

JOGOS DIGITAIS NO PIBID: Impacto do Wordwall como ferramenta de aprendizagem da língua portuguesa no ensino da EJA

ALVES DA SILVA, Jéssica ¹
BARBOSA SOARES, Luênia ⁴
FERREIRA DE ANDRADE, Nilton ²
GOMES DA SILVA, Sara Raquel ³
PEREIRA ALVES, Fabiano ⁵
PEREIRA ALVES, Francilda ⁶

RESUMO: A utilização do *Wordwall* como ferramenta de ensino de Língua Portuguesa na Educação de Jovens e Adultos (EJA) é explorada neste estudo. A pesquisa buscou avaliar o impacto dessa tecnologia no processo de aprendizagem dos alunos, como uma estratégia inovadora em sala de aula. Para isso, foram realizadas atividades com a ferramenta digital em um grupo experimental, enquanto um grupo controle seguiu métodos tradicionais de ensino. Os resultados revelaram que o uso do recurso promoveu maior engajamento e motivação dos alunos, além de fortalecer a interação entre eles. A abordagem lúdica e interativa dos jogos oferecidos pela plataforma contribuiu para uma aprendizagem mais dinâmica e estimulante. Os dados coletados indicam que a integração de tecnologias digitais, pode ser uma estratégia eficaz para tornar o ensino de língua portuguesa mais atrativo e participativo, especialmente na modalidade da EJA. Os resultados sugerem que a utilização de metodologias ativas aliadas às tecnologias digitais podem potencializar o processo de ensino-aprendizagem, beneficiando tanto os alunos quanto os educadores.

PALAVRAS-CHAVE: *Wordwall*; Educação de Jovens e Adultos (EJA);Tecnologias Digitais.

1 INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais desempenham um papel significativo na sociedade contemporânea. Nas últimas décadas, elas têm promovido a inclusão digital tanto em ambientes formais de ensino, como a sala de aula por exemplo, quanto em contextos informais. Os alunos agora têm a oportunidade de vivenciar experiências em ambientes virtuais, realizar consultas online e acessar bancos de dados digitais. Vive-se em um mundo altamente tecnológico e globalizado no qual a tecnologia predomina nas diversas áreas da vida, desde a pessoal, a profissional, a

educacional, entre tantas outras. Atualmente, depende-se da tecnologia para praticamente tudo em no dia-a-dia. Não é necessário se deslocar até uma loja para fazer compras, pois apenas com um simples clique em um aplicativo de compras, no qual você compra online e recebe no conforto da sua casa, se efetua compra e pagamento de produtos desejados. Se estiver com fome é só escolher o que você quiser comer por aplicativos de *delivery* imediato e esperar que logo chegará em sua casa. Estas são apenas algumas facilidades que o meio tecnológico oferece, possibilitando aos usuários que tenham em mãos o controle de diversos aspectos da vida através de um toque.

Quando se pensa na tecnologia atrelada ao meio educacional pode-se dizer que um novo mundo começa a surgir. Trazê-la para sala de aula fará com que o aprendizado ocorra de forma satisfatória e agradável, já que a mesma tem uma grande aceitabilidade e capacidade de transformar a metodologia de ensino e atrair os alunos ao conteúdo proposto. Ao lançar a tecnologia ao processo de ensino e aprendizagem o professor trará uma nova perspectiva para o aluno deixando-o mais motivado e atraído pelo conhecimento, por fazer determinada atividade proposta e/ou por usar um recurso educacional digital.

Segundo Ferretti e Silva (2017), a partir da atualização de ambientes, ferramentas e práticas educacionais, profissionais da educação no mundo todo estão trabalhando por uma mudança intensa e eficaz no método de ensino aprendizagem. Essa modificação é um processo nascido e elaborado dentro de cada espaço de aprendizagem, fundamentado em uma transformação de hábitos e paradigmas colocados nas relações diárias entre estudantes e professores.

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID estabelece uma ponte entre a teoria da universidade e a prática da sala de aula. Nós, bolsistas do PIBID, trabalhamos em conjunto com professores supervisores, trocando experiências, compartilhando conhecimentos e colaborando na construção de estratégias pedagógicas. Essa integração fortalece a formação inicial dos futuros docentes, preparando-os para os desafios da sala de aula e incentivando a reflexão crítica sobre o processo educativo. Em meio a vivência em sala de aula é possível analisar o funcionamento de uma sala de aula, os desafios das metodologias aplicadas e colaborar com o professor no processo de ensino aprendizagem.

No decorrer da prática, vivemos várias experiências exitosas desde o início do programa e mencionamos uma especificamente com a tecnologia digital

educacional, a qual ocorreu por meio do uso do *Wordwall*, uma plataforma online que permite criar e compartilhar jogos educativos interativos e que possui uma grande variedade de jogos criados por professores e alunos, que abrange diversos temas, níveis e disciplinas. Oferecendo modelos de atividades como questionários, associações, jogos da força, palavras cruzadas, entre outros o site torna-se uma ótima opção para criar atividades envolventes e atrativas sobre qualquer temática.

De acordo com Silveira et al. (2012), os jogos digitais educacionais são elaborados para trazerem aos alunos divertimento, motivação e maior chance de aprendizado dos conteúdos, através dos componentes dos jogos. Os jogos são denominados por alguns pesquisadores de “micromundos” porque podem trazer ao aluno um mundo imaginário que pode ser explorado trazendo conhecimentos aos alunos. Os jogos educativos criados com este recurso são interativos e envolventes. Os alunos podem participar ativamente, arrastando e soltando elementos, respondendo a perguntas e resolvendo desafios.

Essa abordagem lúdica torna o aprendizado mais atrativo e motiva os estudantes a explorarem os conteúdos de maneira divertida. Com uma ampla gama de modelos de atividades disponíveis, o *Wordwall* permite diversificar as estratégias de ensino. Seja um questionário, um jogo de associação, palavras cruzadas ou uma atividade de preenchimento de lacunas, os professores podem escolher o formato mais adequado para cada conceito.

Essa diversificação mantém os alunos interessados e atentos durante as aulas, promovendo uma aprendizagem mais eficaz. Dessa forma utilizamos a ferramenta para revisar conteúdo de gramática por meio de questionários na turma do Ciclo III EJA, do ensino fundamental, com o objetivo de integrar os jogos digitais ao ensino da língua portuguesa, de forma inovadora e trazendo a tecnologia para a sala de aula. Moran (2017) destaca que as metodologias ativas precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Neste contexto, o propósito é levar o aluno a proatividade, e para isso o educador deve adequar as metodologias, variando graus de complexidade, levando-os a tomar decisões e avaliar resultados e percursos. Através dessa abordagem, incentivamos a criatividade, permitindo que os estudantes experimentem várias opções para expressar suas próprias ideias e iniciativas.

Desta forma infere-se que as metodologias ativas de aprendizagem preparam os alunos não apenas para o ambiente acadêmico, mas também para a vida profissional e social. Elas capacitam os estudantes a enfrentar situações

complexas com criatividade e autonomia para resolvê-las.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 O PROGRAMA INSTITUCIONAL DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA – PIBID

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, mais conhecido como (PIBID) é um programa do governo federal brasileiro que é uma iniciativa que visa estimular o interesse pela carreira docente, tendo como objetivo aperfeiçoar a formação de professores para atuarem na Educação Básica. O mesmo integra a Política Nacional de Formação de Professores do Ministério da Educação (MEC), promovendo a integração entre a educação superior e a educação básica, por meio da participação dos licenciandos em atividades práticas nas escolas estaduais e municipais. Tais atividades permitem que os licenciandos tenham contato direto e indireto com as particularidades pedagógicas do dia a dia das escolas, ajudando-os a atuar de forma mais efetiva nesse contexto. Com isso, eles ganham experiência e conhecimento prático ao trabalhar em situações reais de ensino, enquanto as escolas públicas têm benefícios significativos em meio a criatividade dos estudantes, além de ter a oportunidade de implementar novas metodologias de ensino e tecnologias.

Além disso, são de grande valia as contribuições do programa para o desenvolvimento pessoal e profissional e acadêmico dos pibidianos, um marco bem importante como relata a autora Gonzatti, 2015, “é a constituição de uma identidade docente, isto é, o PIBID propicia o desenvolvimento de elementos relacionados ao valor social, ideológico e psicológico da profissão professor, que está atravessado por uma reflexão mais geral sobre o papel do professor” (Gonzatti, 2015, p.116). Por meio do PIBID, algo muito importante começa a ser construído que é a identidade docente, levando o reconhecimento enquanto professor, mas também a valorização da carreira docente como um todo. Através da convivência coletiva, experiências compartilhadas e por meio das reflexões críticas constantes sobre a prática docente, buscando compreender as motivações e os desafios enfrentados no dia a dia, percebendo o papel que é desempenhado na formação dos estudantes e na construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

Desta forma, podemos mencionar que o PIBID pode contribuir para a formação de uma nova geração de professores mais qualificados e comprometidos com a educação, com capacidade para atuar de forma criativa e inovadora na sala de aula e de desenvolver práticas pedagógicas mais contextualizadas e significativas para os estudantes.

2.2 O WORDWALL COMO UM JOGO DIGITAL DINÂMICO E INCLUSIVO NA EJA

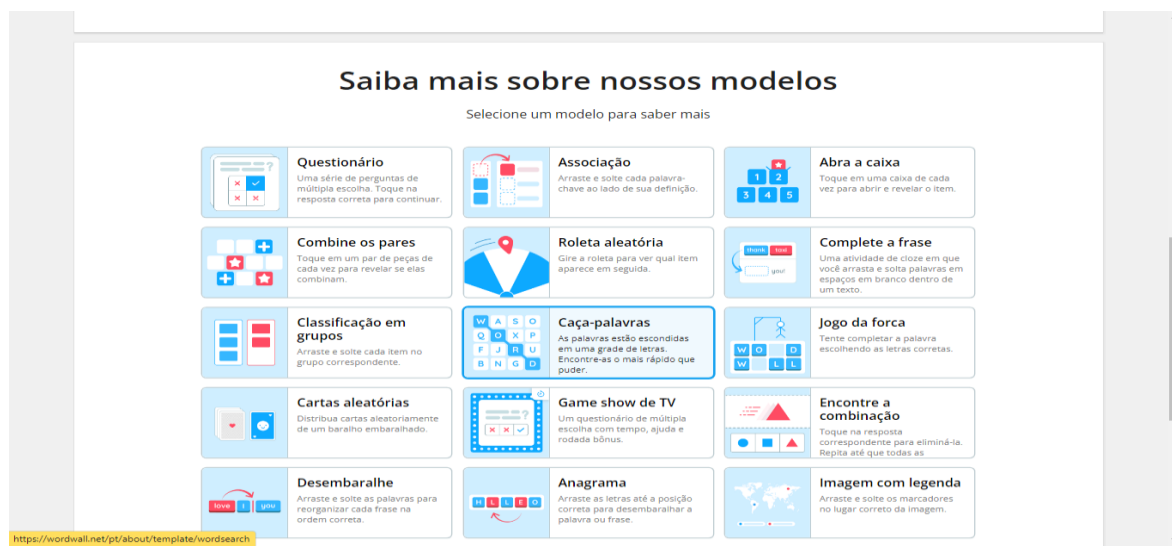
Como sabemos as metodologias digitais estão cada vez mais presentes na sala de aula. Com isso, buscamos trazer uma ferramenta que atraísse o aluno e que fosse capaz de tornar o aprendizado mais proveitoso e satisfatório. Dentre tantas ferramentas digitais voltadas para o ensino, escolhemos o *Wordwall*, para desenvolver jogos digitais sobre conteúdos da língua portuguesa para desenvolver nas turmas acompanhadas por nós bolsistas do Pibid. A escola na qual atuamos foi a Rotary Tomaz Pires, situada na cidade de Sousa no estado da Paraíba. A turma que desenvolvemos esta atividade foi o ciclo III, que é equivalente ao 6 e 7 ano do ensino fundamental. Tivemos a oportunidade de desenvolver diversas atividades com o recurso digital, voltadas tanto para a área da gramática quanto da literatura.

A princípio realizamos diversos testes com a ferramenta digital com intuito de conhecê-la. Sabe que o *Wordwall*, é bastante flexível e ajustável a diversos tipos de conteúdos. Assim, pudemos criar as atividades digitais de acordo com o conteúdo que estava sendo abordado. Desta forma criamos o nosso primeiro jogo digital em forma de questionário sobre “pronomes”, junto da nossa supervisora Gildete de Sousa Lins, na qual criamos perguntas e respostas em meio a esse conteúdo. Contudo essa ferramenta possibilita diversos modelos além do questionário como podemos ver na (figura 1), logo abaixo. Após a criação salvamos o *link*, do jogo para que pudéssemos utilizar em momento posterior, sabendo que o questionário serviu de revisão para a prova, na aula seguinte a professora Gildete, fez uma revisão oral do conteúdo e em seguida foi enviado o *link* do questionário que criamos para cada aluno na (figura 2), logo abaixo, veremos o questionário. O mesmo tinha 5 questões com 3 alternativas cada e o aluno iria responder e a cada questão em seguida já sabia se tinha acertado ou não e no final ele tinha a classificação de todos os participantes.

De acordo com Hsiao, os jogos educacionais demonstram ter alta capacidade para divertir e entreter as pessoas ao mesmo tempo em que incentivam o aprendizado por meio de ambientes interativos e dinâmicos (Hsiao, 2007).Então justamente neste ponto percebemos o poder que o jogo digital tem em sala de aula,pois a capacidade de interação do aluno é bastante aumentada. Com isso o aluno se sente mais motivado e atraído pela aprendizagem, já que vai muito mais que um simples jogo tem suas peculiaridades como o *ranking*, dos jogadores, topo dos primeiros colocados no jogo entre outras isso faz com que o aluno desperte seu interesse plenamente e torne o seu aprendizado muito mais proveitoso.

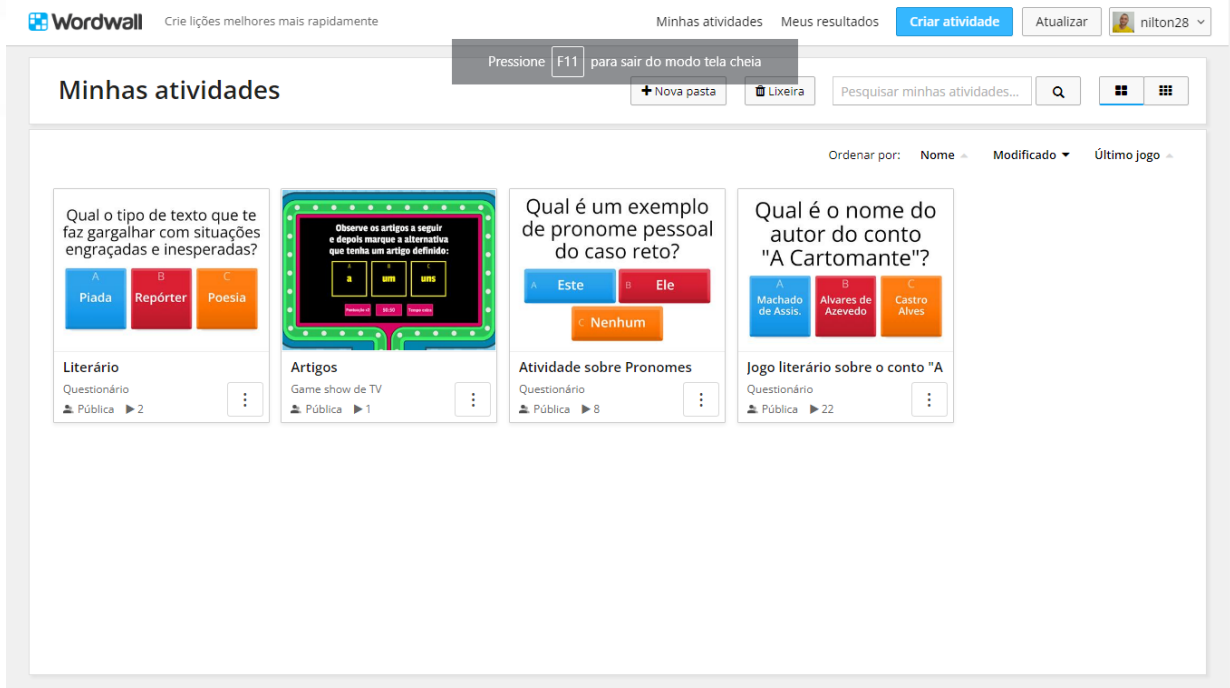
A utilização do *Wordwall* como ferramenta de ensino na escola Rotary Tomaz Pires revelou-se uma escolha eficaz para tornar o aprendizado da língua portuguesa mais atraente e envolvente. Os jogos digitais desenvolvidos por nos bolsistas do Pibid não apenas estimulou a interação dos alunos, mas também promoveu competências importantes, como a aprendizagem por descoberta, entre outras. Essa abordagem dinâmica e interativa ressalta a capacidade das metodologias digitais de tornar o ensino mais eficaz e motivador e fazer com que estas ferramentas digitais estejam mais presentes em sala de aula.

Figura 1: Modelos de atividades do *Wordwall*



Fonte arquivo próprio 04/24

Figura 2: Questionários



The screenshot shows the Wordwall user interface. At the top, there is a navigation bar with the Wordwall logo, the tagline "Crie lições melhores mais rapidamente", and user options like "Minhas atividades", "Meus resultados", "Criar atividade", "Atualizar", and a user profile for "nilton28". A notification bar indicates "Pressione F11 para sair do modo tela cheia". Below this is the "Minhas atividades" section, which includes a search bar, a "Nova pasta" button, and a "Lixeira" button. The activities are listed in a grid, each with a question, answer options, and a "Mais" button. The activities shown are:

- Literário**: Questionário Público (2) - Question: "Qual o tipo de texto que te faz gargalhar com situações engraçadas e inesperadas?" Options: A Piada, B Repórter, C Poesia.
- Artigos**: Game show de TV Público (1) - Question: "Observe os artigos a seguir e depois marque a alternativa que tenha um artigo definido:"
- Atividade sobre Pronomes**: Questionário Público (8) - Question: "Qual é um exemplo de pronome pessoal do caso reto?" Options: A Este, B Ele, C Nenhum.
- Jogo literário sobre o conto "A Cartomante"**: Questionário Público (22) - Question: "Qual é o nome do autor do conto 'A Cartomante'?" Options: A Machado de Assis, B Álvares de Azevedo, C Castro Alves.

Fonte arquivo próprio 04/24

3 METODOLOGIA

Para a construção deste estudo foi feita uma revisão sistemática da literatura usando os parâmetros de busca eletrônicas Google acadêmico e Scielo, utilizando como descritores: Jogos digitais; Ensino de língua portuguesa na EJA; e Tecnologias digitais. Conforme os resultados obtidos, foram identificados 12 artigos utilizando a plataforma Google Acadêmico e 05 artigos na base de dados SciELO. A triagem foi definida a partir dos critérios de inclusão e exclusão, que consideravam os artigos publicados nos últimos 06 anos, escritos em língua portuguesa e cujos objetivos e resumos estivessem em consonância com o título e objetivos deste estudo. O recorte final resultou em 06 estudos científicos em âmbito nacional, sendo uma reflexão preliminar que visa contribuir com estudiosos da EJA. Com isso foram selecionados os seguintes autores: Moran (2017); Silveira (2012); Ferretti e Silva, (2017); Quincozes; Silva e Kegler (2019) e Teixeira(2018), que utilizam um modelo de análise produzido no referencial teórico para a sondagem de informações pertinentes ao tema proposto. Sobre a natureza desta

pesquisa, a mesma pode ser considerada aplicada, uma vez que possibilita a aplicação com possibilidades de produção de conhecimentos. Propõe-se uma abordagem qualitativa, conforme assinala Oliveira (2016). Nesta perspectiva, a pesquisa qualitativa inclui métodos e técnicas que auxiliam na análise e compreensão de dados descritivos, fundamentando uma análise exploratória dos dados, presentes nas entrelinhas das referências adotadas, respondendo ao objetivo principal deste texto. O caráter exploratório advém do fato de explorar um fenômeno que ainda é pouco conhecido pelo pesquisador, permitindo a sua familiarização e aprimoramento de dados para aperfeiçoar seu entendimento.

Na etapa de observação do participante notou-se que os alunos da EJA, tem uma grande dificuldade com o acesso aos ambientes digitais e ao trazer o jogo linguístico para a sala de aula eles ficaram muito entusiasmados com tudo aquilo, algo que para muitos é considerado simples para eles foi algo fantástico, com a capacidade de responder um questionário de gramática por meio de um jogo digital, que foi apenas disponibilizado um link de acesso, o qual eles puderam responder e nós enquanto pibidianos ficamos dando suporte em meio as possíveis dúvidas em relação ao uso do recurso.

A coleta de dados foi realizada no ambiente escolar, durante as aulas de língua portuguesa. Inicialmente, aplicou-se um questionário para avaliar o nível de familiaridade dos alunos com tecnologia digital e suas percepções sobre o ensino de língua portuguesa na EJA. Posteriormente, foi preparada as atividades utilizando o *Wordwall* para revisão de gramática e outras habilidades linguísticas, mais especificamente o “uso dos pronomes”. Os alunos foram divididos em grupos, sendo que metade deles teve acesso às atividades com o *Wordwall* (grupo experimental) e a outra metade participou de atividades de ensino tradicional (grupo controle).

Durante a realização das atividades, observamos o comportamento dos alunos, registrando o engajamento, interação e desempenho. Ao final da intervenção, os alunos foram entrevistados para fornecerem *feedback* sobre a experiência com o *Wordwall* e sua percepção sobre o impacto da ferramenta em seu aprendizado. Todos os participantes foram informados sobre os objetivos da pesquisa e seu consentimento foi obtido previamente. Foram respeitados os princípios éticos de confidencialidade e anonimato dos participantes, além de serem seguidas as diretrizes éticas estabelecidas pela instituição e pelo PIBID.

Os dados coletados foram analisados em forma de estudo de caso e de forma

qualitativa. A análise quantitativa incluiu a comparação de resultados entre o grupo experimental e o grupo controle, utilizando testes estatísticos apropriados. Já a análise qualitativa envolveu a interpretação dos dados das observações e a revisão de literatura.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na atividade apresentada sobre os jogos linguísticos através do *Wordwall*, na turma do EJA, buscou-se analisar o nível de aprendizado dos alunos e a importância das metodologias ativas em sala de aula. As metodologias ativas de aprendizagem são técnicas pedagógicas que se baseiam em atividades instrucionais, capazes de engajar os estudantes de fato e os tornar protagonistas do processo de construção do conhecimento. Em outras palavras, essas metodologias são menos focadas na transmissão passiva de informações e mais no desenvolvimento de habilidades.

Para a atividade proposta, foi utilizado o *Wordwall*, plataforma online que pode criar atividades interativas com base em poucas palavras, isso inclui questionários, enquetes e jogos. A plataforma é flexível e pode ser aplicada em qualquer modalidade de ensino, seja online ou presencial. Durante a aplicação dos jogos linguísticos, observou-se que os alunos ainda não têm total conhecimento sobre atividades que podem ser desenvolvidas através do celular ou computador, e o quanto pode ser importante no aprendizado. Outro ponto importante a ser destacado é como as metodologias ativas proporcionam o interacionismo em sala de aula. As atividades através dele podem ser responsáveis por tirar os alunos da sua zona de conforto e estimular que eles interajam entre si e também com os desafios propostos.

O interacionismo é uma abordagem pedagógica que enfatiza a interação das pessoas com o meio e os objetos como um fator preponderante para a aprendizagem. Quincozes et al (2019), entende o interacionismo como uma das possibilidades de pensar os fenômenos comunicativos enquanto constituintes do sistema representativo que hoje, produz predominantemente os sentidos sociais, representações e ser o propulsor de comportamentos, logo, também existe o potencial para ocasionar transformações sociais, dos diferentes campos sociais e de saber.

O uso de celulares em sala de aula é um tópico que gera debates e opiniões divergentes. Porém se usado de forma positiva, o aparelho proporciona aos alunos ferramentas e aplicativos que podem ajudá-los a concluir e acompanhar suas tarefas em sala de aula. Essas ferramentas também podem ensinar os alunos a desenvolver hábitos de estudo, desde que usados com finalidade pedagógica e orientado pelo docente.

Atualmente, a incorporação de tecnologias da informação e comunicação (TICs) em sala de aula, dinamizam o ensino, indo além do tradicional livro didático. Vivemos em uma sociedade cada vez mais digital. Ao utilizar uma plataforma online para realizar uma atividade, os alunos se familiarizam com ferramentas tecnológicas, preparando-se para o mundo profissional e pessoal. Os alunos se envolvem ativamente na construção do conhecimento quando desafiados pela tecnologia.

A metodologia ativa está em contraste com os métodos tradicionais de ensino, principalmente pela mudança de papel do aluno. Na tradicional, os alunos são agentes passivos de conhecimento dos professores, “Este tipo de educação esvazia os alunos de subjetividade, reflexão e criticidade. O processo é meramente reduzido à absorção e repetição do conhecimento, há uma substituição de criatividade pela monetização” (Teixeira, 2008, p.04). Na metodologia ativa, os alunos participam da construção do conhecimento, com o apoio dos docentes que agem como mediadores.

Os resultados da pesquisa indicaram que o uso do *Wordwall*, contribuiu significativamente para o processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa. Apesar dos desafios e resistências encontrados, o uso desta ferramenta tecnológica revelou-se uma estratégia promissora para engajar os alunos e promover uma aprendizagem mais ativa e participativa. A observação do envolvimento dos alunos durante a atividade evidenciou que eles se mostraram mais motivados e interessados em participar das atividades propostas. Essa maior motivação pode ser atribuída, em parte, à natureza lúdica e interativa dos jogos oferecidos pela plataforma, os quais proporcionaram aos alunos uma experiência de aprendizagem mais dinâmica e estimulante.

Ademais, a utilização de metodologias ativas como a proposta com o *Wordwall* também contribuiu para fortalecer o processo de interação entre os alunos. Ao trabalharem em equipe para resolver os desafios propostos pelos jogos, os alunos tiveram a oportunidade de compartilhar conhecimentos, discutir ideias e construir aprendizados de forma colaborativa. Esse aspecto é fundamental não apenas para o desenvolvimento das habilidades sociais dos

alunos, mas também para a construção de um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e solidário.

No entanto, é importante reconhecer que a introdução de tecnologias em sala de aula, como o uso de celulares e plataformas online, requer uma reflexão cuidadosa sobre questões éticas, pedagógicas e sociais. O debate em torno do uso de celulares em sala de aula, por exemplo, envolve considerações sobre os potenciais benefícios educacionais desses dispositivos, bem como os desafios relacionados à distração, desigualdade de acesso e segurança online dos alunos.

Além disso, é fundamental que os educadores estejam preparados para integrar de forma eficaz as tecnologias em suas práticas pedagógicas, fornecendo orientação e suporte adequados aos alunos para que possam utilizar essas ferramentas de maneira responsável e produtiva. Isso inclui não apenas o domínio técnico das ferramentas digitais, mas também uma compreensão crítica de seu potencial educacional e de suas implicações sociais e culturais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada neste estudo demonstra o potencial do recurso digital como ferramenta para a integração das tecnologias digitais à prática docente em Língua Portuguesa. Vemos no decorrer do texto o quanto é importante o uso do meio digital para aprendizagem dos alunos, principalmente os da modalidade EJA, levando-se em conta o interesse despertado, pois as metodologias ativas, com o jogo linguístico, ampliam a visão desses estudantes.

Sabe-se que a educação de jovens e adultos apresenta particularidades, entre elas a busca de conhecimento para a inserção no mercado de trabalho, o qual é permeado pelas TICs. Dessa forma, o contato com atividades que envolvem o meio digital estimula a capacidade de aprender para além da sala de aula. Cabe destacar a grande relevância dos pibidianos nesse contexto apresentado, visto que, nós graduandos em letras colocamos a teoria na prática, ou seja, foi levado para a sala de aula o conhecimento da língua portuguesa para a citada modalidade de educação ao mesmo tempo em que se ensinou sobre o uso de jogos tecnológicos. Assim sendo, houve a troca de experiência por meio da interação com os alunos, o que contribui fortemente para a formação docente.

Sobre o uso do *Wordwall*, ele não apenas facilitou o acesso dos alunos às atividades digitais, como também promoveu a interação entre eles e trouxe o desenvolvimento de habilidades como a resolução de desafios, a interpretação textual e a comunicação. A abordagem interacionista adotada durante as intervenções permitiu que os estudantes se tornassem protagonistas do próprio processo de aprendizagem, estimulando a colaboração e a troca de experiências em sala de aula.

Além disso, a inserção das tecnologias digitais no contexto educacional da EJA, contribuiu para a formação de indivíduos mais preparados para os desafios do mundo contemporâneo, onde o domínio das ferramentas digitais é cada vez mais essencial para o sucesso profissional. Portanto, conclui-se que o uso do recurso educacional digital representa uma alternativa promissora para inovar e enriquecer as práticas pedagógicas, proporcionando uma educação mais inclusiva, participativa e alinhada com as demandas da sociedade atual.

6 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB).

REFERÊNCIAS

Livro no todo com um autor:

OLIVEIRA, M. M. **Como fazer pesquisa qualitativa**. 7. ed. rev. e atual. Petrópolis: Vozes, 2016.

Livro no todo com mais de um autor:

MORAN, J. M. **“Mudando a educação com metodologias ativas”**. In: SOUZA, C. M.; MORALES, O. E. T. *Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*. Ponta Grossa: Editora da UEPG, 2015. OLIVEIRA, M. M. **Como fazer pesquisa qualitativa**. 7. ed. rev. e atual. Petrópolis: Vozes, 2016.

Teses de doutorado, dissertação de mestrado, TCC e outros

GONZATTI, Sônia Elisa Marchi. **Contribuições do PIBID para a formação inicial de professores: a terceira margem do Rio**. Tese de Doutorado. Porto Alegre, junho de 2015

Artigos de publicações periódicas:

ANTUNES, J. N.; CERUTTI, E. Práticas educativas envolvendo o uso das tecnologias digitais no ensino de língua portuguesa no ensino médio: uma reflexão a partir das competências da BNCC. **Revista Perspectiva**, v. 45, n. 172, p. 55-68, 27 jan. 2022.

SILVEIRA, S. R; RANGEL, A. C. S; CIRÍACO, E. L. Utilização de jogos digitais para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático. **#Tear: Revista de Educação Ciência e Tecnologia**. Canoas, v.1, n.1, p. 6 – 7, 2012.

TEIXEIRA, Henrique. A abordagem tradicional de ensino e suas repercussões sob a percepção de um aluno. **Revista educação em foco**. Edição nº10- Ano : 2018.

QUINCOZES, Marta; SILVA, Ericson; KEGLER, Jaqueline. Interacionismo – Simbólico e Tecnológico- Em práticas de Ensino e Aprendizagem alternativas. Eixo – Educação Inovadora e Transformadora. **Revista Compartilhando Saberes**. 2019

Anais de eventos:

SILVA, M. R. da. (2017). O uso de jogos educativos digitais no ensino de matemática: Uma experiência com o Wordwall. **In: Anais do VII Encontro Nacional de Educação Matemática e Tecnologia (p. 1-10)**.

Documentos em meio eletrônico com autor:

HOELFMANN, Camila. **O uso dos jogos digitais educacionais no processo de ensino e aprendizagem**. Repositório UFSC. Guabiruba. 2016.

HSIAO, Hui-Chun. **A Brief Review of Digital Games and Learning**. DIGITEL 2007, The First IEEE International Workshop on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning. Los Alamitos, CA, USA: IEEE Computer Society, 2007. 124-129 p. Disponível em:

<http://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/DIGITEL.2007.3>. Acesso em 29 Abril. 2024