



JOGOS E TECNOLOGIAS INTEGRADAS À SALA DE AULA NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

GAMES AND TECHNOLOGIES INTEGRATED TO THE CLASSROOM IN SPECIAL EDUCATION

DOI: 10.5281/zenodo.11118136

Virgílio Zoé Dias de Brito¹

RESUMO: O objetivo deste artigo é tentar compreender como os princípios tecnológicos e pedagógicos, para o uso de tecnologias e jogos na sala de aula na educação especial, dialogam com as teorias de aprendizagem. O presente trabalho teve como metodologia a revisão bibliográfica² por meios de livros, artigos, revistas especializadas em educação, em sites científicos na internet, relacionados à importância do uso das tecnologias nas salas de aula. A partir deste artigo, concluiu-se que é fundamental analisar novos métodos de ensino com o uso das novas tecnologias, propondo mudanças nas práticas pedagógicas, tornando as aulas mais interessantes e estimulantes para o processo de ensino e aprendizagem. A tecnologia atualmente é uma realidade que traz diversos benefícios, e quando inserida ao processo de ensino e aprendizagem, adapta novas formas de ensinar e, principalmente, de aprender.

Palavras-chave: Tecnologias. Escolas. Sala de aula. Jogos. Educação especial.

ABSTRACT: The objective of this article is to try to understand how technological and pedagogical principles, for the use of technologies and games in the classroom in special education, dialogue with learning theories. The methodology of this work was a bibliographical review¹ through books, articles, magazines specialized in education, on scientific websites on the internet, related to the importance of using technologies in classrooms. From this article, it was concluded that it is essential to analyze new teaching methods using new technologies, proposing changes in pedagogical practices, making classes more interesting and stimulating for the teaching and learning process. Technology is

¹ vzoe@hotmail.com

²[...] a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).



currently a reality that brings several benefits, and when inserted into the teaching and learning process, it adapts new ways of teaching and, mainly, of learning.

Keywords: Technologies. Schools. Classroom. Games. Special education.

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, temos observado uma crescente integração de jogos e tecnologias nas salas de aula, proporcionando novas experiências de aprendizagem para os alunos. A utilização dessas ferramentas tem se mostrado eficaz na promoção do engajamento dos estudantes, no desenvolvimento de habilidades cognitivas e na melhoria do desempenho acadêmico.

O avanço das tecnologias provocou mudanças irreversíveis no processo educativo, mostrando o quanto as escolas precisam se adaptar aos novos tipos de saberes acrescidos da cultura digital, pois, estão em convívio com jovens que nasceram em um período de evolução tecnológica. Segundo Marinho (2008), com o progresso tecnológico a escola passa a ter o objetivo de formar cidadãos para uma sociedade tecnologicamente desenvolvida.

Assim, a escola deve ser um ambiente de transformações e os instrumentos tecnológicos não devem ser incógnitas na prática pedagógica. Os professores, por sua vez, devem encarar o desafio atribuído pela era digital, adotando-a como um novo meio de lidar com a informação, analisando criteriosamente os recursos eletrônicos como meios, procurando arquitetar processos metodológicos mais significativos na aprendizagem.

De acordo Hamze (2012), o século XXI foi fundamental para a educação em relação a tecnologia, que passou a dominar todos os espaços, porém, muitas vezes têm prejudicado a interação entre professor e aluno, pois com o uso incorreto da tecnologia há a individualização do ser humano e é contra essa questão que muitos debates vem sendo colocados em pauta, sendo imprescindível procurar meios de unir a tecnologia com a educação de qualidade. Mesmo com todas as vantagens oferecidas, deve-se também avaliar a forma que as tecnologias nas escolas devem ser inseridas e os limites que devem ser respeitados.



Por outro lado, as aulas precisam chamar a atenção dos alunos, para isso precisam ser envolventes e inovadoras, e não devem se resumir a uma mera educação tradicionalista. Os professores precisam colocar em prática o conhecimento específico da sua área, além de noções pedagógicas e didáticas, apreciando o intercâmbio cultural e a interdisciplinaridade, dominando as tecnologias, desde o computador até equipamentos tecnológicos diversos que obtenha na sua instituição de ensino.

E com a pandemia global da COVID-19, muitos educadores se sentiram encurralados devido a falta de experiência com a tecnologia. Softwares e aplicativos para reuniões online nunca foram tão utilizados na educação. Neste sentido, docentes e alunos foram “obrigados” a aprenderem a manusear tais tecnologias nesse período de pandemia.

A tecnologia vem se tornando cada vez mais importante nas salas de aula, além de um meio de aprendizagem, é aproveitada também como meio de interação entre professores, e entre professores e alunos, deixando a escola mais atrativa. A estrutura na educação vem sendo mudada pelas tecnologias, e essa mudança para o desenvolvimento do aprendizado é fundamental, já que a internet pode ofertar conhecimento de forma aberta e de simples acesso.

O objetivo deste artigo é tentar compreender como os princípios tecnológicos e pedagógicos, para o uso de tecnologias na sala de aula, dialogam com as teorias de aprendizagem. O presente trabalho teve como metodologia a revisão bibliográfica³ por meios de livros, artigos, revistas especializadas em educação, em sites científicos na internet, relacionados à importância do uso das tecnologias nas salas de aula.

2 EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA

3 [...] a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).



Nos últimos anos, temos observado um avanço significativo na integração de jogos e tecnologias na sala de aula, especialmente na área da Educação Especial. Essa abordagem inovadora tem se mostrado extremamente eficaz na promoção do aprendizado e no desenvolvimento de habilidades em alunos com necessidades especiais. Os jogos e tecnologias integradas à sala de aula na Educação Especial proporcionam uma experiência de aprendizado mais dinâmica e interativa, tornando o processo educativo mais atrativo e engajador para os alunos.

Além disso, essas ferramentas oferecem a possibilidade de personalização do ensino, atendendo às necessidades individuais de cada estudante. Um dos principais benefícios da utilização de jogos e tecnologias na Educação Especial é a capacidade de proporcionar um ambiente de aprendizado inclusivo, onde todos os alunos têm a oportunidade de participar ativamente das atividades educativas. Além disso, essas ferramentas podem ser adaptadas para atender às necessidades específicas de cada aluno, promovendo um ensino mais eficaz e personalizado.

Outro ponto positivo da integração de jogos e tecnologias na sala de aula é o estímulo ao desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e sociais dos alunos com necessidades especiais. Através de atividades lúdicas e interativas, é possível trabalhar de forma mais eficaz o raciocínio lógico, a coordenação motora, a comunicação e a interação social dos estudantes. É importante ressaltar que a utilização de jogos e tecnologias na Educação Especial requer um planejamento cuidadoso e a orientação de profissionais capacitados.

É fundamental que os educadores estejam preparados para integrar essas ferramentas de forma adequada ao currículo escolar, garantindo que o uso dessas tecnologias contribua efetivamente para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos com necessidades especiais. Portanto, a integração de jogos e tecnologias na sala de aula na Educação Especial representa uma importante ferramenta para promover o desenvolvimento acadêmico e social dos alunos com necessidades especiais. Essas ferramentas oferecem um ambiente de aprendizado inclusivo, personalizado e estimulante, contribuindo para o sucesso educativo e o bem-estar dos estudantes.



Segundo a Constituição Federal de 1988, Artigo 205 e a Lei nº 9.394/96, Artigo 2º (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), a educação é um direito de todos e é um dever da família e do Estado, e tem o objetivo de desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

As tecnologias vêm sendo direcionadas para o domínio educacional, tornando-se indispensável que os professores sejam capacitados e façam uma “ponte” entre a tecnologia e o conhecimento, orientando os alunos a buscarem informações, mostrando como a tecnologia pode contribuir com sua aprendizagem. “Um dos fatores primordiais para a obtenção do sucesso na utilização da informática na educação é a capacitação do professor perante essa nova realidade educacional.” (TAJRA 2008, p.105)

A base para formar um ser humano é a educação e as tecnologias de informação e comunicação são cada vez mais comuns nas salas de aula. Mudanças vem ocorrendo com a educação devido a sua ligação com tecnologia, apesar disso, a educação não consegue acompanhar de forma rápida o suficiente o avanço das tecnologias.

Os jogos educativos, por exemplo, são uma forma lúdica e interativa de ensinar conceitos complexos de forma mais acessível e interessante. Eles estimulam a criatividade, a resolução de problemas e a colaboração entre os alunos, além de proporcionarem um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e motivador. Além dos jogos, as tecnologias integradas à sala de aula também têm desempenhado um papel fundamental na transformação do processo educativo. Ferramentas como tablets, computadores, lousas interativas e aplicativos educacionais permitem que os professores personalizem o ensino de acordo com as necessidades e interesses de cada aluno, tornando as aulas mais interativas e eficazes.

A integração de jogos e tecnologias na sala de aula também contribui para a formação de alunos mais críticos, criativos e preparados para o mercado de trabalho, que cada vez mais exige habilidades digitais. Além disso, essas ferramentas auxiliam os professores no acompanhamento do progresso dos alunos, na identificação de dificuldades de aprendizagem e na adaptação do ensino de acordo com as necessidades individuais de cada estudante.



Portanto, é fundamental que as escolas invistam na integração de jogos e tecnologias à sala de aula, proporcionando uma educação mais inovadora e alinhada com as demandas do século XXI. A utilização dessas ferramentas não apenas torna o processo de ensino-aprendizagem mais eficaz, mas também prepara os alunos para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

3 HISTÓRICO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Desde os tempos remotos, o que moveu a humanidade foi a curiosidade e a vontade de saber e aprender cada vez mais, desde a evolução, até a contemporaneidade. Fazendo uso de símbolos e da escrita, das tábuas de argila e da escrita cuneiforme, do antigo Egito, dando origem ao nascimento de civilizações como a Grécia e Roma, posteriormente, com o aparecimento do papel e a invenção da prensa de Gutenberg, que incentivou as artes, a ciência, a literatura, através da escrita, e, também, a produção e a difusão do conhecimento através dos livros impressos

As tecnologias da comunicação e da informação (TICs), começam a fazer parte da rotina das pessoas, deixando de serem vistas apenas como tecnologias irrelevantes. As tecnologias na atualidade precisam ser geradoras de oportunidades para alcançar a sabedoria pelo desenvolvimento da comunicação e influência mútua entre os professores e alunos na atividade didática. De acordo com Veiga e Ávila (2019, p. 30), por meio das tecnologias, o ensino pode acidentar as armações verticais blindadas pelo paradigma iluminista – da tradição que alimenta o triângulo didático clássico, em que no alto está o professor.

Ensinar com as novas mídias será uma revolução, se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial (MORAN, 2005, P. 63).

Alves (2009), complementa que:



a inserção das TICs no ensino muda o papel do educador de ‘transmissor de informação’ para mediador na construção do conhecimento, provocador de situações, respeitando os diversos saberes. [...] ainda que não se goste da tecnologia, não há como negá-la. [...] sua função social primeira é garantir espaço para inovações que permitam aprendizagem de qualidade (ALVES, 2007, p.123).

A palavra “tecnologia” vem do grego "tekhne", que significa "técnica, arte, ofício"; em conjunto com o sufixo "logia", que significa "estudo". Mesmo consistindo em um termo abrangente, pode-se defini-lo como um grupo de técnicas, métodos, procedimentos, meios e instrumentos de uma ou mais propriedades das atividades humanas.

O termo “digital” procede de “dígito”, do latim “digitus”, que significa dedo. A lousa digital, o computador com internet, os celulares, os smartphones, as câmeras digitais, os tablets são exemplos deste tipo de tecnologia. Na educação presencial, elas são vistas como potencializadoras dos métodos de ensino e aprendizagem, além de contribuir de forma significativa em diversos ramos da educação, nas áreas de exatas, educação inclusiva, tecnológica, entre outras.

4 A IMPORTÂNCIA DAS TECNOLOGIAS NO AMBIENTE ESCOLAR

Conforme comenta Kenski (2007), as diversas formas de acesso às tecnologias trouxeram novas formas de viver, de trabalhar e de se estabelecer na sociedade. É notório que novas possibilidades tecnológicas não intervêm apenas na vida habitual, mas passam a intervir em todas as ações, nas formas de pensar e de conceber a realidade e, no caso da educação, na maneira de trabalhar em atividades ligadas à educação escolar.

A rapidez das tecnologias no ambiente escolar, expande as probabilidades de pesquisa e alcance dos conhecimentos, pois o acesso às informações podem acontecer em qualquer tempo e espaço. As crianças que nasceram neste século possuem mais facilidade em manusear aparelhos tecnológicos, e muitas vezes com estas habilidades, resolvem questões simples do



cotidiano. Porém, percebe-se que são ágeis em tecnologias, e muitas vezes em ambientes não virtuais não conseguem interagir com o que está a sua volta.

Assim, devido a forma incorreta de utilizar aparelhos tecnológicos, a escola possui diversos desafios, para orientar e utilizar as tecnologias com os seus alunos. Portanto, a escola precisa pensar e redesenhar a prática pedagógica e os currículos, agrupando as tecnologias em seu espaço escolar, de modo correto:

A cultura digital é a cultura em rede, a cibercultura que sintetiza a relação entre sociedade contemporânea e Tecnologias da Informação (TI's). Ao mesmo tempo que a cultura digital abriga pequenas totalidades e seu significados, mantém-se desprovida de fluxos, de conhecimentos e de criações, que dá corpo e identidade às organizações que delas se constituem (AMADEU, 2016, p.20).

Portanto, trabalhar em conjunto com as tecnologias de forma interativa nas salas de aula exige responsabilidade para aperfeiçoar as compreensões de alunos sobre o mundo natural e cultural em que vivem. É imprescindível que alunos e professores, trabalhando de forma correta com as tecnologias alcancem a aprendizagem de forma efetiva, estabelecendo incremento emocional, racional, da imaginação, do intuitivo, das interações, explorando os desafios institucionais e sociais envolvidos em todo o processo pedagógico. A escola necessita molda-se de simples manipuladora de ciências em organizadora de aprendizagens, ofertando ao aluno meios imprescindíveis para estudar a alcançar a informação.

5 O PROFESSOR E AS TECNOLOGIAS

Segundo Graça (2007), o emprego da tecnologia na educação sugere um novo olhar dos professores, com os docentes obtendo um papel de transmissores do conhecimento, tornando-se facilitadores desse modelo pedagógico, através de aulas interativas que atendam a essa nova geração de conhecimento. Deste modo, o cenário tecnológico atual possui: “[...] novos hábitos, uma nova gestão do conhecimento, na forma de conceber, armazenar e



transmitir o saber, dando origem a novas formas de simbolização e representação do conhecimento” (BRITO; PURIFICAÇÃO, 2006, p. 23).

Tecnologia e educação são conceitos indissociáveis. Educação diz respeito ao “processo de desenvolvimento da capacidade física, intelectual e moral da criança e do ser humano em geral, visando à sua melhor integração individual e social”. Para que ocorra essa integração, é preciso que conhecimentos, valores, hábitos, atitudes e comportamentos do grupo sejam ensinados e aprendidos, ou seja, que se utilize a educação para ensinar sobre as tecnologias que estão na base da identidade e da ação do grupo e que se faça uso delas para ensinar as bases da educação (KENSKI, 2007, p. 43).

Com estes avanços tecnológicos, o professor tem o desafio de mudar a sua forma de ensino, pois ele necessita se adaptar ao novo estilo, se tornando um orientador do método de ensino e aprendizagem, pois os alunos vêm com uma ampla bagagem de informações, proporcionadas pela TV, rádio, internet, celular, sendo indispensável um olhar atendo do docente.

São nítidos os benefícios da tecnologia na educação, porém ainda existe discussões entre os professores sobre o uso desses recursos. Existem professores interessados em fazer uso da tecnologia, que se esforçam buscando o conhecimento para utilizar os recursos e aplicá-los a em sala de aula, adaptando novos meios de lecionar, ajudando-os no processo de ensino e aprendizagem, e há os professores que ainda estão inseguros com o novo método, especialmente por acreditar que os recursos vão substituí-los. Os professores precisam ter em mente que a tecnologia vem como uma solução, um apoio a mais para o processo de ensino e aprendizagem.

Modificações, capacitação e formação docente, unidas à didática, permitem uma variedade de métodos para administrar os conteúdos, adaptando aulas mais atrativas e motivadoras. Atualmente, não tem como fugir dos avanços tecnológicos, já que a tecnologia faz parte do mundo atual. Faz-se indispensável uma mudança de olhar, implantando corretamente a tecnologia na prática docente. Para Rocha (2009, p. 31), “A tecnologia não é a salvação da educação nem lhe dará todos os respaldos para buscá-la, mas é um novo



instrumento que abre possibilidades para novos direcionamentos metodológicos e pedagógicos” para a atividade do professor.

6 O USO DOS JOGOS EM SALA DE AULA

O uso de jogos em sala de aula tem se mostrado uma estratégia eficaz para engajar os alunos e promover a aprendizagem de forma mais dinâmica e interativa. Com o avanço da tecnologia e a presença cada vez maior de dispositivos eletrônicos nas mãos dos estudantes, os educadores têm explorado diferentes formas de incorporar jogos educativos em suas práticas pedagógicas.

Os jogos em sala de aula podem ser utilizados em diversas disciplinas e níveis de ensino, desde a educação infantil até o ensino superior. Eles proporcionam uma experiência de aprendizagem mais envolvente, estimulando a criatividade, o raciocínio lógico, a colaboração e a resolução de problemas. Além disso, os jogos em sala de aula podem ser adaptados de acordo com os objetivos de aprendizagem de cada turma, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades específicas de acordo com as necessidades do currículo escolar.

Por exemplo, um jogo de matemática pode ajudar os alunos a praticar operações básicas, enquanto um jogo de história pode auxiliar na compreensão de eventos históricos importantes. Outro benefício do uso de jogos em sala de aula é a possibilidade de personalização do aprendizado. Os alunos podem avançar no jogo de acordo com seu próprio ritmo e nível de conhecimento, recebendo feedback imediato sobre seu desempenho e tendo a oportunidade de corrigir seus erros.

No entanto, é importante ressaltar que os jogos em sala de aula devem ser utilizados de forma consciente e planejada, como uma ferramenta complementar ao ensino tradicional. Eles não devem substituir as aulas expositivas e o contato direto entre professor e aluno, mas sim ser integrados de forma a enriquecer a experiência de aprendizagem dos estudantes.



Em resumo, o uso de jogos em sala de aula pode ser uma estratégia eficaz para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais atrativo e significativo. Ao incorporar jogos educativos em suas práticas pedagógicas, os educadores podem estimular o interesse dos alunos, promover a participação ativa e favorecer o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais essenciais para o sucesso acadêmico e profissional.

7 CONCLUSÃO

A partir deste artigo, concluiu-se que é fundamental analisar novos métodos de ensino com o uso das novas tecnologias e dos jogos, propondo mudanças nas práticas pedagógicas, tornando as aulas mais interessantes e estimulantes para o processo de ensino e aprendizagem. A tecnologia atualmente é uma realidade que traz diversos benefícios, e quando inserida ao processo de ensino e aprendizagem, adapta novas formas de ensinar e, principalmente, de aprender. As vantagens da inserção das tecnologias são evidentes em todas as áreas, principalmente na educação, área em que os meios tecnológicos devem ser bem agregados, pois a educação é a alicerce para a formação dos cidadãos, preparando-os para a vida.

Também foi possível observar no presente estudo, que um dos enigmas para a inclusão tecnológica na sala de aula é a acomodação dos professores ao uso desse novo artifício, sendo necessário que os docentes façam cursos de capacitação, devido às dificuldades no domínio das ferramentas tecnológicas, além de não terem uma segurança satisfatória para praticar um método de ensino baseado no uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC.

Portanto, a integração de jogos e tecnologias na sala de aula da educação especial pode proporcionar um ambiente mais dinâmico e inclusivo, permitindo que os alunos com necessidades especiais desenvolvam suas habilidades de forma mais eficaz. Além disso, essas ferramentas podem contribuir significativamente para a motivação, engajamento e aprendizagem dos estudantes, promovendo assim uma educação mais acessível e personalizada. Portanto, é fundamental que os profissionais da área estejam abertos e



capacitados para explorar essas possibilidades, visando sempre o melhor desenvolvimento e bem-estar dos alunos com deficiência.

REFERÊNCIAS

ALVES, Aglaé Cecília Toledo Porto. EaD e a Formação de Formadores. In: VALENTE, J.A. & ALMEIDA, M. E. B. (Orgs). **Formação de Professores a Distância e Integração de Mídias**. São Paulo: Avercamp, 2007. p. 117-129.

AMADEU, S. **Diversidade Digital e Cultura**. 2016. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/foruns_de_cultura/cultura_digital/artigos/index.php?p=27418&more=1&c=1&pb=1>. Acesso em: 10 jun. 2023.

BRASIL, Constituição Federal. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. 2010. 2020.

BRITO, Glaucia da Silva; DA PURIFICAÇÃO, Ivonélia. **Educação e novas tecnologias: um re-pensar**. Ed. Ibpx, 2006.

Cruz, A. G. D. F. da, & Kawakami, A. N. (2024). EXPLORANDO A LUDICIDADE E A MUSICALIZAÇÃO NA PROMOÇÃO DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. *Revista OWL (OWL Journal) - REVISTA INTERDISCIPLINAR DE ENSINO E EDUCAÇÃO*, 2(2), 491–496. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11053369>

dos Santos Paz, N. (2023). JOGO DIDÁTICO: QUEBRA-CABEÇA DA VEGETAÇÃO E ESTADOS BRASILEIROS. *Revista OWL (OWL Journal) - REVISTA INTERDISCIPLINAR DE ENSINO E EDUCAÇÃO*, 1(1), 105–112. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7942274>

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

HAMZE, Amélia. O princípio da interdisciplinaridade da transversalidade. **Brasil Escola**, 2012.



KENSKI, V. M. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. 1. ed. Campinas: Papirus, 2007.

MARINHO, SIMÃO PEDRO P. AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CURRÍCULO DA FORMAÇÃO INICIAL DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA. O que pensam alunos de licenciaturas. **Relatório técnico de pesquisa. Programa de Pós-graduação em Educação, Pontifícia Universidade Católica, Belo Horizonte**, 2008.

MORAN, José Manuel. A integração das tecnologias na educação. **Salto para o Futuro**, v. 204, 2005.

MORAN, José Manuel. O Uso das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação na EAD-uma leitura crítica dos meios. **Palestra proferida pelo Professor José Manuel Moran no evento "Programa TV Escola-Capacitação de Gerentes", realizado pela COPEAD/SEED/MEC em Belo Horizonte e Fortaleza, no ano de**, 1999.

ROCHA, Carlos Alves. **Mediações tecnológicas na educação superior**, Volume 5/Carlos Alves Rocha – Curitiba: Ibpx, 2009.

Silva, L. F. (2024). O ENSINO DE MATEMÁTICA ATRAVÉS DE JOGOS VIRTUAIS: O USO DA GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA. Revista OWL (OWL Journal) - REVISTA INTERDISCIPLINAR DE ENSINO E EDUCAÇÃO, 2(2), 165–179. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10955803>

TAJRA, Sammya Feitosa. **Informática na educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade**. São Paulo: Érica, 2008.

VEIGA, Ilma PA; Cristina Maria. Didática e docência na educação superior. Papirus Editora, 2019.

Recebido em: 30/03/2024

Aprovado em: 15/04/2024

Publicado em: 05/05/2024