



ERRATA

Na referência citada no texto do [volume 26, número 3, set./dez. 2019](#), ocorreu um erro na sua inclusão. Então, desta forma reiteramos a correção, conforme segue abaixo:

De

Valente, J. A. (2016). Jogos digitais e educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal. *Revista Iberoamericana de Educação*, 70(1), p. 9-28.

Para

Paula, B. H. de, & Valente, J. A. (2016). Jogos digitais e educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal. *Revista Iberoamericana de Educación*, 70(1), 9-28.

Referência

Azevedo, G. T., Maltempi, M. V., & Lyra-Silva, G. G. M. V. (2018). Processo formativo do aluno em matemática: jogos digitais e tratamento de Parkinson. *Zetetike*, 26(3). <https://doi.org/10.20396/zet.v26i3.8651962>.