

NOVAS TECNOLOGIAS, NOVAS PERSPECTIVAS: O USO DE JOGOS *ONLINE* E REDES SOCIAIS EM AMBIENTES ESCOLARES NA ERA PÓS-MODERNA

BARATTO, Mariângela Barichello*¹

MEYER, Karine Josieli König²

ALBERTI, Taís Fim³

Resumo: Em uma época onde cada vez mais as salas de aula estão fora da escola, surgem novas formas de ensino-aprendizagem. Estamos na era da informação e do conhecimento, em que economia, sociedade e cultura formam uma sociedade em rede e, assim, surgem novas plataformas educacionais. Nesse contexto, pretende-se apresentar como os jogos *online* e a rede social *Facebook*, podem auxiliar os professores na criação de novos espaços de aprendizagem e, considerar novas formas de produzir, criar, ler e compartilhar conhecimento em sala de aula e na rede. Assim, a presente pesquisa almeja, através de uma pesquisa bibliográfica exploratória, investigar como o uso dos jogos *online* e as redes sociais em ambientes educacionais pode colaborar para que a construção do conhecimento ocorra de maneira interativa e colaborativa entre alunos e professores.

Palavras-chave: Educação na Pós-modernidade. Tecnologias Educacionais. Jogos *Online*. Rede Social *Facebook*.

Introdução

Cada vez mais a sociedade se constitui em rede e a reflexão sobre o impacto das novas tecnologias em vários ambientes tem ampliado (CASTELLS, 1999). Em função disso, no âmbito da educação, há a busca por tecnologias que possam inovar, auxiliar e democratizar as relações de ensino-aprendizagem, ao passo que a educação busca nas tecnologias, aliados que proporcionem melhorias no processo educativo, no desenvolvimento do educando e do

^{1*} Apresentadora do trabalho. Publicitária pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Mestranda no Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede, do Programa de Pós-graduação em Tecnologias Educacionais em Rede da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: maribbaratto@gmail.com.

² Co-autora do trabalho. Pedagoga pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Mestranda no Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede, do Programa de Pós-graduação em Tecnologias Educacionais em Rede da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: karine.j.k.meyer@gmail.com.

³ Orientadora do trabalho. Professora do Departamento de Psicologia e do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: tais.alberti@ufsm.br.

educador, considerando fundamental o relacionamento entre esses dois membros do sistema educacional.

Sob essa perspectiva, muitas ferramentas digitais são criadas a todo o tempo e tornam-se facilitadoras do aprendizado. Outras tantas, já fazem parte do cotidiano de professores e estudantes, mas suas potencialidades ainda não são exploradas com fins educacionais por muitas instituições. Em tempos de pós-modernidade, essa visão pode ser aplicada aos jogos *online* e às redes sociais - em especial, ao *Facebook* e suas ferramentas, a partir da ideia de que podem ter grandes potenciais educativos, embora sejam utilizado mais frequentemente para diversão e relações interpessoais, respectivamente.

Diante desse contexto, a razão que norteia o presente estudo é constituída a partir de justificativas que envolvem desde a relevância do estudo para o campo das tecnologias educacionais em rede, até interesses pessoais de pesquisa das mestrandas e da professora orientadora envolvidas com esta escrita. É possível mencionando a relevância do estudo para o campo visto que é um tema muito atual e por vezes pautado em ambientes escolares, mas pouco pesquisado do ponto de vista teórico e reflexivo. Quando se refere aos interesses pessoais de pesquisa, torna-se pertinente apontar que ambos os temas - jogos e redes sociais - fazem parte de duas pesquisas maiores que devem originar duas dissertações e projetos no Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede da Universidade Federal de Santa Maria.

A partir disso, pretende-se, como objetivo-geral do trabalho, investigar como o uso dos jogos *online* e da rede social *Facebook* em ambientes educacionais pode colaborar para que a construção do conhecimento ocorra de maneira mais interativa e colaborativa entre alunos e professores.

Para colocar em prática a proposta da pesquisa, julga-se pertinente construir a metodologia a partir de reflexões sobre pesquisa bibliográfica, com a finalidade exploratória, (ANDRADE, 1997; FONSECA, 2002). De acordo com Fonseca (2002, p.32), “[...] qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto”, bem como recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o assunto tratado. Diz-se isso pois uma pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas e publicadas por meios escritos e eletrônicos e é dessa forma que a pesquisa foi desenvolvida nas páginas que seguem a seguir. Neste sentido o presente trabalho irá apresentar uma discussão a partir de recortes bibliográficos - feitos por meio de consulta a publicações em acervos bibliográficos físico e virtuais - destacando os principais autores que trabalham sobre as temáticas abordadas no tema central desta pesquisa.

1 Análise Teórica e Discussão

Com o avanço tecnológico, a internet passou a exercer um papel fundamental na movimentação das relações sociais, culturais e dos conhecimentos da sociedade. Sendo possível observar algumas mudanças nos modos de comunicação e interação nos diferentes âmbitos sociais, inclusive no ambiente escolar. Dentro desta perspectiva, Borges (2014) afirma que se o currículo escolar muda de acordo com a cultura e o grupo social, é importante considerar que a sociedade contemporânea é marcada por mudanças estruturais, envolvendo as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) como elementos culturais de uma sociedade cada vez mais digital. Mudanças que apontam para o surgimento de uma nova cultura da aprendizagem que, por meio das tecnologias de informação e comunicação, buscam novas formas de aprender, construir e reconstruir conhecimento.

Segundo Coll & Monereo (2010), pode-se dizer que o impacto das TIC na educação é um fenômeno amplo, diretamente relacionado com o papel dessas tecnologias na sociedade atual, denominada Sociedade da Informação (SI). Trata-se de uma nova forma de organização econômica, social, política e cultural, que comporta novas maneiras de trabalhar, comunicar-se, relacionar-se, aprender, pensar e viver. Ainda a partir do que apresentam esses autores, tem-se todo esse contexto devido aos primeiros computadores digitais (fim da década de 1940), que encontraram na corrente comportamentalista e nas suas máquinas de ensino analógicas um terreno fértil para o desenvolvimento da educação assistida por computador. A partir disso, tempos depois há o desenvolvimento das redes sem fio e internet móvel, os quais puderam tornar possível a velha utopia da conectividade total e a internet passa a ser identificada como “ciberespaço”.

As mudanças que ocorreram no desenvolvimento da internet foram caracterizadas por períodos, nos quais destaca-se as etapas de surgimento da mesma: Web 1.0, 2.0 e 3.0. A expressão Web 2.0 começou a ser utilizada a partir de 2001 por autores como T. O'Reilly (2005) (apud COLL & MONEREO, 2010). Se a Web 1.0 - quando o usuário era mero consumidor dos conteúdos, pode ser entendida como a “infância” da internet, poderíamos dizer, prosseguindo com a metáfora que com a Web 2.0 - que permite ao usuário criar e difundir conteúdos - a internet chega à puberdade. Nesse período, a rede não é mais apenas um espaço ao qual ir para procurar e baixar informação e todo o tipo de arquivo, baseados em dinâmicas de colaboração e cooperação. A Web 3.0, abre perspectivas inéditas para o desenvolvimento e

dos cenários educacionais, ao mesmo tempo apresenta novos desafios para a educação formal e escolar (COLL & MONEREO, 2010).

A partir dessas mudanças, já não é mais possível pensar na educação como uma atividade estritamente presencial, mediada por quadro negro e giz. Devemos falar da sociedade da informação e comunicação, como uma nova cultura educacional que rompe com os tempos rígidos das disciplinas e espaços formais de aprendizado (KENSKI, 2012). Diante deste novo contexto social, a escola precisa reaprender a ser uma organização com efeito significativo, inovador, empreendedor, onde os alunos e demais integrantes da comunidade escolar se sintam estimulados a aprender, realizar novas descobertas e construir o conhecimento.

Para isso, é preciso cada vez mais considerar as novas formas de pensar e fazer a educação (KENSKI, 2012) no âmbito escolar e fora dele, considerando os professores e estudantes como agentes de conhecimento (MOREIRA; MONTEIRO e JANUÁRIO, 2014). Ainda nesse sentido, Kenski nos diz que:

[...] As redes de comunicações trazem novas e diferenciadas possibilidades para que as pessoas possam se relacionar com os conhecimentos e aprender. Já que não se trata apenas de um novo recurso a ser incorporado à sala de aula, mas de uma verdadeira transformação que transcende até mesmo os espaços físicos em que ocorre a educação. [...] (KENSKI, 2014, p.47.)

Em uma sociedade regida por redes de conhecimento (CASTELLS, 1999), deve haver constantemente a ampliação dos ambientes para ensinar e aprender e, assim, enriquecer o processo de construção do conhecimento, que cada vez mais ocorre por meio de relacionamentos e interação em diferentes ambientes de aprendizagem. Focando em ambientes que promovam a construção do conhecimento através de um processo dialógico, de troca de experiências entre os agentes envolvidos no processo educacional (FREIRE, 2005), especialmente os professores e estudantes.

De acordo com Moran et al. (2013), com as tecnologias atuais, a escola pode transformar-se em um conjunto de espaços ricos de aprendizagens significativas presenciais e digitais, que motivem os alunos a aprender ativamente e a serem proativos, uma vez que, estas facilitam a pesquisa, a comunicação e a divulgação em rede. Além disso, a execução de projetos usando as TIC apresenta diversos aspectos bastante positivos, permitindo a integração de situações educacionais que vão além das paredes da sala de aula. Pois, a partir do momento em que a escola engloba o aluno como agente principal da construção do conhecimento, proporciona a este a oportunidade concreta de “aplicar conteúdos” e não “ser ensinado sobre conteúdos”,

permitindo-lhe tornar significativo o conceito que está sendo trabalhado (ALMEIDA & VALENTE, 2011).

Portanto as TIC, quando relacionadas a propostas metodológicas que têm como foco a construção do conhecimento com a colaboração do aluno ativo e não passivo e do professor como mediador, proporcionam um novo ambiente de aprendizagem e novas perspectivas para educação. Nesse contexto, é possível afirmar que os jogos e redes sociais possibilitam o auxílio à construção desse novo ambientes, especialmente por meio da elaboração de atividades desafiadoras, cooperativas e interativas, fazendo uma integração da sala de aula com diversos ambientes que vão além da instituição escolar.

2 Novos cenários e perspectivas para a educação

Os novos espaços educacionais nos mostram que novos cenários estão surgindo e mudando os modelos educacionais, cada vez mais centrados em aprender ativamente com problemas, desafios, jogos, e atividades lúdicas, combinando tempos individuais e tempos coletivos. Segundo Moran (2014) isso exige uma mudança de configuração do currículo, da participação dos professores, da organização das atividades didáticas e, de forma geral, da organização dos espaços e tempos. Portanto, educar para a inovação e a mudança significa planejar e implantar propostas dinâmicas de aprendizagem, em que se possam exercer e desenvolver concepções sócio-históricas da educação nos aspectos cognitivo, ético, político, científico, cultural, lúdico e estético em toda a sua plenitude e, assim, garantir a formação de pessoas para o exercício da cidadania e do trabalho com liberdade criativa (KENSKI, 2014).

Ou seja, trata-se de ampliar o sentido de educar e reinventar a função da escola, abrindo-se para novos projetos e oportunidades, que ofereçam condições de ir além da formação para o consumo e a produção. É fundamental, porém, refletir sobre o seu papel enquanto tecnologias educacionais em rede, além de ser necessário saber mais sobre suas potencialidades enquanto ambiente de ensino-aprendizagem, entendendo o que pode ser considerado estímulo ao aprendizado (BORIM, 2015). Neste sentido, as TIC promovem a constituição de novos cenários educacionais, nos quais a aprendizagem ocorre de maneira significativa com a participação de todos os envolvidos (professores/alunos) no processo de ensino-aprendizagem, que ao contrário do que se pensava há algum tempo, não precisam estar envolvidos presencialmente no processo, que pode ser materializado por espaços virtualizados. Os tópicos que seguem pretendem expor as opções que as TIC's oferecem à finalidade educacional em ambientes virtuais, destacando especialmente a rede social *Facebook* e os jogos *online*.

2.1 Rede social *Facebook* na Educação

Segundo Miranda; Morais; Alves (2011), as redes sociais tornaram-se frequentes ambientes educacionais, permitindo novas formas de ensino-aprendizagem e, assim, podem ser consideradas uma alternativa às plataformas tradicionais. Mazman; Usluel (2009, *apud* SOUZA; GIGLIO, 2015), também consideram essas redes virtuais como uma ferramenta importante à educação, pois sua dinâmica e presença no cotidiano dos estudantes facilitam a aprendizagem. Complementam dizendo que essas redes podem ser definidas como *softwares* de colaboração social, visto que podem reunir interesses, necessidades e objetivos comuns em um mesmo ambiente de colaboração, interação e comunicação; contribuindo também para o reconhecimento de identidades sociais e mobilizando saberes sob uma perspectiva de produção coletiva.

Considerando isso, e tendo em vista que o processo ensino-aprendizagem é o nome dado a um sistema de interações entre professores e alunos de forma a unir processos comportamentais que recebem o nome de ensinar e aprender (KUBO; BOTOMÉ, 2012), acredita-se que a rede social *Facebook* pode ser eficaz enquanto um ambiente desse tipo, visto que é uma rede essencialmente interativa e colaborativa, permitindo e facilitando a interação e diálogo entre professor e aluno, entre o conteúdo formal e as vivências, histórias e individualidades.

Pode-se dizer que tais características dessa rede social foram construídas ao longo do período de criação e consolidação da rede. Sabe-se que o *Facebook* foi criado em 2003, por Mark Zuckerberg, Chris Hughes, Dustin Moskovitz e o brasileiro Eduardo Saverin, estudantes da Universidade de Harvard. Inicialmente denominado *Facemash*, tinha como objetivo ser um site que permitisse aos alunos comparar fotos coletadas a partir do sistema de segurança da universidade. A partir disso, pouco tempo depois, Zuckerberg começou a programar o código de uma rede virtual denominada ‘*thefacebook*’, onde era possível criar amizades virtuais entre os universitários de várias instituições diferentes. A expansão continuou, e em 2005, o *Facebook*, foi oficialmente inaugurado com seu nome atual⁴.

⁴ Mais informações sobre a Rede Social em: **Facebook:** tudo sobre a rede social mais usada do mundo. Disponível em: <<http://marketingdeconteudo.com/facebook/#historia>>. Acesso em 25 de março de 2016.

Dados de 2016, dão conta de que a rede social *Facebook* conta com 99 bilhões de usuários ativos mensais e 89 bilhões de usuários móveis ativos mensais em todo o mundo⁵. Além de usuários por meio de perfis, contabiliza-se também um grande número de páginas comerciais e grupos - comunidades virtuais, criadas especificamente para o compartilhamento de assuntos de interesse comum dos membros, recurso interessante quando se pensa nessa rede social como espaço de colaboração.

A partir desse contexto é possível afirmar que, “a utilização da rede social apresenta-se promissora, como elemento agregador de motivo para os estudantes realizarem as atividades que são propostas, de forma autônoma e interativa (...)” BORIM (2015, p. 27). Ainda nesse sentido, MOREIRA; MONTEIRO; JANUÁRIO (2014, p. 28), afirmam que a rede “(...) fomenta uma participação mais ativa dos estudantes na sua própria aprendizagem, na partilha de informação e na geração de conhecimento.” E, quando a rede já é cotidiana, esse fomento pode ser facilitado - é o caso da rede social *Facebook*.

A partir do exposto, é possível afirmar que esses benefícios - cada vez mais reafirmados por estudiosos da área - podem ser ainda mais valorizados e potencializados como recursos educacionais ao passo em que os educadores, os estudantes e os ambientes educacionais fomentarem ainda mais a utilização dessa rede em seus espaços de ensinar e aprender, percebendo de forma prática seus potenciais inexplorados e contribuições para a construção coletiva do conhecimento.

2.2 Jogos *Online* na Sala de Aula

Os jogos *online*, assim como as redes sociais estão cada vez mais presentes no cotidiano das crianças e adolescentes. Segundo Oriente (2013) estes possibilitam que milhares de pessoas possam se comunicar e interagir, criando um novo meio de entretenimento e diversão, não só para os jovens, mas também para as pessoas que gostam de jogar. Além disso, os jogos *online* proporcionam aos jogadores a interatividade, a qual oferece aos mesmos a sensação de imersão.

Diante do potencial apresentado pelos jogos *online* e a sua facilidade de acesso, dinamização, etc., estes passaram a despertar o interesse dos professores para auxiliar no processo de ensino aprendizagem. Assim, os professores passaram a utilizar os mesmos em sua metodologia, pois perceberam que esses jogos promovem o interesse dos alunos pelos conteúdos já trabalhados em sala de aula e para busca de novos conhecimentos. Uma vez que,

⁵ Mais informações sobre a Rede Social em: **Facebook:** tudo sobre a rede social mais usada do mundo. Disponível em: <<http://marketingdeconteudo.com/facebook/#historia>>. Acesso em 25 de março de 2016.

estes apresentam uma linguagem atual que facilita a compreensão das disciplinas, fazendo com que aprendizagem aconteça de forma participativa, colaborativa e lúdica.

Neste aspecto, Oriênte (2013) afirma que os jogos *online* têm ocupado um espaço significativo quanto às possibilidades que eles oferecem no desenvolvimento cognitivo de crianças e jovens. Um ideal a ser alcançado pelas instituições de ensino na era pós-moderna é a aprendizagem de forma simples e divertida. A aplicação desses jogos em sala de aula torna o aprendizado prazeroso, podendo trabalhar diversas áreas do conhecimento. Dessa forma, esses jogos devem ser vistos como auxiliares no processo de ensino - aprendizagem. De acordo com Savi e Ulbricht (2008) os jogos *online* ajudam os estudantes desenvolverem uma série de habilidades, dentre elas podemos destacar: efeito motivador, desenvolvimento de habilidades cognitivas, aprendizado por descoberta, socialização, coordenação motora dentre outras.

Valderama (apud RIBEIRO e CARVALHO 2016) ainda afirma que:

Os jogos digitais podem ser ferramentas propiciadoras da aprendizagem, pois além de contribuir para o desenvolvimento cognitivo estimulam outros aspectos como: a capacidade do indivíduo de definir objetivos, solucionar problemas, enfrentar situações inesperadas, conhecer outras culturas por meio de games, desenvolver habilidades cooperativas. Além destas habilidades os jogos *online* podem estimular capacidades relacionadas à criatividade, raciocínio, imaginação, orientação espacial, concentração, desenvolvimento das habilidades motoras e da linguagem e podem colaborar nas relações entre professor aluno. (RIBEIRO e Carvalho, 2016, p.211).

Pois, a partir do momento em que o professor elabora atividades de estudo relacionadas com a realidade dos alunos estes sentem-se à vontade para participar e colaborar com os assuntos que estão sendo abordados em sala de aula. Os jogos *online*, trazem uma série de benefícios como podemos observar no parágrafo anterior, mas além de colaborarem para que a construção do conhecimento ocorra de maneira significativa, colaborativa e interativa, estes auxiliam o professor na avaliação da aprendizagem dos alunos e da sua prática.

Portanto, a partir das potencialidades apresentadas pelos jogos *online*, percebe-se que estes podem atuar como importantes ferramentas no processo de ensino-aprendizagem. Destaca-se o potencial colaborativo para promoção e o desenvolvimento de metodologias inovadoras que despertem o interesse dos alunos e contribuam para a construção do conhecimento significativo, com práticas que condizem com a realidade dos professores e alunos, integrantes de uma sociedade pós-moderna.

Considerações finais

Com o constante aumento no número de usuários que diariamente têm acesso à internet e, conseqüentemente, o desenvolvimento desse novo cenário social, cada vez mais o uso de

recursos digitais estão fazendo parte de estudos e práticas em todas as áreas do conhecimento. Torna-se, então, impossível não trazê-los também para o ambiente escolar, visto que as novas tecnologias estão presentes diariamente na vida dos estudantes. Nota-se que o uso das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem deixam de ser possibilidades e torna-se necessidade.

Inicialmente consideradas empecilho ao processo educativo, os jogos *online* e a rede social *Facebook* passam, aos poucos, a ser reconhecidas como oportunidade de aproximação entre educadores e educandos, aproveitando ferramentas que são de seu interesse e, assim, lhes são atrativas. Mas entende-se que, para que um ambiente digital não se torne somente mais uma ferramenta digital, dentre tantas outras que caíram no esquecimento, é preciso compreender que mais do que utilizar uma rede, é preciso que haja a consciência de que alguns outros fatores precisam ser considerados: necessidades do público e objetivos de aprendizagem são alguns deles.

O trabalho pretendeu mostrar que é possível integrar uma grande rede, em qualquer tempo, espaço ou plataforma, onde seja possível interagir e construir conhecimento de forma coletiva, em outros ambientes que não seja somente a sala da aula. A partir desta pesquisa bibliográfica foi possível observar que tanto os jogos *online* quanto as redes sociais - *Facebook*, podem colaborar para a promoção de novas metodologias educacionais que visam a construção do conhecimento de maneira interativa e colaborativa. Isso se dá devido estas já serem características intrínsecas desses ambientes virtuais, mas também devido as suas potencialidades quando associados aos conteúdos escolares e atividades de estudo que tem como foco a participação ativa dos alunos e protagonismo dos mesmos no processo de ensino-aprendizagem.

Além disso, é possível afirmar que estas ferramentas ampliam o ambiente da sala de aula para outros espaços, podendo integrar o ambiente físico, digital e virtual, tornando possível que não apenas de sala de aula seja o espaço de ensinar e aprender, fazendo com que a construção do conhecimento ocorra de maneira simultânea em que todos possam colaborar e interagir no processo de ensino-aprendizagem. Há então a construção de um ambiente em que todos possam compartilhar o conhecimento e colaborar na aprendizagem uns dos outros, assumindo os seus papéis de agentes educacionais, onde possam ser ora professores ora alunos.

Referências bibliográficas

ALMEIDA; M. E. B.; VALENTE, J. A. **Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes?** São Paulo: Paulus, 2011.

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à Metodologia do trabalho científico**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1997.

BORGES, F. A. M.; SCHENATZ, N. B. **O currículo e as TDIC: criando possibilidades para práticas pedagógicas com o uso das tecnologias digitais**. Disponível em: <<http://esud2014.nute.ufsc.br/anais-esud2014/files/pdf/126723.pdf>>. Acesso em: 20/03/2017.

BORIM, G. **Atividades de Estudo Mediadas pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação**. Dissertação (Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede) – Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria: PPGTER, 2015.

CASTELLS, M. A Sociedade em Rede: **A era da informação, economia, sociedade e cultura**. 2.ed. V.1. São Paulo: Paz e terra, 1999.

COLL, César; MONEREO, Carles (e colaboradores). **Psicologia da Educação Virtual: Aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

Facebook: tudo sobre a rede social mais usada do mundo. Disponível em: <<http://marketingdeconteudo.com/facebook/#historia>>. Acesso em 25 de março de 2016.

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

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 46ª. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2012.

_____. **Educação e Tecnologias o novo ritmo da informação**. São Paulo-SP: Papirus Editora.2014.

KUBO, O. M.; BOTOMÉ, S. P. **Ensino-aprendizagem: uma interação entre dois processos comportamentais**. 2012. Disponível em: <<http://revistas.ufpr.br/psicologia/article/view/3321>>. Acesso em 28/03/2017.

MIRANDA, L.; MORAIS, C.; ALVES P., Dias, P. **Redes sociais na aprendizagem**. Lisboa. 2011. Disponível em: <https://bibliotecadigital.ipb.pt/bitstream/10198/4687/3/EBook_RedesSociaisAprendizagem.pdf>. Acesso em 28/03/17.

MOREIRA, J. A.; JANUÁRIO, S.; MONTEIRO, A. **Educar na (sociedade em) rede social**. Santo Tirso: White Books, 2014.

MORAN, M. J. et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas- SP: Papirus Editora. 2013.

_____. Novos modelos de sala de aula. In: **EDUCATRIX**. n. 7. 2014. p. 33-37. São Paulo. Disponível em: <<http://www.moderna.com.br/educatrix/ed7/educatrix7.html?pag=20>>. Acesso em: 27/03/2017.

ORIÊNTE, R. E. et al. **Os jogos didáticos online no processo de ensino aprendizagem na educação formal**. Disponível em: <http://facitec.br/revista/web/pedagogia/download/OS_JOGOS_DIDATICOS_ONLINE_NO_PROCESSO_DE_ENSINO_E_APRENDIZAGEM.pdf>. Acesso em: 17/03/2017.

RIBEIRO, S.S.M; CARVALHO. R.C. Jogos digitais e desempenho escolar: O que pensam os garotos que jogam? In: **Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas- SP. Papirus Editora. 2016.

SAVI, R; ULBRICHT, V.R. **Jogos digitais educacionais: Benefícios e desafios**. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14405/8310>>. Acesso em: 26/03/2017.

SOUZA, M. V.; GIGLIO, K. **Mídias Digitais, Redes Sociais e Educação em Rede: Experiências na Pesquisa e Extensão Universitária**. São Paulo: Blucher, 2015.