

# Aprendendo com atividades lúdicas: jogos educacionais online aliados ao ensino da disciplina de língua portuguesa

Jádna C. F. Vieira

Prof<sup>a</sup>. Msc. Sabrina H. D. Rosa

Sueli A. Thomazine

Universidade Federal Do Rio Grande – FURG – Ticedu – Rio Grande Do Sul/Brasil

## Resumo

O presente artigo tem como finalidade apresentar uma experiência com a utilização de jogos educacionais *online* para a melhoria do ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa de uma turma do 7º ano do ensino fundamental de uma escola pública na cidade de Araranguá, Santa Catarina. Durante a aplicação Projeto de Ação na Escola (PAE), os jogos educacionais *online* trabalhados com os alunos foram de acordo com os conteúdos abordados em sala de aula. A metodologia educacional utilizada foi Unidades de Aprendizagem. Com este trabalho apresenta-se uma reflexão sobre o uso desses jogos e suas possibilidades como estratégia de ensino, quando utilizados como ferramenta pedagógica, treinando habilidades já estudadas, aprofundando questões importantes e desenvolvendo estratégias de raciocínio lógico. Na aplicação do projeto foi usada análise qualitativa, com anotações e uma entrevista oral com os alunos para finalização do projeto. Confirmou-se através desse trabalho que os jogos educacionais ajudam na construção do conhecimento e podem tornar esse processo mais divertido e dinâmico.

**Palavras – Chave:** Jogos educacionais online; Língua Portuguesa; Ensino Aprendizagem.

## Informações para Contato:

[jadi\\_ne@hotmail.com](mailto:jadi_ne@hotmail.com)<sup>1</sup>,  
[sabrina.rosa@riogrande.ifrs.edu.br](mailto:sabrina.rosa@riogrande.ifrs.edu.br)<sup>2</sup>,  
[suthomazine@gmail.com](mailto:suthomazine@gmail.com)<sup>3</sup>

## 1. Introdução

O processo de ensino está passando por muitas modificações devido ao fácil acesso às tecnologias digitais. O Projeto de Ação na Escola “Aprendendo com atividades lúdicas: jogos educacionais online aliados ao ensino da disciplina de Língua Portuguesa”, no desenvolvimento do ensino foi uma iniciativa inovadora de valorização e fortalecimento das tecnologias na escola.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) sugerem o uso das tecnologias. Brasil (1998) afirma que:

É indiscutível a necessidade crescente do uso de computadores pelos alunos como instrumento de aprendizagem escolar, para que possam estar atualizados em relação às novas tecnologias da informação e se instrumentalizarem para as demandas sociais presentes e futuras (BRASIL, 1998, p. 96).

As tecnologias são utilizadas nas escolas como recursos pedagógicos, auxiliando a construção do conhecimento e talvez diminua exclusão digital e um ensino ultrapassado, adentrando além das paredes da sala de aula, assim, mudando a postura tradicional do ensino e do professor que assume o papel de mediador desse processo.

Segundo Moran (1995) a tecnologia deve servir para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte de alunos e professores. Kenski (2010, p.21) declara que as tecnologias transformam suas maneiras de pensar, sentir e agir. Mudam também sua forma de se comunicar e de adquirir conhecimento.

Essas tecnologias auxiliam no ensino e são inseridas aos poucos como instrumento de mediação entre o aluno e o conhecimento no processo ensino aprendizagem da Língua Portuguesa. Podemos especificar os jogos educacionais da internet, como um desses recursos no contexto educacional, pois complementam o tema ensinado em sala de aula e ainda os alunos aprendem de maneira lúdica. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), Brasil (1999, p. 134) alega que as tecnologias da comunicação e da informação e seu estudo devem permear o currículo e suas disciplinas.

Para Passerino (2001, p. 04), “*as tecnologias aplicadas à educação devem ter como função principal serem ferramentas intelectuais que permitam aos alunos construir significados e representações próprias do mundo de maneira individual e coletiva*”.

O objetivo desse trabalho é apontar como o uso dos jogos online são importantes no ensino e aprendizagem, fazendo a interação dos conteúdos do ensino da LP com os jogos educacionais e também a mediação professor e alunos.

Através desse trabalho pretende-se mostrar a importância dos jogos como ferramenta pedagógica

no ensino aprendizagem da Língua Portuguesa, com o propósito de relatar como os jogos corroboram no desenvolvimento da coordenação motora, da criatividade, do raciocínio lógico, da autonomia, do trabalho em grupo e da percepção visual do aluno.

Assim como, dinamizar o modo pedagógico, possibilitando uma aprendizagem significativa e eficaz.

Em seguida, abordaremos a questão metodológica deste estudo de caso e analisaremos os dados coletados, discutindo e relacionando a teoria e o mecanismo para concluirmos as ideias referentes à aprendizagem da LP por meio de jogos educacionais online.

## 2. Referencial Teórico

Neste capítulo será abordado o conceito do ensino da Língua Portuguesa, das tecnologias como meio motivador na construção do conhecimento, dos jogos online como ferramenta educacional no ensino da Língua Portuguesa.

### 2.1. O ensino da Língua Portuguesa

A preocupação com a gramática e as normas pode dificultar o aprendizado da Língua Portuguesa, pois os alunos não constroem a ideia da estrutura e sim da leitura do texto. Dominá-la tanto de maneira oral quanto escrita, abrem infinitas possibilidades, o indivíduo consegue falar com mais clareza, adquire o hábito de leitura e melhor compreensão dos textos.

Os alunos têm dificuldade para aprender e compreender a sua língua materna, pois a LP é complexa e muitas vezes a metodologia que o professor adota para explicar seus conteúdos, torna-a mais difícil e complicada para entendê-la.

Estudos vêm apontando sobre a problemática do ensino da nossa língua materna, suas práticas pedagógicas e o aperfeiçoamento do modo de ensino dela. Almeida Filho (2007, p.64) diz que uma língua materna “[...] é uma língua que se presta à comunicação ampla desde a casa, passando pela rua até a escola e os meios culturais. Ela é uma língua em que se constitui a identidade pessoal, regional, étnica e cultural da pessoa [...]”.

No que se refere a esse ensino, Mendes (2008) defende que o aprendizado da Língua Portuguesa deve significar para os alunos desenvolver competências para ser e agirem sua própria língua com criticidade, em diferentes contextos. Dessa forma, o professor tem papel fundamental, por conduzir e orientar as experiências de uso da língua em sala de aula.

A criança ao iniciar sua trajetória estudantil, às vezes defronta-se com uma alfabetização e letramento longe de sua realidade. A maneira como o professor ensina para o aluno, muitas vezes não facilita a aprendizagem, mas torna-a difícil e com isso acaba sua língua materna sendo estranha aos seus ouvidos.

Como afirma Soares (1999), o letramento não é somente saber ler e escrever, mas também exercer as maneiras sociais de leitura, escrita e interação oral que circulam na sociedade em que se vive. O domínio de uma língua é resultado de meios significativos e contextualizadas, por isso a escola deve imitar atividades linguísticas do dia-a-dia.

### 2.2. As tecnologias como forma de motivação para a construção do conhecimento

Ao utilizar os jogos educacionais da internet como recursos tecnológicos desperta no aluno o interesse, a autonomia, a criatividade; dinamiza o conteúdo, torna a aprendizagem mais significativa e alunos estimulados e críticos. Napolini (1996, p.13) afirma que *“a atividade que promove o conhecimento caracteriza-se por ser significativa produtiva e desafiadora”*.

Para Moran (2009, p. 24): *“as tecnologias nos ajudam a realizar o que já fazemos ou que desejamos. Se somos pessoas abertas, elas nos ajudam a ampliar a nossa comunicação; se somos fechados, ajudam a controlar mais. Se temos propostas inovadoras, facilitam a mudança”*.

Alguns recursos tecnológicos foram produzidos para contribuir no processo de ensino e aprendizagem. Com esses recursos as práticas pedagógicas podem sair do modelo tradicional de ensino. Um desses meios é o uso dos jogos educacionais da internet, que abrem novos horizontes, deixa o aprendizado mais prazeroso e atual. Eles são ferramentas de aprendizagem para todas as faixas etárias, com diversas categorias, que instiga quem está jogando.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), Brasil (1997) considera ensino e a aprendizagem de Língua Portuguesa na escola como resultantes da articulação de três variáveis: o aluno, a língua e o ensino. Referencia que o aluno é o sujeito da ação de aprender, ou seja, atua sobre o objeto de conhecimento.

A Língua Portuguesa é o objeto de conhecimento, do mesmo modo que se fala e se escreve fora da escola, à língua que se fala em âmbito público, também existente nos textos escritos que transitam socialmente. O ensino é criado como um modo educacional que faz a mediação entre sujeito e objeto de conhecimento. Para que haja essa mediação, o professor terá que planejar e conduzir as atividades didáticas, com o propósito de provocar, corroborar e guiar a ação e reflexão do aluno. Segundo Antunes (2003) a atividade pedagógica de ensino do português deve tomar como eixos fundamentais quatro campos: oralidade, escrita, leitura e gramática.

Os alunos estão cada vez mais desinteressados e desmotivados em aprender os conteúdos da Língua Portuguesa, em razão da metodologia e recursos que o professor aplica em sua aula. Muitas vezes o

professor não sabe realmente o que está fazendo em sala de aula, não dispõem de metodologia que traz melhoria para o ensino aprendizagem da LP. Kato (1995) diz que o professor e suas atitudes e concepções são decisivos, no processo de aprendizagem, para se configurar o tipo de intervenção nesse processo. Geraldi (1997) afirma que toda e qualquer metodologia de ensino articula uma opção política com os mecanismos utilizados em sala de aula.

Pode-se observar em algumas conversas durante o intervalo dos professores que muitos deles estão insatisfeitos e desmotivados com as situações e problemas na educação e que isso acaba sendo transferindo para a sala de aula.

Com as tecnologias, o professor pode utilizar seu acervo e também aprimorar poder de ação dos seus alunos. Assim, o professor pode adotar recursos mais atrativos e com uma linguagem atual que provoque a atenção dos alunos sobre os conteúdos e atividades apresentadas em sala de aula.

De acordo com Graça (2007) a utilização das tecnologias na educação é indispensável, porque elas visam escolarizar as atividades da sociedade, adaptando-as os seus propósitos, tendo um entendimento profundo do mundo.

### 2.3. Os jogos online

De acordo com Kishimoto (2003) o jogo educativo possui duas funções: a lúdica – por proporcionar diversão, e a educativa – porque através dele pode-se ensinar qualquer coisa que complete o indivíduo. O objetivo do jogo educativo é equilibrar essas duas funções para que uma não se sobressaia à outra e torne-se apenas jogo, ou apenas ensino.

A utilização dos jogos educativos tem destaque de ferramenta útil e necessária para um ensino inovador e criativo na Língua Portuguesa. Os jogos desenvolvem capacidades de comportamento, pois com eles cria-se condições com objetivo de que os participantes trabalhem em grupo, aprimore sua criatividade, imaginação e que possam se adequar em qualquer lugar.

As atividades lúdicas através das tecnologias digitais promovem mudanças na realidade social, uma vez que estabelece inovações também para o sistema educacional. Lara (2004) expõe que as atividades lúdicas estimulam o raciocínio, desenvolvem o intelecto e ampliam as redes sociais, por isso, a incorporação do jogo nas aulas é tão importante. Podemos adotar os jogos da internet como atividade lúdica no ensino da Língua Portuguesa.

O método lúdico auxilia com sugestões criativas e independentes, permitindo trabalhar os conteúdos de língua portuguesa de forma prazerosa e divertida. Dinello(2004) menciona que através de atividades lúdicas as crianças manifestam, com evidência, uma aprendizagem de habilidades, transformam sua agressividade em outras relações

criativas, crescem em imaginação e se socializam, melhorando o vocabulário e se tornando independentes.

Mattar (2010) defende que:

Com o game, a interatividade é mútua, sendo o jovem constantemente convidado a participar de forma ativa e estratégica, instigando sua criatividade e capacidade de análise, na busca de soluções e o motivando a progredir em suas conquistas, seguindo para novas fases do game, com novos desafios a vencer. (MATTAR, 2010, p.14)

Os jogos da internet, utilizados de maneira apropriada no ensino da Língua Portuguesa, oferecem benefícios como: memorização dos conteúdos, concede a tomada de decisão e análise, motivação, participação, competição saudável e uma aprendizagem agradável.

Os desafios online estimulam o desenvolvimento cognitivo no ensino de língua portuguesa, gerando meios para a solução das dúvidas da mesma.

Segundo Valente (1993), a pedagogia por trás dos jogos educacionais é a de exploração autodirigida ao invés da instrução explícita e direta. Esta filosofia de ensino defende a ideia de que a criança aprende melhor quando ela é livre para descobrir relações por ela mesma, ao invés de ser explicitamente ensinada.

O uso dos jogos educacionais ainda proporciona versatilidade e singularidade, fazendo com que os alunos pesquisem, explorem, instiguem o pensamento inovador, aumentando o universo, satisfazendo a curiosidade, fomentando a imaginação e avivando a inspiração, tudo isso coopera para o aprendizado do ensino da Língua Portuguesa.

### 3. Metodologia

O artigo apresenta uma metodologia voltada ao uso dos desafios online no ensino da Língua Portuguesa, o estudo teve como início a inserção de uma turma do 7º ano com 32 alunos na faixa etária de 12 e 13 anos, no laboratório de informática de uma escola pública de Araranguá, Santa Catarina. No total funcionavam oito computadores, sendo assim colocaram-se três alunos por computador e fez-se o revezamento dos alunos, para que todos pudessem acessar e participar da atividade proposta.

A atividade foi planejada para criar um ambiente de aprendizagem nos quais os alunos puderam verbalizar suas ideias, agregar conhecimentos, trocar informações e fazer indagações.

Com a Metodologia de Ensino (ME) Unidades e Aprendizagem (UA), segundo Moura, Moraes e Gautério (2016), o professor passa a ser o mediador do conhecimento fazendo a interação com os alunos. O professor também junta atividades para

que os alunos possam fazê-las conforme seu conhecimento prévio. O trabalho realizado com essa metodologia permite a interação emocional, através do modo de pensar, dialogar.

Freschi e Ramos (2009) afirmam que:

A UA é um processo organizado, porém flexível, que possibilita a reconstrução do conhecimento dos educandos, considerando seus interesses, desejos e necessidades. Possibilita atingir objetivos educativos relevantes, como promover a capacidade de pensar e de solucionar problemas e desenvolver a autonomia e a autoria. Para isso, professor e alunos são considerados ensinantes e aprendentes, como parceiros de trabalho, pesquisando e organizando materiais que permitam a reconstrução do seu conhecimento (Freschi e Ramos, p.157-158, 2009).

Essa metodologia é uma alternativa de infinitas possibilidades que visou à interação entre professor e aluno, sendo que o professor fez a mediação dos conteúdos abordados em sala de aula com o uso dos desafios online. Com isso, estabeleceram-se as relações habituais do aluno e fez com que ele fosse responsável pela qualidade da aprendizagem desenvolvida em sala de aula. Também proporcionou a interação do grupo, pois todos foram responsáveis pela sua aprendizagem através dos games, que ainda reforçou o conhecimento deles.

Na aplicação do Projeto de Ação na Escola (PAE), utilizando a metodologia Unidades e Aprendizagem, integrou-se jogos como ferramenta educativa, despertando o interesse dos alunos, tais como, jogos: linguagem denotativa e conotativa, separação de sílabas, sopa de letrinhas, encontre a palavra errada. Jogos que complementaram os conteúdos ministrados em sala de aula e que foram relevantes no âmbito educacional, pois permitiu que os alunos os explorassem, os analisassem, sanassem suas dúvidas e seus questionamentos.

Durante a aplicação da atividade foi usado uma ficha de observação para fazer anotações devidas da postura e do desenvolvimento da atividade proposta. A coleta de dados foi feita em forma de análise qualitativa.

André (p. 66, 1983), “a análise qualitativa visa apreender o caráter multidimensional dos fenômenos em sua manifestação natural, bem como captar os diferentes significados de uma experiência vivida, auxiliando a compreensão do indivíduo no seu contexto”.

#### 4. Análise de Dados

O estudo feito durante a atividade proposta teve como objetivo avaliar se uso dos jogos reforça o

ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa e se também despertam o interesse dos alunos. Também avaliou-se a eficácia dos games na construção do conhecimento e se podem tornar a aprendizagem mais divertida e dinâmica.

A seguir serão apresentadas as atividades com jogos educacionais propostos no estudo.

A figura 1 apresenta as linguagens conotativa e denotativa. O objetivo era que os alunos analisassem as expressões propostas que traduzem os significados certos de cada linguagem. O conteúdo trabalhado em sala de aula foi as figuras de linguagens denotação e conotação. Durante a entrevista oral com a turma, pode-se saber que a dificuldade dos alunos com o conteúdo era identificar as diferenças entre ambas. Isso na forma tradicional em sala de aula. Após o uso dos jogos online abaixo eles falaram que conseguiram saber a diferença entre elas.



Figura 1: Tela de um jogo online sobre linguagens conotativa e denotativa.

Fonte: Klick Educação.

<http://www.klickeducacao.com.br/conteudo/pagina/0,6313,POR-2596-40412-2596,00.html>

A figura 2 apresenta separação de sílabas, cujo objetivo era ajudar os alunos na memorização das sílabas e reforçar a escrita correta das palavras. O conteúdo abordado em sala de aula foi separação de sílabas. Durante a entrevista oral com a turma, pode-se saber que a dificuldade dos alunos com o conteúdo era a separação dos dígrafos e dos hiatos. Isso na forma tradicional em sala de aula. Após o uso dos jogos online abaixo eles conseguiram saber a diferença entre eles.



Figura 2: Tela de um jogo online separação de sílabas.

Fonte: Escola Games.  
<http://www.escolagames.com.br/jogos/separeSilabas/>



Figura 3: Tela de um jogo online sopa de letrinhas.

Fonte: Escola Games.  
<http://www.escolagames.com.br/jogos/sopaLetrinhas/>

A figura 4 apresenta descubra as palavras erradas, cujo objetivo era sanar as dúvidas ortográficas dos alunos. Na página inicial apresentou uma série de jogos similares para estimular a capacidade de interpretação dos conteúdos. O conteúdo era ortografia e durante a entrevista oral com a turma, pode-se saber que a dificuldade dos alunos era na forma escrita. Isso na forma tradicional em sala de aula. Após o uso dos jogos online abaixo eles falaram que conseguiram fazer a atividade e aprenderam a forma escrita de algumas palavras.

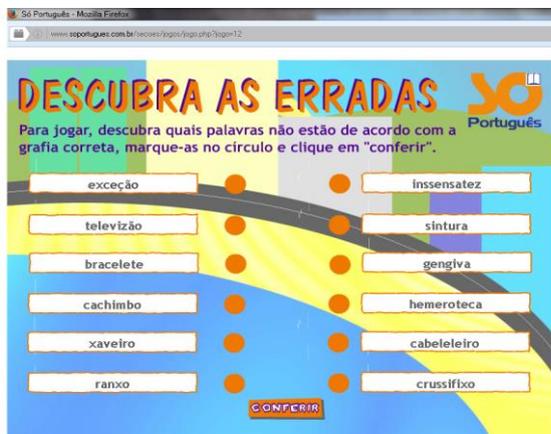


Figura 4: Tela secundária de um jogo online descubra as erradas.

Fonte: Soportugues.  
<http://www.soportugues.com.br/secoes/jogos/jogo.php?jogo=12>

O presente estudo foi feito a partir de uma análise qualitativa pautando-se em recursos bibliográfico se entrevista oral com alunos, levando em consideração a peculiaridade dos alunos, podendo vivenciar e observar as ações dos alunos no cenário em que foram executadas as atividades propostas da pesquisa.

Foram feitas anotações das interpretações levantadas, dos pontos importantes identificados e de seu significado na pesquisa como um todo. Pode-se compreender e definir através dessas observações e interpretações da pesquisa levantada “Aprendendo com Atividades Lúdicas: Jogos Educacionais online aliados ao Ensino da disciplina de Língua Portuguesa” que com esses games o objetivo foi alcançado, pois os alunos aprenderam de maneira lúdica e promoveu aos mesmos uma aprendizagem prazerosa e que suas dúvidas foram sanadas.

O estudo poderá trazer a importância das atividades lúdicas, a criatividade, o trabalho em equipe, a postura significativa que deve ser valorizada e desenvolvida em sala de aula, neste caso no ensino da Língua Portuguesa.

Após o término da aplicação do projeto e as observações feitas durante a aplicação do mesmo, foi feita uma entrevista oral com os alunos sobre o que acharam do uso dos jogos no ensino da LP e aqui estão algumas respostas:

*Fala dos alunos aqui...*

*“Professora Jádna eu achei muito legal a aula de hoje, pois aprendemos brincando o conteúdo que achei muito difícil quando foi explicado na sala de aula”. (aluno...)*

*“Sora eu achei manero porque foi divertida a aula de hoje, aprendi bem melhor jogando com esses jogos da internet”. (aluno...)*

Encerrando a entrevista oral com os alunos, pode-se analisar as dúvidas que os mesmos tinham antes da aplicação da atividade e o que eles puderam aprender com ela. As anotações contidas na ficha das observações feitas durante a aplicação do projeto ajudaram a finalizar essa análise, levando à conclusão de que os alunos sanaram suas dúvidas com o uso dos jogos no ensino da LP e também gostaram da aula na sala de informática.

As ferramentas tecnológicas utilizadas no trabalho como os jogos educacionais da internet no ensino da Língua Portuguesa trouxeram inovação e contribuição no processo de ensino aprendizagem. O uso desses jogos no âmbito escolar proporciona benefícios e passa a ser um recurso educacional, tornando-se uma complementação de aperfeiçoamento e de possível mudança na qualidade do ensino.

## 5. Considerações Finais

Este trabalho teve como objetivo expor a importância do uso dos jogos educacionais online no ensino da Língua Portuguesa. Com um planejamento construtivo, utilizando as Unidades e Aprendizagem foi possível observar a postura dos alunos diante da atividade proposta, como eles utilizaram esses jogos

e como cada aluno assimilou o seu conhecimento, pois a turma é heterogênea e cada um tem sua maneira de aprender.

A ação executada da aplicação dos desafios online como ferramentas no ensino da Língua Portuguesa, estabeleceu objetivos que foram alcançados. O professor foi o mediador nesse processo, podendo auxiliar e facilitar no aprendizado do aluno.

Sendo assim, os resultados alcançados foram positivos, comprovando a eficácia dos jogos educacionais na construção do conhecimento, visto que eles são importantes no ensino dos alunos e que não são utilizados apenas para preencher o tempo ocioso. Os jogos favorecem para que a aprendizagem seja mais divertida, mais dinâmica e que possam relacioná-la com os hábitos dos alunos.

Ressalta-se que este trabalho foi extremamente relevante para a formação do professor, podendo compreender que o uso das tecnologias traz benefícios para o ensino da Língua Portuguesa, concluindo-se que os desafios online no ensino aprendizagem da Língua Portuguesa são significativos e proveitosos, tanto para o professor quanto para o aluno.

Foi observado e analisado durante toda a aplicação da atividade proposta aos alunos e confirmado pelas suas respostas ao questionamento que aproveitaram, gostaram e aprenderam com a maneira e com a metodologia usada nessas atividades no ensino da Língua Portuguesa.

Desse modo, este artigo ratifica os estudos da discussão de pesquisadores da relevância dos jogos educacionais para o desenvolvimento cognitivo do aluno, contribuindo desta forma, para futuras pesquisas sobre o tema estudado.

## Referências

- ALMEIDA FILHO, J. C. P. de. *Linguística Aplicada, ensino de línguas e comunicação*. Campinas: Pontes Editores, p. 64. 2007.
- ANDRÉ, M. E. D. A. de. *Texto, contexto e significado: algumas questões na análise de dados qualitativos. Cadernos de Pesquisa*, (45): 66-71. 1983.
- ANTUNES, I. *Aula de português—encontro e interação*. São Paulo: Parábola Editorial. 2003.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: língua portuguesa* /Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: 144p, 1997.
- \_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais*. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- \_\_\_\_\_. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Média e tecnológica. *Parâmetros Curriculares*

*Nacionais: Ensino Médio*. Brasília: Ministério da Educação, 1999.

- DINELLO, R. *Os jogos e as ludotecas*. Santa Maria: Pallotti, 2004.
- ESCOLA GAMES. Disponível em <<http://www.escolagames.com.br/jogos/sopaLetrinhas/>> Acesso em 21 de Mar 2016.
- ESCOLA GAMES. Disponível em <<http://www.escolagames.com.br/jogos/separeSilabas/>> Acesso em 21 de Mar 2016.
- FRESCHI, M.; RAMOS, G. M.. *Unidade de Aprendizagem: um processo em construção que possibilita o trânsito entre senso comum e conhecimento científico. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias* Vol.8 Nº1 (p. 157-158, 2009). Disponível em <[http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen8/ART9\\_Vol8\\_N1.pdf](http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen8/ART9_Vol8_N1.pdf)> Acesso em 18 Ago 2016.
- GERALDI, J. W. *Portos de passagem*. 4. ed., São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- GRAÇA, A. *Importância das TIC na sociedade actual*. 23 fev. 2007. Disponível em <[http://www.notapositiva.com/trab\\_estudantes/trab\\_estudantes/tic/10importanctic.htm#vermais](http://www.notapositiva.com/trab_estudantes/trab_estudantes/tic/10importanctic.htm#vermais)> Acesso em 25 Jul 2016.
- KATO, M. A. *No mundo da escrita: uma perspectiva psicolinguística*. 5. ed. São Paulo: Ática, 1995.
- KENSKI, V. M.. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. 1. ed. Campinas: Papyrus, 2007.
- KISHIMOTO, T.O *jogo e a educação infantil*. São Paulo, SP: Pioneira, 2003.
- KLICK EDUCAÇÃO. Disponível em <[http://www.klickeducacao.com.br/conteudo/pagina/0\\_6313,POR-2596-40412-2596,00.html](http://www.klickeducacao.com.br/conteudo/pagina/0_6313,POR-2596-40412-2596,00.html)> Acesso em 21 mar 2016.
- LARA, I. C. M. *Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série*. São Paulo: Rêspel, 2004.
- MATTAR, J. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. 181 p.
- MENDES, E. *Língua, cultura e formação de professores: por uma abordagem de ensino intercultural*. In: MENDES, Edleise; CASTRO, Maria Lúcia Souza (Org.). *Saberes em português: ensino e formação docente*. Campinas, SP: Pontes Editores. p. 57-78, 2008.
- MORAN, J. M. *Novas tecnologias e o reencantamento do mundo. Revista Tecnologia Educacional*. Rio de Janeiro, vol. 23, n2. 126, set. / out. 1995.
- \_\_\_\_\_, J. M. *Novas Tecnologias e Mediação pedagógica*. 16ª Ed. Campinas: Papyrus, 2009.

- MOURA, A. C. de O. S. de; MORAES, M. C.; GAUTÉRIO, V. L. B. *Metodologias Educativas: Possibilidades Construtivistas de Ensinar*. Disponível em <[http://www.uab.furg.br/pluginfile.php/54901/mod\\_resource/content/1/artigo\\_metodologias\\_construtivistas.pdf](http://www.uab.furg.br/pluginfile.php/54901/mod_resource/content/1/artigo_metodologias_construtivistas.pdf)> Acesso em 18 Ago 2016.
- NASPONILI, A. T. *Didática do Português: Tijolo por tijolo, leitura e produção de texto*. São Paulo: FDT, 1996.
- PASSERINO, L. M. *Informática na Educação Infantil: perspectivas e possibilidades*. In: ROMAN, E. D.; STEYER, V. E. (Orgs.). *A criança de 0 a 6 anos e a Educação Infantil: um retrato multifacetado*. Canoas: Editora da ULBRA, 2001. Disponível em <<http://edu3051.pbworks.com/f/Infoedu-infantil-cap.pdf>> Acesso em 18 Jul 2016.
- SOARES, M. B. *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica. 1999.
- SOPORTUGUES. Disponível em <<http://www.soportugues.com.br/secoes/jogos/jogo.php?jogo=12>> Acesso em 21 de Mar 2016.
- VALENTE, J. A. *Computadores e Conhecimento: Repensando a Educação*. Diferentes usos do Computador na Educação. Unicamp. 1993.