

“JOGO DA FORÇA”: O JOGO EDUCATIVO DIGITAL COMO SUPORTE DE ENSINO/APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA E DE DESENVOLVIMENTO DA MEMÓRIA

ANDRÉ LUIZ DA SILVA¹

RESUMO

Na atualidade o ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa é altamente impactado pela necessidade do uso das Tecnologias Digitais da Informação, as (TDIs), por parte dos professores. Tal realidade é ocasionada pela necessidade da promoção da alfabetização e letramento digital dos educandos, oportunizando assim a inclusão digital por meio da educação. Este trabalho traz um estudo sobre ensino de Língua Portuguesa e memória. O objetivo desta pesquisa é o de informar como um jogo educativo digital de Língua Portuguesa de memória pode proporcionar a melhoria do ensino/aprendizagem do conteúdo de ortografia como também sua aplicação para o desenvolvimento da memória de crianças matriculadas no primeiro ano do Ensino Fundamental 1. A metodologia utilizada para a produção desta pesquisa é de caráter bibliográfica, a qual utilizamos pensamentos de autores que versam sobre conceitos teóricos voltados para o ensino de Língua Portuguesa e memória. As análises sobre o uso de um jogo educativo digital como suporte de ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa e de desenvolvimento da memória foram produzidas a partir de uma investigação em um *corpus* real, o Jogo da Força, um jogo educativo digital de Língua Portuguesa de memória que trabalha o ensino/aprendizagem do conteúdo de ortografia. Os resultados deste estudo apontam para a afirmativa de que o Jogo da Força proporciona o ensino/aprendizagem do conteúdo de ortografia da

1 Doutorando em Linguística pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Email: andrecomunicacaopb@yahoo.com.br

Língua Portuguesa de forma lúdica exigindo o conhecimento e a memorização de letras, o que possibilita o desenvolvimento do processo cognitivo da memória no educando. Outra descoberta é a de que participando do jogo o educando é incentivado a lembrar como se escreve uma determinada palavra por meio de uma tarefa a ser realizada. Esta atividade exige o desempenho da memória, pois é justamente este processo cognitivo o responsável por armazenar a informação sobre como se escreve a palavra a ser descoberta.

Palavras-chave: Jogos digitais, Ensino, Língua portuguesa, Memória.

1 INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade uma nova forma de jogos educativos, ligada ao uso de tecnologias, é amplamente utilizada por professores em todas as etapas da educação básica como ferramenta pedagógica, os jogos digitais educacionais. Tal tipologia de jogo é um recuso bastante eficaz para o desenvolvimento de habilidades tecnológicas, pois conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) a utilização de recursos tecnológicos, como por exemplo, os jogos educativos digitais, como recurso pedagógico favorecem a compreensão e utilização de tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa e reflexiva.

Este estudo tem o objetivo analisar o uso de um jogo educativo digital como suporte de ensino/aprendizagem de língua portuguesa e de desenvolvimento da memória. Buscamos informar por meio de análises de um *corpus* real, o Jogo da Força, como um jogo educativo digital de memória pode proporcionar a melhoria da aprendizagem do conteúdo de língua portuguesa como também sua aplicação para o desenvolvimento da memória de crianças matriculadas no primeiro ano do Ensino Fundamental 1.

Este estudo está dividido em quatro sessões, além da introdução e das considerações finais. A primeira sessão intitulada *Considerações sobre o ensino de língua portuguesa atrelado ao uso das Tecnologias Digitais da Informação* (TDIs) apresenta de que forma a BNCC orienta como deve ser o ensino de língua portuguesa por meio das (TDIs). A segunda sessão *Jogos educativos digitais* traz um breve estudo sobre jogos educativos digitais, com o enfoque sobre definições e características desta categoria de jogo. A terceira sessão é *Jogos educativos digitais e ensino de língua portuguesa: possibilidades de uma aprendizagem atrativa e significativa*. Tal sessão enfatiza algumas considerações sobre o uso dos jogos educativos digitais na prática do ensino/aprendizagem de ensino de língua portuguesa.

O desenvolvimento da memória por meio de jogos educativos digitais é a quarta sessão deste trabalho e apresenta análises sobre o uso dos jogos educativos digitais no desenvolvimento da memória, isto por meio de uma aprendizagem lúdica.

A quinta sessão *O jogo da Força* traz uma apresentação e descrição sobre um jogo educativo digital de memória, este o *corpus* real em

que foram produzidas as análises deste estudo sobre o uso do jogo educativo digital como suporte de ensino de língua portuguesa e de desenvolvimento da memória.

A sexta sessão *Resultados e discussão* tem como foco a apresentação dos resultados e uma discussão a partir do que foi descoberto por meio das análises produzidas por meio da investigação realizada no *corpus* real desta pesquisa.

2 METODOLOGIA

Para a produção deste estudo utilizamos uma metodologia de pesquisa de caráter bibliográfica a qual utilizamos referenciais teóricos de autores como BNCC (2018), Izquierdo (2018), Oliveira (2007) e Piaget (1969/1976), além da utilização do pensamento de autores que versam sobre conceitos teóricos acerca do ensino de língua portuguesa e de desenvolvimento da memória.

A escolha por tais fontes bibliográficas se deu por entendermos que elas possuem relevância direta com a nossa pesquisa. A partir do levantamento bibliográfico foi possível desenvolver uma análise pessoal fundamentada de um *corpus* real, o Jogo da Força, um jogo educativo digital de língua portuguesa de memória que tem como objetivo fazer com que a criança treine a ortografia das palavras de forma lúdica.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 CONSIDERAÇÕES SOBRE O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA ATRELADO AO USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO (TDIS)

O processo de ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa tem como característica a abrangência de âmbitos sócio-pedagógicos, históricos, religiosos, políticos e culturais, estes que devem ser abordados em sua plenitude pelo professor na relação com o aluno em sala de aula.

Sobre a disciplina de Língua Portuguesa, esta faz parte da área de Linguagens e de acordo com a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2018) a finalidade de tal área é a de possibilitar aos estudantes

participarem de práticas de linguagem diversificadas que lhes permitam ampliar suas capacidades expressivas em manifestações artísticas, corporais e linguísticas, como também seus conhecimentos sobre essas linguagens em continuidade às experiências vividas na Educação Infantil.

Na atualidade o ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa é altamente impactado pela necessidade do uso das Tecnologias Digitais da Informação (TDIs). Tal realidade é ocasionada pela necessidade da promoção da alfabetização e letramento digital dos educandos, o que lhes possibilita acesso às tecnologias e informações que circulam nos meios digitais, oportunizando assim a inclusão digital, evidenciando por meio da inserção do educando na cultura digital.

Sobre a cultura digital, conforme a BNCC (2018) tal cultura é uma das dez competências e habilidades norteadoras por este documento comprometidas com o desenvolvimento integral dos alunos, ou seja, sua capacidade intelectual, social, física, emocional e cultural. A cultura digital é a quinta competência da BNCC e diz respeito ao reconhecimento do papel fundamental da tecnologia e estabelece que o estudante deve dominar o universo digital, sendo capaz de fazer o uso qualificado e ético das diversas ferramentas existentes e de compreender o pensamento computacional e os impactos da tecnologia na vida das pessoas e da sociedade.

Em sua atividade docente o professor de língua Portuguesa pode proporcionar ao aluno uma imersão na cultura digital ao desenvolver experiências de ensino/aprendizagem de língua que contribuam para a ampliação dos letramentos, de forma a possibilitar sua participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais permeadas/constituídas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens. Desta forma, partimos do entendimento de que o ensino de Língua Portuguesa deve envolver o uso de gêneros cada vez mais ligados ao uso da tecnologia, o que acaba proporcionando uma interação mais dinâmica, e consequentemente uma aprendizagem mais atraente para o aluno.

Ao reconhecermos a necessidade de uma prática pedagógica aliada ao uso das tecnologias ao mesmo tempo é preciso frisar a necessidade de que o professor fique atento ao fato de não abandonar o uso de textos impressos, pois como afirma a BNCC (2018) nem de deixar de considerar gêneros e práticas consagrados pela escola, tais como notícia, reportagem, entrevista, artigo de opinião, charge,

tirinha, crônica, conto, verbete de enciclopédia, artigo de divulgação científica etc., próprios do letramento da letra e do impresso, mas de contemplar também os novos letramentos, essencialmente digitais.

Na próxima sessão deste trabalho apresentamos um breve estudo sobre jogos educativos digitais, com o enfoque sobre definições e características desta categoria de jogo.

3.2 JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS

Uma das características dos jogos é a de provocar. Ao possibilitar a ação de provocar, os jogos educativos levam o estudante a pensar e refletir, estimulando-o a rever suas concepções prévias. “Provocando desequilíbrio na sua estrutura cognitiva, elemento importante na aquisição de novos conhecimentos” (VASCONCELOS, 2002, p. 105).

Piaget (1969/1976) já pontuava a importância dos jogos para o desenvolvimento da criança. Em sua teoria o autor correlacionou os jogos as fases de desenvolvimento classificando-os em três categorias: os jogos de exercício (próprios do período sensório-motores); os jogos simbólicos (presentes desde o período pré-operatório) e os jogos de regra (característicos do período operatório - concreto e formal -).

Nicolescu (1999) argumenta que o jogo possibilita a integração de diferentes áreas do conhecimento, em que conteúdos se encontram transversalmente² nos domínios das disciplinas e da informática, com isso, quando o estudante tem a possibilidade de “navegar” por tais domínios, ampliam-se os significados das coisas do mundo, permitindo o estabelecimento de relações entre o homem e mundo, objetividade e subjetividade, ciência e tecnologia.

Particularmente sobre os jogos digitais, conforme Jull (2005) a principal característica que difere esta tipologia de jogos de jogos de outra natureza, como jogos os jogos atléticos, é o fato de que os jogos digitais estão intimamente ligados aos computadores e celulares. Desta forma, a noção de que os jogos movem-se entre as mídias, torna-se uma associação natural.

2 A transdisciplinaridade, como o prefixo “trans” indica, diz respeito àquilo que está ao mesmo tempo entre as disciplinas, através das diferentes disciplinas e além de qualquer disciplina. Seu objetivo é a compreensão do mundo presente, para o qual um dos imperativos é a unidade do conhecimento. Nicolescu (1999).

Quanto a classificação dos jogos digitais, existem na literatura sobre o tema vários posicionamentos acerca de como elencar este tipo de jogo, onde cada autor considera não necessariamente os mesmos critérios. Em geral a classificação dos jogos digitais é feita por meio do agrupamento dos tipos de jogos, estes que representam ou obedecem características e critérios parecidos. Devido a existência de um não consenso sobre a classificação dos jogos digitais, decidimos neste estudo utilizar a classificação proposta Lucchesi e Ribeiro (2005) que sugerem a divisão dos tipos de jogos digitais em duas grandes categorias: ação³ e estratégia⁴.

Apresentamos na sequência deste estudo algumas considerações sobre o uso dos jogos educativos digitais na prática do ensino/aprendizagem de ensino de língua portuguesa.

3.3 JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS E ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: POSSIBILIDADES DE UMA APRENDIZAGEM ATRATIVA E SIGNIFICATIVA

Para tornar sua prática didática mais atrativa é preciso que o professor desenvolva o ensino de Língua Portuguesa por meio de atividades que despertem o interesse dos educandos sobre o conteúdo abordado. Nesta perspectiva o uso de jogos pode ser uma ferramenta importante para que o professor atinja tal objetivo.

Não é difícil que o professor observe nos alunos alguns problemas e desvios relacionados a ortografia, quando da exigência da escrita dos alunos em atividades que exigem a produção do discurso. Almeida (2012) argumenta que ao utilizar atividades diferenciadas como jogos o professor de língua portuguesa desperta nos alunos atividades

- 3 São aqueles jogos que desafiam as habilidades motoras do jogador, ou seja, a capacidade do mesmo de reagir diante dos estímulos audiovisuais. Esta a categoria possui uma subdivisão em seis grupos, são eles: Combate, Labirinto, Esportes, *Paddle* e Corrida; Miscelânea. Lucchesi e Ribeiro (2005).
- 4 Composta por jogos que enfatizam o uso de habilidades cognitivas que exigem maior tempo e esforço para serem completados. Essa categoria possui cinco grupos: Aventura, *Dungeons & Dragons*, Jogos de Guerra, Jogos de tabuleiro, RPG, Jogos de Azar, e por último jogos Educacionais e infantis: jogos nos quais o objetivo fundamental é educar. Lucchesi e Ribeiro (2005).

adormecidas ou pouco desenvolvidas, como por exemplo, a leitura de textos e a produção da escrita.

De acordo com Oesterreich e Schuck (2013) o professor de Língua Portuguesa na sua prática pedagógica necessita ter a compreensão de que existem inúmeras possibilidades de opções metodológicas que possibilitam o uso de ferramentas tecnológicas. Tais ferramentas são necessárias ao desenvolvimento do educando, pois por meio da participação em atividades lúdicas, como por exemplo jogando um jogo educacional digital, a aprendizagem torna-se mais atrativa e significativa, motivando a participação mais ativa do aluno.

Ao serem inseridos no processo de ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa os jogos educacionais digitais caracterizam-se como sendo um novo recurso pedagógico a ser disponibilizado aos interesses do professor e do educando. Todavia, como argumentam Oesterreich e Schuck (2013) ao utilizar o jogo educativo digital em sala de aula o professor não pode considerar tal ferramenta como algo “mágico”, pois para ser utilizado com efetividade o jogo educativo deve ser inserido na prática pedagógica de forma crítica, não apenas como algo para otimizar o tempo em sala de aula.

A seguir apresentamos algumas análises sobre o uso dos jogos educativos digitais no desenvolvimento da memória, isto por meio de uma aprendizagem lúdica.

3.4 O DESENVOLVIMENTO DA MEMÓRIA POR MEIO DE JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS

Os jogos educacionais digitais⁵ oferecem algumas tipologias de jogos que exigem o acionamento de habilidades cognitivas específicas por parte dos jogadores, entre elas o desempenho da memória. Por analisarmos neste estudo o processo cognitivo da memória iremos na sequência descrever uma tipologia em específico dos jogos educacionais digitais, justamente os que exigem o desempenho da memória.

Sobre a memória, para Gonçalves (2010) esta pode ser entendida como sendo a capacidade dos seres humanos de adquirir, conservar

5 Estes os jogos dividem-se em: jogos de ação, de aventura, de lógica, de estratégia e de memória. Silva (2010).

e evocar informações por meio de dispositivos neurobiológicos e da interação social.

Segundo Izquierdo (2018) este processo cognitivo é adquirido por meio dos sentidos da visão, olfato, tato, paladar e por intermédio da construção de representação mentais, adquiridas por meio de nossas experiências sensoriais. Tais experiências sofrem um processo de ressignificação a partir da interação com as representações mentais já armazenadas, como se fosse um processo de tradução entre a realidade das experiências e a formação da memória respectiva, entre esta e a correspondente a evocação.

De acordo com Silva (2010) os jogos da memória permitem à criança assimilar pouco a pouco cada fase do jogo. De forma gradativa a criança vai desenvolvendo habilidades de percepção atreladas ao desenvolvimento da memória, isto de forma lúdica.

Como característica os jogos educativos digitais de memória possibilitam o aumento do conhecimento do aluno e funcionam como um suporte tanto de aprendizagem como de desenvolvimento da memória, isto porque é justamente por meio da decodificação da informação que encontra-se armazenada previamente dentro da memória que o jogar consegue realizar a tarefa do jogo.

Com os demais jogos, os educacionais digitais de memória exigem do jogador a resolução de um problema por meio da realização de uma tarefa. De acordo com Oliveira (2007) voltado para resolver um problema e tendo que seguir certas regras, o cérebro, em sua plasticidade, passa a desenvolver um processo de busca e seleção de estratégias, no qual a atenção e a memória têm um grande papel.

Uma das principais características dos jogos educacionais digitais de memória é trabalhar o conhecimento prévio do aluno. Por meio de atividades pedagógicas e lúdicas possibilitadas pelo uso deste tipo de jogo são trabalhados vários aspectos ligados a aprendizagem, como por exemplo, o raciocínio. Por esta razão o desempenho da memória é tão importante para que o aluno participe do jogo de forma ativa.

Na próxima sessão deste estudo apresentamos e descrevemos o Jogo da Força, este um *corpus* real que serviu de objeto de estudo para a produção de análises voltadas para uma investigação sobre o uso do jogo educativo digital como suporte de ensino de língua portuguesa e de desenvolvimento da memória.

4 O JOGO DA FORCA

O Jogo da Forca é um jogo educativo digital de memória que trabalha o ensino/aprendizagem do conteúdo de ortografia da Língua Portuguesa e o desenvolvimento da memória de crianças matriculadas no primeiro ano do Ensino Fundamental 1. O jogo é disponibilizado na plataforma online Nosso Clubinho para todos os meios e pode ser jogado por crianças na fase inicial de domínio da escrita e de vocabulário, sendo indicado para crianças matriculadas no primeiro ano do Ensino Fundamental I.

O jogo é um dos mais praticados de maneira tradicional. Por meio do acionamento do processo cognitivo da memória o jogo possibilita à criança a aprendizagem da ortografia e do vocabulário, proporcionando desta forma um ensino de língua portuguesa simples que envolve o uso da linguagem visual e sonora.

O jogo da Forca tem como desafio a execução da seguinte tarefa por parte do educando: é apresentada uma dica sobre uma palavra. A palavra a ser descoberta possui um número de letras a serem preenchidas em cada um dos quadros que formam o nome da palavra. Para descobrir qual a palavra a criança tem acesso a um teclado. De forma aleatória ou sequenciada a criança deve preencher cada quadro para que descubra o nome da palavra. No jogo a criança tem a possibilidade de errar as letras que formam a palavra quatro vezes. Errando a letra que forma a palavra quatro vezes automaticamente o jogo se encerra e é iniciada uma nova rodada para que a criança descubra o nome de outra palavra. Se acertar o nome da palavra a rodada se encerra e inicia-se outra.

A figura 2 apresenta a imagem da tela inicial do jogo da Forca.

Figura 2. Tela inicial do jogo da Forca.

Fonte: nossoclubinho.com.br

Jogo da Forca: Palavras Variadas



Na próxima sessão deste trabalho apresentamos os resultados e uma discussão sobre as análises sobre a utilização do Jogo da Força como suporte de ensino e aprendizagem de língua portuguesa e de manutenção da memória.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este estudo teve como objetivo analisar o uso de um jogo educativo digital como suporte de ensino/aprendizagem de língua portuguesa e de desenvolvimento da memória. Buscamos informar por meio de análises de um *corpus* real como um jogo educativo digital de memória pode proporcionar a melhoria do ensino/aprendizagem do conteúdo de ortografia da Língua Portuguesa como também sua aplicabilidade para o desenvolvimento da memória de crianças matriculadas no primeiro ano do Ensino Fundamental 1.

Tendo como base a utilização dos aportes teóricos utilizados no decorrer deste trabalho apresentamos na sequência os resultados e uma discussão sobre o objetivo investigado nesta pesquisa.

A partir das análises produzidas observamos que o Jogo da Força proporciona o ensino/aprendizagem do conteúdo de ortografia da Língua Portuguesa de forma lúdica exigindo o conhecimento e a memorização de letras, o que possibilita o desenvolvimento do processo cognitivo da memória.

Acreditamos que de forma lúdica o jogo pode despertar no educando o interesse pela leitura e a apropriação do vocabulário.

O jogo pode ser entendido como sendo uma atividade divertida de aprendizagem de língua portuguesa que desperta o interesse do educando pela leitura e a apropriação do vocabulário, isto por meio da linguagem visual e sonora o que torna o processo de aprendizagem mais dinâmico e atrativo. Entendemos que o Jogo da Força pode ser utilizado como uma ferramenta de ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa ao ser aplicado em um momento posterior a apresentação do conteúdo de formação de palavras e conhecimento de vocabulário.

Observamos que participando do jogo o educando é incentivado a lembrar como se escreve uma determinada palavra por meio de uma tarefa a ser realizada. Esta atividade exige o desempenho da memória,

pois é justamente este processo cognitivo o responsável por armazenar a informação sobre como se escreve a palavra.

Partimos do entendimento de que a atividade de “lembrar” como se escreve a palavra funciona como um reforço de aprendizagem sobre o conteúdo de ortografia, além de trabalhar o desenvolvimento da memória. A partir das análises produzidas defendemos que por meio da tarefa apresentada pelo jogo a criança trabalha o conhecimento prévio sobre a escrita correta da palavra, anteriormente ensinado pelo professor em sala de aula e armazenado na memória. Daí a importância do desempenho deste processo cognitivo para a aprendizagem de língua portuguesa. Além deste aspecto, a existência no jogo de uma dica sobre a palavra a ser descoberta por meio do uso da ortografia, ou seja, por meio da aprendizagem da língua, funciona como um artifício pedagógico de aprendizagem, um *insight*⁶, uma solução para o problema apresentado na tarefa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta inicial deste estudo foi a realização de uma investigação sobre o uso do jogo digital como suporte de ensino/aprendizagem de língua portuguesa e de desenvolvimento da memória para que fosse observado como a prática pedagógica utilizando as (TDIs) favorecem a inclusão digital do educando por meio de sua inserção na cultura digital.

Para tornar sua prática didática mais atrativa é preciso que o professor desenvolva o ensino de Língua Portuguesa por meio de atividades que despertem o interesse dos educandos sobre o conteúdo abordado. Nesta perspectiva o uso de jogos educativos digitais, como o Jogo da Força, pode ser um suporte interessante para que o professor atinja tal objetivo, isto porque ao participar do jogo o educando acaba se inserindo em uma forma de ensino/aprendizagem ativa.

A utilização de um jogo educativo digitais de língua portuguesa e de memória em atividades de ensino de língua possibilita a fixação

6 Um acontecimento cognitivo que pode ser associado a vários fenômenos podendo ser sinônimo de compreensão, conhecimento, intuição. Algumas pessoas afirmam um insight é a perspicácia ou a capacidade de apreender alguma coisa e acontece quando uma solução surge de forma repentina. Nunes e Oliveira (2010).

do assunto abordado anteriormente pelo professor em sala de aula, além de favorecer o desenvolvimento da memória, isto porque é justamente por meio da decodificação da informação que encontra-se armazenada previamente dentro da memória que o jogar consegue realizar a tarefa do jogo, esta voltada para o uso da ortografia e do vocabulário.

A partir dos resultados e da discussão promovida pela investigação realizada sobre o objeto de estudo deste trabalho observa-se que o ensino/aprendizagem de língua portuguesa por meio de um jogo educativo digital é caracterizado como sendo eficiente, divertida e motivadora, pois corrobora com o estilo de aprendizagem do mundo atual, influenciado pelo uso das (TDIs).

Acreditamos que é de fundamental importância que o jogo educativo digital seja aplicado como recurso pedagógico, desde a educação infantil para a captação das mudanças e adaptações pela qual as escolas estão tendo que passar para receber crianças com um perfil diferente.

Por fim, defendemos que jogos educativos digitais de memória proporcionam o desenvolvimento e a manutenção do desempenho deste processo cognitivo, isto porque a participação da criança no jogo funciona como uma “ginástica mental”, aumentando a rede de conexões neurais e alterando o fluxo sanguíneo no cérebro quando em estado de atenção.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rita de Cássia Santos. **Jogos nas aulas de Português**: linguagem, gramática e leitura. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

BRASIL. **BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC): educação é base**. Brasília, DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: http://base-nacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf. Acesso em: 27 jul. 2022.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Parâmetros Curriculares Nacionais: ensino médio. Parte II: linguagens, códigos e suas tecnologias. Brasília: MEC/SEB, 1999.

GONÇALVES, Susana. **Aprender a ler e compreensão do texto: processos cognitivos estratégias de ensino.** 2010 Disponível em: < <http://www.rioei.org/rie46a07.htm>>. Acesso em: 30 ago. 2022, às 16 h: 24 min.

IZQUIERDO, Ivan. **Memória** [recurso eletrônico] / Ivan Izquierdo. – 3. ed. – Porto Alegre: Artmed, 2018.

JOGO DA FORÇA. www.nossoclubinho.com.br. Acesso em; 23 de julho de 2022. às 10: h 33 min.

Juul, J., Half-Real: **Video Games between Real Rules and Fictional Worlds, The MIT Press**, 2005, ISBN: 0262101106.

LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de Jogos Digitais.** FEEC / Universidade Estadual de Campinas Cidade Universitária Zeferino Vaz, Campinas, SP, Brasil. 2005.

NOCOLESCU, B. **O manifesto da transdisciplinaridade.** São Paulo: Trion. 1999

NUNES, Oldemar. OLIVEIRA; Vera Barros de. **A memória de curto prazo do universitário e a prática de jogos: um estudo comparativo.** Rev. Psicopedagogia 2010; 27(82): 59-67.

OLIVERIA, VB. **Jogos de regras e a resolução de problemas.** Petrópolis: Vozes; 2007.

PIAGET, **Psicologia e pedagogia.** Tradução de Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. 4.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1969/1976.

SILVA, Susany Garcia da. **JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS COMO INSTRUMENTO METODOLOGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.** Revista e-Curriculum (PUCSP), 2010.

VACSCONCELLOS, C.S. **Construção do conhecimento em sala de aula.** São Paulo: Libertad. 2004.

SCHUCK, Franciane Escobar; OESTERREIC, Frankiele. **Jogos educacionais como ferramenta nas aulas de língua portuguesa.** Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Federal de Santa Maria – Curso de Pós Graduação/ Especialização em Mídias na Educação. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/737>. Acesso em 28 de julho de 2022. às 10: h 46 min.