

**VI Colóquio Internacional**

**“Educação e Contemporaneidade”**



**São Cristovão-SE/Brasil  
20 a 22 de setembro de 2012**

## **APRENDIZAGEM, CURRÍCULO E JOGOS NA EDUCAÇÃO: NOVAS PERSPECTIVAS EDUCACIONAIS COM AS TIC**

Vinícius Sampaio Silva<sup>1</sup>  
Keyne Ribeiro Gomes<sup>2</sup>  
Juliana da Silva Dias Barbosa<sup>3</sup>

Eixo Temático 8: Tecnologia, Mídias e Educação

### **RESUMO**

Percebendo as fluidas mudanças nos diversos níveis da sociedade e entendendo a educação como elemento preponderante no desenvolvimento do sujeito enquanto ser criativo, reflexivo e ativo, esta revisão literária tem como objetivo relacionar o uso de jogos à formação educacional e ao engajamento discursivo. Para isso, a discussão é sustentada por teóricos e pesquisadores das áreas de comunicação, processos de ensino e aprendizagem significativa, múltiplas inteligências e planejamento escolar. Neste contexto, são apresentados paradigmas e sugestões que trazem à tona o uso de jogos lúdicos e eletrônicos no campo educacional, sendo estes entendidos como uma ferramenta educacional que pode privilegiar a aprendizagem no âmbito dos espaços educacionais.

Palavras-chaves: Aprendizagem significativa, currículo escolar, jogos.

### **ABSTRACT**

Noticing the fluid changes in all levels of society and understanding education as a preponderant element for the development of a subject as a creative, reflective, and active human being, this literary review aims to relate the use of games to the educational formation and the discursive engagement. For that happening, the discussion is sustained by theoreticians and researchers from communication, teaching and significant learning processes, multiple intelligences, school planning. In this context, paradigms and suggestions are exposed making afloat the use of electronic games in the educational field, being understood as an education tool that can privilege learning within educational places.

Keywords: Significant learning, school curriculum, games.

## INTRODUÇÃO

A inserção de elementos tecnológicos digitais em diversos setores de desenvolvimento social, dentre as quais comércio, lazer, comunicação, saúde, tem sido prática cada vez mais comum na modernidade. Os avanços tecnológicos são perceptíveis e têm contribuído fortemente para mudanças de comportamento das pessoas especialmente nas formas de relacionamento, comunicação e produção de capital cultural.

Esta perspectiva é ponderada por Santaella (2003) quando discute que Todo esse panorama modifica a forma na qual as pessoas interagem com as suas necessidades cotidianas. É por isso que temos hoje uma infinidade de serviços disponibilizados via *online* (*home banking*, inscrições via Internet, voto eletrônico, imposto de renda virtual, etc.), além dos vários espaços onde é possível se relacionar virtualmente e fazer parte das mudanças propostas pela cibercultura.

No tocante à educação, esta influência maciça da tecnologia digital não tem sido diferente. Estas mudanças aparecem como resultado de uma revolução tecnológica, responsável por transformar processos e ampliar perspectivas. Desto desta perspectiva, Tapscott (2010) discute a relação contraditória entre os avanços proporcionados pela Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) e o retrocesso da educação que ocorrem simultaneamente.

Problemas constantemente percebidos nas instituições escolares, dentre os quais a evasão e o baixo rendimento dos alunos, considerando como alternativa eficaz para amenizar tais problemáticas, modificações no modelo da educação, de forma que ela concentre-se nos alunos, possibilitando interação e descobertas, customizando a educação de acordo com as necessidades dos alunos, encorajando-os a trabalhar o seu senso de colaboração.

Tapscott (2010) afirma ainda que o modelo de aula aplicado aos alunos da “Geração Internet” (entendida como a geração de alunos que nasceram dentro deste cenário de efervescência tecnológica) não é interessante ou motivador. Professores mal remunerados, turmas numerosas e o tédio são alguns dos principais culpados pelos problemas na educação. Os alunos desejam espaço, desejam se posicionar, conversar e interagir. As aulas devem migrar de um plano ideal, por vezes irreal, e associar-se mais com a realidade.

Hoje, o que se percebe é uma constante mudança de prioridades: talvez o que se aprende hoje como sendo algo de suma importância não seja tão necessário amanhã ou perca parte de seu valor, cedendo espaço a outro conhecimento. Daí a importância de não fragmentar a aprendizagem em blocos específicos, mas integrar conhecimentos. É fundamental desenvolver a habilidade de sempre poder aprender coisas novas, sem limitar a educação ao que já é de conhecimento comum. “(...) a capacidade de pensar, aprender e descobrir coisas é mais importante do que o domínio sobre um campo de conhecimento estático” (TAPSCOTT, 2010, p. 156).

Ferreira e Junior (2009), com base em estudos de Santaella (2007), discutem as implicações dos jogos eletrônicos num novo panorama educacional tecnológico. As práticas dos jovens da contemporaneidade permitem que eles estejam constantemente imersos em práticas criadas e desenvolvidas pelas mídias, reposicionando os sujeitos da posição de mero espectador para uma condição ativa e participativa, interagindo com os recursos disponibilizados pelas novas mídias.

Assim, imersão e agenciamento são, cada vez mais, requisitos para o sucesso dos jogos e ambientes virtuais em geral e apontam os caminhos para conhecer esse novo sujeito, considerando suas características, suas necessidades e seus anseios, procedimento importante para pensar as questões que se apresentam para o campo da educação na contemporaneidade. (FERREIRA E COUTO JUNIOR, 2009, p.3)

Para os autores, é importante que os alunos sejam submetidos a novas experimentações, para que sejam capazes de se sentirem controladores e desbravadores do conhecimento. Os jogos, em especial os eletrônicos, ampliam estas possibilidades, levando o jogador a pensar, agir e descobrir dentro do ambiente proporcionado pelo jogo. Em certos momentos, desvinculam-se do espaço físico para experimentar novas realidades que, se trabalhadas em consonância com as necessidades educacionais, trarão mais significado e solidez à descoberta.

Orofino (2002) destaca a importância que o profissional da educação tem na elaboração de reflexões sobre o papel que as diferentes mídias vêm exercendo nas sociedades contemporâneas, de forma que os enfoques pedagógicos possibilitem ensejar discursos para fins emancipatórios. É nessa perspectiva que a educação intercultural emerge, com o intuito de enfatizar a relação entre os sujeitos, para que os modos de representação do mundo sejam articulados. O desafio para os educadores é descobrir, junto às

crianças e jovens, o papel que a mídia desempenha hoje nos mais diversos contextos culturais e de que maneira isso implica nos modos de subjetivação desses novos sujeitos culturais constituídos na e pela relação com os artefatos tecnológicos de seu tempo. (FERREIRA E COUTO JUNIOR, 2009, p.14)

A importância da reflexão acerca dos pontos de vista elencados é evidenciada quando se observam as reações dos alunos diante de novas experiências em sala de aula. Pensando nestes novos comportamentos originados a partir da hibridização do ser humano à tecnologia, sugerem-se modificações que devem envolver toda a estrutura escolar, no sentido de associar o uso de jogos na educação para ser preconizada a construção de valores estabelecidos pela sociedade atual dentro de um processo de formação que seja completo e motivador.

## **ELEMENTOS LÚDICOS EM FAVOR E APRENDIZAGENS SIGNIFICATIVAS**

Os profissionais da docência têm estado diante de modificações das mais diversas em sua área de atuação. Dentre as muitas mudanças pelas quais vem passando a sociedade e, como um reflexo dela, a educação, práticas docentes inovadoras têm se constituído, cada vez mais, princípio fundamental para a aprendizagem.

O fator envolvimento demonstra ser grande incentivador de aprendizagens significativas e a utilização de recursos lúdicos pode favorecer o surgimento e/ou desenvolvimento deste envolvimento, bem como da interação com os conteúdos curriculares, promovendo o crescimento do interesse do aluno por sua própria aprendizagem. O despertar desse interesse será de substancial importância para a construção de significados e, posteriormente, assimilação de conceitos importantes para a formação de estruturas cognitivas sólidas.

A cognição do sujeito está atrelada a alguns fatores, tais como

[...] organização do pensamento, processamento de informações, estilos de pensamento, compreensão, transformação, armazenamento e comportamentos relativos a tomadas de decisão. Dessa maneira, no modelo cognitivo, a formação dos conceitos é estudada tendo como objeto essencial os processos internos e não os determinantes ambientais dos produtos, os conceitos. (AGUIAR, 2001, p.133)

Para que a aprendizagem ocorra no nível da cognição, é importante que a construção de significados aconteça no momento dedicado ao ensino e à aprendizagem. Destacamos aqui os momentos em sala de aula por serem os mais propensos ao desenvolvimento das habilidades educacionais esperadas das crianças e jovens em fase de formação física e intelectual.

Um estudo realizado por Antunes (1998) revela as inúmeras possibilidades de desenvolvimento de habilidades, não somente motoras, mas também de ordem linguística e interpretativa, com o uso de jogos especialmente nas fases iniciais da vida. As respostas dadas pelos alunos dependem dos estímulos externos que recebem e de suas capacidades inatas, neste sentido o uso de recursos lúdicos na educação pode contribuir com a aprendizagem de sujeitos que apresentem inteligências diferentes, uma vez que atividades diversificadas em sala de aula permitem a participação e viabilizam a compreensão de todo o grupo de alunos.

É importante ainda ressaltar que um dos fatores que modificam o modo como crianças e jovens apreendem tem a ver diretamente com o conhecimento de que já dispõem: aquele que foi adquirido com as experiências fora do ambiente escolar. A família e a comunidade são ambientes muito propensos à aprendizagem, nem sempre de assuntos do currículo formal escolar, mas de experiências que corroboram com o desenvolvimento de outras habilidades ao sujeito.

Cada indivíduo possui mecanismos intelectuais próprios que favorecem ou não a sua performance de aprendizagem: as chamadas múltiplas inteligências, estudadas por Gardner (1985). Com base nos estudos sobre estas inteligências, Gama (1998) discute:

A Teoria das Inteligências Múltiplas, de Howard Gardner (1985) é uma alternativa para o conceito de inteligência como uma capacidade inata, geral e única, que permite aos indivíduos uma performance, maior ou menor, em qualquer área de atuação. Sua insatisfação com a idéia de QI e com visões unitárias de inteligência, que focalizam sobretudo as habilidades importantes para o sucesso escolar, levou Gardner a redefinir inteligência à luz das origens biológicas da habilidade para resolver problemas. Através da avaliação das atuações de diferentes profissionais em diversas culturas, e do repertório de habilidades dos seres humanos na busca de soluções, culturalmente apropriadas, para os seus problemas, Gardner trabalhou no sentido inverso ao desenvolvimento, retroagindo para eventualmente chegar às inteligências que deram origem a tais realizações. (GAMA, 1998)

Esta teoria ganha reforço nas palavras de Santos quando afirma que:

[...] os jogos lúdicos se assentam em bases pedagógicas, porque envolvem os seguintes critérios: a função de literalidade e não literalidade, os novos signos linguísticos que se fazem nas regras, a flexibilidade a partir de novas combinações de ideias e comportamentos, a ausência de pressão [...] ajuda na aprendizagem de noções e habilidades. Desta forma, existe uma relação muito próxima entre jogo lúdico e educação [...] para favorecer o ensino de conteúdos escolares e como recurso para motivação no ensino às necessidades do educando. (SILVA, 2010, p.3)

O maior ou menor sucesso com a aplicação de uma ou outra metodologia de ensino vai depender das necessidades específicas dos educandos. É a eles que a educação deve estar voltada e para eles que devem se voltar toda a preocupação das esferas envolvidas nos processos educativos.

Analisando esta perspectiva, é possível perceber que há uma grande diversidade e heterogeneidade em cada sala de aula da educação básica. Conforme afirma Gardner, Gama e Jenkins, é vital que o espaço escolar e o planejamento das atividades que nele ocorrem sejam reprogramados de forma que seja possível trabalhar sob a perspectiva da personalização em detrimento da padronização. Mudando o foco da educação neste sentido, seria possível “tentar garantir que cada [aluno] recebesse a educação que favorecesse o seu potencial individual” (GAMA, 1998).

A relação de oposição entre a realidade no brincar deve-se ao fato de que a atividade lúdica apoia-se, fundamentalmente, no princípio do prazer, pois a criança ao brincar procura apoio nas coisas visíveis e palpáveis do mundo real experimentando prazer em unir a elas seus objetos e situações imaginárias. Este processo primário e secundário consciente e inconsciente se interpenetra na realidade e esta se interconecta com a fantasia. O brincar se diferencia do sonho pois no ato de brincar a consciência adquire importância primordial: a criança sabe que seu jogo não é correspondente à realidade, embora os dados da realidade sirvam de base para o brincar. Por outro lado, através do jogo cria, corrige os aspectos insatisfatórios do real que realiza sua imaginação e seus desejos. (ALVES e INEZ, 2004, p.3)

Fica claro, portanto, que os materiais lúdicos como os jogos não devem ser descartados dos momentos de aprendizagem e, ao contrário, devem ser associados ao processo de criação e recriação de significados relevantes para a formação individual. Dentre as inúmeras opções de jogos que podem ser trabalhados neste sentido, destacamos, neste cenário configurado pela presença de tecnologias digitais, os jogos eletrônicos aquecendo este panorama educacional.

## **JOGOS ELETRÔNICOS E DOCÊNCIA: RELAÇÃO PARADIGMÁTICA**

Atualmente, existem vários debates entre especialistas da educação acerca de como os jogos eletrônicos podem ser incluídos nos processos de ensino e aprendizagem em escolas brasileiras das redes pública e privada de ensino. O desafio de agregar ao sistema educacional as novas tecnologias eletrônicas existentes no mercado do entretenimento é certamente um dos maiores encaixos enfrentados pela comunidade escolar na tentativa de implantar estas mesmas tecnologias no âmbito educativo.

Diante dos problemas que os professores brasileiros têm enfrentado, diariamente, no que tange transformar informação em conhecimento, Veiga entende a importância de ressaltar que

[...] quando se busca uma nova organização do trabalho pedagógico, está se considerando que as relações de trabalho, no interior da escola, deverão estar calcadas nas atitudes de solidariedade, de reciprocidade e de participação coletiva, em contraposição à organização regida pelos princípios da divisão do trabalho, da fragmentação e do controle hierárquico. (VEIGA, 1996, p. 31)

Para que o uso dos games alcance um teor realmente educativo, deve-se a princípio, pensar em delinear o PPP (Projeto Político Pedagógico) das unidades escolares prevendo a consonância entre as práticas pedagógicas e as Tecnologias da Informação e Comunicação, visto que existe um grande número de jovens e crianças que as utilizam, porém, para fins lúdicos ou de mero lazer.

Contudo, podemos entender que o Projeto Político Pedagógico é a vigamestre da ação educativa e da prática pedagógica e que consiste num instrumento

científico, político, social e cultural. Partindo deste pressuposto, Menegolla e Sant'Anna afirmam que:

O projeto se constitui de um processo de planejamento, execução e controle constantes que assegurem uma contínua vigilância das atividades, culminando com a execução do plano traçado e crítica dos resultados obtidos. (2003, p. 111)

Incontestavelmente, as Tecnologias de Informação e Comunicação sofrem cada vez mais excessivas transformações em um ritmo ascendente de interatividade, mobilidade e inovação. Todavia, esse processo vertiginoso de mutações tecnológicas está convergindo com as exigências de um mercado global capitalista bastante competitivo que é norteadado pela dicotomia produção-consumo.

No entanto, dentre os fatores que mais impulsionam a lógica dos avanços tecnológicos, podemos destacar, evidentemente, o entretenimento: nos dias atuais os contextos de diversão e prazer são, por sua vez, fomentados, entre outros segmentos, pelos jogos eletrônicos que

São artefatos tecnoculturais que estão envolvidos com o consumo, com o *marketing*, com a educação, com a escola, com a Internet, com a mídia, com os computadores, com as tecnologias da informática, com o nosso cotidiano, com a nossa vida. E, em suma, com nós, seres humanos (MENDES, 2006, p. 12).

Ademais, apesar de serem incluídos em praticamente todos os aspectos da vida dos seres humanos, principalmente na história de crianças e adolescentes, os jogos eletrônicos ainda não são aplicados com sua devida propriedade para a educação, já que a comunidade escolar, especificamente a maioria dos professores, não consegue unir, combinar ou relacionar os jogos eletrônicos com os recursos pedagógicos que já vêm utilizando comumente em suas dinâmicas de aula.

É notória a assincronia existente entre as novas tendências mercadológicas e o sistema atual de ensino, onde os campos voltados à educação no Brasil sofrem um retardo considerável quando se trata de adaptação aos anseios consumistas de uma sociedade brasileira bastante flexível e exigente. É nesse sentido que fica evidente o entrelaçamento teoria-prática, já que a educação deveria consistir "... na educabilidade do indivíduo concreto, produto das relações sociais" e ainda "centrar-se na análise das condições concretas de vida dos homens..." (LIBÂNEO, 2006, p. 67).



Dentre os fatores que contribuem para a disparidade entre os avanços tecnológicos e as adaptações na educação, pode-se elencar a falta de valorização do magistério, pois, para que os ajustamentos educacionais se enquadrem no perfil *geek* de uma sociedade imersa na cultura digital, é fundamental investir na capacitação dos professores da educação básica brasileira com o intuito de que aqueles possam aproveitar o vasto número de recursos eletrônicos existentes no ramo do entretenimento, peculiarmente os jogos eletrônicos. E é por isso que

A qualidade do ensino ministrado na escola e seu sucesso na tarefa de formar cidadãos capazes de participar da vida socioeconômica, política e cultural do país relacionam-se estreitamente a formação (inicial e continuada), condições de trabalho (recursos didáticos, recursos físicos e materiais, dedicação integral à escola, redução do número de alunos na sala de aula etc.), remuneração, elementos esses indispensáveis à profissionalização do magistério. (VEIGA, 1996, p. 19-20)

Porém, preparar os professores para desenvolverem atividades pedagógicas com o auxílio dos jogos eletrônicos não significa a garantia de sucesso da relação professor-aluno, na ressignificação de saberes e na produção de conhecimento. Também é necessária a identificação e a compreensão do corpo docente para com as habilidades cognitivas que são ativadas no momento em que os alunos entram em contato com os jogos eletrônicos.

À medida que as crianças e os jovens passam a jogar os games, suas capacidades motoras, perceptivas e sensórias são potencializadas, assim como

A interatividade e a interconectividade, favorecidas pelas tecnologias digitais, pela cultura da simulação, vêm também contribuindo para a instauração de uma outra lógica que caracteriza um pensamento hipertextual, o que pode levar à emergência de novas habilidades cognitivas, tais como a rapidez no processamento de informações imagéticas, disseminação mais ágil de ideias e dados, com a participação ativa no processo, interagindo com várias janelas cognitivas ao mesmo tempo. (ALVES, 2005, p. 34)

No entanto, a comunidade escolar deve entender que, em uma era de cultura digital, as ações sintetizam-se na interatividade dos agentes envolvidos e que “[a] imagem, o som e o movimento oferecem informações mais realistas em relação ao que está sendo ensinado.” (KENSKI, 2007, p. 45)

Então, para que exista uma maior interação em sala de aula, os professores precisam se adequar às necessidades dos alunos e incluir em suas aulas recursos didático-eletrônicos que possibilitem aos estudantes participarem dos processos de ensino e aprendizagem de forma ativa, descentralizada, interagente e subjetiva, quebrando o paradigma clássico da educação, onde a figura do docente é posta em um patamar extremamente superior em comparação aos seus educandos.

Sendo assim, o planejamento das aulas apoiadas nas Tecnologias de Informação e Comunicação é fundamental para que a ação educativa flua na direção de uma relação menos desnivelada entre professor-aluno. Deste modo

[...] o que se quer ressaltar é que o primeiro e mais importante objetivo do planejamento das disciplinas, para uma situação de ensino, serve para que os professores e alunos desenvolvam uma ação eficaz de ensino e aprendizagem. (MENEGOLLA & SANT'ANNA, 2003, p. 45)

## **CONCLUSÃO**

Estando o ser humano imerso em diferentes ambientes, sejam estes físicos ou não, onde diversos processos acontecem, tanto externa quanto internamente neste sujeito, é necessário pensar a sua postura diante da sociedade e do mundo. O fator educação é requisito essencial para a sua formação intelectual e cultural a fim de que seja possível a sua participação ativa e significativa nestes processos que o envolvem e o modificam.

Analisando a educação sob a ótica que preconiza uma quebra de modelos essencialmente estruturalistas, é possível perceber que novas vertentes para este processo formativo têm demonstrado ter maior amplitude e alcance. Com base no que se tem teorizado sobre as “novas” e diferentes formas de aprender dos sujeitos, através de reflexões e observações do comportamento humano, entende-se que o contexto tecnológico que, hoje, se apresenta em larga escala e em diversos setores dos quais os indivíduos são peças substanciais.

As transformações do mundo moderno, derivadas e subsidiadas pela amplificação das tecnologias digitais em todas as áreas do conhecimento e de produção, modificam a forma na qual as pessoas interagem, se comunicam, produzem, expõem sua produção, modificam o espaço ao seu redor, recriam significados pré-existentes. Ou seja, independentemente do tempo ou do espaço de

que dispõem, pessoas e tecnologias estão cada vez mais interconectadas e, juntas, têm corroborado para surpreendentes modificações no comportamento e nas relações humanas.

No que cerne o aspecto pedagógico, a tecnologia digital tem acrescentado certa favorabilidade à educação, uma vez que traz recursos inovadores e que têm um caráter motivacional e instigante, possibilitando a transformação de atividades enfadonhas e tradicionais, trazendo-as para contextos mais atraentes, interativos e possibilitando uma gama muito mais de criação e de resignificação.

Diante do exposto, percebe-se que o uso de jogos nas salas de aula não tem característica apenas de atividade complementar ou de promotora de momentos de relaxamento e distração, ele vai muito além desta perspectiva. Quando se pensa em aprendizagens significativas, a relevância é um dos aspectos alicerçais para que estas aconteçam. O aluno precisa encontrar naquilo a que está sendo exposto sentido e, independente de sua faixa etária ou nível intelectual, o jogo pode ser uma alternativa favorável à compreensão dos itens do currículo escolar e maneira significativa, pois o próprio jogar será capaz de recriar conhecimentos não voláteis, relacionando aspectos lúdicos e prazerosos das atividades com games e produção cultural e intelectual.

Os jogos ampliam o leque de oportunidades de aprendizagem em sala de aula, multiplica as possibilidades que o docente dispõe para promover momentos de aprendizagem efetiva junto aos seus estudantes, além de criar uma atmosfera envolvente dentro do ambiente escolar. É ainda possível perceber que há mais espaço para a participação de todos de maneira colaborativa, estimulando a cooperação e a competição, com suas devidas dosagens para que sejam saudáveis e permitam a participação de todos e para que todos se sintam importantes.

Partindo desta reflexão acerca do histórico dos jogos na educação e suas implicações na aprendizagem e na formação intelectual e social do indivíduo, é imprescindível pensar em novas formatações para entidades educacionais que estão solidificadas e não acompanham as mudanças da sociedade. Projetos Políticos Pedagógicos e Currículos Escolares engessados estarão fadados ao fracasso. Os educandos serão capazes de aprender mais e melhor com uma escola que os abrace e entenda como é importante flexibilizar e personalizar, em detrimento do engessamento e da padronização. Novas perspectivas educacionais poderão modificar o atual cenário desgastado e moroso da educação no país.

## REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

AGUIAR, João Serapião de. **Significado do jogo no ensino de conceitos para a leitura e escrita a deficientes mentais com condições de alfabetização.** RIDEP, vol.1, n°11, 2001.

ALVES, Fernanda Gomes; INEZ, Ana Marta Aparecida de Souza. **Brincar e aprender:** a função do jogo nas escolas. Revista On-line Unileste. V2. N° 2. Jul/Dez, 2004.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game Over:** jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

AUSUBEL, David Paul. **Educational Psychology:** a cognitive view. New York: Holt Rinehart and Winston, 1968.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** 9ª Ed. São Paulo: Paz e terra, 2006.

FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino; COUTO JUNIOR, Dilton Ribeiro do. **Jogos eletrônicos e educação:** um diálogo possível com a escola. UERJ: Rio de Janeiro, 2009.

GAMA, Maria Clara S. Salgado. **A Teoria das Inteligências Múltiplas e suas implicações para Educação.** Nova Iorque: Universidade de Colúmbia, 1998.

GARDNER, Howard. **Frames of mind.** New York: Basic Books Inc., 1985.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias:** O novo ritmo da informação. 3ª ed. Campinas: Papirus, 2007.

LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública:** A pedagogia crítico-social dos conteúdos. 21ª ed. São Paulo: Loyola, 2006.

LISBOA, Monalisa. **A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos.** ABBri. Disponível em <<http://www.brinquedoteca.org.br/si/site/0018031/p>>. Acesso: 23 de Junho de 2012.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos Eletrônicos:** Diversão, Poder e Subjetivação. São Paulo: Papirus, 2006

MENEGOLLA, Maximiliano; SANT'ANNA, Ilza Martins. **Por que planejar? Como planejar?** Currículo – Área – Aula. 13ª ed. Petrópolis: Vozes, 2003

SANTAELLA, Lúcia. Substratos da cibercultura. In. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura de mídias a cibercultura. 1ª Ed. São Paulo, SP: Paulus Editora, 2003.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. **O lúdico no processo de ensino-aprendizagem**. Tese de Mestrado. Paraguai: Universidad Tecnológica Intercontinental, 2010.

TAPSCOTT, Don. Repensando a educação: os estudantes da geração Internet. In. **A hora da geração digital**: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos. Rio de Janeiro: Agir negócios, 2010.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro. Projeto Político-Pedagógico da Escola: Uma construção coletiva. In. VEIGA, Ilma Passos Alencastro. (Org.) **Projeto Político-Pedagógico da Escola**: Uma construção possível. 2ª ed. Campinas: Papirus, 1996.

---

<sup>1</sup> Graduando em Letras/Inglês Licenciatura Plena pela Universidade Tiradentes, membro do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologias de Informação e Cibercultura (GETIC/Unit/CNPq) (vsampaio90@gmail.com)

<sup>2</sup> Mestranda em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação pela Universidade Tiradentes (PPED/Unit). Membro do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologias de Informação e Cibercultura (GETIC/Unit/CNPq) (kenya\_sd@hotmail.com)

<sup>3</sup> Mestranda em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação pela Universidade Tiradentes (PPED/Unit). Membro do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologias de Informação e Cibercultura (GETIC/Unit/CNPq). Coordenadora da Comissão Própria de Avaliação da Universidade Tiradentes (CPA/Unit). (ju.aracaju@terra.com.br)