



**Universidade Federal de Santa Maria - UFSM**  
**Educação a Distância da UFSM - EAD**  
**Projeto Universidade Aberta do Brasil - UAB**

**Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação**  
**Aplicadas à Educação**

**PÓLO:** Agudo

**DISCIPLINA:** Elaboração de Artigo Científico

**PROFESSORA ORIENTADORA:** Rosiclei Aparecida Cavichioli Laueremann  
28/11/2009

**A Contribuição dos Jogos Pedagógicos Online no Processo de Ensino**  
**Aprendizagem nos Anos Iniciais.**

**The Contribution of the Pedagogical Games Online in Teaching Learning Process**  
**in Early Years**

**BOIJINK, Carla Irene**

Graduação em Pedagogia - Supervisão Escolar, ULBRA - Cachoeira do Sul

**RESUMO**

Este artigo apresenta uma pesquisa na área educacional sobre a Contribuição dos Jogos Pedagógicos Online no Processo Ensino e Aprendizagem. O trabalho baseia-se em atividades aplicadas em sala de aula, pela professora titular e, posteriormente, com o mesmo tema, no laboratório de informática. Essas atividades foram aplicadas com alunos do 2º Ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Santos Dumont, em Agudo, RS. Com o fato dos alunos encontrarem-se em processo de alfabetização, tornou-se um grande desafio, com resultados positivos na grande maioria.

**Palavras Chave:** Educação, Lúdico, Jogos Online

**ABSTRACT**

*This article presents a research in the education area about the Contribution of the Pedagogic Games Online in the teaching learning process. The work bases on applied activities in classroom, for the professor and, later, with the same theme, in the computer science laboratory. Those activities were applied with students of the 2nd Year of the Years Begin of the Fundamental Teaching of the Municipal School of Fundamental Teaching Santos Dumont, in Agudo, RS. With*

*the students' fact to be found in literacy process, he/she became a great challenge, with positive results in the great majority.*

**Key-words:** *Education, Playful, Online Games*

## **INTRODUÇÃO**

Inserir as tecnologias no cotidiano dos alunos faz parte da maioria dos ambientes escolares. Lidar com a explosão da internet, jogos virtuais, vídeos, tudo se torna muito fácil quando os educandos convivem com essa tecnologia. Mas apresentar tudo isso a um grupo de alunos os quais não têm acesso a esse tipo de equipamento diariamente, torna-se um grande desafio por dois motivos cruciais: primeiro porque o professor tem o dever de desmistificar o computador e seus recursos; segundo, e mais importante, focar e desenvolver suas atividades de maneira que o aluno seja estimulado a construir conhecimentos significativos nesse ambiente informatizado.

Assim, o computador se constitui uma ferramenta que pode (e deve) ter todas as suas potencialidades utilizadas com propósitos educacionais, proporcionando ao professor a possibilidade de enriquecer sua prática pedagógica com recursos de multimídia.

É imprescindível que as instituições de ensino acompanhem esse processo, tornando as aulas cada vez mais atrativas e interessantes, sem perder seu foco. Educadores e educandos têm o desafio de aprender a utilizar essa mídia como mais um recurso didático a ser explorado, contribuindo, quem sabe, para o resgate do interesse do aluno.

Propor jogos pedagógicos online tornou-se um recurso educativo de aprendizagem lúdica, pois auxilia os educandos na criação e familiarização de conhecimentos, possibilitando interação com o computador, levantando hipóteses e encontrando soluções.

Considerando a relevância do tema, pretende-se, por meio deste artigo, relatar as observações e os resultados obtidos da aplicação de atividades no laboratório de informática, realizadas durante um período de dois meses com a turma de segundo ano dos Anos Iniciais em uma escola municipal de Agudo – RS.

## **OS JOGOS E O LÚDICO NA EDUCAÇÃO**

A palavra jogo tem várias definições e sentidos, para maior compreensão deste trabalho, pesquisaram-se definições da mesma.

Segundo o Dicionário Aurélio, o jogo é *"atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem perda ou ganho; brinquedo, passatempo, divertimento"*

HUIZINGA (1971), citado por MELLO, afirma que:

"o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotadas de um único fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente de "vida cotidiana" . (1989 , p. 60)

Partindo dessas definições, pode-se avaliar que os jogos são atividades que podem contribuir para uma aprendizagem significativa, facilitando a compreensão dos alunos. Cabe ao educador buscar novas metodologias e pesquisar estratégias alternativas para um ensino mais abrangente, envolvente, participativo, multidisciplinar e inserido na realidade.

Pensando no desenvolvimento de mais uma alternativa de metodologia de ensino, os jogos pedagógicos online podem ser vistos como uma alternativa eficiente para a motivação de vários conteúdos e disciplinas. Com essa metodologia ao alcance dos educadores tem-se a possibilidade de aprendizagens concretas.

As experiências educacionais lúdicas têm revelado que são diversos os aspectos que os jogos desenvolvem e proporcionam aos alunos, tanto diretamente às questões ligadas à disciplina, quanto às questões comportamentais.

A escola e o professor devem compreender que o jogo não é apenas um devaneio e um passatempo. Conforme PIRES e PIRES (1992), MACEDO (1992) e PETTY e PASSOS (1999), durante o jogo, a criança organiza e pratica as regras, elabora estratégias, cria procedimentos a fim de vencer as situações-problema desencadeadas pelo contexto lúdico. Dessa forma, o jogo poderá significar, para a criança, uma experiência fundamental de entrar em contato com o conhecimento.

O jogo e o lúdico neste trabalho não são vistos nem sugeridos como apenas uma atividade de descanso ou passatempo, mas têm a intenção de estimular a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades por parte dos alunos. Sempre mantendo a dinâmica de desafio e alegria.

É necessário inserir o lúdico aos conteúdos tradicionais, procurando tornar a aprendizagem mais prazerosa, interessante e divertida, e ao mesmo tempo uma atividade “séria”, a qual estimula os alunos em seu processo de construção dos conhecimentos.

Através do desafio, das surpresas, das possibilidades de refazer as jogadas, de começar de novo, de superar as dificuldades e de não poder controlar todos os resultados, as situações-problema exigem do aluno-jogador uma superação e aprendizagem na busca de soluções.

Assim, juntamente com o lúdico, com a diversão, está a questão educativa do jogo, pois proporciona ao aluno o desenvolvimento da iniciativa, autonomia, autoconfiança, reduzindo o medo aos erros e o fracasso. Conforme SMOLE, DINIZ e CÂNDIDO:

“O jogo é uma atividade séria que não tem conseqüências frustrantes para quem joga, no sentido de ver o erro como algo definitivo ou insuperável. No jogo, os erros são revistos de forma natural na ação das jogadas, sem deixar marcas negativas, mas propiciando novas tentativas, estimulando previsões de checagem” (2007, p. 12).

Segundo LIPMAN (1992) o trabalho com a utilização de jogos nas aulas implica uma mudança do processo de ensino-aprendizagem, alterando o modelo tradicional de ensino, como livros didáticos e exercícios padrões.

Conforme Cury e Nunes (2008) utilizar estes recursos para trabalhar diferentes questões educacionais prevê uma maior participação e envolvimento do educando, pois ele estará se apropriando de conceitos de forma dinâmica, interativa, ou seja, de uma forma que lhe proporciona satisfação.

O uso dos jogos nas aulas torna-se então, uma alternativa mais divertida e prazerosa ao ensino dos conteúdos escolares, sendo mais atraente e significativo aos alunos. Ao jogar, segundo MACEDO, PETTY e PASSOS:

“A criança dá muitas informações e comunica, através da ação, sua forma de pensar, o educador nesse sentido, deve perceber estas informações e saber aplicá-las, criando e gerindo situações de aprendizagem mais relacionadas com as atuais condições educacionais” (2005, p.7).

Os alunos, a partir da utilização do lúdico, têm um papel de protagonistas da ação educativa, onde são responsáveis por ela, no limite de suas possibilidades de desenvolvimento e dos recursos trabalhados pelo processo da aprendizagem.

Escola e professor desempenham um papel relevante nesse processo de utilização dos jogos com objetivos educacionais e a promoção da aprendizagem. Cabe a eles garantir condições favoráveis aos processos cognitivos, motivacionais e afetivos, bem como, a ação dos sujeitos perante as diferentes situações de aprendizagem.

Diante disso, introduzir os jogos online é tão natural que o laboratório de informática da escola passa a ser uma extensão da própria sala de aula, mas deve-se tomar extremo cuidado para utilizá-lo somente para fins educacionais, não permitindo que essa ferramenta sirva como elemento para preencher o tempo. Os jogos precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdos das disciplinas aos alunos, ou então, promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos (GROS, 2003).

KENSKI diz o seguinte:

“o fato de vivermos a era digital e enfrentarmos os desafios constantes, oriundos das novas tecnologias do cotidiano de nossas vidas, não significa que queiramos professores adeptos incondicionais – ou de oposição radical – ao ambiente eletrônico. Ao contrário, significa nos apropriarmos de conhecimentos tecnológicos que permitam dominar a máquina, criticamente, conhecê-la para saber de suas vantagens e desvantagens, riscos e possibilidades, para poder transformá-la em ferramenta útil, em alguns momentos e dispensá-las em outros. (1998)

Nesse sentido, os professores em formação necessitam desenvolver competências de formular questões, equacionar problemas, lidar com a incerteza, testar hipóteses, planejar, desenvolver e documentar seus projetos. A prática e a reflexão sobre a própria prática são fundamentais para que os educadores possam dispor de amplas e variadas

perspectivas pedagógicas em relação aos diferentes usos da informática na escola. (Nova Escola, 2005)

Da soma entre tecnologia e conteúdos, nascem oportunidades de ensino. Utilizar os jogos online como um recurso para o planejamento do educador tem um papel importante no desenvolvimento de habilidades para atuar no mundo. Atualmente muitos professores fazem uso dos mesmos como uma forma de empregar, simular, educar e assessorar.

As tecnologias dos jogos digitais proporcionam uma experiência estética visual e espacial muito rica e, com isso, são capazes de seduzir os jogadores e atraí-los para dentro de mundos fictícios que despertam sentimentos de aventura e prazer (MITCHELL; SAVILL-SMITH, 2004).

Ter componentes de prazer e diversão inseridos nos processos de estudo é importante porque, com o aluno mais relaxado, geralmente há maior recepção e disposição para o aprendizado (PRENSKY, 2001; HSAIO, 2007).

Segundo OLIVEIRIA (1996), a informática é vista como favorável à atividade cognitiva de estruturação das representações do conhecimento e, também, no desenvolvimento emocional.

Portanto, considerando a opinião dos autores citados, pode-se dizer que a informática nas escolas e os jogos online poderão construir aprendizagens significativas, proporcionando que o aluno aprenda de forma dinâmica e motivadora.

### **A Utilização dos Jogos na Escola Santos Dumont**

A proposta inicial desta pesquisa foi verificar a “colaboração” dos jogos online associados a conteúdos tradicionais da sala de aula. A professora titular da turma mostrou-se interessada e bastante receptiva. Portanto, para o desenvolvimento da prática foram selecionados alguns jogos online que foram utilizados pelos alunos do 2º Ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Santos Dumont, em Agudo, RS.

Quanto à turma, apresenta-se bastante numerosa, contendo 12 meninas e 12 meninos, totalizando 24 alunos, com idades entre 6 e 10 anos. A grande maioria dos alunos domina a leitura e a escrita, salvo 6 casos que ainda não reconhecem totalmente as letras, portanto sem condições de realizar leituras individualizadas.

Pode-se ressaltar que apesar do grande número de alunos e da agitação normal para a realização das atividades práticas, as aulas transcorreram de forma prazerosa e colaborativa, pois os educandos mostraram-se curiosos e solidários quanto às dificuldades encontradas por alguns colegas.

As atividades propostas para a turma foram bastante variadas, em função de não ser apenas um tema específico, pois essas deveriam acompanhar a cada semana o que vinha sendo desenvolvido em sala de aula pela professora titular, ou seja, primeiramente a professora titular trabalhava o conteúdo em sala de aula com o auxílio de livros didáticos e exercícios e, posteriormente, os alunos eram levados para o laboratório de informática para fixarem o conteúdo já trabalhado através dos jogos online propostos como atividades de ensino-aprendizagem.

A escolha das atividades foi criteriosa, sendo que essas deveriam estar no nível de aprendizagem dos alunos, conterem explicações de fácil entendimento, não deixar margem para interpretações duvidosas e trabalhar o conteúdo de forma a estimular o educando na construção do conhecimento. Baseando-se nesses critérios os jogos escolhidos estão de acordo com o que foi proposto para a turma.

As atividades eram aplicadas pela autora deste artigo todas as quartas-feiras, durante uma hora/aula no laboratório de informática, num período de 8 semanas, com o auxílio da responsável pelo mesmo. Foram aplicados leitura de histórias infantis, exercícios como cruzadinhas, cálculos, sobre ecologia e alimentação, entre outras. Cabe ressaltar que todas as atividades aplicadas no laboratório têm o mesmo conteúdo/tema do que foi trabalhado em sala de aula pela professora titular, porém de forma diferenciada, mais lúdica.

Uma das atividades trabalhava a matemática, com cálculos de adição e subtração, onde se tinha como objetivo o raciocínio mental (cálculo), mas de forma simples e apenas com

unidades, mais tarde passando para as dezenas. Outro jogo também envolvendo a matemática foi a identificação de números pares e ímpares. Onde o aluno precisava acertar apenas os números exigidos na ordem do jogo (pares ou ímpares). Ambos os jogos estão disponíveis em [www.zuzulândia.com.br](http://www.zuzulândia.com.br). As Figuras 1 e 2 exemplificam, respectivamente, o jogo utilizado na matemática e uma atividade aplicada aos alunos.



Figura 1: Jogo utilizado para atividades matemáticas, cálculos.  
Fonte: [www.zuzulândia.com.br](http://www.zuzulândia.com.br)



Figura 2: Atividade aplicada aos alunos como tarefa de revisão sobre números pares e ímpares.

Fonte: [www.zuzulândia.com.br](http://www.zuzulândia.com.br)

Também foram realizadas atividades que desenvolviam a prática da leitura, já que segundo a professora titular da turma, essa é uma das grandes dificuldades para alguns. Essas atividades são encontradas no site [www.contandohistorias.com.br](http://www.contandohistorias.com.br), que contém histórias clássicas da literatura infantil de forma mais colorida e com gravuras, o que tornou a atividade mais atraente. As atividades sobre horta escolar e meio ambiente, com histórias em quadrinhos foram encontradas no site [www.ecokids.com.br](http://www.ecokids.com.br).

Na maioria das vezes os alunos sentavam-se em duplas para cada computador, devido ao grande número de alunos, oportunizando debates e trocas entre os mesmos. Alguns encontraram dificuldades, por não dominarem ainda a leitura e interpretação, para a realização das atividades, pois não compreendiam as explicações descritas para cada atividade realizada, como ocorreu na realização da atividade exemplificada pela Figura 3 em que os alunos a realizaram sem grandes dificuldades. Porém na atividade referente às Figuras 4 e 5, respectivamente, os alunos encontraram dificuldades por motivos já expostos. Essa observação reforçou ainda mais a necessidade de propor mais atividades práticas que estimulassem a leitura.



Figura 3: Jogo aplicado referente ao trabalho sobre alimentação e horta escolar  
Fonte: [www.zuzulândia.com.br](http://www.zuzulândia.com.br)



Figura 4: Histórias em quadrinhos, trabalho aplicado na Semana do Meio Ambiente  
Fonte: [www.ecokids.com.br](http://www.ecokids.com.br)



Figura 5: Leitura de histórias, associando com o trabalho sobre horta escolar e alimentação saudável  
Fonte: [www.contandohistorias.com.br](http://www.contandohistorias.com.br)

Para encerrar as atividades foi aplicado um questionário onde os alunos tiveram a liberdade de expressar suas opiniões. Foram questionados porque gostavam das atividades no laboratório de informática, e, então, obteve-se respostas como:

“Porque é diferente.” (Aluno A – 8 anos)

“Porque tem joguinho.” (Aluno B – 7 anos)

“Porque os professores são legais.” (Aluno C – 8 anos)

“Para aprender.” (Aluno D – 7 anos)

“Eu não gosto de jogar porque o colega X incomoda.” (Aluno E – 9 anos)

“Eu não jogo.” (Aluno F – 9 anos)

Quando questionados sobre o que mais haviam gostado, as respostas foram praticamente unânimes: “jogar joguinhos”. Outra pergunta foi do que não teriam gostado nessas atividades, e as algumas respostas foram às seguintes:

“Nada.” (Aluno A – 9 anos)

“Não gostei do jogo da Abelha.” (Aluno B – 8 anos)

“Pintar.” (Aluno C – 9 anos)

“Eu não gosto de jogar porque o colega X incomoda.” (Aluno D – 9 anos)

“Eu não gosto que o colega Y me incomoda na hora que eu estou jogando.”  
(Aluno E – 8 anos)

“Da bagunça dos colegas.” (Aluno F – 7 anos)

Na oportunidade também foram questionados sobre o que julgaram importante o período das atividades em laboratório e algumas das respostas obtidas foram as seguintes:

“De poder aprender.” (Aluno A – 7 anos)

“Não gostei do jogo da Abelha.” (Aluno M – 8 anos)

“Leitura.” (Aluno G – 8 anos)

“Eu não gosto de aprender” (Aluno Y– 9 anos)

“De escrever.” (Aluno P – 9 anos)

“Quando eu comecei a ler no computador” (Aluno B – 8 anos)

“Nada.” (Aluno F- 8 anos)

Após coletar a opinião dos alunos, coletou-se também a opinião da professora titular, onde a mesma coloca que sua turma é “participativa, está sempre disposta a realizar as atividades propostas. No entanto, às vezes, mostra-se um pouco agitada.”

Questionada quanto ao uso do laboratório de informática e com que finalidade leva seus alunos, a professora coloca da seguinte forma:

“O Laboratório de informática é uma ferramenta que contribui significativamente o meu fazer pedagógico. Sempre que possível, tenho como objetivos de propor atividades relacionadas com o tema proposto em aula.”

Para finalizar, foi solicitada a opinião da professora titular sobre as contribuições das atividades realizadas para melhorar o desempenho dos seus alunos em sala de aula, na qual ela diz o seguinte:

“A partir dos jogos pedagógicos educativos, os alunos se dedicaram, contribuindo para a melhoria da aprendizagem dos mesmos.

Conforme SMOLE, DINIZ, CÂNDIDO (2007, p.17) “aprende-se com amigos, lendo instruções, regras, fazendo experimentações, tentativas (...) é o interesse que suscita a necessidade de aprender, a vontade de jogar e o desafio de vencer um obstáculo”. Por isso, se faz necessária uma escolha criteriosa em relação aos jogos, observando a faixa etária, os interesses e dificuldades.

## **RESULTADOS**

Ao propor realizar este artigo, tendo como alicerce a observação e o desempenho da turma de educandos do segundo ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, tinha-se

como meta sanar dúvidas, questionamentos referentes à utilização dos jogos online como mais um recurso tecnológico à disposição dos professores.

Ao término, pode-se certificar que a utilização de tais jogos foi de grande valia, pois além do estímulo visual, os alunos esperavam ansiosos a ida ao laboratório de informática, tornando assim a aprendizagem uma construção própria de cada indivíduo e prazerosa. As atividades propostas vieram de encontro às necessidades da turma, possibilitando explorar conteúdos rotineiros de outra forma, mais atrativa e lúdica.

Para complementar a validade da introdução dos jogos online como recurso multimídia na prática pedagógica do professor, constatou-se que, durante as atividades práticas no laboratório de informática, praticamente todos os alunos envolveram-se e demonstraram-se comprometidos e receptivos com o processo de ensino-aprendizagem, facilitando e melhorando o aprendizado significativamente, segundo a professora titular da turma.

Além disso, partindo da realidade constatada, que todos os alunos são diferentes, tanto em suas capacidades, dificuldades, bem como em suas motivações, interesses, ritmos, culturas, formas de aprendizagens, e entendendo que as dificuldades são relativas a determinadas questões é necessário se observar e estar atentos a estas especificidades, desenvolvendo um trabalho que valorize a todos. Propiciar que as dificuldades encontradas em sala de aula sejam superadas e amenizadas através da constante busca pelo envolvimento, o prazer de descobrir novos conhecimentos, onde os alunos sejam e se sintam realmente atuantes do processo de construção da aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

- MELLO, Alexandre Moraes de. **Psicomotricidade, Educação Física, Jogos**. Editora Ibrasa, 1989.
- PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- Wikipédia, a enciclopédia livre, disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo>, acesso em:15/07/09
- KENSKI, V. M. **A profissão do Professor em um Mundo em Rede: exigências de hoje, tendências e construção do amanhã: Professores, o futuro é hoje**. Tecnologia Educacional, v.26 , RJ: ABT, 1998.

BARBOSA, Laura Monte Serrat. **Projeto de trabalho: uma forma de atuação psicopedagógica**. 2.ed. Curitiba: L. M. S, 1998.

MACEDO, Lino de . PETTY , Ana Lúcia Sícoli. PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MACEDO, Lino de. Para uma psicopedagogia construtivista. *In*: ALENCAR, E.S. **Novas contribuições da psicologia aos processos de ensino e aprendizagem**. 2. Ed. São Paulo: Cortez, 1992.

LIPMAN, Matthew. **O pensar na educação**. Petrópolis: Vozes, 1992. Disponível em <http://www.eca.usp.br/prof/moran/inov.htm#introd>, acessado em agosto de 2009.

PETTY, A. L. & PASSOS, N. C. Algumas reflexões sobre o jogo de regras. *In*: SISTO, F. F. *et al.* (Orgs.). **Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar**. Petrópolis: Vozes, 1999.

MITCHELL, Alice; SAVILL-SMITH, Carol. **The use of computer and video games for learning: A review of the literature**. Londres: Learning and Skills Development Agency (LSDA), 2004. Disponível em: [http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2008/artigos/4b\\_rafael.pdf](http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2008/artigos/4b_rafael.pdf). Acessado em julho de 2009

HSIAO, Hui-Chun. **A Brief Review of Digital Games and Learning**. DIGITEL 2007, The First IEEE International Workshop on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning. Los Alamitos, CA, USA: IEEE Computer Society, 2007. Disponível em: [http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2008/artigos/4b\\_rafael.pdf](http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2008/artigos/4b_rafael.pdf). Acessado em julho de 2009

PIRES, J., PIRES, G.N.L. **Atividade lúdica e aprendizagem**. *Revista Portuguesa de Pedagogia*. ano xxvi, n. 3, 1992, p. 379-391 [s.n.t.].

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez Vieira de Souza; CÂNDIDO, Patrícia Terezinha. **Brincadeiras infantis nas aulas de matemática: matemática de 0 à 6 anos**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

GROS, Begoña. The impact of digital games in education. **First Monday**, v. 8, n. 7, jul. 2003. Disponível em: [http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2008/artigos/4b\\_rafael.pdf](http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2008/artigos/4b_rafael.pdf). Acessado em julho de 2009

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez; CÂNDIDO, Patrícia. **Jogos de Matemática de 1º a 5º ano**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

OLIVEIRA, Vera Barros de (Org.). **Informática em Psicopedagogia**. São Paulo: Editora SENAC, 1996. Disponível em [http://www.miniweb.com.br/Educadores/artigos/pdf/a14\\_oliveira03.pdf](http://www.miniweb.com.br/Educadores/artigos/pdf/a14_oliveira03.pdf). Acessado em Agosto de 2009.

HEIDRICH, Gustavo. **Crônica da (crônica) informatização escolar**. Disponível em <http://revistaescola.abril.com.br/planejamento-e-avaliacao/planejamento/cronica-nformatizacao-escolar-425478.html>, acessado em agosto de 2009.

TIELLET, Cláudio Afonso; FALKEMBACH, Gilse Antoninha Morgental; COLLETO, Nires Metilde; SANTOS, Larisa Rosa dos; RIBEIRO, Patric da Silva. **Atividades Digitais: Seu uso para o Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas.** Disponível em <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/jul2007/artigos/claudioatividades.PDF>, acessado em agosto de 2009.

CONRADO, Lucia Grande. **Educação Especial e Tecnologia: A Utilização de Softwares na Educação Especial.** Disponível em <http://www.webartigos.com/articles/21839/1/educacao-especial-e-tecnologia-a-utilizacao-de-softwares-na-educacao-especial/pagina1.html>, acessado em agosto de 2009.

FARIAS, Luiz Eduardo. **Ensino-aprendizagem? Desmascarando uma farsa.** Disponível em <http://www.webartigos.com/articles/21844/1/ensino-aprendizagem/pagina1.html>. Acessado em julho de 2009.

PRENSKY, Mark. **Digital game-based learning.** New York: McGraw-Hill, 2001. Disponível em [http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2008/artigos/4b\\_rafael.pdf](http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2008/artigos/4b_rafael.pdf). Acessado em Agosto/09.

CURY, Regina. NUNES, Lina Cardoso. **Contribuição dos Softwares Educativos na Construção do Conhecimento de Forma Lúdica.** Brasília: Linhas Críticas: Revista da Faculdade de Educação, 2008. Disponível em <http://www.fe.unb.br/linhascriticas/linhascriticas/n27/contribuicao.html>, acessado em setembro de 2009

Carla Irene Boijink [carlaboijink@yahoo.com.br](mailto:carlaboijink@yahoo.com.br)

Rosiclei Aparecida Cavichioli Laueremann [rcavich@gmail.com](mailto:rcavich@gmail.com)