

Identities Infanto-Juvenis a partir do Jogo *Minecraft*: Relações com Processos de Ensino e Aprendizagem

Jamile Santinello¹, Andrieli Dal Pizzol¹, Eliane Marin, Vilma Pereira Santos¹

Universidade Estadual do Centro-Oeste – UNICENTRO¹

e-mail: jamilasantinello@gmail.com, andrielidp@gmail.com, elianejd@yahoo.com.br, vilmap.santos@hotmail.com

Resumo. Este trabalho busca a compreensão das identidades infanto-juvenis contemporâneas construídas a partir de suas interações em jogos na Internet. Os jogos *on-line* contribuem para que jovens em idade escolar apropriem-se de vários papéis, rompendo tempos e espaços. Em uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental Público, foram desenvolvidas atividades concretas e virtuais utilizando o jogo *Minecraft*. As práticas pedagógicas contemplaram conteúdos curriculares de Arte e Matemática, de forma interdisciplinar. Construiu-se um boneco com caixas de leite, inspirado no jogo, porém com características próprias dos alunos. Posteriormente, as atividades aconteceram em ambiente virtual, onde os conteúdos escolares desenvolveram-se de forma interativa. Este estudo fundamenta-se em: Hall (2015), Panfrey e Gasser (2011), Mattar (2011) entre outros. O delineamento metodológico sustentou-se por meio da investigação contextualizada qualitativa em Gil (2008). A interação promoveu discussões atuais, elaboração de estratégias para a resolução de problemas, além de construção de redes de conhecimento. Os resultados demonstraram como os alunos assumiram rapidamente outras identidades, criando personagens diferenciados.

Palavras Chave: Identidades infanto-juvenis; Jogo On-line *Minecraft*, Atividades colaborativas; Processos de ensino e aprendizagem.

Introdução

O cenário educacional do séc. XXI perpassa por transformações, que permeiam a sociedade do conhecimento interligada por inovações dos recursos tecnológicos. Esse movimento exerce uma conexão direta com os jovens estudantes, que se interligam imersos em um mundo tecnológico e virtualizado, onde assumem cada vez mais e com mais veracidade diferentes identidades, criando cenários múltiplos e identificando-se de forma acentuada com a invenção da vida real na realidade virtual.

Em contrapartida a esse instigante mundo virtual, reverberam práticas educativas bancárias, onde o conhecimento é depositado de forma conteudista e estagnada, subestimando as altas expectativas da sociedade e a capacidade de aprendizado do aluno. Existe a compreensão de que existe um distanciamento entre a escola, onde práticas pedagógicas arcaicas são evidenciadas por um sistema educacional tradicional e o mundo globalizado, que proporciona uma rede de conhecimentos interligados. Entretanto, a escola ao longo do tempo, vem tentando adaptar-se às transformações sociais, marcadas pela eclosão das tecnologias, embora as mudanças aconteçam a passos lentos, algumas ações pedagógicas possibilitam a visualização de um novo cenário educacional.

Dentre estas ações, destacam-se o uso de jogos *on-line*, na intenção de auxiliar o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem, aceitando o desafio de inserir os *games* como componentes lúdicos, que proporcionam a interação entre os sujeitos, ampliando as possibilidades de superação do tradicionalismo escolar, advindo de uma concepção arraigada na transmissão de informações e de conhecimentos naturalizados pela memorização, repetição e reprodução. Corroborando com essa concepção Freire (2005) ressalta que:

Quanto mais se exercitem os educandos no arquivamento dos depósitos que lhes são feitos, tanto menos desenvolverão em si consciência crítica de que resultaria a sua inserção no mundo,

como transformadores dele. Como sujeitos. Quanto mais se lhes imponha passividade, tanto mais ingenuamente, em lugar de transformar, tendem a adaptar-se ao mundo, à realidade parcializada nos depósitos recebidos (FREIRE, 2005, p. 68).

Diante do exposto, a proposta apresentada, tem por objetivo compreender as identidades infanto-juvenis contemporâneas, construídas a partir de suas interações em jogos na Internet. Nesse sentido, é preciso repensar o papel da escola, frente à inserção das tecnologias digitais no delineamento das novas identidades que adentram as salas de aulas.

As influências das revoluções vinculam-se e caracterizam-se segundo as transformações sociais, que imperam na perspectiva de novos paradigmas educacionais, que se regulamentam na exploração, experimentação, tentativa e erro, o que caracteriza a sociedade atual, tecnológica e globalizada. Neste contexto, a criatividade ganha destaque como agente promotora de conhecimento empoderando os sujeitos na formação de um processo dialético. Essa reconfiguração tem ressignificado às práticas pedagógicas. Assim, Lévy (1993) esclarece que o jogo como atividade cultural possui função social e

O hipertexto ou a multimídia interativa adequam-se particularmente aos usos educativos. É bem conhecido o papel fundamental do envolvimento pessoal do aluno no processo de aprendizagem. Quanto mais ativamente uma pessoa participar da aquisição de um conhecimento, mais ela irá integrar e reter aquilo que aprender. Ora, a multimídia interativa, graças à sua dimensão reticular ou não linear, favorece uma atitude exploratória, ou mesmo lúdica, face ao material a ser assimilado. É, portanto, um instrumento bem adaptado a uma pedagogia ativa (Lévy, 1993, p. 40).

A abordagem deste estudo evidencia-se em uma pesquisa qualitativa descritiva, voltada para uma proposta interdisciplinar, com o jogo *on-line Minecraft*, organizada em quatro etapas diferentes, que reuniram elementos suficientes para afirmar que os jogos *on-line* redefinem as formas de aprender brincando, permitindo que o sujeito seja protagonista e autônomo na construção do conhecimento, criando novas identidades dentro de um mundo particular ou coletivo, onde a criação é fator essencial para se alcançar os objetivos propostos no jogo.

Como resultados principais advindos da prática pedagógica relatada destaca-se o cumprimento das etapas propostas para desenvolvimento da atividade, em que consistiu em: Planejamento coletivo da atividade; Construção do personagem; Jogo *on-line* e Discussões dos resultados proporcionaram debates relacionados ao cuidado com o meio ambiente, *cyberbullying* e *deep web*, aprendizado colaborativo, participação ativa dos alunos e o relacionamento dos conteúdos escolares propostos dentro do jogo *on-line*.

Diante do viés denotado, expresso por uma visão mais madura sobre a inserção dos jogos *on-line* no espaço educativo, destacam-se reflexões a partir de um estudo de caso subsidiado por concepções teóricas que convergem no impacto dos jogos nos processos identitários bem como, suas contribuições no ensino e aprendizagem. Destaca-se dessa forma que os jogos eletrônicos da atualidade incorporaram novos valores na sociedade, estes como atores de um processo transformador, que além de instigar a criatividade, vem para contribuir para a construção de identidades.

Construções Identitárias Infanto-Juvenis.

As construções identitárias infanto-juvenis encontram-se intrinsecamente ligadas ao contexto tecnológico que permeia a sociedade contemporânea. Leccardi (2005, p. 46) diz que “Hoje nos confrontamos, portanto, com construções biográficas de um caráter inédito, desvinculadas das formas de

projeto tradicionalmente entendidas”. As identidades unificadas, portanto, dão lugar às fragmentações, onde os sujeitos que outrora eram formados essencialmente por suas vivências familiares e escolares, agora segmentam-se em múltiplas personificações, deslocando paradigmas estabelecidos e inalterados ao longo da história.

Os estudos sociológicos de Hall (2006, p.7) indicam que “as velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto como um sujeito unificado”. As Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) são determinantes nestas recentes construções identitárias, pois, os jovens cada vez mais tem acesso às tecnologias digitais e às inúmeras possibilidades disponibilizadas por estes recursos, como o conhecer outras culturas, comunicar-se em rede e principalmente o aprender de forma autônoma. Ainda segundo Hall (2015):

O próprio processo de identificação, tornou-se mais provisório, variável e problemático. Esse processo produz o sujeito pós-moderno, conceitualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma ‘celebração móvel’ formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (Hall, p.11, 2015).

A “celebração móvel” das identidades descrita por Hall (2015) indica uma dinâmica que envolve os sistemas culturais atuais, onde as tecnologias digitais movimentam padrões sócio/educacionais gerando novos paradigmas. O entendimento destas mudanças possibilita novos olhares para a geração atual que Palfrey e Gasser (2011) chamam de Nativos Digitais. Segundo os autores “a internet é um laboratório virtual para experimentos no desenvolvimento da identidade” e ainda “Quando os Nativos digitais entram na adolescência, um número crescente deles está criando perfis on-line como um marco de suas identidades” (PALFREY e GASSER, 2011, p. 36). Para estes adolescentes, as identidades criadas na Internet são como um documento que os qualifica para uma vida social integrada e participativa.

Transformações contínuas e velozes que caracterizam a pós-modernidade, geram formas diferenciadas de comunicação e relacionamentos, onde as representações de quem somos não se restringem mais ao âmbito familiar e ao espaço em que vivemos, mas assumem visibilidade através da Internet.

As novas formas de interação social favorecidas pela Internet obrigam-nos a reconsiderar o significado dos conceitos de comunidade e identidade. O enorme impacto da Internet na expressão e percepção das identidades sociais é relativamente clara: expande as esferas culturais e as fronteiras geográficas e permite a comunicação de «muitos para muitos» (Tubella, 2006, p. 281).

Quando o jovem adentra o mundo virtualizado dos jogos na Internet, imediatamente assume outras identidades: em determinado momento é um construtor de edificações e logo passa a ser um guerreiro da era medieval, podendo mostrar ao mundo suas potencialidades e criatividade. A facilidade de transformar-se em quem quiser, assumindo personalidades diferenciadas, atrai cada vez mais os jovens estudantes para o universo abstrato dos jogos virtuais, conferindo-lhes uma nova forma de pensar e de agir, interagindo em tempos e espaços nunca antes imaginados.

Jogos On-line e suas relações na Construção do Conhecimento

A gamificação no ensino por meio de jogos on-line apresenta-se como um recurso propenso ao

desenvolvimento de diferentes experiências para se trabalhar em sala de aula, aliada aos processos de ensino e aprendizagem, provoca mais interesse e motivação nos alunos. Gee (2009) defende a ideia que os bons jogos de videogames “incorporam bons princípios de aprendizagem”, pois, estes jogos instigam os seus jogadores, uma vez que os mesmos não querem facilidades, mas buscam desafios constantemente,

em um nível mais profundo, porém, o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos. Os seres humanos de fato gostam de aprender, apesar de às vezes na escola a gente nem desconfiar disso. (GEE, 2009, sp).

Nesse sentido a relação com o conteúdo torna-se muito mais complexa, pois não é simplesmente jogar, e sim, como jogar, implicando em estratégias e decisões, possibilitando ao aluno o desenvolvimento de sua autonomia na construção do seu conhecimento. Nessa perspectiva, Alves (2010, p.9) explica que o

jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico.

A fascinação dos jovens estudantes diante dos jogos on-line é a percepção de que não são apenas consumidores, mas coautores neste universo lúdico e cheio de desafios. Como expõe Mattar (2011), o jogo não pode limitar ao jogador apenas em consumi-lo, mas, possibilitar a esses jogadores verem suas ações e decisões em tela, reforçando o significado de suas ações. A exploração de espaços e tempos nunca antes adentrados provoca interesse e motivação nos alunos, permitindo que estes sejam protagonistas nas formas de aprendizado, “o jogo confere ao aluno um papel ativo na construção dos novos conhecimentos, pois [...] permite que o aluno aprenda o fazer, o relacionar, o constatar, o comparar, o construir e o questionar” (Silva, 2011, p.143).

Os jogos estabelecem um ambiente de aprendizagem que é caracterizado como estimulador, inovador e potencializador, inserindo-se no mundo tecnológico vivenciado pelas desafiadoras identidades infanto-juvenis contemporâneas. As particularidades que definem a atual geração virtualizada, que interage em jogos on-line na *Internet*, é verificado por meio do pensamento de Gee (2009), aqui explanado com o jogo *Minecraft*, contemplando os processos de ensino e aprendizado.

Os bons jogos encantam e contribuem como um recurso motivacional aos jogadores, permitindo escolhas e até mesmo a criação de personagens fortes e inteligentes, como é o caso do jogo *Minecraft*.

O fato de os bons jogos ajudarem os jogadores a ver e compreender como cada um dos elementos de um jogo se integra no sistema do jogo e do seu gênero, permite que haja uma aprendizagem de competências, estratégias e ideias conferindo significado (MOITA, CANUTO, 2011, p.62).

Entende-se assim, que os jogos devem ser considerados como um recurso de aprendizagem e não meramente como uma ferramenta para diversão, pois integrados à prática pedagógica possibilitam aos jogadores tornarem-se gestores de seus projetos e não simplesmente consumidores, “o seu uso na escola poderá proporcionar o desenvolvimento do potencial intelectual, estimulando a criatividade, aquisição de habilidades e novos conhecimentos de forma integrada e prática” (ASARI e MOURA, 2004, p.166).

Metodologia

Este estudo baseia-se no contexto das pesquisas qualitativas, do tipo descritiva, como aponta Gil (2008,

p.28) “As pesquisas deste tipo têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis”.

No anseio de compreender melhor as identidades infanto-juvenis contemporâneas e suas relações de ensino e aprendizagem com os jogos on-line, as professoras das disciplinas de Matemática e Artes de uma turma de 31 alunos, de 6º ano, da Rede Pública de Ensino, em Guarapuava, PR, realizaram uma atividade interdisciplinar contemplando o jogo on-line *Minecraft*. A atividade foi realizada em quatro etapas: Planejamento Coletivo da Atividade; Construção da Personagem; Jogo On-line e Discussão dos Resultados.

Primeira Etapa: Planejamento Coletivo da Atividade. As professoras conversaram com os alunos sobre suas vivências no universo dos jogos virtuais e sobre como eles sentiam-se podendo assumir outras identidades. Posteriormente foi realizada uma pesquisa para saber qual jogo on-line eles mais gostavam e quais eram as formas de acesso ao jogo. Os alunos expuseram que o jogo on-line *Minecraft* era o mais popular entre eles, pois permitia que cada um tivesse seu próprio avatar ou personagem, além de possibilitar a criação de mundos virtuais de forma participativa. Os alunos, quase em sua totalidade, esclareceram que o acesso ao jogo acontecia em suas próprias casas ou que já tinham contato como o jogo nas casas dos amigos ou parentes próximos.



Figura 1. Construção de *Minecraft*. Fonte: JulianaTeixeira

Segunda Etapa: Construção da Personagem. Primeiramente a professora da disciplina de Arte, desafiou os alunos a criarem por meio de desenhos uma personagem com características do jogo, conforme Figura 1, Construção de *Minecraft*. Esta personagem deveria ter características que identificasse a turma, seus gostos, ideias, anseios. Concomitantemente, a professora regente da aula de Arte trabalhou conteúdos curriculares de Geometria como Bidimensionalidade e Tridimensionalidade. Em seguida, os alunos realizaram uma votação escolhendo o desenho que melhor os representava. Nas aulas da disciplina de Matemática os alunos construíram com caixas de leite longa vida, o *Minecraft* escolhido na aula de Arte, desenvolvendo conteúdos curriculares de Geometria Plana e Geometria Espacial, conceituando Ponto, Reta, Segmento de Reta, Plano, Ângulo, além de realizarem cálculos envolvendo Área e Volume de Blocos Retangulares. Primeiramente foram realizadas atividades com 1 (uma) caixa de leite longa vida por aluno, onde os mesmos puderam realizar medidas e cálculos de áreas e volumes, posteriormente a mesma atividade foi realizada com o boneco pronto. A etapa de pintura do personagem foi realizada nas aulas da disciplina de Arte.

Terceira Etapa: Jogo *On-line*. Como tarefa de casa, os alunos construíram um mundo virtual, conforme

Figura 2, Atividade *on-line* *Jogo Minecraft*, onde cada um deles criou seu próprio personagem e trabalhou de forma colaborativa. O jogo *on-line* foi desenvolvido com blocos retangulares, onde os jogadores assumiram diferentes papéis, construindo em diferenciados espaços inúmeros elementos a partir de recursos naturais. Os alunos/jogadores interagiram, buscando as melhores estratégias para a resolução dos problemas, desenvolvendo a autonomia e ao mesmo tempo a interação.



Figura 2. Atividade *on-line* *Jogo Minecraft*. Fonte: *Print Screen* do jogo *Minecraft*

Quarta Etapa: Discussão dos Resultados. Os alunos relataram a experiência de jogar *on-line* e entenderam-se como protagonistas do processo de aprendizado, fazendo associações com os conteúdos curriculares trabalhados em sala de aula. Ressalta-se, ainda, que o jogo também levantou questões referentes ao cuidado com o meio ambiente, já que o mesmo disponibiliza recursos naturais para a confecção de ferramentas que auxiliam na construção dos ambientes. A partir dos relatos, as professoras instigaram os jovens estudantes a debaterem sobre a construção de novas e diversas identidades nos jogos *on-line*, levantando questões pertinentes à atualidade como autoaceitação, *cyberbullying*, *deep web* e jogos que induzem os jovens à violência, que não deve fazer parte de seus relacionamentos dentro e fora da escola.

O processo de ensino e aprendizado relatado pelas professoras foi bastante prazeroso, com associações constantes dos conteúdos curriculares com os trabalhos desenvolvidos. A atividade proposta mostrou-se relevante no entendimento das fragmentadas identidades que delineiam a sociedade contemporânea. Colegas que nunca haviam se comunicado em sala de aula, buscaram soluções conjuntas na construção do personagem e principalmente no jogo *on-line*, demonstrando que os estudantes se comunicam de forma mais intensa quando estão na rede de computadores e assumem outras identidades.

Remodelar métodos de ensino e aprendizagem, permitindo que o educando participe da construção do conhecimento, como um agente pesquisador é o grande desafio promovido pela eclosão da cultura digital. Quando se reitera que a educação em rede é algo inerente ao âmbito escolar, desmitifica-se que a cibercultura é algo que está sendo implementado gradativamente, na verdade, é algo intrínseco, que não pode ser dissociado, já faz parte da cultura coletiva. (SANTINELLO; DAL PIZZOL; MARIN; SANTOS, 2018, sp).

Resultados

A experiência pedagógica relatada no presente trabalho com o intuito de compreender, por meio do jogo on-line *Minecraft*, as construções identitárias infanto-juvenis na contemporaneidade, efetuou-se mediante trabalho interdisciplinar com as disciplinas de Arte e Matemática. Alunos de uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental Público, em Guarapuava, PR, construíram com caixas de leite, um personagem conhecido no mundo virtual, o *Minecraft*, porém, com características que os identificaram, cumprindo quatro etapas: Planejamento Coletivo da Atividade; Construção da Personagem; Jogo On-line e Discussão dos Resultados.

Mattar (2011) retrata que os *games* podem ser considerados como mídias expressivas e persuasivas, uma vez que representam as ações do mundo real e imaginário, instiga os jogadores a interagir com as propostas entre os mundos, idealizando juízos de valor.

o que define um game é a necessidade de participação – se a interatividade é removida, ele deixa de ser um game. Games são escritos "pelo jogador, não lidos. Um game é um sistema dinâmico explorável, mas que, ao mesmo tempo, é também construído pelas escolhas livres do jogador. O usuário está, ao mesmo tempo, participando da construção do ambiente e percebendo o que ocorre ao seu redor (MATTAR 2011, p.50).

Conteúdos curriculares das disciplinas de Arte e Matemática foram trabalhados de forma contextualizada, respeitando as vivências trazidas para a sala de aula pelos alunos. Conforme (PRETTO, 2013. p.37) “[...] as crianças ao chegarem à escola também estão trazendo-os professores queiram ou não - as suas vivências neste mundo da comunicação generalizada”. A atividade permitiu que situações cotidianas experienciadas pelos alunos, especialmente nos jogos on-line, fossem interligadas com ações escolares, despertando o interesse dos jovens estudantes para a atividade em sala de aula.

Verificou-se por meio da ação interdisciplinar descrita no trabalho, a promoção de discussões atuais como cuidado com o meio ambiente, *cyberbullying* e “*deep web*”, permitindo que os jovens estudantes expusessem suas ideias e angústias frente às tecnologias digitais e as interferências sociais das mesmas. Os resultados observados também foram significativos no que se refere ao aprendizado colaborativo, já que os alunos participaram ativamente de todo o processo, demonstrando interesse, fazendo associações frequentes com os conteúdos curriculares propostos, além de interagirem buscando estratégias conjuntas na resolução das situações problemas detectados ao longo da atividade. Segundo De Abreu (2012), ao inserir o uso de jogos na prática educativa o processo de aprendizagem colaborativa ganha destaque, pois:

De fato, quando olhamos para os estudantes de hoje, dedicando um grande número de horas aos games, imbuídos num complexo sistema de aprendizagem, em estado de fluxo, sem abrir mão de um caráter de jogo, podemos propor a noção de que o ensino tem muito a ganhar com a abertura às aprendizagens que tenham o jogo como elemento das suas vicissitudes (DE ABREU, 2012, p. 20).

Por fim, no que tange o entendimento das identidades juvenis contemporâneas, observou-se por meio da experiência descrita, que suas construções estão cada vez mais fragmentadas e indefinidas. Palfrey e Gasser (2011) observam que “As identidades sociais são muito mais ricas, muito mais variadas e mais persistentes - e estão muito menos sob controle do que jamais estiveram antes”. Os jogos on-line são fontes inesgotáveis de variações identitárias e de criatividade, possibilitando que jovens estudantes assumam diferentes papéis, em tempos e espaços que transcendem o mundo real e geram novos paradigmas educacionais.

Conclusão

Os jogos eletrônicos do século XXI, influenciadores na construção das identidades infanto-juvenis, deixaram de ser apenas um passatempo, incorporaram novos valores na sociedade, apresentando-se como agente transformador. As diferentes formas de convivência e interatividade proporcionadas pelos jogos on-line, além de instigar a criatividade, contribuem para a construção de identidades fragmentadas, reafirmando a nova organização social contemporânea, caracterizada pelo exponencial crescimento das Tecnologias da Informação e da Comunicação, bem como de sua interferência nas formas de pensar e agir dos jovens estudantes. A escola vê-se desafiada a romper com as representações tradicionais, e, portanto, a contextualizar os processos de ensino e aprendizagem sob uma ótica dialógica.

Os dispositivos eletrônicos migraram do uso exclusivo do entretenimento para os espaços educativos e informativos. Os consoles de jogos eletrônicos tornaram-se objetos de transformações via convergência das mídias, sendo estes artefatos aptos a executar tarefas complexas e diferentes. Com métodos tradicionais de ensino, a escola vê-se fracassada diante de tal panorama e busca alinhar-se com o mundo interligado em rede que a circunda. Os *games* encaminham-se para serem mais um recurso tecnológico disponível para que professores aprimorem suas práticas docentes, potencializando os processos educacionais e possibilitando a relação entre as vivências trazidas pelos alunos para as salas de aula e os conteúdos curriculares.

Em suma, este trabalho teve como proposta compartilhar uma experiência interdisciplinar com o jogo on-line *Minecraft*, na intencionalidade de contribuir para que ações similares aconteçam e permitam a compreensão das identidades infanto-juvenis atuais e suas relações de ensino e aprendizado com as tecnologias digitais.

Agradecimentos



Referências

ALVES, L. O Jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia**, vol.27, nº 83, 2010. São Paulo. Consultado em 29/03/2019 http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862010000200013&script=sci_arttext

ASARI, A. Y.; MOURA, J. D. P. Uso de computadores no Ensino de Geografia. *In*: ASARI, A,Y; ANTONELLO, I, T & TSUKAMOTO, R. Y. **Múltiplas Geografias: Ensino-Pesquisa Reflexão**. Londrina: Edições Humanidades, 2004. p. 161-173

DE ABREU, P. H. B. **Games e Educação: potência de aprendizagem em nativos digitais**. Universidade Federal de Juiz de Fora. Programa de Pós-Graduação em Educação. Juiz de Fora. 2012. Disponível em: http://www.ufjf.br/grupar/files/2011/05/DISSERTA%C3%87%C3%83O_PedroAbreu.pdf. Acesso em 27 mar. 2019.

- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.
- GEE, J., P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Revista Perspectiva**, Florianópolis, v. 27 n.1, jan./jun. 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167>. Acesso em 27 mar 2019.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social** - 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008.
- HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11ª. ed. Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015
- LECCARDI, C. Por um novo significado do futuro: mudança social, jovens e tempo. **Tempo Social. Revista de Sociologia da USP**. São Paulo, v. 17, n. 2, p. 35-57, nov. 2005. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/ts/article/view/12470/14247>. Acesso em: 20 mar. 2019.
- LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. – Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- MATTAR, J. História, Teorias e Cases sobre o Uso de Games em Educação. **Revista Tecnologia Educacional**. Ano 40, nº 192, jan-mar, 2011. Disponível em: <http://abt-br.org.br/wp-content/uploads/2017/03/192.pdf#page=46>. Acesso em: 21 mar 2019.
- MOITA, F. M^a. G. S.; CANUTO, É. C. A. Os jogos digitais no processo de ensinar e aprender e os estilos de aprendizagem do aluno. **Revista Tecnologia Educacional**. Ano 40, nº 192, jan-mar, 2011. Disponível em: <http://abt-br.org.br/wp-content/uploads/2017/03/192.pdf#page=46>. Acesso em: 29 mar. 2019.
- PALFREY, J.; GASSER, U. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Tradução Magda França Lopes. Porto Alegre: Grupo A, 2011.
- PRETTO, N. D. L. **Uma escola sem/com futuro: educação e multimídia**. 8. ed. rev. e atual. – Salvador: EDUFBA, 2013.
- SANTINELLO, J.; DAL PIZZOL, A.; MARIN SANTOS, E.; SANTOS, V. P. d. L.; **Os desafios dos usos e das apropriações das tecnologias no aporte do processo de ensino e aprendizagem: reflexões teóricas**. [Anais do] XV Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância – ESUD [recurso eletrônico]; IV Congresso Internacional de Educação Superior a Distância. / Organizado por Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN.
– 12. ed. – Natal: SEDIS- -UFRN, 2018.
- SILVA, S. B. **Jogos e brincadeiras: contribuindo para o desenvolvimento das habilidades psicomotoras através da atividade lúdica**. In. “Revista Anais” vol 1, outubro. Brasil. Seminário PIBID UNEMAT, 2011 pág. 20-24
- TUBELLA, I. Televisão e Internet na Construção de Identidades. *In*: CASTELLS, M., CARDOSO, G. **A Sociedade em Rede: do Conhecimento à Ação Política** (pp. 281-290). Imprensa Nacional: Casa da Moeda, 2006.