

## A IMPORTÂNCIA DOS CONTEXTOS LÚDICOS NO 1. CEB: JOGOS ANALÓGICOS

### E JOGOS DIGITAIS

**Henrique GIL**

Age.Comm - Instituto Politécnico de Castelo Branco

[hteixeiragil@ipcb.pt](mailto:hteixeiragil@ipcb.pt)

**Diana PARAÍSO**

Instituto Politécnico de Castelo Branco

[diana.paraiso151@hotmail.com](mailto:diana.paraiso151@hotmail.com)

**Resumo:** Desde pequenos que o jogo e o ato de jogar constituem as atividades mais apreciadas pelas crianças. Ao promover contextos lúdicos em contexto de sala permite ir ao encontro das apetências dos alunos temos crianças mais motivadas e envolvidas. O objetivo da investigação foi o de avaliar se a utilização de um contexto lúdico em sala de aula poderia promover uma maior motivação e consequentemente melhores aprendizagens dos alunos se utilizassem, em termos comparativos, jogos digitais ou jogos analógicos. As TIC são hoje parte integrante do nosso quotidiano, e por isso deve ser uma preocupação dos educadores e professores, incluírem-nas nas práticas de docência. Esta investigação foi realizada no âmbito da Prática de Ensino Supervisionada a alunos do 1º CEB, de carácter qualitativo no seio de uma investigação ação e de um estudo comparativo. Ao longo das sessões de intervenção foram realizadas atividades que envolveram jogos digitais (3 na área da matemática e 7 na área do português) e jogos analógicos (5 na área da matemática, 6 na área do Português e 4 na área do Estudo do Meio). A escolha/elaboração dos jogos (digitais e analógicos) foi sempre realizada de acordo com os objetivos e os conteúdos constantes nas planificações, indo ao encontro dos conteúdos programáticos. De forma geral, sempre que as aulas incluíam atividades com jogos, os alunos aderiram aos jogos e 'brincando foram aprendendo' dada a clara motivação e interesse demonstrado. Contudo, o suporte digital foi aquele que foi mais requerido e pretendido pelos alunos e foi aquele onde foi notória uma maior interação. Conclui-se, através da triangulação de dados e em termos comparativos, que independentemente de ser um jogo digital ou analógico, havia interesse por parte dos alunos na obtenção dos objetivos propostos e na aquisição dos conteúdos envolvidos. A utilização dos jogos digitais promoveu um maior envolvimento dos alunos e, pela interação e prazer que gerou nos alunos, houve da sua parte a vontade em jogar mais, o que gerou mais aprendizagens, pelo que se conclui que a inclusão de jogos, com um enquadramento pedagógico, deve ser uma prioridade, porque vai ao encontro dos gostos e interesses dos alunos e porque lhes confere uma exposição às tecnologias/recursos digitais, em voga nos tempos atuais. Esta exposição e consequente manipulação de recursos digitais são também essenciais para aquisição de uma literacia digital tão importante na presente sociedade também ela cada vez mais digital.

**Palavras-chave:** Jogos analógicos, Jogos digitais, Contexto lúdico.

### INTRODUÇÃO

Durante a investigação houve um ambiente lúdico, usando jogos digitais e jogos analógicos como forma de promoção das aprendizagens dos alunos. Esta investigação foi de carácter comparativo e qualitativo e foram definidos quatro objectivos, sendo eles: 1. Promover a inclusão de um contexto lúdico nas aprendizagens dos alunos; 2. Fomentar a utilização de recursos digitais no processo ensino-aprendizagem no 1º Ciclo do Ensino Básico; 3. Comparar o desempenho dos alunos e respetivas aprendizagens quando utilizam jogos educativos digitais e jogos educativos analógicos; 4. Avaliar o impacto de um contexto lúdico, através da utilização dos jogos em atividades na sala de aula, como forma de incrementar a motivação dos alunos.

Nas 5 sessões de intervenção foram realizados 3 jogos digitais na área da matemática, 6 jogos digitais na área do português; 5 jogos analógicos na área da matemática, 6 jogos analógicos na área do português e 4 jogos analógicos na área do estudo do meio. As sessões decorreram durante a Prática Supervisionada em Ensino

do 1º Ciclo do Ensino Básico, numa escola de 1º ciclo na Cidade de Castelo Branco, com uma turma de 20 alunos.

Tem-se vindo a assistir a mudanças nos métodos de ensino-aprendizagem, e foi com base nestas mudanças que se sentiu a necessidade de investigar sobre novos métodos que possam ser mais eficazes e que se adaptem ao contexto e aos alunos. O uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) tornou-se essencial nas atividades diárias e também dentro da sala de aula, dada a melhoria das condições de vida e os níveis de literacia aumentaram, conseqüentemente, os professores/educadores têm de dar resposta à era digital. Surgiram diversas medidas de introdução das TIC nas escolas portuguesas, tais como o Projeto MINERVA (1996-2004), o Plano Tecnológico de Educação, aprovado em 2007 pelo Governo, tendo-se revelado o maior plano tecnológico de modernização das escolas, pois transformou as escolas em espaços de partilha e interatividade, tendo como objetivo a preparação das novas gerações para o mundo tecnológico.

Os professores/educadores são agentes fundamentais na formação de cidadãos e, para tal, devem adequar e modificar o ensino tradicional, daí surgir este tema de investigação com o intuito de verificar se a motivação dos alunos melhora com a promoção de um contexto lúdico em sala de aula utilizando, neste caso, jogos analógicos e digitais e conseqüentemente, avaliar se têm impacto nas aprendizagens.

## **O PAPEL DO PROFESSOR NA UTILIZAÇÃO DAS TIC**

O professor/educador deve adaptar-se à nova realidade, para que deixe apenas de ser um transmissor de conhecimento e passar a ser um orientador de informação através do uso de tecnologias. O professor/educador deixa de ser o centro e passa a ser um moderador dos conhecimentos dos seus alunos, orientando-os nas suas aprendizagens. Assim, Carvalho (2007, p.27) defende que o "(...) professor usa a tecnologia (como) um professor inovador, que reage às suas aulas seguindo uma abordagem construtiva."

O professor deve conhecer as tecnologias digitais, utilizar corretamente a internet, conhecer aplicações e softwares educativos e deve saber usar novos equipamentos e dispositivos tecnológicos. Destacam-se dois grandes obstáculos quando o professor quer incluir as TIC no contexto sala de aula: o número de equipamentos disponíveis nas escolas e a fraca ligação à internet, pelo que não só é necessária a formação dos professores como é crucial equipar os estabelecimentos de ensino com meios tecnológicos adequados.

O professor deve avaliar o potencial pedagógico destas tecnologias digitais e definir qual o papel que elas desempenham no processo de ensino e aprendizagem. As TIC podem ser um instrumento impulsionador de interação entre professores e alunos desde que utilizadas corretamente e com planeamento. Tal como refere Hoffman (2004) a prática docente requer planeamento, desenvolvimento e avaliação, parte de todo processo pedagógico. Neste sentido, no ponto de vista de Ferreira (2021), a avaliação terá um caráter formativo no sentido de o espaço da sala de aula ser um espaço de aprendizagem, e sua maior finalidade, para além da nota a ser atribuída, é a promoção e a construção do conhecimento.

## **O JOGO EM CONTEXTO SALA DE AULA**

Os jogos em contexto sala de aula, devem ser jogos educativos que se caracterizam por serem um recurso motivacional que desperta, mantem e fixa a atenção dos alunos. Os jogos educacionais devem ter como

foco a aquisição de aprendizagens, como também devem ser desafiantes e criar algum tipo de competição saudável, para que captem a atenção dos alunos enquanto desenvolvem a tarefa, gerando motivação e consequentemente, melhores aprendizagens.

Tal como nos sugere Gil (2014, p. 2), o uso dos jogos pretende "(...) estabelecer uma relação tão próxima, quanto possível, entre os professores e os alunos, onde se possam introduzir novas formas e novas abordagens para a realização das atividades." No mesmo sentido, Oliveira e Moreira (2001) defendem que os jogos permitem aprender de uma forma divertida uma vez que captam a atenção do aluno em relação a temas/conteúdos que muitas vezes seriam de difícil abordagem. Importa referir que nem tudo é positivo no que toca ao uso de jogos na sala de aula, isto porque este método pode desviar a atenção do aluno do ponto principal que é aprender e adquirir novos conhecimentos; pode também originar uma competição e assim 'distrain' o aluno e perder-se o contexto de aprendizagem mais formal. Tendo em conta as opiniões de Oliveira e Matheus (2013), o jogo digital permite envolver situações quotidianas nas aprendizagens, que levam a uma maior motivação do aluno, do professor e ao mesmo tempo é um método descontraído e dinâmico porque cria novos desafios e problemas que os alunos irão solucionar através do jogo. Permite aos alunos aplicar conhecimentos no mundo real ao mesmo tempo que se moderniza o processo de ensino, pois as crianças usam as tecnologias maioritariamente para jogar nos seus espaços de lazer. O ensino tradicional enfrenta diversos problemas pelo fato de não conseguir acompanhar o desenvolvimento tecnológico a que esta geração está habituada, fazendo com que se perca o interesse no sistema de ensino porque é considerado menos apelativo e atrativo. Outro dos problemas é o facto do ensino tradicional não proporcionar as ferramentas requeridas para a resolução de problemas práticos da vida quotidiana, pelo menos soluções não tão práticas como num contexto lúdico.

Ao usar o jogo como ferramenta de ensino deve encontrar-se um equilíbrio entre a diversão e o conteúdo a ser lecionado, adaptando-o à idade, ao nível de dificuldade, aos objetivos da aprendizagem definidos, ao contexto e ao grupo/turma. Enquanto joga, o aluno, melhora os seus conhecimentos levando-o, a uma possível melhoria dos seus resultados escolares, sem esquecer o foco principal: a aquisição ou consolidação de novos conteúdos.

## **O JOGO DIGITAL**

O jogo digital pretende tornar as aulas mais divertidas e dinâmicas, permitindo que o processo de ensino e aprendizagem seja mais agradável, mas para que este processo seja proveitoso e vantajoso para ambas as partes, o desempenho dos alunos deve ser acompanhado e estes devem ser informados sobre o impacto deste método nas suas avaliações finais, pois, tal como indica (Ferreira, 2021), "é preciso avançar nas aprendizagens, por isso os objetivos de aprendizagem devem estar claros". O uso de jogos como ferramenta de ensino ainda não é muito comum, mas acreditamos que ao fugir do método tradicional, para um processo mais lúdico, torna-se um grande incentivo para as aprendizagens dos alunos.

As gerações atuais estão ligadas às tecnologias digitais, o que implica que os métodos de ensino sejam repensados para cativar o interesse dos alunos. É neste ponto que entra o ambiente lúdico, especificamente os jogos digitais, que conseguem uma aplicação mais prática por parte dos alunos, tendo em conta que a jogar, estão a aprender. Devemos ter em conta que torna-se dispendioso equipar todas as salas de aula com

dispositivos digitais capazes de darem resposta às necessidades de cada turma, bem como importa referir que a formação dos professores é essencial para o uso e boa aplicabilidade deste método de ensino.

A escola deve tentar ir ao encontro da atualidade em vez de competir com as tecnologias digitais, deve sim usá-las para fins educativos, tal como afirma Cardoso (2009).

O jogo digital permite ajustar o nível de dificuldade, conforme os conhecimentos da turma, o facto de numa grande parte dos jogos haver uma pontuação permite ao aluno ver o seu desempenho e dá um feedback ao professor sobre os conhecimentos dos seus alunos. Em suma, podem referir-se como principais vantagens o facto de a atenção dos alunos ser mais facilmente captada e também pelo feedback imediato que é gerado que vem permitir verificar se as aprendizagens foram ou não adquiridas. Contudo, temos que estar cientes de algumas desvantagens que já têm vindo a ser referenciada, tais como o facto de os jogos digitais serem dispendiosos e por serem ainda um recurso muito pouco utilizado e pouco conhecido como possuindo potencial educativo.

## **O JOGO ANALÓGICO**

O jogo analógico permite ao aluno divertir-se enquanto aprende. O jogo analógico, se criado de raiz para determinado conteúdo e turma é, quase indiscutivelmente 100% eficaz, porque o professor, mesmo sem formação específica, com facilidade cria um jogo para diversos conteúdos e o usa como ferramenta de ensino para a turma.

O jogo analógico capta a atenção do aluno porque é desconhecido, porque é algo novo e tendencialmente têm interesse em descobrir, conhecer e jogar. O jogo analógico tem a vantagem de ser palpável e como tal o aluno pode “transformar” os objetos do jogo adaptando-os ao contexto (Silva, 2017, p. 38): “brinquedo é algum objeto que se muda a partir da ação da criança, tornando-se assim um apoio para a brincadeira e não um objeto definitivo na brincadeira, pois não é brinquedo que abaliza a brincadeira da criança, mas a brincadeira é que define o brinquedo.” A principal vantagem é o facto de se criar o jogo de raiz, contemplando o grupo, a faixa etária, o conteúdo... a principal desvantagem é que são necessários exemplares para que todos os alunos possam jogar (tabuleiros, cartas de jogo, pinos...), o que requer maior preparação por parte do professor.

## **ENQUADRAMENTO METODOLÓGICO**

Este estudo qualitativo foi implementado no âmbito de uma investigação-ação, uma vez que contou com a observação, e com o envolvimento da investigadora pelo facto de ter uma participação direta e ativa com todos os intervenientes, tendo tido um papel ativo na interação com os sujeitos do estudo.

Participaram na investigação 20 alunos do 2.º ano de escolaridade do 1.º Ciclo do Ensino Básico. Na recolha de dados foram utilizadas diversas técnicas e instrumentos, nomeadamente, observação participante, notas de campo e inquéritos por questionário. Pretendeu-se desenvolver uma investigação de forma a comprovar esta problemática: a inclusão de um contexto lúdico na sala de aula proporciona níveis de motivação maiores e se o ‘jogo’ melhora as aprendizagens. Houve uma perspetiva comparativa, através da inclusão de jogos digitais e jogos analógicos, no sentido de se recolherem dados que permitam tornar evidentes as suas potencialidades e, ao mesmo tempo, potenciar e incrementar o uso de jogos na sala de aula a fim de se poder vir a observar

quais as influências desta opção nas aprendizagens dos alunos. Bogdan e Biklen, (1994, p. 31) defendem que a investigação qualitativa utiliza metodologias que criam dados descritivos com o objetivo de observar o modo de pensar dos participantes de uma investigação. Para tal, o investigador deve estar completamente envolvido no campo de ação dos participantes exatamente porque este método incide sobre conversar, ouvir e permitir aos participantes a sua expressão livre.

## **RECOLHA, ANÁLISE E TRATAMENTOS DOS DADOS**

As sessões de intervenção e o trabalho desenvolvido durante este processo foram registados através das planificações/unidades didáticas, da construção dos jogos analógicos, a escolha dos jogos digitais e respetivas reflexões e notas de campo.

Todas as sessões tiveram como base a planificação e os conteúdos a abordar, indicados pela Orientadora Cooperante, durante as semanas de implementação da Prática de Ensino Supervisionada (PES).

A investigadora, enfrentou algumas dificuldades, tais como 'encontrar' jogos digitais que se aplicassem ao conteúdo e à turma e diversificar os jogos analógicos adequando-os ao conteúdo e à turma. A investigação desenvolvida na PES pretendeu verificar o contributo do uso de um ambiente lúdico, mais concretamente jogos digitais e analógicos nas aprendizagens dos alunos.

A implementação deste estudo foi realizada em cinco sessões, tendo cada uma delas um determinado conteúdo. Nem sempre foi possível realizar jogos digitais, pois nem sempre se encontravam jogos adequados, tal como houve sessões sem jogos analógicos pois os jogos eram criados pela investigadora e, como tal, inconscientemente, havia uma tendência para a repetição de alguns elementos dos jogos o que poderia vir a desmotivar os alunos. Sendo uma investigação-ação, a investigadora foi refletindo sobre as suas práticas com o objetivo de melhorar e aperfeiçoar os procedimentos ao longo da mesma.

Todas as sessões foram realizadas com os jogos lúdicos e digitais em simultâneo. A investigadora formava grupos de alunos e dispunha os jogos pela sala. A cada grupo era dado tempo suficiente para o realizar. No final do tempo e, sob a indicação da investigadora, os grupos trocavam de jogo. Este procedimento realizava-se até que todos os grupos tivessem rodado por todos os jogos. Houve necessidade de fazer mais jogos analógicos do que digitais porque os recursos digitais eram reduzidos e havia necessidade de todos os alunos estarem a jogar em simultâneo, o único 'recurso' foi o de elaborar mais jogos analógicos.

Houve jogos que correram, geralmente bem e tiveram impacto nas aprendizagens; outros jogos por algum motivo poderiam ter funcionado melhor, mas que ainda assim contribuíram para as aprendizagens dos alunos; e houve alguns (poucos) jogos que por qualquer motivo não funcionaram e como tal não promoveram as aprendizagens pretendidas.

## **CONCLUSÕES**

No início desta investigação definiram-se alguns objetivos, pretendia-se «Promover a inclusão de um contexto lúdico nas aprendizagens dos alunos» e este objetivo foi, sem dúvida atingido. Pois, em sete implementações, cinco delas incluíram sessões de jogos digitais e/ou analógicos. Em todas as sessões se tentou promover um ambiente lúdico, ainda que não fosse necessariamente a realização de um jogo mas de tarefas

lúdicas, como: passeios, visitas à Biblioteca, jogos tradicionais, realização de tarefas diárias lúdicas, tais como, sopas de letras, palavras cruzadas, dramatizações com os alunos, atividades experimentais, leituras de textos com interrupção para completar cartazes, caixas mistério e caixas de leitura. Ao longo das doze semanas de PES1CEB, pode observar-se o interesse dos alunos nas diversas sessões, justamente pelo ambiente lúdico proporcionado, havia motivação e interesse e conseqüentemente observaram-se melhores aprendizagens junto dos alunos. Com o ambiente lúdico 'adorado' por eles, envolviam-se nas aprendizagens sem considerarem as aulas 'chatas' ou 'maçadoras'. Nas entrevistas realizadas, ambas as entrevistadas afirmaram que o contexto lúdico é fundamental nas aprendizagens dos alunos.

Relativamente ao objetivo «Fomentar a utilização de recursos digitais no processo de ensino aprendizagens no 1º Ciclo do Ensino Básico», foi claramente um objetivo atingido com sucesso. Prova disso são os 9 jogos digitais realizados pelos alunos, a par da realização destes jogos que envolvia diretamente os alunos, foram lecionadas diversas aulas, com apoio aos recursos digitais, apresentação de atividades através do quadro interativo, visualização de vídeos, audição de músicas, resolução de exercícios, tendencialmente matemáticos e pesquisas de grupo na Internet. Este apoio aos recursos digitais proporciona aos alunos o contacto com as tecnologias, que hoje estão em voga e, deste modo, proporciona-se a aproximação à sociedade atual, cada vez mais digital. No que diz respeito aos jogos digitais propriamente ditos, foram os preferidos dos alunos, tendo em conta os resultados do inquérito por questionário e as notas de campo da observação participante e dos comentários da Orientadora Cooperante.

O 3º objetivo da investigação que, visava «Comparar o desempenho dos alunos e respetivas aprendizagens quando utilizam jogos educativos digitais e jogos educativos analógicos». Esta comparação, baseou-se nas observações realizadas pela investigadora e pelas notas de campo registadas. As aprendizagens dos alunos foram significativas aquando a utilização dos jogos, mas é difícil de afirmar que a aprendizagem foi melhor nos jogos analógicos ou nos jogos digitais porque, de facto, os alunos revelaram aprendizagens através de ambos os jogos. Pode-se auferir, que as aprendizagens dos alunos foram melhores e maiores através da realização de jogos. A motivação é talvez a peça chave para se poder fazer esta comparação, a motivação é por si só, sinónimo de melhores aprendizagens, maior envolvimento, maior interesse, maior vontade por aprender. Logo, se os alunos revelaram, sempre, maior motivação na realização de jogos digitais, então subentendem-se melhores aprendizagens.

Tendo em conta o objetivo acima indicado e a justificação referida, vai-se ao encontro do quarto e último objetivo: «Avaliar o impacto de um contexto lúdico, através da utilização dos jogos educativos digitais e dos jogos educativos analógicos em atividades na sala de aula, como forma de incrementar a motivação dos alunos.» A motivação foi o ponto forte e alto de toda esta investigação. A investigadora, enquanto realizava a sua observação participante, pode confirmar os elevados níveis de motivação dos alunos em qualquer uma das sessões. O impacto causado nas crianças, com a implementação de aulas lúdicas visando a promoção de aprendizagens através de jogos digitais e analógicos foi ponto assente em todas as sessões realizadas. Isto é, todas as sessões com os jogos tinham como objetivo proporcionar, dentro de um contexto lúdico, melhores aprendizagens. Para que tal fosse possível, houve a necessidade de análise de cada jogo, para que cada jogo fosse promotor da aquisição de conteúdos programáticos. Este foi um objetivo cumprido, não só tendo em conta a observação

realizada pela investigadora, mas também a partir das respostas aos inquéritos por questionário, em particular em relação à questão se as aulas eram mais divertidas e dinâmicas quando incluíam jogos, questão à qual a grande maioria dos alunos referiu positivamente, deve ter-se também em conta a opinião da Orientadora Cooperante que foi referindo, no final das sessões, que os jogos estavam a ser uma mais-valia.

Em relação aos dados obtidos através dos questionários dos alunos, de um modo geral, foi possível perceber que uma grande parte tem facilidade de acesso às TIC e que as utilizam com alguma frequência, isso é prova de que as TIC estão cada vez mais presentes no quotidiano. Os alunos referiam gostar de diversos jogos, quer analógicos quer digitais. No entanto, na questão relativa às aprendizagens a partir de jogos, a maioria dos alunos referiu que os jogos digitais contribuíram mais do que os jogos analógicos.

Nas entrevistas realizadas às docentes do 1.º CEB que lecionavam na escola onde foi realizada a investigação, foi possível compreender a valorização atribuída às TIC, à utilização de jogos como método de ensino-aprendizagem e do contexto lúdico em sala de aula, como método de ensino e promovem o contexto lúdico com objetivo de obter maior motivação por parte dos alunos.

A utilização dos jogos durante as implementações e integrados nos temas e conteúdos a lecionar, foram sem dúvida uma mais-valia no decorrer da PES. Contribuíram para o bom funcionamento das aulas, para a cooperação dos alunos com a professora estagiária (investigadora), contribuíram para a motivação notória dos alunos em qualquer uma das sessões bem como para as aprendizagens dos mesmos. Houve durante todo o decorrer da investigação uma cooperação excelente da Orientadora Cooperante que apoiou totalmente este método de ensino e sempre contribuiu para o bom funcionamento das sessões, dando sugestões, tecendo críticas construtivas e apoiando as sessões.

De forma geral, foi possível atingir positivamente todos os objetivos pré-definidos, bem como constatar que a introdução do jogo em sala de aula, como método de ensino e de apoio ao professor é positiva.

Embora se tenha confirmado que a utilização do jogo digital é a preferida entre os alunos alvo de estudo e, embora a motivação mostrada para a realização dos jogos quer digitais quer analógicos, importa referir que o papel do professor é crucial e fundamental para o decorrer das aulas e do processo de ensino-aprendizagem, isto porque é ao professor que cabe o papel de promover a motivação e a inovação junto dos seus alunos.

## REFERÊNCIAS

- Bogdan, R., & Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em Educação: fundamentos, métodos e técnicas*. Portugal: Porto Editora. Obtido em agosto de 2018, de <file:///C:/Users/User/Downloads/INVESTIGA%C3%87%C3%83O%20QUALITATIVA%20EM%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20FUNDAMENTOS,%20M%C3%89TODOS%20E%20T%C3%89CNICAS.pdf>
- Cardoso, A. C. (2009). *Edutainment: uma revisão de Conceitos e Definições*. Obtido em novembro de 2018, de <http://www.educaonline.latec.ufrj.br/index.php/artigos-tecnicos/128-edutainment-uma-revisao-de-conceitos-e-definicoes>
- Carvalho, A. (2007). Rentabilizar a internet no Ensino Básico e Secundário: dos recursos e ferramentas online aos LMS. *Revista de Ciências da Educação*, 25 -39 .
- Costa, F. (2008). *Competências TIC. Estudo de implementação*. (Vol. I). Lisboa: GEPE: Ministério da Educação.

- Faria, P. (2007). *Integração Curricular das TIC no ensino da Língua Portuguesa: Relatório de uma experiência com recurso a ferramentas virtuais*. (Vol. 2). Braga: Centro de Competências da UM.
- Ferreira, V. S. (2021). Mediação e tecnologia para a aprendizagem colaborativa no ensino remoto. *Brazilian Journal of Development*, 55728.
- Figueiredo, A. D. (2008). *Educação, Tecnologias e Espírito do Tempo*. (M. d. Educação, Ed.) Direção Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular.
- Gil, H. (2014). As TIC, os Nativos Digitais e as Práticas de Ensino Supervisionadas: um novo espaço e uma nova oportunidade. *Investigação, Práticas e Contextos em Educação*, (Obtido de [https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/2371/1/Conferencia\\_Henrique\\_Gil.pdf](https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/2371/1/Conferencia_Henrique_Gil.pdf))
- Muñoz, Y. (2007). *Por que ter jogos eletrônicos em sala de aula?*
- Oliveira, C., & Moreira, J. (2001). *Ambientes informatizados de aprendizagem: produção e avaliação de Software Educativo*. Campinas .
- Silva, D. d. (2017). *Ludicidade na Educação: A importância do brincar na Educação Infantil*. Faculdade Anhanguera, Guarulhos - São Paulo