

USO DE JOGOS DIGITAIS  
**GUIA DE  
ORIENTAÇÕES  
DIDÁTICAS**  
NA EDUCAÇÃO INFANTIL



# Sumário

- 4 Tecnologias Digitais na Educação.
- 8 TIC na Educação Infantil.
- 13 Jogos Digitais na Educação Infantil: Contribuições para o Processo de Aprendizagem.
- 14 Sugestões de Jogos Digitais Educacionais.
- 22 Conclusão.

Autores: Fernanda da Silva Gomes  
Prof. Dr. Anilton Salles Garcia

# APRESENTAÇÃO

Este Guia de Orientação Didática: Uso de jogos digitais na Educação Infantil, é fruto de uma pesquisa proposta ao Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré, São Mateus/ES, e construído com a finalidade de oferecer direcionamentos para os docentes.

Também busca gerar uma aplicação direta do conhecimento adquirido durante o percurso acadêmico no curso, oferecendo como resultado sugestões práticas e aplicáveis para o uso de jogos digitais educacionais na Educação Infantil.

O objetivo do material, que nasceu no âmbito dessa pesquisa, é subsidiar o docente, na esperança, que esse material venha contribuir com as escolas, principalmente, para atividades pedagógicas com o uso de jogos digitais educacionais na Educação Infantil. Se considerarmos que mesmo antes de ler e escrever os pequenos estão conectados ao mundo digital, a tecnologia ganha espaço e relevância na primeira etapa da Educação Básica.

Ao se constatar o uso de tecnologias de informação e comunicação nesse campo, os jogos digitais educacionais podem trazer benefícios para o ensino e aprendizagem, sendo ainda uma atração desafiante para crianças nessa etapa, apontando possibilidades de ser um rico instrumento para a construção do conhecimento. Dessa forma serão sugeridos neste Guia, jogos digitais educacionais por Categorias, Jogos Educativos-Alfabetização, Jogos Educativos-Matemáticos, Jogos Educativos-Coordenação motora e Jogos Educativos-Prova Brasil, que podem ser úteis em sala de aula na Educação Infantil, considerando as necessidades das crianças, tendo sempre como foco o desenvolvimento infantil, por proporcionarem práticas educacionais atrativas e inovadoras, onde o aluno tem a chance de aprender de forma mais ativa, dinâmica e motivadora, os jogos digitais educacionais podem se tornar ferramentas importantes do processo de ensino e aprendizagem.

## Boa leitura!

3

## Tecnologias Digitais na Educação.

### O uso de jogos digitais na Educação Infantil

As tecnologias digitais na educação transformam as metodologias de aprendizagem, proporcionando benefícios importantes para alunos e professores. Trata-se de inovações que impulsionam o desempenho, levando a ótimos resultados.

Embora o formato de aprendizagem tradicional seja eficiente, a tecnologia tem um papel imprescindível para facilitar o aprendizado, uma forma de tornar o processo mais intuitivo, independentemente do nível e faixa etária dos estudantes.



4

Atualmente, diversos recursos digitais são desenvolvidos especificamente para a área da educação. O principal objetivo é melhorar todo o setor educacional, tornando-o mais didático, integrado e eficiente. Pois de acordo com os autores Kubata et al. (2012), as tecnologias digitais na educação transformam as metodologias de aprendizagem, proporcionando benefícios importantes para alunos e professores. Trata-se de inovações que impulsionam o desempenho, levando a ótimos resultados.

Nesse contexto, é preciso lembrar que incorporar as tecnologias digitais na educação não se trata de utilizá-las somente como meio ou suporte para promover aprendizagens ou despertar o interesse dos alunos, mas sim de utilizá-las com os alunos para que construam conhecimentos com e sobre o uso dessas TDICs.



Como a ideia é atrair o aluno para que ele se envolva com o conteúdo, com base nos estudos de Papert (1994), grande idealizador da era digital no campo da educação afirma que agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvem noção de casualidade, chegando à representação e finalmente à lógica.

A tecnologia surge em sala de aula para ser utilizada como uma ferramenta para multiplicar as possibilidades de ensinar e aprender em sala. De acordo com Kubata et al. (2012), analisando a vigência da tecnologia atual, há vários recursos tecnológicos- digitais que favorecem o processo de ensino-aprendizagem dos alunos, dentre eles está o jogo digital pedagógico que atrelado às práticas pedagógicas que se ligam às TDIC's assumem uma dupla missão: a aprendizagem lúdica e a efetiva inclusão digital das crianças, respeitando, naturalmente, os conhecimentos prévios de cada aluno.



É fato indiscutível que a inserção das TDIC's no Ensino, quando bem planejada e executada pela mediação crítica do professor, promove momentos de intensa satisfação dos alunos:

Hoje é consenso que as novas tecnologias de informação e comunicação podem potencializar a mudança do processo de ensino e de aprendizagem e que, os resultados promissores em termos de avanços educacionais relacionam-se diretamente com a ideia do uso da tecnologia a serviço da emancipação humana, do desenvolvimento da criatividade, da autocrítica, da autonomia e da liberdade responsável. (ROJO, 2013, p.23)

As práticas pedagógicas atuais utilizam os jogos com um objetivo pedagógico implícito, pois os enxergam como uma atividade prazerosa e divertida no qual criança pequena aprende brincando, fascina-se pelas cores, movimentos e sons que as imagens produzem com tanta facilidade. Para a criança pequena o clicar significa apenas entrar em um mundo mágico onde tudo ou quase tudo é possível e a aprendizagem vai acontecendo dentro deste contexto.

7

## TIC na Educação Infantil

Cada geração tem suas próprias características, para tanto, as tecnologias existentes na atualidade não são mais as mesmas, e para acompanhar tal mudança, é preciso que o professor esteja aberto a novas possibilidades buscando de maneira crítica ampliar seus recursos para o desenvolvimento do trabalho com as crianças pequenas.

A nova geração é informada. Muito além das mídias mais comuns como livros, CD's, TV Smart e eles conhecem smartphones, tablets, câmeras digitais, notebooks, e com estes dispositivos podem explorar informações e brincar. A criança aprende brincando, explorando, interagindo com o mundo em que vive, para tanto não podemos ignorar as TICs. Cabe aos professores observar, avaliar e possibilitar o acesso a diferentes mídias para o desenvolvimento da criança.

É importante lembrar que, facilitar o acesso a diferentes mídias e tecnologias na Educação Infantil não significa alfabetizar a criança mais cedo, deve-se respeitar a infância. Abrir espaço para estas possibilidades é utilizar diferentes mecanismos midiáticos para o trabalho com os pequenos. Como nos traz Marangon (2011, p. 40) "Proporcionar o acesso ao computador é fornecer mais um instrumento para os pequenos se expressarem".

Segundo Veen e Vrakking (2009, p. 73): "O homem é, por natureza uma criatura que investiga: não simplesmente aceita e convive com o que está diante de si; busca novas coisas, novas oportunidades e maneiras de melhorar sua vida". Contudo é importante sabermos que a criança da educação infantil, por menor que seja, é crítica e por ventura poderá trazer seus conhecimentos prévios quanto às tecnologias e isso precisa ser levado em consideração pelos educadores.

Contudo, o uso da tecnologia na educação infantil, não quer que pensemos que a criança não precisa mais do professor, ou que este não tenha seu papel fundamental na educação, Von Staa (2011, p. 45) faz um alerta:

*Voltemos nossa atenção, portanto, às crianças: elas lidam muito bem com a tecnologia, têm pressa e consideram evidente que o mundo seja colorido e dinâmico. Isso não significa, contudo, que elas saibam aquilo que têm que aprender na educação infantil, ou seja, continuam precisando – e muito – da escola para construir sua identidade, autonomia, desenvolver a coordenação motora, construir valores de respeito e cooperação, conhecer o mundo tetraído, perceber e experimentar, expressar-se e ter acesso a cultura, entre muitos outros objetivos absolutamente relevantes.*

Clareza nos objetivos certamente estabelecerá ao professor reflexões a cerca de como a tecnologia ou diferentes mídias poderão auxiliar no processo de aprendizagem de forma a possibilitar diferentes experiências às crianças.

8

## Maior interesse por parte dos alunos com uso dos jogos digitais

Os estudantes passam a fazer parte, ativamente, das aulas. Dessa forma, o processo de aprendizado, que envolve jogos digitais educacionais acaba se tornando mais atrativo a ele. Os alunos estudam mais, buscam por mais conteúdo e, conseqüentemente, têm melhor desempenho.



Isso é benéfico tanto para a instituição de ensino, que obtém resultados positivos do seu trabalho, quanto para os discentes, que deixam o ambiente mais preparados para a vida adulta e para o mercado de trabalho. Afinal, saber questionar, buscar soluções e trabalhar em grupo, são aptidões necessárias para a maioria das profissões.

9

## Confiança e autonomia

Os jogos que merece destaque é o fato de digitais educacionais incentivarem, além da aquisição do conhecimento, o desenvolvimento da autonomia e da confiança. No entanto a tecnologia deve ser adequada à faixa etária, para que a criança possa explorar, interagir e/ou criar.

Esse processo faz com que ela se torne mais confiante e note que é capaz de, sozinha, encontrar as respostas que procura, sempre orientada pelo seu professor, que deve guiá-la na busca desse conhecimento. O desenvolvimento colabora para uma série de aspectos na evolução cognitiva, bem como os prepara para a vida adulta.



10

## Resolução de problemas

O uso dos jogos digitais educacionais trabalha também a resolução de problemas e, assim, ajudam o estudante a desenvolver mais uma competência. Com o tempo, o aluno acaba conseguindo sair da escola com maior poder de raciocínio e pronto para vencer os desafios pessoais e profissionais.

## Formação de pensamento crítico

A discussão de ideias, a avaliação do conteúdo e o debate fazem parte da metodologia com uso de jogos digitais educacionais. Esse tipo de experiência é fundamental para estimular o pensamento crítico e para preparar os alunos para a vida adulta. Quando essas habilidades são desenvolvidas, a pessoa consegue se tornar mais ativo na sociedade, sempre buscando por soluções em benefício de um todo.

11

## Melhor interação entre professor e aluno

Os Jogos Digitais são um dos recursos mais utilizados para realizar a interação entre os estudantes e professores e o objeto de aprendizado. Pois estes estão no cotidiano dos mesmos como forma de entretenimento e recreação e podem ser utilizados como fator motivacional, criando uma ponte entre atividades lúdicas e conteúdos formais, favorecendo assim, o processo de aprendizagem. Ou seja, são alternativas dinâmicas que propiciam maior interação e diálogo enquanto recurso pedagógico apoiado em metodologias comumente utilizados como smartphones, tablets, notebooks, etc.



12

## Jogos Digitais na Educação Infantil: Contribuições para o Processo de Aprendizagem.

Tomando como ponto de partida o uso da tecnologia enquanto uma atividade de entretenimento da criança e especialmente com os jogos digitais que estão cada vez mais presentes no cotidiano infantil, interessa-nos relatar como esses jogos digitais podem ser integrados no espaço escolar, sobretudo no espaço da Educação Infantil, de forma que possa contribuir com o processo de ensino aprendizagem.

Lévy (1993), nos diz que os diversos recursos tecnológicos exercem influência sobre as pessoas e, num pensar dialético, também são influenciados por elas, é importante que sejam utilizados no cotidiano escolar no sentido de favorecer o trabalho com as três formas de conhecimento existentes: oral, escrita e digital.

De acordo com Rizzo (1996), os jogos mobilizam com três tipos de raciocínio: a dedução, a indução e a abdução (risco da jogada). Para este autor os jogos podem ser classificados em três categorias: a) o jogo de estratégias, que oportuniza a criança a ter de decidir qual o melhor caminho para conseguir ganhar o jogo, além de analisar a situação e prever estratégias e suas possíveis consequências. Para Rizzo, o jogo gera “conflito” e este provoca raciocínio; b) os jogos de treinamento, que são utilizados para propor aos alunos com mais dificuldades em certo assunto para sanar dificuldades de apreensão, ou seja, para substituir de forma lúdica os chamados “exercícios repetitivos”, e c) os jogos geométricos que tem como objetivo desenvolver habilidades de percepção, concentração e o pensamento lógico.

O jogo educativo constitui uma atividade que, quando bem planejada, promove aprendizagens e desenvolve competências importantes no educando pela possibilidade de aliar raciocínio, estratégia e reflexão de forma lúdica e prazerosa. Os jogos constituem um poderoso recurso de estimulação no desenvolvimento integral do educando. Eles desenvolvem a atenção, disciplina, autocontrole, respeito às regras e habilidades perceptivas e motoras relativas a cada tipo de jogo oferecido. (RIZZO, 1996, p. 39).

13

## Sugestões de Jogos Digitais Educacionais.

Ao se constatar o uso de tecnologias de informação e comunicação campo da Educação Infantil, os jogos digitais educacionais podem trazer benefícios para o ensino e aprendizagem, sendo ainda uma atração desafiante para crianças nessa etapa, apontando possibilidades de ser um rico instrumento para a construção do conhecimento, dessa forma foram sugeridos jogos digitais educacionais por Categorias,  
 Jogos Educativos-Alfabetização;  
 Jogos Educativos-Matemáticos;  
 Jogos Educativos-Coordenação motora e  
 Jogos Educativos-Prova Brasil, que podem ser úteis em sala de aula na Educação Infantil, considerando as necessidades das crianças, tendo sempre como foco o desenvolvimento infantil, por proporcionarem práticas educacionais atrativas e inovadoras, onde o aluno tem a chance de aprender de forma mais ativa, dinâmica e motivadora, os jogos digitais educacionais podem se tornar auxiliares importantes do processo de ensino e aprendizagem.



14

## Jogos Educativos-Alfabetização

O site Educajogos oferece Atividades e Jogos Pedagógicos para uso de pais, professores ou instituições de ensino no desenvolvimento uma maior proximidade entre ensino e o computador.

Ao utilizar os jogos educacionais digitais no processo de alfabetização das crianças é possível impetrar inúmeras ações que permitem uma aprendizagem eficaz, os jogos educacionais digitais podem ser considerados um recurso pedagógico indispensável, o professor deve adotar uma metodologia não convencional com recursos alternativos e inovadores.

Fica evidente que, no processo de aprendizagem, os jogos digitais educacionais não pode ser só uma brincadeira, que a criança se diverte e depois não serve para nada. É de extrema importância que o professor ao utilizar os jogos digitais educacionais tenha definido os objetivos a alcançar e saiba sugerir o jogo adequado ao momento educativo.



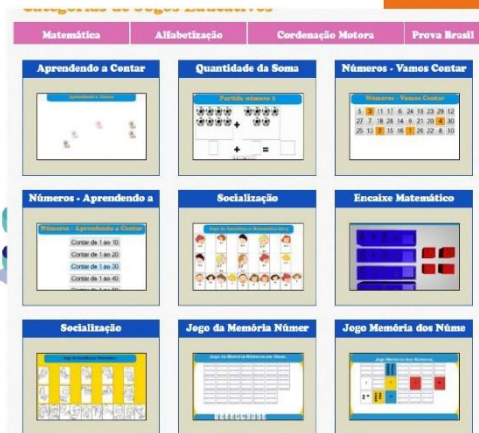
Disponível em: <https://www.educajogos.com.br/jogos-educativos/alfabetizacao/>  
<https://www.educajogos.com.br/jogos-educativos/>

15

## Jogos Educativos-Matemáticos

O uso de jogos digitais educativos no ensino da matemática possibilita ao aluno uma compreensão mais ampla do assunto tratado em sala de aula, o jogo é um recurso didático importante para o ensino e a aprendizagem, e seu uso no ensino de matemática ajuda o professor a encontrar caminhos que levem ao entendimento do conteúdo pelo aluno, uma vez que a matemática carrega o estigma de ser uma das disciplinas mais temidas e difíceis de ensinar e aprender.

Os jogos e os materiais pedagógicos exercem uma influência benéfica e positiva sobre os alunos durante a construção de conceitos em matemática, mas demandam uma organização e planejamento anteriores, à luz da intenção didática do professor (MELO, 2013, p. 12)



Disponível em : <https://www.educajogos.com.br/jogos-educativos/matematica/>

16



## Jogos Educativos-Coordenação motora

Os benefícios dos jogos digitais educativos para a coordenação motora ocorrem intensamente um reconhecimento do meio externo e a exploração do mesmo, onde há uma ligação muito forte entre as percepções do ambiente e o desenvolvimento de sua coordenação motora, ou seja, as sensações e a motricidade são os fatos intermediários entre o sujeito e o mundo.

Acontece durante esta etapa o que se tem o conhecimento como tentativa e erro, onde as crianças repetem muitas vezes um movimento ou procedimento a fim de confirmar certo acontecimento. Macedo (1994), desta forma os esquemas vão "pouco a pouco, distinguindo-se e associar, no mesmo tempo em que o sujeito vai se separando dos objetos podendo, por isso mesmo, interagir com eles de forma mais complexa"



Disponível em: Fonte: <https://www.educajogos.com.br/jogos-educativos/cordenacao-motora/>

## Jogos Educativos-Prova Brasil

Os jogos digitais são ferramentas que o professor utiliza no laboratório de informática como complementação do conteúdo desenvolvido em sala de aula. São também usados como forma de variar as atividades e desenvolver outras habilidades. Estes jogos têm como finalidade desenvolver as percepções visual, tátil, auditiva, capacidade de concentração e rapidez do raciocínio, desperta a atenção, expressa sentimentos e emoções, desejos, trabalha a memória, a coordenação motora fina, realiza tarefas com a humildade em ajudar e ser ajudado aprende-se o valor da competitividade. Ensina-se a obedecer às normas e regras.



Disponível em: <https://www.educajogos.com.br/jogos-educativos/provabrazil/>

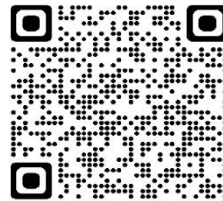
## Mais jogos Digitais Educativos

Alfabeto com som  
Memória das Vogais  
Nome Imagem Libras  
Jogo da Força  
Trilha Alfabética  
Jogo Memória do Alfabeto  
Nome da Imagem  
Jogo das Vogais  
Chuva Alfabética  
Alfabeto com som em Inglês  
Vogal na Palavra  
Jogo Memória dos Animais em Libras

Complete as Vogais na Palavra  
Jogo das Consoantes em Libras  
Jogo das Consoantes  
Memória das Consoantes  
unity memoria da vogais  
Som dos Animais  
Jogo das Vogais em Libras  
Jogo Memória das Vogais em Libras  
Jogo da Memória Consoante em Libras

Disponíveis em: <https://www.educajogos.com.br/jogos-educativos/>

Código QR



19

**Benefícios da  
Aprendizagem  
como recurso  
tecnológico  
alinhado a  
BNCC**

### O uso de jogos digitais na Educação Infantil

Entre as dez competências gerais apresentadas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), dois itens traz a tecnologia como habilidade para o aprendizado. Enquanto uma diz respeito ao uso das linguagens tecnológicas e digitais, a outra fala em utilizar a tecnologia de maneira significativa, reflexiva e ética. (BRASIL, 2017)

#### **As competências tecnológicas da BNCC<sup>1</sup>**

**Competência 4:** Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

**Competência 5:** Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Dessa forma, as TDICs exerce uma grande transformação nos alunos e na forma de trabalhar da escola. Tudo isso, sem desviar do que pede a base nacional.

20

<sup>1</sup> <https://curriculo.ciebr.net.br/bncc>

Se você está pensando em adotar o uso de jogos digitais educacionais, é importante conhecer os benefícios que ela proporciona. Dentre eles, podemos destacar:

- Ajuda o estudante a desenvolver habilidades cognitivas;
- Desenvolve a empatia e colabora para um ambiente mais harmônico dentro da instituição de ensino;
- Desenvolve habilidades de interação social;
- Ajuda o aluno a ver o mundo sob nova perspectiva;
- Aumenta a satisfação dos estudantes perante o aprendizado e a instituição;
- Diminui os índices de indisciplina, por ajudar o aluno a focar em suas tarefas;
- Apresenta cenários muito semelhantes à vida real;
- Ajuda o estudante a se identificar, ainda mais, com o projeto proposto pelo docente;
- Estimula a capacidade de comunicação oral;
- Favorece a inovação dentro de sala de aula;
- Incentiva os alunos a assumirem o direcionamento da sua aprendizagem.

## **Papel do professor no Ensino-Aprendizagem quanto ao uso das tecnologias Digitais Educacionais**



### **O uso de jogos digitais na Educação Infantil**

Por muito tempo houve uma discussão acerca da funcionalidade da tecnologia em sala de aula, sobretudo a respeito do uso de celulares entre os alunos. Contudo, com a base na nova BNCC, a escola tem o desafio de implementar de fato o uso de ferramentas tecnológicas.

As Tecnologias Digitais Educacionais surgem em um contexto de mudanças no paradigma do aprendizado e dos papéis de aluno e professor. O educador não é mais o único responsável por conduzir o ensino, mas o orientador do processo, enquanto o estudante assume o papel de protagonista da sua aprendizagem.

A gamificação surge como métodos de ensino e facilita a aplicação das diretrizes propostas pela BNCC, de modo que guiam o professor na inclusão e na utilização da tecnologia como ferramenta para complementar as práticas pedagógicas.

Vale lembrar que o papel do docente é fundamental para o sucesso. Será ele que, desde o primeiro dia de aula, vai ajudar a construir o ambiente propício para a aplicação dessa metodologia. Todavia, existe a necessidade de pensar em uma estratégia que seja aceitável mediante as novas exigências de aprendizagem que muitas vezes são ignoradas, passa por um paradigma onde seja possível uma aproximação entre o aluno, o professor e as TDIC's, já que são esses os autores desse novo panorama da educação.

## Conclusão

Os jogos digitais educacionais já são adotados por diversas instituições de ensino. Isso acontece porque eles trazem a realidade para dentro da escola e também por preparar o aluno para a vida em sociedade. Por meio dos jogos, é possível ajudar desde criança o indivíduo a desenvolver habilidades como a de trabalhar em grupo, de questionar e a desenvolver até o pensamento crítico.

Nesta linha sugere-se que em todo o ambiente da educação infantil deva estar à disposição de alunos e professores ferramentas que possibilitem a aprendizagem do aluno, que sejam atraentes aos seus olhos para que possam ampliar o seu saber com satisfação, e as evidências da pesquisa levam-nos a crer que o computador e os softwares, tais como os jogos digitais, se constituem em um meio eficiente neste processo.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_publicacao.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf)>. Acesso em: 24 de Nov.2021.
- KUBATA, L. (et al). **A postura do professor em sala de aula: atitudes que promovem bons comportamentos e alto rendimento educacional**. Revista Eletrônica de Letras. v. 3. n. 1. p. 1-26. Fev. 2012. Disponível em: <<https://www.google.com/search?q=a+postura+do+professor+em+sala+de+aula%3a+atitudes+que+promovem+bons+comportamentos+e+alto+rendimento+educacional+&oq>>. Acesso em: 22 novembro 2021.
- LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática**. Tradução Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- MACEDO, Lino de. **Ensaio Construtivistas**. 1ª Ed. São Paulo. Casa do Psicólogo, 1994.
- MARANGON, Cristiane. **Crianças na Era Digital**. In: Pátio: Educação Infantil, Porto Alegre, n. 28, p.40-43, jul/set 2011. Trimestral.
- MELO L. A., Costa, T. K. L. e Batista, A. C. D. (2013) **Pense bem: proposta e desenvolvimento de jogo digital para ensino de computação na educação básica**. Em Anais do XXIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE 2013.
- PAPERT, S. **A Máquina das Crianças; repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- RIZZO, Gilda. **Jogos Inteligentes**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil,1996.
- ROJO, R. (Org.). **Escol@ Conectada: os multiletramentos e as TIC's**. 1ª ed. São Paulo/SP. Parábola. 2013.
- VEEN, Wim; VRAKING, Bem. **Homo Zappiens – Educando na era digital**. Porto Alegre, Artmed. 2009.
- VON STAA, Betina. **Aproveitando a Tecnologia para Promover o Desenvolvimento das Crianças**. In: Pátio: Educação Infantil, Porto Alegre, n. 28, p.44-46, jul/set 2011. Trimestral.