos campos de atuação: educação formal, corporativa ou informal.

Para os autores, os jogos digitais se tornam objetos de aprendizagem quando passam a fazer parte do planejamento dos professores e das suas rotinas pedagógicas em sala de aula. Nenhum planejamento é neutro, ao planejar suas aulas, os docentes vislumbram que sujeito pretendem formar, assim, incluir os jogos digitais no planejamento é dotar de sentido as suas aulas, por vivermos numa sociedade digital.

Os jogos digitais são recurso capazes de proporcionar, mediante a combinação de diferentes mídias digitais, situações de aprendizagem em que o educador assume o caráter de mediador e o aluno de sujeito ativo dentro do processo de ensino aprendizagem (AUDINO; NASCIMENTO, 2010). Assim, o professor não perde o seu lugar na docência, mas o ressignifica. Passa de detentor do saber, para o lugar do condutor/mediador das aprendizagens.

3. O processo de escolarização de crianças com dificuldades na aprendizagem da leitura e da escrita

De acordo com Neves e Batigália (2011) a dificuldade de aprendizagem consiste em um conjunto de fatores de ordem pedagógica, sociocultural, psicológica e econômica que proporcionam impedimento em aprender. Possui assim, origem extrínseca, ou seja, depende de fatores externos. Enquanto que o transtorno de aprendizagem, é concebido como comprometimento ou atraso no desenvolvimento de funções ligadas à maturação biológica da parte central do sistema nervoso, e que se inicia ainda na infância.

Segundo o DSM-5 (2014), os transtornos específicos de aprendizagem podem se dar na aprendizagem da leitura, escrita ou raciocínio matemático, podendo ser identificado nos primeiros anos escolares. Enquanto o primeiro é provocado por causas externas e ambientais, o segundo por questões de ordem neurológica.

Nos dois casos supracitados, há evidências de que os jogos digitais podem contribuir para o processo de aprendizagem da leitura e da escrita. Para Ribeiro e Carvalho (2016), os jogos digitais podem estimular a criatividade, raciocínio, atenção, imaginação, orientação espacial, concentração, desenvolvimento de habilidades motoras e de linguagem, o que, certamente ocasiona uma melhor fluidez na escolarização.

De acordo com Morais (2012), algumas habilidades são necessárias para a aquisição da leitura e escrita. Uma delas, se refere ao interesse pelo sistema escrito e outras como a capacidade de atenção, memória, raciocínio, capacidade de análise e síntese. Assim, para que a leitura e escrita sejam concebidas, necessita de outras habilidades que favoreçam essa aprendizagem, como habilidades atencionais, de memória, controle inibitório entre outros.

Por atender a esses requisitos, que o jogo digital pode se tornar um aliado ao professor. Vale ressaltar, que o recurso só se torna eficaz quando o professor leva o aluno a pensar sobre o jogo, seus acertos e erros e ainda, conseguir fazer com que ele leve essa aprendizagem para outros contextos, realizando a metacognição, ou seja, o automonitoramento do ato cognitivo.

4. Percurso Metodológico

Este estudo segue a abordagem qualitativa (MUSSI *et al.*, 2019). O levantamento bibliográfico inicial, feito junto à produção científica nacional, a partir da busca de publicações disponibilizadas na íntegra na base Scientific Electronic Library Online (SCIELO), cujo recorte temporal foi entre os anos 2010 a 2020. Foram excluídos periódicos internacionais. Foram utilizados como descritores: jogos digitais, jogos digitais e alfabetização e, por fim, jogos digitais e leitura e escrita.

Realizamos inicialmente uma leitura com objetivo exploratório dos materiais, em seguida, ocorreu uma seleção dos materiais mais relacionados com a temática deste estudo. No quadro 1 pode ser verificado o baixo número de publicações envolvendo os três descritores simultaneamente. Por isso, faz-se necessário que haja mais estudos e pesquisas relacionados ao tema aqui proposto.

Quadro 1. Caracterização dos estudos avaliados, conforme ano de publicação, autoria, periódico e país do estudo.

TÍTULO	AUTORIA	ANO DE PUBLICAÇÃO	NATUREZA
ALE RPG Jogo Digital para Aprendizado de Crianças em Leitura e Escrita	Elton Sarmanho Siqueira, Elton Sales Barros, Dionne Cavalcante Monteiro, Deisy das Graças de Souza, Leonardo Brandão Marques	2012	Artigo
Jogos Digitais como ferramenta de auxílio à Alfabetização: um relato de experiência	Emanuela Vitória Dias Moraes, Marciene Pacheco de Castro, Ubirajara Nogueira dos Santos	2018	Artigo
Uso de Jogos Digitais com Crianças com Dificuldades de Aprendizagem: um estudo de caso em uma intervenção pedagógica	Camila Lourenço Morgado	2018	Dissertação

Fonte: elaborado pelas autoras.

5. Resultados e Discussão

Foram analisadas três obras referentes ao uso dos jogos digitais na aprendizagem de crianças com dificuldades na leitura e escrita. Os aspectos em comum apresentados nos artigos foram os avanços nas aprendizagens escolares que os sujeitos pesquisados tiveram após as intervenções com os jogos digitais.

No primeiro artigo, intitulado de ALE RPG Jogo Digital para Aprendizado de Crianças em Leitura e Escrita, tem como objetivo descrever o jogo digital de estilo RPG que possibilita ajudar crianças com deficiência em leitura e escrita. Para os autores, o jogo ALE RPG possui a capacidade de despertar curiosidade, motivação, iniciativa em crianças, devido ao seu caráter motivacional. O jogo parte de situações lúdicas para proporcionar ensinamento dos processos de leitura e escrita, necessários aos ciclos iniciais de aprendizagem. Os autores apontam que o jogo contribui no âmbito social e educacional do sujeitos aprendentes. Ressaltaram que a ludicidade presente no jogo digital estimula os educandos a interagirem mais e melhor e por isso, se envolvem e aprendem com maior facilidade. “O jogo parte de situações lúdicas para proporcionar ensinamento dos processos de leitura e escrita, necessários aos ciclos iniciais de aprendizagem” (SIQUEIRA *et al.*, p. 2, 2012).

Conforme as pesquisas realizadas por Siqueira *et al.* (2012 *apud* GEE, 2003), os jogos são instrumentos para educar e estimular a cognição das crianças, desde que respeitadas as características das atividades pedagógicas, além do componente lúdico que deve ser fazer presente. Jogando a criança aprende a agir, tem a sua curiosidade estimulada, desperta a capacidade de iniciativa e autoconfiança, além de auxiliar no desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (SIQUEIRA *apud* PRZYBYLSKI, 2010). Com o avanço das tecnologias dos jogos digitais educacionais, estes ganharam uma nova proporção devido os diversos modos de interação com o usuário, desempenhando um papel motivador no processo de ensino e aprendizagem.

O segundo artigo analisado foi o Jogos digitais como ferramenta de auxílio à alfabetização: um relato de experiência, cujo objetivo principal é o de auxiliar o processo de alfabetização através de jogos digitais educacionais aliado ao ensino regular, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento. Os autores utilizaram em sua pesquisa os jogos: “Ludo Educativo - Primeiros Passos”, “Fábrica de Palavras”, “Forma Palavras”, “Ordene as frases” e “Histórias Fantásticas”, todos disponíveis online, gratuitamente.

Para os autores, este estudo possibilitou o contato direto com os sujeitos da pesquisa, o que possibilitou entender que os jogos digitais podem trazer resultados positivos para aprendizagem dos alunos. Verificou-se que os jogos digitais

permitiram a inclusão digital dos alunos, bem como o aprimoramento dos níveis de aprendizado na alfabetização. Notou-se que a participação dos alunos foi 100%, ou seja, todos os alunos presentes participaram e interagiram com os jogos de modo comprometido. No entanto, percebe-se a necessidade de formação do educador para esta utilização na escola. Os professores se queixaram de nunca terem participado de uma formação acerca do uso de jogos digitais para o desenvolvimento da leitura e escrita dos alunos e alunas.

O terceiro artigo analisado, intitulado: uso de jogos digitais com crianças com dificuldades de aprendizagem: um estudo de caso em uma intervenção pedagógica. Da autoria de Morgado (2018), tem por objetivo investigar a contribuição do uso de games educacionais, na superação de dificuldades de aprendizagem apresentadas por crianças em processo de alfabetização. Segundo a autora, verificou-se que o uso das novas tecnologias no âmbito educacional tornou-se cada vez mais importante, pois pode oferecer suporte e formas alternativas de abordagem dos conteúdos para os alunos e alunas com dificuldades de aprendizagem.

Para Morgado (2018), a pesquisa permitiu compreender que é importante o uso de softwares educativos adequados para que a aprendizagem ocorra de maneira satisfatória, sendo que uma das tecnologias de software mais utilizada para melhorar a aprendizagem dos alunos são os Objetos de Aprendizagem. E ainda, observou-se que a motivação e autonomia durante o processo de aprendizagem com os jogos digitais, permitiu a cada criança ajustar seu próprio ritmo de aprendizado.

Nessa pesquisa notou-se que os resultados apontam que, ao longo das sessões, ocorreram a superação parcial ou integral de algumas dificuldades de aprendizagem inicialmente apresentadas pelo aluno, influenciando na afirmação de que o uso dos jogos pode ser um aliado ao processo de alfabetização e aquisição dos conteúdos escolares e todos ficaram muito motivados durante o desenrolar das atividades.

De acordo com Boruchovitch e Bzuneck (2009, p. 9) a motivação “é aquilo que move uma pessoa, aquilo que a põe em ação ou a faz mudar o curso”. Ela é considerada como um dos fatores que levam as crianças ao desenvolvimento da aprendizagem.

Vale ressaltar a fala de Siqueira *et al.* (2012, p. 9) ao afirmar que “o jogo traz consigo elementos motivacionais necessários para que as crianças utilizem programa de ensino através do jogo, remediando os aspectos de desânimo existentes no uso convencional do programa de ensino.” Diante dessa afirmativa, os autores pretendem mostrar que para a maioria dos participantes que utilizam o jogo, a probabilidade de atingir um processo de aprendizado adequado de leitura e escrita é maior do que aqueles que se deparam com modo convencional, uma vez que os aprendizes que utilizam o jogo se sentem mais estimulados a realizarem as tarefas de ensino.

Outro aspecto importante em referência ao jogo digital foi encontrado na obra de Moraes, Castro e Santos (2018) em que chama a atenção para a necessidade da escola se preparar para adentrar ao contexto dos jogos digitais, não somente na esfera da alfabetização, mais em sua própria base curricular, pois a informática, assim como os jogos digitais está presente em todos os aspectos da vivência e da convivência humana.

Os três artigos aqui analisados pontam para a necessidade de inserir no contexto educacional escolar os jogos digitais, com vistas a alcançar melhores resultados no processo de ensino e aprendizagem dos alunos e alunas com dificuldades de aprendizagem, pois os jogos digitais podem potencializar o desenvolvimento desses sujeitos, mas vale ressaltar que, desde que usados como Objetos de Aprendizagem pelos docentes.

Considerações finais

Esta análise identificou que a produção científica cita diferentes benefícios advindos da utilização dos jogos digitais no contexto escolar, dentre os quais podemos apontar: aumento da motivação entre os alunos, maior envolvimento destes com a atividade e, avanços positivos no processo no ensino da leitura e escrita.

Não podemos perder de vista que os jogos devem ser mediados por professores bem capacitados, conhecedores dos recursos e dos seus benefícios para o desenvolvimento dos alunos e alunas. Com uma formação adequada os docentes, certamente, conseguirão inserir os jogos digitais em seus planos de aula, transformando-os em Objetos de Aprendizagem. Por conterem animações e

simulações, esses objetos têm se apresentado como novas possibilidades de desenvolvimento de processos interativos e cooperativos de ensino e de aprendizagem, estimulando o raciocínio, além de novas habilidades, a criatividade, o pensamento reflexivo, e a autonomia.

Referências

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (APA). **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-V**. 5ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.

AUDINO, Daniel Fagundes; NASCIMENTO, Rosemy da Silva. Objetos de aprendizagem – Diálogos entre conceitos e uma nova proposição aplicada à educação. **Revista Contemporânea de Educação**, v. 5, n. 10, p. 128-148, 2010.

BORUCHOVITCH, Evely; BZUNECK, José Aloyseo. **A motivação do aluno: contribuições da psicologia contemporânea**. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>> acesso em abril de 2019.

MERCADO, Luís P. L. Formação docente e novas tecnologias. In: MERCADO, Luís P. L. (Org.). **Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a prática**. Maceió: EDUFAL, 2002. p.11-28.

MORAIS, A. G. **Sistema de escrita alfabética: como eu ensino**. São Paulo Ed. Melhoramentos, 2012.

MORAIS, Emanuela Vitória Dias; CASTRO, Marciene Pacheco de; SANTOS, Ubirajara Nogueira dos. Jogos Digitais como ferramenta de auxílio à alfabetização: um relato de experiência. **Revista Tecnologias na Educação**, v.10, n.25, p. 1-11, 2018.

MORGADO, Camila Lourenço. Uso de jogos digitais com crianças com dificuldade de aprendizagem: um estudo de caso em uma intervenção pedagógica. **Dissertação (Mestrado em Educação Escolar)**, Universidade Estadual Paulista, 2018.

MUSSI, R. F. F. et al. Pesquisa Quantitativa e/ou Qualitativa: distanciamentos, aproximações e possibilidades. **SUSTINERE**, v. 7, n. 2, p. 414-430, 2019.

NEVES, P.; BATIGÁLIA, F. Diferenciação diagnóstica entre distúrbio e dificuldade de aprendizado em crianças de 7 a 9 anos. **Arquivos de Ciências da Saúde**, São José do Rio Preto, v. 18, n. 2, p. 77-80, 2011.

OLIVEIRA, K. S.; LIMA, C. S.; COUTO, F. P. Jogos digitais e funções executivas em escolares com transtorno do déficit de atenção e hiperatividade (tdah): algumas reflexões. **Cenas Educacionais**, v. 2, n. 1, p. 29-43, 2019.

PATTO, Maria Helena Souza. **A Produção do Fracasso Escolar**: história de submissão e rebeldia. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1999.

PEREIRA, Francisca Rejane Silva Cunegundes. O uso do Facebook como ferramenta pedagógica em sala de aula: um estudo de caso na Escola Estadual Napoleão Ábdon da Nóbrega. **Monografia** (Especialização em Fundamentos da Educação: Prática Pedagógicas Interdisciplinares), Universidade Estadual da Paraíba, UEPB. 2014.

PETRY, Arlete dos Santos. Jogos Digitais e aprendizagem: algumas evidências de pesquisa. In: COUTINHO, Isa de Jesus. ALVES, Lynn (orgs.). **Jogos digitais e aprendizagem**: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papyrus, 2016. p. 43-60.

NASCIMENTO, Anna Christina de Azevedo. Objetos de aprendizagem: entre a promessa e a realizada. In: PRATA, C. L., NASCIMENTO, A. C. A. A. (Org.). **Objetos de Aprendizagem**: uma proposta de recurso pedagógico. Brasília: MEC, SEED, p.135-145.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants. On the Horizon. **NBC University Press**, v. 9, n. 5, oct. 2001.

RAMOS, Daniela Karine; ANASTÁCIO, Bruna Santana. Jogos Digitais na Educação a Distância: À aprendizagem e à democratização do conhecimento. **UNIREDE – Revista de Educação a Distância**, v. 5, n. 2, p.319-335, 2018.

RIBEIRO, Marcelo Silva de Souza; CARVALHO, Rodrigo Clementino de. Jogos digitais, aprendizagem e desempenho escolar: o que pensam os garotos que jogam? In: COUTINHO, Isa de Jesus; ALVES, Lynn. **Jogos digitais e aprendizagem**: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papyrus, 2016. p. 43-60.

SILVA, M. F. G.; LEITE, C. Percepções dos docentes sobre a vivência da interdisciplinaridade nas práticas docentes universitárias em Portugal e no Brasil. **Cenas Educacionais**, v. 1, n. 2, p. 13-27, 29 dez. 2018.

SIQUEIRA, Elton Samanho, et. al. ALE RPG Jogo Digital para aprendizado de crianças em leitura e escrita. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 10, n. 1, p.1-10, 2012.

ZANOLLA, S.R.S. Indústria Cultural e Infância: Estudo sobre formação de valores em crianças no universo do jogo eletrônico. **Educação e sociedade**, v. 28, n. 101, p. 1329-1350, 2007.



ZOGAIB, Simone Damm; SANTOS, Solange dos. Jogos digitais e aprendizagem: uma discussão sobre as possibilidades do trabalho pedagógico com crianças na Educação Infantil. **Revista EDaPECI**, v. 15, n. 3, p. 562-577, 2015.

Manuscrito recebido em: 13 de outubro de 2020

Aprovado em: 08 de novembro de 2020

Publicado em: 08 de novembro de 2020