A LUDOPEDAGOGIA E SUAS CONTRIBUIÇÕES EDUCACIONAIS

LUCAS GOMES SOUZA

RESUMO
A ludopedagogia e suas contribuições na educação são alvo de muitos debates, seja no campo acadêmico de uma maneira mais formal, seja na escola, propriamente dita de forma mais prática, onde os atores do processo de ensino aprendizagem estão diante de muitos desafios em busca de uma educação cada vez mais crítica e emancipatória, buscando formar cidadãos conscientes dos seus direitos e deveres, para uma sociedade mais justa e comprometida com as questões sociais, ambientais, entre outros desafios. Com a proposta de estudar esse caminho tão trilhado e com vistas nas soluções e sucessos que a ludicidade aponta nesse território da relação de ensino-aprendizagem, este trabalho se dá na direção de reconhecer, e subsidiar os trabalhos que por empirismo já dispões de resultados que podemos notar nas unidades escolares.
Esse artigo buscou nas literaturas disponíveis o entendimento sobre o conceito de ludopedagogia, para isso buscou-se dividir a palavra e estudar de forma individualizada, mas com o foco no conceito total, e também seus benefícios no ambiente educacional, desafios e possibilidades. Também se fez necessário a busca dos conceitos sobre jogos, brinquedos e brincadeira, de uma forma mais sucinta pois não era objeto principal da nossa pesquisa, mas estes conceitos tiveram caráter enriquecedor a nossa pesquisa.
PALAVRAS-CHAVE: Ludopedagogia, ludo, pedagogia, possibilidades e desafios.

INTRODUÇÃO

A ludopedagogia e suas contribuições na educação são alvo de muitos debates, seja no campo acadêmico de uma maneira mais formal, seja na escola, propriamente dita de forma mais prática, onde os atores do processo de ensino aprendizagem estão diante de muitos desafios em busca de uma educação cada vez mais crítica e emancipadora, buscando formar cidadãos conscientes dos seus direitos e deveres, para uma sociedade mais justa e comprometida com as questões sociais, ambientais entre outros desafios.

Para início de conversa este artigo propõe um estudo sobre a etimologia da palavra "ludopedagogia", para isso vamos recorrer às bibliografias disponíveis para tentarmos apontar mais uma direção de tantas possíveis neste terreno tão fértil que nos espera, o artigo em questão não deseja, nem tão pouco espera que as discussões em torno dessa temática tenham fim; mas espera dar sua contribuição para o mesmo. Para tanto não podemos nos esquecer que a ludicidade é ferramenta importante e potente no ambiente escolar, por meio de brincadeiras, crianças e jovens aprendem muito, tanto no aspecto cognitivo quanto motor e emocional, assumem papéis sociais, quando ensinam o colega, quando usam a imaginação e se vem na condição de responsáveis (mãe, pai, professor...).
As atividades lúdicas são facilitadoras do processo de ensino-aprendizagem, pois as brincadeiras podem servir como base para a inclusão a todos os discentes, essa que ao mesmo tempo pode ser meio de aprendizado bem com podem ser objetivo, como nos orienta o (ECA) no seu artigo 16. Também deve ser usada para chamar a atenção do aluno e que o mesmo possa desenvolver seus conhecimentos de forma cada vez mais ativa alcançando o protagonismo no seu caminhar para a construção de saberes necessários à vida em sociedade.

DIVIDINDO PARA ENTENDER

Como já mencionamos vamos começar dividindo a palavra "ludopedagogia" por se tratar de aglutinação de duas palavras para a formação de outra, fenômeno normal na nossa língua.

LUDO + PEDAGOGIA = LUDOPEDAGOGIA

O que é lúdico?
Segundo consta no dicionário web; Espécie de jogo de dados.
Mas sabemos que tem mais sentido se pensarmos na palavra lúdico. Significado de Lúdico:
Feito através de jogos, brincadeiras, atividades criativas.

Faz referência a jogos ou brinquedos: brincadeiras lúdicas. Que têm o divertimento acima de qualquer outro propósito; divertido. Que faz alguma coisa simplesmente pelo prazer de a fazer. [Psicologia] refere-se à manifestação artística ou erótica que aparece na idade infantil e se acentua na adolescência aparecendo sob a forma de jogo.
Etimologia (origem da palavra lúdico). Lud + ico.
Sobre o lúdico, como profissionais devemos entender que é um direito do estudante, pois o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA); LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990, no seu artigo 16 nos traz:

Art. 16. O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:
I - Ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais; II - opinião e expressão;
III - Crença e culto religioso;
IV - Brincar, praticar esportes e divertir-se;
V - Participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação;
VI - Participar da vida política, na forma da lei; VII - buscar refúgio, auxílio e orientação.
No parágrafo IV, destaco a palavra divertir-se, então, na escola que se constitui ferramenta legal para o educar, devemos nos atentar aos direitos dos nossos alunos.
[...] A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o
pensamento coletivo. [...] (ALMEIDA, 1995, p.11)
É sem dúvida um desafio para o profissional da educação alinhar os objetivos de cada conteúdo a ser tratado com um direcionamento lúdico, porque neste caso o lúdico se torna ferramenta e não finalidade, ferramenta essa que é potente, necessária e de grande abrangência capaz de interferir positivamente no desenvolvimento motor, afetivo, social e cognitivo dos alunos. E neste caminhar em direção da construção do conhecimento, a ludicidade é uma estratégia que traz e refaz significados, podendo inspirar e motivar os discentes neste percurso, onde o aprendente tem que perceber a construção do conhecimento via procedimentos lúdicos seja ele jogos, brinquedos ou brincadeiras.
Segundo a conceituação de Luckesi (apud Ramos, 2000, p. 52), ao se referir ao lúdico como:
[...] um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas a presença de brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras.
Segundo Dinello, 2004, por meio 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.
É de domínio público a informação e percepção que principalmente nas grandes cidades com o crescimento da população a ocupação do território com novas construções de moradias tomam lugares que outrora eram utilizados para lazer desse público e que agora a escola recebe mais esse desafio de propiciar a estas oportunidades de diversão.
Estamos vivendo em um mundo cada vez mais tecnológico que se de alguma maneira faz um injusta competição com a escola, podemos também utilizar deste meio para atingir objetivos educacionais por meio de jogos digitais, filmes e séries do mundo midiático. Segundo Silveira, 1998:
Os jogos computadorizados são elaborados para divertir os alunos e com isto prender sua atenção o que auxilia no aprendizado de conceitos, conteúdos e habilidades embutidos nos jogos, pois, estimulam a autoaprendizagem, a descoberta, despertam a curiosidade, incorporam a fantasia e o desafio.
Para ressaltar a importância que o meio tecnológico pode auxiliar a educação e por meio do lúdico potencializar os resultados a serem perseguidos, temos que nos debruçar sobre esses estudos a fim de cada vez mais atingir bons níveis de conhecimento sobre essa área é de fato usá-la em benefício educacional.

Segundo Stahl, 2002,

Um jogo educativo por computador é uma atividade de aprendizagem inovadora, na qual, as características do ensino apoiado em computador e as estratégias de jogo são integradas para alcançar um objetivo educacional específico.

Há diversas formas de se atingir o lúdico e por meio dele alcançar objetivos específicos, é o professor que deve preparar o ambiente para tais consequências, o RCNEI aponta:

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (BRASIL, 1998, p. 28. v.3).

As contribuições que as brincadeiras proporcionam para a educação é objeto de estudo de muitos pensadores na busca apropriar dos possíveis ganhos em utilizar essa ferramenta tão valiosa nos recorremos a Vygotsky (1984, p.97),

a brincadeira cria para as crianças uma "zona de desenvolvimento proximal" que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

O QUE É PEDAGOGIA?

Segundo consta no dicionário web; pedagogia é a arte da educação e do ensino; educação moral da criança.Mas sabemos que a pedagogia surgiu na Grécia antiga sendo a palavra derivada de paidós (criança) e agogé (condução), etimologicamente a pedagogia configura-se como sendo a condução da criança ao saber .Devido a essa relação intrínseca desde a Grécia antiga até os dias atuais há um certo descaso com o campo pedagógico limitando a função do Pedagogo como aquele responsável pelo cuidar e zelar da criança nos seus primeiros anos de vida, alguém responsável por aprimorar a educação que a criança recebe de casa. Pedagogia está para além de qualquer significado simplista no sentido de condução, cuidado, zelo, pedagogia tem a ver com educação e suas relações na sociedade; segundo SCHMIED-KOWARZIK (1983):

A educação é uma função parcial e integrante da produção e reprodução da vida social, que é determinada por meio da tarefa natural e, ao mesmo tempo, cunhada socialmente da regeneração de sujeitos humanos, sem os quais não existiria nenhuma práxis social. A história do progresso social é simultaneamente também um desenvolvimento dos indivíduos em suas capacidades espirituais e corporais e em suas relações mútuas. A sociedade depende tanto da formação e da evolução dos indivíduos que a constituem, quanto estes não podem se desenvolver fora das relações sociais.

Para mediar essas relações temos a figura do professor, ou pedagogo, profissional formado por meio de um curso superior, se ocupando sempre na busca de melhores métodos, estratégias para proporcionar diferentes formas de ensinar para um melhor aprendizado dos seus alunos. sabemos que toda nova demanda da sociedade (educação sexual, prevenção de drogas, gravidez na adolescência entre outras) são direcionados a escola e seus profissionais e destes sempre se espera uma resposta rápida e eficaz.

Tendo sempre que levar em conta todas as possibilidades no processo de ensino aprendizagem, o professor este profissional da pedagogia é submetido a usar/criar estratégias observando aspectos emocionais (motivação ou falta dela) e real (escassez de material) na busca de uma melhor e relevante experiência na produção do conhecimento.

Quanto a isso Dewey afirma:

[...] o que lhe importa, como mestre, são os modos porque a matéria se tornou uma parte daquela experiência; é o que realmente exista na criança de utilizável com referência àquela experiência; o processo porque esses elementos podem ser aproveitados; o modo como seu próprio conhecimento da matéria possa assisti-lo na interpretação dos desejos e atividades infantis, e, por fim, a descoberta do meio em que a criança deve ser colocada para que seu crescimento venha a ser devidamente orientado. O seu interesse não está na matéria de estudo como tal, mas como fator da experiência total e crescente da criança. Encarar assim as matérias do programa é encará-la psicologicamente. (DEWEY, 1965, p. 56).

Para continuar na busca de exercitar a pedagogia, o professor deve sempre avaliar o contexto do público a ser atingido, devendo este profissional estar atento ao aluno e seus desejos e aspirações, traçando um paralelo com o conteúdo a ser ensinado, pois se não tiver esse olhar atento e capacidade apurada, corre o risco de reproduzir uma ou mais aulas desmotivantes que não aguça o interesse desse aluno, podendo colaborar com o fracasso escolar.

Segundo o autor, o que costumamos chamar de mecânico e formal no ensino é o resultado dessa falta de motivação. Onde, pelo contrário, tudo seja vital e orgânico, haverá sempre ação e reação, oferta e procura: procura de parte do espírito, e oferta de parte do programa. (DEWEY, 1965, p. 58).

No processo de ensino aprendizagem é tão importante a figura do professor, aquele que é engajado, que pesquisa e escolhe com muito critério as atividades a serem desenvolvidas com os estudantes com o foco no objetivo, mas sem perder o cuidado com o prazer em que os atores envolvidos possam desfrutar; a esse respeito:

[...] no processo de educação também cabe ao mestre um papel ativo: o de cortar, talhar e esculpir os elementos do meio, combinã-los pelos mais variados modos para que eles realizem a tarefa de que ele, mestre, necessita. Deste modo, o processo educativo já se torna trilateralmente ativo: é ativo o aluno, é ativo o mestre, é ativo o meio criado entre eles. (Baquero, 2000. p. 27).

Já discorremos sobre as atribuições e desafios do pedagogo em busca e no uso dessa ferramenta que é a ludicidade, ao discutirmos o significado de lúdico na educação, inevitavelmente falamos de jogos, brinquedos e brincadeiras.

A seguir trataremos um pouco mais sobre essa temática, pois ao mesmo tempo que parece simples em algumas ocasiões fica difícil diferenciar o que é cada uma.

O QUE É BRINQUEDO?

Segundo dicionário on-line: Objeto usado como para o divertimento, e com o qual crianças brincam. Qualquer divertimento ou algo que se faz para passar o tempo; passatempo, distração.

Para Bueno (2010, p. 25).

Qualquer tipo de brinquedo traz consigo uma relação de aprendizagem, bem como e d u c a t i v a .

Quando uma criança confecciona seu próprio brinquedo, aprende com o seu trabalho transformar matérias-primas oriundas da natureza em objetos novos, que vão se constituir em um novo objeto, ou seja, novo brinquedo.

Para Kishimoto (1994, p. 7) o "brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira com a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogos infantis para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança
(brinquedo e brincadeiras)".

Para facilitar proponho que entendamos aqui o brinquedo como o objeto pelo qual o sujeito imprime sua ação. Ex: Na confecção de um avião de papel, por mais que na própria confecção seja prazerosa, o brinquedo será o avião e este dará suporte ao ato de brincar.

O QUE É BRINCADEIRA?

Segundo dicionário on-line: Ação de brincar, de se divertir; divertimento.Jogo, passatempo, divertimento infantil ou desenvolvido para crianças.

Vygotsky 1998 apud Campos (2009, p. 18) define a brincadeira como:

[...] uma 'situação imaginária', na qual a criança cria relações com o pensamento e a realidade, podendo ser considerada como um recurso de construção do seu conhecimento, pois ao agir sobre os objetos, a criança vai estruturando seu tempo e espa-

ço, desenvolvendo noções de causalidade, passando pela representação e, finalmente, à lógica.
Levando em consideração o exemplo de brinquedo acima citado, no caso avião de papel, podemos considerar que o ato da confecção do brinquedo seja uma brincadeira, mas quando o mesmo está pronto, o desfrutar das possibilidades lúdicas do brinquedo fica por conta da criança e sua imaginação. Neste caso podemos simplificar o conceito de brincadeira como o uso livre do brinquedo por parte do seu usuário.
No ato de brincar é que a criança, de forma privilegiada, apropria-se da realidade imediata, atribuindo-lhe significado, desenvolvendo a imaginação, emoções e competências cognitivas e interativas. E os brinquedos são os instrumentos que fazem com que as crianças compreendam que o mundo está cheio de possibilidades, pois estes são ferramentas que permitem simbolizar os dilemas e dicotomias do cotidiano (KAUFMANN-SACCHETTO et al, 2011, p. 29).

O QUE É JOGO?
Segundo dicionário on-line: Ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento. O que serve para jogar: comprar um jogo de damas. Exercício ou divertimento sujeito a certas regras: jogo de futebol.
Segundo Kishimoto (1993, p. 15)
Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrático, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.
Para facilitar o entendimento do conceito sobre jogo, seguindo com nosso exemplo de avião de papel, para se tornar um jogo é preciso que os participantes organizam regras para se determinar um vencedor, que pode ser o que tem maior tempo de voo ou a maior distância percorrida pelo avião. Neste caso ao contrário da brincadeira o jogo deve constar em sua característica principal a busca por um vencedor.

POSSIBILIDADES NA ESCOLA.
Neste tópico apresento algumas de atividades que podem ser executadas na escola e um breve comentário sobre os possíveis olhares e percurso sobre construção de conhecimento dentro de uma atividade lúdica.

MASSINHA DE MODELAR
A receita de massinha caseira é simples: misture 1 xícara de farinha de trigo, 1/2 xícara de sal, 2 colheres de sopa de óleo vegetal e 1/2 xícara de água. Adicione corante alimentar se quiser dar cores diferentes à massinha de brincar. Amasse até obter uma massa homogênea. Aqui podemos trabalhar a leitura e a escrita das séries iniciais, a relação de proporção, peso e medidas; trabalhar as questões de cores primárias e secundárias.A diversão pode alcançar seu ponto alto em uma competição de esculturas com temas livres ou direcionados.

AMARELINHA
Quem nunca brincou de amarelinha? Sabemos que a referida brincadeira tem sua origem e suas variações e que nesse trabalho não trataremos e não aprofundaremos a pesquisa nesta direção, aqui falaremos da possibilidade de aprendizagem utilizando-a como ferramenta de aprendizagem. Por meio dessa atividade o professor poderá explorar a sequência numérica, o respeito à regra, esperar a sua vez, o deslocamento do corpo por saltos alternando com um ou dois pés, a estratégia de cada jogador, a interação com os colegas entre outras possibilidades.

QUEBRA CABEÇA
"...O quebra-cabeça é um jogo que contém peças de diferentes tamanhos e formas. Cada uma delas tem uma função, uma razão de existir. É fundamental para a finalização do jogo que cada qual seja colocada no seu lugar. O jogo pode se tornar concomitantemente difícil e prazeroso, envolve regras, limites, tempo, confronto, ação, reflexão, desejo de jogar e prazer de vivenciar, experimentar, conhecer novas formas de se montar o quebra-cabeça" (ARAUJO, 1990).
Depois da citação acima fica evidente os benefícios de se trabalhar com atividades de quebra cabeça, esta, que pode ser adequa-

da segundo o desafio e objetivo que o professor queira alcançar com seus alunos.

CONCLUSÃO

Neste artigo optamos por estudar o conceito de ludopedagogia e suas possíveis contribuições. Para isso dividimos a palavra, sendo ludo+pedagogia.

A fim de caracterizar o lúdico buscou-se na literatura disponível, entendendo que o conceito de lúdico tem aproximação com o prazer e o divertimento e estes são direitos do aluno e pode se tornar uma potente ferramenta no processo de ensino aprendizagem. Quanto a orientação e as estratégias lúdicas, essa tarefa inevitavelmente passa pela figura do professor, este profissional formado em curso de licenciatura, mas em sua maioria por meio do curso de pedagogia. Logo a ludopedagogia é a área de atuação/ pesquisa onde o profissional de educação busca por meio do prazer e divertimento(lúdico) do aluno, alcançar seus objetivos dentro da construção do saber, lançando mão de jogos, brinquedos e brincadeiras, este que por sinal são objetos de grande discussão dentro da sua conceituação, mas que neste trabalho apesar de trazermos alguns de seus conceitos para enriquecimento e a título de curiosidade, entendemos o jogo, a brincadeira e o brinquedo como estratégias lúdicas para alcance de certos objetivos educacionais. Também colocamos algumas atividades lúdicas que indicam caminhos e objetivos a serem alcançados, sabendo que estas são gotas em um verdadeiro oceano de possibilidades, sem querer jamais delimitar as possibilidades, mas apenas marcar tais caminhos. Aqui o artigo trouxe sua contribuição para que mais pessoas, seja os profissionais da educação, pais e estudantes possam valorizar o lúdico como ferramenta educacional, superando assim a visão ultrapassada que erroneamente não a enxergava como tal. Fica aqui a esperança de dias mais alegres e motivantes na difícil tarefa de ensinar, pois a relação de ensino aprendizagem tem um nível de complexidade muito alto e que o caminho da ludicidade tem a capacidade de suavizar esses momentos na construção de novos saberes.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, M. N. ASPECTOS PRÁTICOS E TEÓRICOS DA FONNAÇÃO DO EDUCADOR DE CRECBELPRÉ-ESCOLA. O COTIDIANO DA PRÉ--ESCOLA. SÉRIE IDÉIAS N-7. FDE, SÃO PAULO, 1990.

BAQUERO, RICARDO. VYGOTSKY E A APRENDIZAGEM ESCOLAR. PORTO ALEGRE: ARTES MÉDICAS, 2000.

BRASIL. REFERENCIAL NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO, SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. BRASÍLIA: MEC/ SEF, 1998, VOL. 1-3.

BUENO, ELIZANGELA. JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ENSINANDO DE FORMA LÚDICA.
LONDRINA – PR, 2010.

CAMPOS, NARA FERNANDA DE CAMPOS. O LUGAR DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL. CAPIVARI – SP, 2009.

DEWEY, JOHN. VIDA E EDUCAÇÃO. 6ª ED. SÃO PAULO: MELHORAMENTOS, 1965.Dicionário Web.>Disponível em: HTTPS://WWW.DICIONARIOWEB.COM.BR/PEDAGOGIA/ ACESSO EM >12/01/2022
AS 16:00

DINELLO, R. OS JOGOS E AS LUDOTECAS. SANTA MARIA: PALLOTTI, 2004

LEI Nº 8.069, DE 13 D E JULHO DE 1990.> DISPONÍVEL EM
HTTP://WWW.PLANALTO.GOV.BR/CCIVIL_03/ LEIS/L8069.HTM > ACESSO EM 21/01/2022 AS 15:13

KAUFMANN-SACCHETTO, K.; MADASCHI, V.; BARBOSA, G. H. L.; SILVA, P. L.; SILVA, R. C. T.; FILIPE, B. T. C.; SOUZA- SILVA, J. R. O AMBIENTE LÚDICO COMO FATOR
MOTIVACIONAL NAAPRENDIZAGEM ESCOLAR.CADERNOS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DISTÚRBIOS DO DESENVOLVIMENTO, SÃO PAULO, V. 11, N. 1, P. 28-36, 2011.

KISHIMOTO, TIZUKO MORCHIDA (ORG.) JOGO, BRINQUEDO, BRINCADEIRA E A EDUCAÇÃO. 3ª ED. SÃO PAULO: CORTEZ 1993.

_____. JOGO, BRINQUEDO, BRINCADEIRA E A EDUCAÇÃO. SÃO PAULO: CORTÊS, 1994.

RAMOS, R. L. POR UMA EDUCAÇÃO LÚDICA. IN: LUCKESI, C. (ORG.).
ENSAIOS DE LUDOPEDAGOGIA, N. 1. SALVADOR: UFBA/FACED, 2000.

SCHIMIED-KOWARZIK, W. PEDAGOGIA DIALÉTICA. SÃO PAULO: BRASILIENSE, 1983.
SILVEIRA, S.R. - ESTUDO E CONSTRUÇÃO DE UMA FERRAMENTA DE AUTORIA MULTIMÍDIA PARA A ELABORAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS. DISSERTAÇÃO DE MESTRADO POA--PPGC UFRGS 1999
STAHL, M. M. AMBIENTESDE ENSINO--APRENDIZAGEM COMPUTADORIZADOS: DA SALA DE AULA CONVENCIONAL AO MUNDO DA FANTASIA. SÃO PAULO: CORTEZ, 2002
VYGOTSKY, L. S.A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.