

OS JOGOS DIGITAIS NA INCLUSÃO TECNOLÓGICA NO ENSINO: UMA REVISÃO NARRATIVA

Ciências Humanas, Ciências Sociais Aplicadas, Edição 114 SET/22 / 22/09/2022

REGISTRO DOI: 10.5281/zenodo.7103381

Autores:

Jadson Victor dos Santos Araújo¹

Maria Camilla Souza Trindade²

Francisco Maycon Passos Costa³

Washington Sales do Monte⁴

RESUMO

A tecnologia vem crescendo de modo exponencial e está cada vez mais inserida no contexto educacional, na perspectiva de melhorar e garantir um ensino cada vez mais dinâmico e atualizado. Nessas interações, os professores vêm fazendo uso de ferramentas antes usadas somente para diversão, os chamados jogos digitais, que eram vistos como inimigos em sala de aula e vêm se mostrando grandes aliados em tempos de crise, apresentam-se de forma lúdica e leve conceitos complexos da matemática, física, biologia e diversas outras matérias, seja através dos famosos *quizzes* ou de outros jogos amplamente diversificados. O objetivo geral desse estudo é analisar de que forma os jogos digitais podem contribuir na inclusão tecnológica de alunos/as no ensino. O trabalho em questão, trata-se de uma revisão narrativa, na qual a busca de dados foi realizada em meio digital, portanto, todos os artigos foram selecionados a partir de bases

de dados eletrônicas, como: EDUBASE, ERIC e SCIELO. Pode-se concluir, que a adoção dos jogos digitais é necessária, pois o uso da tecnologia já é uma realidade vivida no dia a dia. Com o uso desses meios no ambiente escolar, espera-se desenvolver o intelecto das crianças com estímulos visuais, sonoros e motores, fazendo com que se divirta e aprenda. Nesse contexto, é essencial se adaptar à nova realidade da era digital nas salas de aula com ênfase no ensino fundamental, visto que os jogos digitais se apresentam como uma ótima ferramenta no processo de aprendizagem das crianças de forma lúdica e divertida.

Palavras-chave: Jogos digitais. Inclusão. Tecnologia.

ABSTRACT

Technology has been growing exponentially and is increasingly inserted in the educational context to improve and guarantee an increasingly dynamic and updated teaching. In these interactions, teachers have been making use of tools previously used only for fun, the so-called digital games, previously seen as enemies in the classroom, have proved to be great allies in times of crisis, they present in a playful and light way complex concepts of mathematics, physics, biology, and many other subjects, whether through the famous quizzes or other widely diversified games. The general objective of this study is to analyze how digital games can contribute to the technological inclusion of students in teaching. The work in question is a narrative review, in which the data search was carried out in digital media, therefore, all articles were selected from electronic databases, such as: EDUBASE, ERIC and SCIELO. It can be concluded that the adoption of digital games is necessary, since the use of technology is already a reality experienced daily. With the use of these means in the school environment, it is expected to develop the intellect of children with visual, sound and motor stimuli, making them have fun and learn. In this context, it is essential to adapt to the new reality of the digital age in classrooms with an emphasis on elementary education since digital games are presented as a great tool in the children's learning process in a playful and fun way.

Keywords: Digital games. Inclusion. Technology.

1. INTRODUÇÃO

Os índices dos usos tecnológicos vêm crescendo de modo exorbitantes no âmbito acadêmico. Por esse motivo, mostra-se necessário se discutir sobre a necessidade da inclusão da tecnologia na formação técnica dos professores para que estes estejam aptos a lidar com as novas ferramentas que as tecnologias oferecem a seu favor e de seus alunos. Dentro dessas novas perspectivas tecnológicas, temos os jogos digitais, que vêm ganhando cada vez mais espaço desde a Educação Infantil até o Ensino Superior (VENTORINE, 2014).

A educação vem usando a tecnologia para facilitar os aspectos relacionados ao ensino-aprendizagem, principalmente se levarmos em consideração a pandemia da COVID-19. A possibilidade de acesso a plataformas de ensino online, executar chamadas por aplicativos (economia de tempo e papel), vídeos, jogos educativos e a variedade de opções que a internet dispõe para organização de materiais e esquemas de ensino garantem ao professor e ao corpo administrativo da escola um leque de opções para garantir que o aluno possa, ter acesso a um processo educativo mais atual e dinâmico (AQUINO, 2011).

Outrossim, os avanços tecnológicos contribuem de forma inovadora para um sistema educacional reestruturado e funcional, focando principalmente na vivência prática em sala de aula, tornando algo que é considerado “monótono” e cansativo para o aluno em uma experiência divertida e instrutiva. Claro, um bom treinamento para os professores que agirão como “guias” nesse novo contexto se faz necessário para o melhor aproveitamento das oportunidades (ANDRADE, 2015).

O advento da globalização, vem para potencializar ainda mais a velocidade dessas interações, e isso tem grandes impactos na formação interpessoal da nova juventude, a geração z (nascidos entre a década de 90 e 2010) tiveram contado com a tecnologia desde cedo, porém os chamados de geração alpha (nascidos partir de 2010) estiveram em contado com a tecnologia desde que nasceram, então, diante dessa conjuntura, separar o ensino da tecnologia na

contemporaneidade se torna irreal, sendo necessário pensar em métodos adequados de garantir a inclusão tecnológica dos alunos no contexto educacional (VITORIA, 2013).

Tomando essas conclusões como ponto de ruptura, deve-se debater sobre o uso da tecnologia no aprendizado, visto que as crianças estão em contato com celulares e tablets antes mesmo de aprender a andar e falar. Dessa forma, o implemento de jogos digitais não é só útil, mas necessário, pois o uso da tecnologia por parte dos pais já é uma realidade diária. Com o uso desses jogos no ambiente escolar, pode-se desenvolver tanto a parte intelectual da criança empregando o uso de implementos visuais e sonoros, quanto a parte motora, fazendo a criança além de se divertir, aprenda e se inclui tecnologicamente nesse mundo digital (ALVES, 2020).

É de extrema importância que todos os alunos, mediante o momento atual, consigam enxergar a tecnologia como uma aliada em seu aprendizado, visto os inúmeros benefícios que ela proporciona na dinâmica educacional. Dentre esses benéficos, podemos citar o tempo a ser ganho em sala de aula, mediante a economia de tempo gerada pelo uso de matérias digitais já prontos, além da facilidade, tanto de obtenção quanto de armazenamento de materiais, uma vez que o uso da tecnologia de tablets, celulares e notebooks (que já são uma realidade) pode-se ter acesso a inúmeros livros, apostilas, filmes etc. (BARRETO, 2016).

As novas aplicações das diversas formas de tecnologia vêm nos surpreendendo nesse período de pandemia, visto a possibilidade da criação de diversos tipos de materiais didáticos, como é o caso das apresentações dinâmicas criadas em aplicativos gráficos, o uso de implementos áudio visuais nas edições de vídeo, ou mesmo as interações instantâneas de professores e alunos nas aulas ao vivo. Dessa forma, a inclusão tecnologia deve ser ainda mais enfatizada para que todos os alunos têm acesso adequado a esses benefícios (VERIDIANO, 2014).

Nessas interações os professores vêm fazendo uso de ferramentas antes usadas somente para diversão, os chamados jogos digitais, antes vistos como inimigos

em sala de aula vem se mostrando grandes aliados em tempos de crise, apresentam de forma lúdica e leve conceitos complexos da matemática, física, biologia e diversas outras matérias, seja através dos famosos quizzes ou de outras jogos amplamente diversificados. Nesse sentido, fica claro que a tecnologia vem sendo nossa grande aliada, e isso só tende a aumentar, pois a avanços acompanham a necessidade da humanidade de se adequar e expandir, e essa tendência não se extinguirá em breve. Portanto, o estudo busca avaliar como os jogos digitais podem para inclusão tecnológica no ensino (SILVEIRA, 2012).

Visto que o uso de jogos digitais já é uma realidade, o problema se centra no seguinte questionamento: de que forma os jogos digitais podem contribuir na inclusão tecnológica de alunos/as no ensino?

Os jogos digitais são uma excelente alternativa quando se fala em inclusão digital, uma vez que durante o jogo os alunos brincam e aprendem, colocando grandes expectativas em superar suas próprias dificuldades e chegar ao objetivo. Portanto, a justificativa do trabalho em questão se dá pela importância da implantação da tecnologia no ambiente escolar, visando garantir de forma integral a inclusão digital dos alunos do ensino fundamental, sendo os jogos digitais uma implementação interessante para garantir um processo ensino-aprendizagem mais dinâmico e incluir digitalmente os alunos em um mundo cada vez mais conectado e evoluído.

O objetivo geral desse estudo é analisar de que forma os jogos digitais podem contribuir na inclusão tecnológica de alunos/as no ensino. Os objetivos específicos dessa pesquisa são: Entender a concepção acerca dos jogos digitais e se esses contribuem para a inclusão tecnológica dos/as alunos/as, identificar se jogos digitais são usados na escola como forma de inclusão tecnológica e refletir sobre o uso dos jogos digitais na escola.

2. METODOLOGIA

Neste capítulo será abordada a metodologia, que corresponde à investigação dos instrumentos necessários para a elaboração do trabalho, onde será apresentado o tipo de pesquisa, local de pesquisa, amostra determinada mediante os critérios

de inclusão e exclusão, instrumento de coleta de dados, procedimentos para coleta de dados e, por fim, a análise desses dados.

2.1 Tipo de pesquisa

Conforme Gil (2008, p. 26) a pesquisa pode ser definida como “[...] o processo formal e sistemático de desenvolvimento do método científico. O objetivo fundamental da pesquisa é descobrir respostas para problemas mediante o emprego de procedimentos científicos”. Nesse sentido, a pesquisa científica está presente em todos os campos do aprendizado, principalmente no que se diz respeito aos cursos de graduação e pós-graduação. Esta importante prática acadêmica está presente desde a confecção de artigos científicos mais simples, até o trabalho de conclusão de curso, sendo de extrema importância que o aluno compreenda o verdadeiro sentido da pesquisa, ou seja, para que ela serve.

Para o desenvolvimento do referido trabalho, foi realizada uma pesquisa bibliográfica para se obter um melhor embasamento científico e, assim, discutir e analisar os futuros resultados da pesquisa. Quanto aos procedimentos técnicos, Gil (2008) afirma que a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de artigos científicos.

Trata-se de uma revisão narrativa de literatura, que apresenta caráter amplo e objetiva explicar o desenvolvimento de um assunto, sob uma perspectiva teórica ou contextual, mediante análise e interpretação da produção científica existente. Essa síntese de conhecimentos a partir da descrição de temas abrangentes favorece a identificação de lacunas de conhecimento para subsidiar a realização de novas pesquisas. Ademais, sua operacionalização pode se dar de forma sistematizada com rigor metodológico (BRUM *et al.*, 2015), buscando desenvolver assim uma pesquisa de cunho qualitativo.

2.2 Local de pesquisa

O trabalho em questão trata-se de uma revisão narrativa, no qual a busca de dados foi realizada em meio digital, portanto, todos os artigos foram

selecionados a partir de bases de dados eletrônicas, como: EDUBASE, ERIC e SCIELO.

2.3 Amostra

A amostra desse trabalho foi realizada com base na seleção de artigos científicos voltados para a temática proposta. A partir das bases de dados, foi realizada a pesquisa e mediante os critérios de inclusão e exclusão foram selecionados trabalhos acadêmicos que atendessem a contextualização e resposta dos objetivos da pesquisa.

2.4 Critérios de inclusão e exclusão

Como critérios de inclusão foram adotados a utilização de artigos científicos publicados entre os anos de 2010 e 2022, selecionados em bases de dados eletrônicas e redigidos em Língua Portuguesa ou Inglesa, que trouxessem argumentos para enriquecer a temática abordada.

Alguns critérios de exclusão foram considerados, como o caso de teses, dissertações que não trouxessem ideias específicas sobre o assunto, bem como aqueles com informações incompletas e inconsistentes que interferissem nos resultados da pesquisa.

2.5 Instrumento de coleta de dados

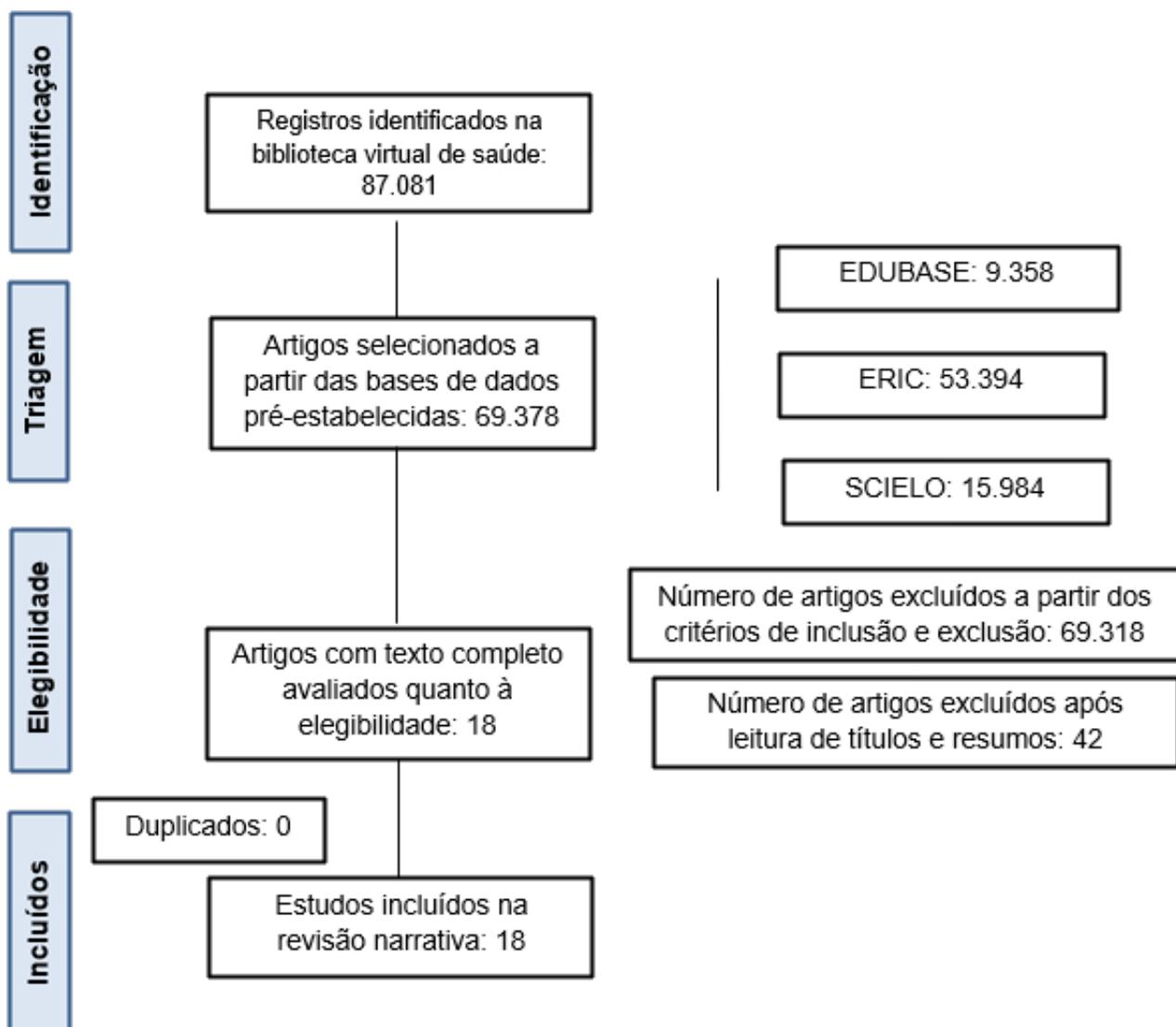
Este trabalho foi realizado através de uma metodologia de pesquisa com embasamento teórico por intermédio bibliográfico de artigos científicos, no qual a busca se deu através dos Descritores: Jogos Digitais, Educação e Tecnologia. Em geral, todos os artigos selecionados preencheram os critérios, revisões bibliográficas ou revisões sistemáticas e estudos retrospectivos e observacionais.

2.6 Procedimentos para coleta de dados

Os descritores previamente selecionados foram inseridos nas bases de dados pesquisadas e cruzados entre eles utilizando o operador booleano *AND* em

busca de coletar dados relevantes para a pesquisa. Com base nisso, destaca-se no fluxograma 1 os achados científicos.

Fluxograma 1 – Fluxograma de pesquisa



Fonte: Autoria própria (2022)

2.7 Análise dos dados

Foi feita uma busca nas bases de dados eletrônicas utilizando os descritores predefinidos de forma isolada e associados entre si com o conector *AND*, como também, levando em consideração artigos de língua portuguesa e inglesa para se obter uma maior variedade de estudos. Por sua vez, foi realizada a leitura do título e do resumo de cada artigo após aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, bem como a seleção daqueles que se enquadraram no trabalho em questão, para deste modo apresentar os resultados através de uma análise

descritiva. Contudo, para melhor entendimento do assunto e para dispor de forma mais organizada o estudo realizado, a revisão foi dividida em subtópicos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1 Jogos digitais

Estamos vivendo em um momento ímpar da nossa história, em que a questão não é apenas se a tecnologia deve ser utilizada na educação, mas sim, de qual forma ela será inserida, a fim de auxiliar as crianças no desenvolvimento de competências e habilidades, bem como em seu processo de aquisição do conhecimento (MACHADO, 2013)

Todavia, os estímulos desenvolvidos pela inserção da tecnologia em forma de jogos, de modo geral, se iniciam na educação infantil, ou seja, no ambiente escolar, o local mais apropriado para transparecer informações. A criança quando chega à escola traz de casa o seu mundo, onde ela está acostumada com os seus brinquedos, utilizando-se de material ou objetos lúdicos para construir o seu eu imaginário, suas concepções e conhecimentos, e a partir desses pressupostos, é que professor deve se preocupar em fazer o seu plano de intervenção pedagógica, propondo atividades que desperte o seu interesse correlacionando com a realidade dos alunos submetidos, desta forma a criança faz esta associação e consegue assimilar o conteúdo (CARDOSO, 2016).

As crianças, mesmo possuindo pouca idade, já têm gosto e preferências individuais, por conseguinte, os professores devem oferecer atividades práticas educacionais atrativas fazendo o uso dos jogos digitais, onde o aluno pode aprender de forma mais dinâmica. A valia dos jogos digitais no processo da aprendizagem das crianças é notória, por isso os educadores devem inserir esses jogos em seus planejamentos pedagógicos, como recurso para apoiar a aprendizagem (CARDOSO, 2016).

É fato que os recursos que a tecnologia oferece devem, por obrigação, serem filtrados, isso porque há meio de distrações e caminhos que prejudicam a aprendizagem, daí se torna explícita a relevância do pedagogo, além da família.

O aluno sabe lidar com esta máquina e conhece muito bem os seus recursos, porém, muitas vezes usa de forma errada, sem orientação, e por não medir consequências. (BARRETO, 2016).

As tecnologias presentes nas escolas veem trazendo um grande resultado como instrumento usado pelos professores para facilitar o ensino dos alunos.

Aproveitando o conhecimento do aluno em termos de manuseio destes meios tecnológicos, pensou-se em utilizá-lo como mais um recurso pedagógico e tornou-se um aliado na educação, pois atingiu os objetivos favoráveis dos alunos, uma vez que o aluno e a multimídia estão sempre sintonizados, caminhando juntos, usando a palavra adequada, conectados (BARRETO, 2016)

Como falam os autores Antunes (1998) e Piaget (1975), é de suma importância o professor aderir aos recursos que envolvam a tecnologia, trazendo para a sala de aula os jogos digitais, uma vez que o lúdico desperta o interesse e a curiosidade da criança fazendo com que ela aprenda de forma prazerosa sem perceber que está sendo monitorada pelo professor, sendo assim, a aprendizagem acontece espontaneamente.

Os jogos educativos são atividades que ajudam no desenvolvimento intelectual da criança, por isso não se deve utilizá-los somente como formas de recreação. São recursos que auxiliam na prática em sala de aula. O uso adequado desta ferramenta é uma maneira do aluno se sociabilizar interagindo com satisfação e diversão. Dentro deste enfoque o professor pode perceber o crescimento intelectual do aluno, pois seus objetivos chegaram a uma resposta significativa para ambos (BARRETO, 2016).

O ano de 2020 foi marcado, provavelmente, pela maior crise pandêmica de todos os tempos. Nesse sentido, o que chamamos de A COVID-19, mudou totalmente a maneira como todos os setores sociais funcionam, sendo o campo educacional um dos mais afetados. A aula online já era uma realidade, mas a pandemia do novo coronavírus deixou claro a importância da inclusão digital, uma vez que o acesso à tecnologia se mostrou fundamental para a continuidade do processo pedagógico através de aulas gravadas ou remotas (ALVES, 2018).

De acordo com Andrade, 2018:

Jogos educacionais são classificados de diversas formas. Uma das classificações mais conhecidas divide-os em dois tipos: jogos sérios (serious games) e jogos de notícias (news games). Jogos sérios são aqueles que apresentam conteúdo educacional relevante em dada área ou que foram desenvolvidos com a finalidade de treinamento ou capacitação. Jogos de notícias procuram, entre outras coisas, informar através do jogo, ou seja, disseminar informação real através de experiências vividas dentro do jogo. (ANDRADE, 2018, p.4)

Diante do afirmado pelo autor, podemos avaliar que os jogos digitais possuem não só a função de entretenimento ou passagem de tempo. Quando bem aplicados, esses meios podem auxiliar diretamente no treinamento e na capacitação das crianças, além de inseri-las em um contexto digital e mais amplo.

Os jogos ganham espaço para serem utilizados como ferramenta de ensino. Os jogos digitais foram inseridos no cotidiano educacional como forma de conseguir capturar novamente o interesse do aluno com a metodologia lúdica e as possibilidades estão em amplo crescimento, acompanhando a evolução da tecnologia que possibilita maior planejamento nas estratégias de ensino. (ANTUNES, 1998, p.36).

Como afirma o autor, os jogos digitais de cunho educativos podem e devem ser inseridos no contexto educacional levando em consideração a acelerada evolução da tecnologia no campo escolar, pois além de garantirem uma metodologia mais lúdica, o aluno se inclui digitalmente em um mundo mais dinâmico e prático. Alguns dos benefícios de utilizar os jogos digitais segundo Kafai (2016, p.286) são:

- Aprendizagem lúdica;
- Capacidade de simulação;
- Organizar elementos para atingir algum objetivo;
- Enfrentar situações/problemas;

- Definir estratégias colaborativas entre parceiros de jogo;
- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;

3.2 Inclusão tecnológica

A inclusão tecnológica se dá a partir da inserção do indivíduo nos meios digitais. Todavia, o termo inclusão digital não se restringe tão somente ao acesso do sujeito a esse ambiente com aparatos tecnológicos, mas sim, de acordo com Bonilla e Preto (2011, p 80), “a inclusão digital tem que investir para formação do sujeito para uso crítico da internet e na produção de conteúdo local, fazendo dos alunos também autores.” Nesse sentido, a inclusão tecnológica engloba também a formação de sujeitos críticos capacitados intelectualmente.

Para que essa inclusão ocorra de forma efetiva e não apenas teórica, é necessário a participação ativa dos sujeitos que estão envolvidos, quesito fundamental para a prática de acesso para todos. Com isso, a inclusão não se faz apenas com o acesso aos meios digitais, mas também na participação prática e de maneira responsável e mediada de todos. (BONILLA E PRETO, 2011). A participação ativa dos sujeitos para a construção de um ambiente inclusivo só é possível em um contexto presente de combate contra a desigualdade, levando em consideração o cenário em que estamos submetidos.

Por conseguinte, Bonilla (2005, p. 62) corrobora afirmando que além de tornar acessível os aparatos tecnológicos, é imprescindível que também haja sua democratização, a fim de dispor uma participação efetiva da comunidade, para ensinar não apenas como utilizar a tecnologia, mas também desenvolver o ensino e aprendizagem com o que se disponibiliza.

Em seus estudos, Morin (2000) afirma que o grande problema da inclusão é o fato do indivíduo ter acesso aos meios digitais e tecnológicos, porém não saber usá-las de forma proveitosa, sem saber articular ou mesmo organizar as ideias. Nesse contexto, não é construído o conhecimento verdadeiro, visto que ele consiste na habilidade de contextualizar, debater e discutir as informações, formando o saber.

Atualmente, a chamada era digital, necessita de uma mudança de paradigmas e atualização dos professores em prol da inclusão digital. Segundo Gomez (2015, p. 140):

A visão terá de mudar de uma concepção do docente como um profissional definido pela capacidade de transmitir conhecimentos e avaliar resultados para a de um profissional capaz de diagnosticar as situações e as pessoas; elaborar o currículo ad hoc e preparar materiais; desenvolver atividades, experiências e projetos de aprendizagem; configurar e criar os contextos de aprendizagem; avaliar processos e monitorar o desenvolvimento integral dos indivíduos e dos grupos (GOMEZ, 2015, p. 140).

Assim, é preciso rever o modelo tradicional de ensino, onde o foco é o repasse de informações de forma passiva, para um modelo de ensino onde se é desenvolvida atividades que envolvam ativamente os sujeitos para a utilização das tecnologias presentes na atualidade (GABRIEL, 2015).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o advento da revolução industrial, evidenciou-se a importância da inserção das novas tecnologias no contexto das salas de aula, auxiliando no progresso educacional, com ênfase no ensino fundamental. Diante disso, a adoção de jogos digitais se mostra como uma importante ferramenta na inclusão digital.

Esta nova conjuntura da era digital está gerando mudanças no contexto da educação básica. O papel dos jogos digitais no contexto de inclusão apresentadas no referido trabalho são formas para potencializar o processo de ensino e aprendizagem nas salas de aulas.

De modo geral, mediante análise dos artigos selecionados para compor o referencial teórico, pode-se concluir que os avanços tecnológicos contribuem de forma inovadora para um sistema educacional funcional, focado principalmente na vivência prática em sala de aula.

Pode-se concluir, ainda, que a adoção dos jogos digitais é necessário, pois o uso da tecnologia já é uma realidade vivida no dia a dia. Com o uso desses meios no ambiente escolar, espera-se desenvolver o intelecto das crianças com estímulos visuais, sonoros e motores, fazendo com que se divirta e aprenda.

Nesse contexto, é essencial se adaptar à nova realidade da era digital nas salas de aula com ênfase no ensino fundamental, visto que os jogos digitais se apresentam como uma ótima ferramenta no processo de aprendizagem das crianças de forma lúdica e divertida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, F. Qualidade na educação fundamental pública nas capitais brasileiras: tendências, contextos e desafios. 2007. 243p. Tese (Doutorado em Educação) – **Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro**, Rio de Janeiro.

ALVES, L. (2020). **EDUCAÇÃO REMOTA: ENTRE A ILUSÃO E A REALIDADE**. Interfaces Científicas – Educação, 8(3), 348–365. <https://doi.org/10.17564/2316-3828.2020v8n3p348-365>

ALVES, M. A. O modelo estrutural do jogo hermenêutico como fundamento filosófico da educação. *Ciência e Educação* (UNESP. Impresso), v. 17, p. 235-248, 2011.

ANDRADE, P. **Um Jogo Educacional 2D sobre Trânsito e Cidadania**. Feira de Santana: [s.n.], 2015. 4 p.

ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 9. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

APPOLINÁRIO, Fabio. **Dicionário de Metodologia Científica**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2011. 295p.

AQUINO, L. da S.; DAL FORNO, G. M. B. Utilização de jogos educativos computadorizados na educação infantil. 2011. 15 f. Monografia (Especialização em

Mídias na Educação)- Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria. 2011.

ARAUJO, A. A qualidade da educação e a necessidade da educação infantil no Brasil. Rio de Janeiro: **EPGE; FGV; IMPA**, 2006.

ARELARO, L. R. G. O ensino fundamental no Brasil: avanços, perplexidades e tendências. **Educação & Sociedade**, v. 26, p. 1039-1066, 2005.

Barreto R.G. Discursos, Tecnologias, Educação. Rio de Janeiro: **EDUERJ**. 2009.

BARRETO, M. E. B. Informática e Formação de professores. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: **Ministério da Educação**, 2016.

BONILLA, M. H. S. Escola aprendente: para além da Sociedade da Informação. Rio de Janeiro: **Quartet Editora**, 2005.

BONILLA, M. H. S.; PRETTO, N. De. L.Orgs. Inclusão digital: polêmica contemporânea. Salvador: **EDUFBA**, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. Censo Escolar. **Sinopse Estatística da Educação Básica – 2003**, Brasília, maio 2004. 336p.

CARDOSO, Gecilda Quintanilha. **Jogos Digitais na Educação Infantil**. 2016. 46 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Pedagogia, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

CURI, A.; MENEZES-FILHO, N. Os efeitos da pré-escola sobre salários, escolaridade e proficiência. São Paulo: **IBMEC**, 2006.

DINIZ, Célia Regina; SILVA, Iolanda Barbosa da. **Tipos de métodos e sua aplicação**. Campina Grande, 2008. 3p.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GÒMEZ, P. Á. Educação na era digital, Porto Alegre: **Penso**, 2015.

KAFAI, Y. B. **Minds in play**: computer game design as a context for children's learning, 1995.

KENSKI, V. M. O papel do professor na sociedade. In: Ensinar a Ensinar. São Paulo, pioneira, 2007.

MACHADO, M. R. A INCLUSÃO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 4, 2013, Curitiba. **Universidade Tecnológica Federal do Paraná**. Curitiba: Positivo, 2013. p. 3-12.

MOTA, J. S. Utilização do Google Forms na pesquisa acadêmica. **Revista Humanidades e Inovação**. v.6, n.12 – 2019.

NUSSBAUN, M. C. Sem fins lucrativos: por que a democracia precisa das humanidades. Trad. Fernandos Santos. São Paulo: **Editora Martins Fontes**, 2015.

OLIVEIRA, R. P. D. (2007). Da universalização do ensino fundamental ao desafio da qualidade: uma análise histórica. **Educação & Sociedade**, 28, 661-690.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro, RJ: LTC, 1971.

RODRIGUES, Maria Lucia; LIMENA, Maria Margarida Cavalcanti (Orgs.). Metodologias multidimensionais em Ciências Humanas. Brasília: **Líber Livros Editora**, 2006. 175p.

SILVEIRA, S. R; RANGEL, A. C. S; CIRÍACO, E. de. L. Utilização de jogos matemáticos para o desenvolvimento do raciocínio lógico. Revista de educação e tecnologia, Canoas, v. 1, n. 1, 2012. Disponível em:

<https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/1690>.

VALENTE, J. A. **O computador na Sociedade do Conhecimento**. Campinas: UNICAMP/NIED, 1999.

VENTORINE, G. Ensino da tabuada por meio de jogos educativos digitais. 2014. 21 f. Monografia. Monografia (Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação EaD.). Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria. Disponível em:
https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/11589/Ventorini_Graziela.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

VERASZTO, E. V.; SILVA, D.; MIRANDA, N. A.; SIMON, F. O. **Tecnologia**: Buscando uma definição para o conceito. Prisma.com, n.7, 2008.

VERIDIANO, D. A. S. Análise de jogos digitais para utilização no contexto escolar. Educação e Tecnologia, Belo Horizonte, v. 19, n. 3, Set/Dez 2014. Disponível em:
<https://periodicos.cefetmg.br/index.php/revista-et/article/view/622>.

VITORIA, C. et al. Uso dos jogos educativos como ensino aprendizagem na escola. SEGeT. Simpósio de excelência em gestão e tecnologia. 2013. Disponível em:
<https://www.aedb.br/seget/artigos2013.php?pag=164>.

¹Discente do curso de Psicologia da Faculdade Católica do Rio Grande do Norte.
E-mail: jadvictor@hotmail.com

²Especialista em terapia Cognitivo Comportamental. Professora do curso de Psicologia da Faculdade Uninassau, Mossoró/RN.
E-mail: psicologia.mossoro@uninassau.edu.br

³Mestre em Educação (POSEDUC-UERN), Professor de Psicologia da Faculdade Católica do Rio Grande do Norte. E-mail: mayccon@yahoo.com.br

⁴Doutor em Propriedade Intelectual (UFS). Professor visitante do Programa de Pós-graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para

[← Post anterior](#)

RevistaFT

A RevistaFT é uma **Revista Científica Eletrônica Multidisciplinar Indexada de Alto Impacto e Qualis “B”**. Periodicidade mensal e de acesso livre. Leia gratuitamente todos os artigos e publique o seu também [clikando aqui](#).

Contato

Queremos te ouvir.

WhatsApp: 11 98597-3405

e-Mail: contato@revistaft.com.br

ISSN: 1678-0817

CNPJ: 45.773.558/0001-48



Rua José Linhares, 134 - Leblon | Rio de Janeiro-RJ | Brasil