



A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

BELTRÃO, Vanusa Ribeiro. **A ludicidade no processo ensino aprendizagem.** Florianópolis: Id Acadêmico, 2024.

RESUMO

Este trabalho visa explorar a influência do lúdico no processo educativo, reconhecendo que através do brincar as crianças constroem sua identidade tanto individual quanto coletiva. Elas brincam, sonham, imaginam, anseiam, aprendem, observam, experimentam e superam barreiras na aprendizagem. Assim, ao passar por essas experiências, a criança tem a oportunidade de manifestar sentimentos, afetos e emoções, o que favorece o desenvolvimento psicológico, auxilia na retenção de informações e estimula a comunicação expressiva. Considera-se que esta investigação é relevante para a pedagogia e outros cursos relacionados à educação, uma vez que este tema é fundamental na formação do pedagogo que trabalha diretamente com crianças, além de ser essencial para todos que estão envolvidos no campo educacional compreenderem a relevância dos jogos e das brincadeiras para o seu crescimento.

Palavras-chave: Lúdico. Ensino. Aprendizagem.

SUMMARY

This work aims to explore the influence of play in the educational process, recognizing that through playing children build their identity, both individual and collective. They play, dream, imagine, yearn, learn, observe, experiment and overcome barriers in learning. Thus, when going through these experiences, the child has the opportunity to express feelings, affections and emotions, which favors psychological development, helps in retaining information and encourages expressive communication. It is considered that this investigation is relevant to pedagogy and other courses related to education, since this topic is fundamental in the training of pedagogues who work directly with children, in addition to being essential for everyone involved in the educational field to understand the relevance of games and games for their growth.

Keywords: Playful. Teaching. Learning.

INTRODUÇÃO

O foco principal desta investigação é a dimensão lúdica através dos jogos e da brincadeira como meio no processo de alfabetização. Assim, enfatiza-se que os brinquedos e as atividades lúdicas são fundamentais para o crescimento da criança e sua aplicação como instrumentos no dia a dia da escola, o que possibilita a geração de conhecimento, aprendizado e evolução. Contudo, é imprescindível que o ambiente escolar ofereça locais adequados para o brincar e seja acolhedor, para que as crianças encontrem na escola espaços benéficos às suas brincadeiras.

Nesse contexto, Silvano Barbato(2008, p.21) menciona que as crianças de 6 anos elaboram seu conhecimento utilizando atividades lúdicas como apoio à aprendizagem.

Entretanto, serão abordadas para evidenciar a importância dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento integral da criança.

Para alcançar os objetivos propostos nesta pesquisa, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, que oferece uma revisão da literatura sobre as principais teorias que fundamentam o trabalho científico. Como explica Boccato(2006, p. 266), a pesquisa bibliográfica busca solucionar um problema(uma hipótese) por meio de referências teóricas publicadas, que analisam e discutem as diversas contribuições científicas.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

Ao longo da trajetória da civilização, diversos autores se debruçaram, de maneira direta e indireta, sobre a temática do caráter lúdico vinculado aos jogos, brinquedos e brincadeiras, reconhecendo que esses elementos favorecem o crescimento integral da criança. Pensadores como Vygotsky(1998), Piaget(1990), Dewey(1952) e Kishimoto(1996) em suas investigações evidenciam a relevância dos jogos(jogo no cotidiano escolar, que destaca resultados benéficos em relação ao processo de ensino-aprendizagem e ao desenvolvimento integral da criança) na vida infantil, enfatizando a presença de fatores positivos em aspectos tanto do processo educativo quanto do seu crescimento.

De acordo com Vygotsky(1998, p.36), o papel do ato de brincar na formação do pensamento infantil é extremamente significativo, pois por meio da brincadeira, e dos jogos, ocorre a interação com os brinquedos e a criança explora suas habilidades cognitivas, incluindo a condição visual, auditiva, tátil e motora.

De acordo com Oliveira(2000, p. 9), brincar vai além de apenas recriar; é um processo de pleno desenvolvimento. Isso significa que o crescimento acontece através de uma troca mútua que se estabelece ao longo da vida. Portanto, ao se divertir, as crianças têm a oportunidade de aprimorar habilidades essenciais como foco, memória, criatividade, empatia, motricidade, raciocínio, convivência e

inventividade. A implementação de jogos na alfabetização e na infância inicial constitui uma tática que favorece ambientes de aprendizado, onde os jogos possibilitam atender às necessidades dos alunos tanto em sala de aula quanto em suas atividades diárias mais elaboradas.

O docente que ensina a ler e escrever, ao adotar uma postura otimista em relação a jogos e divertimentos como métodos de mediação, obtém resultados positivos no aprendizado dos alunos. A inclusão de jogos e atividades lúdicas como estratégias mediadoras propicia uma aprendizagem relevante.

Para reconhecer a relevância dos brinquedos e das brincadeiras no processo de alfabetização, é essencial entender o que significa alfabetização. Conforme destaca Silvine Barbato(2008, pg.14) "a alfabetização envolve a assimilação de diversos saberes para efetivamente adquirir conhecimentos sistemáticos na vida da criança, representando uma concentração da atenção nas funções cognitivas, organização, síntese, composição, entre outros."

A criança durante o processo de alfabetização é dinâmico, e ser dinâmico envolve uma interação com o ambiente que é influenciada pelo desenvolvimento da memória, da atenção, do raciocínio, da percepção da linguagem e do pensamento, bem como das emoções e sentimentos, além do movimento. No seu desejo de explorar o mundo ao seu redor, a criança frequentemente fala em voz alta para se ajustar e regular o andamento da tarefa que está realizando, desencadeando aspectos lúdicos que favorecem a aprendizagem(SILVIANE BARBATO, 2008, p.31).

Nesse contexto, conforme Emília Ferreira(2004, p.16), "o percurso da alfabetização deve começar pela análise da compreensão da língua que o aluno possui por meio de suas interações com familiares e amigos".

Alfabetizar é algo além do mero domínio mecânico de métodos para ler e escrever. Na verdade, é a maestria dessas técnicas de forma consciente. Trata-se de compreender o que se lê e expressar graficamente o que se assimila. Trata-se de comunicar-se por escrito. É uma absorção. Envolve não uma memorização mecânica de frases, palavras, sílabas, desligadas de um contexto existencial, inanimadas ou sem vida, mas uma postura de criação e recriação. Envolve uma autoformação que pode resultar em uma postura ativa do ser humano em relação ao seu ambiente(FREIRE, 1989, p.72).

De acordo com Soares(2010, pg.8), "a educação requer que a criança aprenda a codificar e decodificar; por isso, é essencial que haja uma aprendizagem

significativa, prazerosa e embasada na alfabetização". Nesse contexto, Ramos Ribeiro e Santos(2011, p. 42) afirmam que:

As atividades recreativas promovem a formação de uma autoimagem positiva; essas atividades permitem o desenvolvimento holístico da criança; O jogo é um reflexo da cultura e sua utilização facilita a inserção da criança na comunidade; Brincar auxilia o crescimento físico, emocional, intelectual e social da criança, pois por meio das atividades lúdicas, as crianças constroem conceitos, inter-relaciona ideias, estabelece relações lógicas, aprimoram a expressão verbal e corporal e constroem seu próprio conhecimento(RAMOS, RIBEIRO. SANTOS, 2011, p.42).

De acordo com Piaget(1971), "jogar vai além de ser uma simples atividade de diversão ou um meio de liberar a energia das crianças; é um recurso que favorece e enriquece o progresso intelectual". Assim, o ato de jogar pode ser interpretado como:

Uma forma de expressão e comunicação de alta relevância, que promove o desenvolvimento motor, cognitivo, emocional e social da personalidade infantil em todas as suas dimensões, pode ter um propósito em si mesma, assim como ser um meio para a aquisição de conhecimentos(MURCIA, 2005, p.74).

Assim, as atividades lúdicas empregadas na instituição de ensino devem atuar como um meio para alcançar metas pedagógicas focadas no crescimento integral da criança. Nesse contexto, é fundamental compreender a trajetória dos jogos e das brincadeiras dentro do processo de aprendizagem.

ATIVIDADES LÚDICAS: CONTEXTO HISTÓRICO

Os jogos sempre estiveram presentes na existência dos seres humanos, pois, ao examinarmos todas as civilizações, perceberemos que cada uma possui um passatempo que integra sua cultura. De acordo com Ariès(1978), nas sociedades antigas, todos se envolviam de maneira equitativa nas festividades, e os jogos serviam como um meio de reforçar os laços sociais. É evidente que, na antiguidade, muitos dos jogos e brincadeiras eram decorrentes de tradições que faziam parte do folclore.

Durante a Idade Média, a mortalidade infantil era bastante alta, o que impedia que as crianças desfrutassem plenamente de sua infância, já que as distinções entre crianças e adultos eram praticamente inexistentes e havia escassos estudos sobre o desenvolvimento infantil. Naquele período, todas as ações humanas giravam em torno de ensinamentos e imposições. Assim, a criança era vista como uma versão em miniatura do adulto.

De acordo com Pozas(2011), no século XVIII, começou-se a investigar o desenvolvimento e as necessidades das crianças, o que pode ser celebrado como um marco nas atividades voltadas para a infância, especialmente as que envolvem o brincar, promovidas por Froebel(1782-1852) e seus discípulos. Kramer(1992) se refere a esses períodos como pré-escola e jardim de infância.

No Brasil, há poucos estudos sobre os brinquedos e brincadeiras do passado, assim como em relação às pesquisas voltadas para a criança em fase de desenvolvimento. Somente no final do século XX, o Brasil começa a se preocupar mais com o desenvolvimento psicomotor e cognitivo de nossas crianças, já que até então a maioria das escolas, especialmente as infantis, funcionavam como centros de assistência. Essas transformações ocorrem com as reformulações das leis educacionais e com os direitos e deveres das crianças estabelecidos no Estatuto da Criança e do Adolescente, levando escolas e profissionais da educação a buscarem métodos mais lúdicos para incentivar a aprendizagem (...) para que haja um aspecto lúdico. Portanto, brincar é parte da essência humana. (HUIZINGA, 2000, p.11-12).

As atividades recreativas geralmente faziam parte da rotina das crianças fora do ambiente escolar, como correr nas ruas, escalar muros, brincar de pega, amarelinha, entre outras.

Levando em conta os estudos e investigações sobre a relevância do brincar no crescimento infantil, a legislação destinada a assegurar os direitos da criança prevê o jogo como parte integral do processo educativo. Assim, as questões jurídicas relacionadas à proteção das crianças levaram a universidade a reestruturar suas bases do currículo escolar para apresentar aos alunos abordagens de ensino que consideram a brincadeira como um elemento essencial no desenvolvimento infantil. No entanto, muitos docentes ainda encaravam a brincadeira(jogos e brincadeiras) como uma perda de tempo durante o processo de alfabetização.

ABORDAGENS E CONTRIBUIÇÕES DE VYGOTSKY E PIAGET

Para entender e reconhecer a relevância das atividades lúdicas no ambiente escolar, é fundamental distinguir entre brinquedos e brincadeiras, que são essenciais para o desenvolvimento divertido da criança.

A distinção entre o jogo e a brincadeira se estabelece pelo uso que os indivíduos fazem deles.

Toda e qualquer atividade lúdica requer normas, mesmo que não sejam evidentes como no caso do faz de conta. Por estar interagindo com outros indivíduos e com a realidade social em sua totalidade, a criança observa comportamentos, apropria-se de valores e significados, formando um conjunto de normas que entrelaçam os diversos papéis sociais. E assim, traz para a situação fictícia, provocada pela brincadeira, normas de conduta.(MALUF, 2007, p.81)

Winnicott (1975) afirma que brincar é uma forma de saúde por si só, abrindo portas para a essência do equilíbrio humano. Vygotsky(1991) e Maluf (2007) descrevem o brincar como uma zona de proximidade, onde a criança explora seus limites, ações e reflexões. De acordo com Leontiev(1994), o jogo é uma atividade concreta, pois intermedia suas relações e sua percepção do mundo e das pessoas ao seu redor, ressaltando também as interações com os objetivos que os adultos manipulam e que a criança ainda não consegue manusear, já que estão além de suas capacidades.

Conforme Vygotsky(1991 e Maluf 2007), a brincadeira, por sua vez, se assemelha à arte, ao considerar a necessidade infantil de construir seu próprio universo para entendê-lo de maneira mais profunda. Desse modo, brincar é percebido como algo que vai além de mero divertimento e socialização.

O jogo possui um significado extremamente abrangente. Ele carrega uma dimensão psicológica, pois revela a essência do jogador (a pessoa se descobre durante o jogo). Também possui uma dimensão antropológica, pois integra a formação cultural de um povo (resgate e identificação cultural). O jogo é criativo porque implica uma ação do indivíduo sobre a realidade. Essa ação é repleta de simbolismo, que confere sentido à própria empreitada, fortalece a motivação e possibilita a geração de novas ações. (MALUF, 2007, p. 83)

Nesse contexto, a atividade lúdica exerce uma função essencial na formação da identidade humana e na estruturação lógica das construções cognitivas.

Piaget(1975) concentrou seus estudos nas atividades lúdicas e criou uma classificação que reflete o desenvolvimento das estruturas cognitivas, dividindo-as em brincadeiras de exercício(dos 2 aos 7 anos), que ocorrem antes da fase de operações, e brincadeiras com regras(a partir dos 7 anos). As brincadeiras simbólicas são predominantes entre 2 e 7 anos, caracterizando-se por uma total liberdade em relação às regras, estimulando a imaginação e a criatividade, proporcionando prazer ao brincar, desconsiderando a lógica da realidade e permitindo que a criança se aproprie do seu entorno. À medida que a criança cresce e se desenvolve, esse tipo de brincadeira passa por diversas transformações.

Segundo Maluf(2007), a característica mais marcante da ação da criança durante a etapa sensório-motora é a busca pelo atendimento de suas necessidades.

Os jogos com regras implicam uma situação problemática, uma disputa pela sua solução e uma recompensa oriunda dessa solução. As diretrizes orientam as ações dos participantes, definem seus limites de atuação, determinam as penalidades e as premiações. As diretrizes são as normas do jogo. Os jogos com regras são imprescindíveis e os princípios éticos de uma cultura são transmitidos a seus integrantes(MALUF, 2007, p. 85)

Nos jogos com normas, os resultados são alcançados estritamente ao seguir as diretrizes do jogo, promovendo o crescimento da criança através da interação social, o que pode facilitar vivências de colaboração entre colegas. Dessa forma, "as vivências do participante, impulsionadas pelo convívio com outros, podem possibilitar sua evolução" do egocentrismo à mutualidade, de maneira gradual(OLIVEIRA; BAZON, 2009, p.31).

Atividades lúdicas e jogos representam um modo divertido de interação. O educador que deseja realizar uma atividade de excelência deve possuir entendimento sobre o crescimento infantil, como empregar brinquedos, jogos e atividades lúdicas de maneira educativa, proporcionando assim uma aprendizagem de valor.

Maluf 2007 enfatiza que, para tornar as brincadeiras com as crianças mais significativas, é crucial oferecer atividades que estimulem sua imaginação, criatividade, equilíbrio, coordenação motora fina e habilidades de raciocínio.

Nesse contexto, seria benéfico para as crianças, especialmente aquelas na educação infantil, terem um ensino fundamentado no jogo, pois isso oferece uma aprendizagem significativa e prazerosa, colaborando para seu desenvolvimento total. De acordo com Kishimoto(1991, p. 59) e Piaget(1971), através da brincadeira, a criança compreende o mundo à sua maneira, sem a necessidade de se vincular ao mundo real, pois sua interação com o objeto depende mais da função que a criança lhe atribui do que da própria natureza do objeto.

Dessa forma, a criança se diverte porque é "essencial para seu equilíbrio emocional e intelectual que possa contar com um espaço de atividade cuja motivação não seja a adaptação ao real, mas sim a incorporação do real ao eu, sem restrições nem punições [...]". A brincadeira é, portanto, uma atividade que transforma o real, por assimilação quase pura às necessidades da criança, em função de seus interesses afetivos e cognitivos. Segundo Piaget, situações como essas indicam que na brincadeira de faz-de-conta (denominada por ele de jogo simbólico), as crianças criam símbolos lúdicos que podem atuar como uma forma de linguagem interior, permitindo que elas revivam e reflitam sobre acontecimentos interessantes ou impressionantes.

As crianças, mais do que refletir, precisam reviver as experiências. Para isso, utilizam o simbolismo direto da brincadeira. (CRUZ e FONTANA, 2000 p.121)

Nesse cenário, a comunicação se organiza por meio de atividades lúdicas e brincadeiras simbólicas. A brincadeira é fundamental para a assimilação do sistema da linguagem e para a sistematização do raciocínio. Por meio da brincadeira, a criança irá se desenvolver, compreender e explorar o mundo ao seu redor.

É fundamental, nesta fase, realizar atividades que ofereçam fundamentos à linguagem e ensinem conceitos. Levar a criança a passeios no zoológico, em parques, a teatros e concertos é uma excelente maneira de fazer isso. Proporcionar a ela experiências para explorar diferentes sabores e aromas é essencial. Tudo se apresenta de forma nova e, através da brincadeira, ela começará a perceber o mundo pela perspectiva de outras pessoas. As brincadeiras que parecem simples são, na verdade, fontes ricas de estímulos para o desenvolvimento cerebral das crianças(MARANHÃO, 2015, p. 28).

No entanto, de acordo com Maranhão(2015, p. 29) em Educação Infantil e na alfabetização, as crianças têm prazer em estar com seus pares, mas não devem descuidar do trabalho e acreditar que tudo deve estar centrado nelas.

Para Piaget(1971), o brincar não serve apenas como uma maneira de as crianças despendem energia, mas também é visto como um recurso que auxilia e enriquece o desenvolvimento cognitivo.

Para Vygotsky, a situação fictícia de brincar é o resultado da ação:

Vygotsky também examina a emergência e o progresso da brincadeira nas interações sociais da criança com o universo adulto. Ele argumenta que na fase pré-escolar diversas mudanças acontecem no desenvolvimento infantil. Como aponta Leontiev, um proeminente psicólogo soviético, o mundo concreto que a criança conhece está sempre se ampliando e, nesse estágio, já não se limita apenas aos objetos que compõem o ambiente ao seu redor (como seus brinquedos, sua cama ou os utensílios e objetos com os quais ela frequentemente interage e sobre os quais pode atuar), mas também aos objetos que os adultos utilizam e sobre os quais ela ainda não tem capacidade de agir. (CRUZ e FONTANA, 2000, p.121)

Neste cenário, a criança demonstra curiosidade por um espectro mais vasto da realidade e percebe a necessidade de atuar de acordo. Brincar se apresenta como uma maneira viável de atender a essas necessidades, pois possibilita que as crianças desempenhem papéis de adultos em um contexto imaginário.

Por essa razão, Vygotsky considera essencial os brinquedos e as atividades lúdicas para o crescimento da criança.

Vygotsky (1991) não hesitou em considerar a brincadeira como uma zona de desenvolvimento proximal, onde a criança transcende sua condição atual, agindo como se fosse mais velha. A criança testa seus limites, suas ações e seu raciocínio. Para Leontiev (1994), a brincadeira é uma atividade concreta, pois mede a relação e a percepção da criança em relação ao mundo ao seu redor e aos indivíduos. Ele também destaca as interações com os objetos que os adultos utilizam e que a criança ainda não consegue manipular, por estarem fora de suas capacidades (MALUF, 2007, p. 82)

O brincar se assemelha à arte, como mencionou Vygotsky (1994), devido à necessidade da criança de inverter o mundo para que possa compreendê-lo de forma mais eficaz.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na etapa da educação básica, o processo de alfabetização começa na educação infantil e se conclui no segundo ciclo do ensino fundamental. A criança atravessa a educação infantil, que representa a primeira fase da formação no desenvolvimento e na aprendizagem, sendo impossível transitar por essa fase sem focar no jogo, nas atividades lúdicas e nas brincadeiras, pois são abordagens através das quais a criança evolui e absorve conhecimento.

De acordo com Vygotsky (1998, p. 17), ao brincar, o ser humano cria, inventa, descobre e enfrenta desafios de maneira lúdica e relevante. Quando as crianças se dedicam ao jogo, elas são incentivadas a se mover, promovendo assim o crescimento motor e cognitivo, aprimorando variadas competências.

O aspecto divertido impacta profundamente o crescimento infantil, pois é por meio da brincadeira que a criança descobre como interagir, sua curiosidade é estimulada, adquire autoconfiança e iniciativa, favorecendo o aprimoramento da linguagem, do raciocínio e da atenção (VYGOTSKY, 1999, p.17).

Através do brincar, as crianças se preparam para a vida, favorecendo seu desenvolvimento holístico.

Nesse contexto, buscamos apresentar reflexões pertinentes sobre a relevância dos jogos e brinquedos (brincadeiras) na educação infantil e na etapa inicial do ensino fundamental, assim como sobre as contribuições da abordagem educacional básica nacional comum para o crescimento das crianças por meio de jogos, considerando os campos de experiência.

É possível afirmar que a brincadeira desempenha uma função crucial na aprendizagem e na evolução das crianças. Assim, nossa expectativa é que, ao ler este artigo, os educadores possam refletir sobre suas abordagens pedagógicas quanto à inclusão de atividades lúdicas orientadas para o crescimento holístico da criança.

De maneira geral, podemos afirmar que é essencial respeitar e assegurar o direito das crianças a brincar, a experimentar seu desenvolvimento, por meio de atividades educativas alegres, significativas e gratificantes, que favoreçam o crescimento integral da criança.

De acordo com autores como Maluf(2007), Oliveira(2014) e outros mencionados neste artigo, brincar é uma atividade diária. Através do jogo, a criança se comunica e se expressa, acompanhando pensamentos e ações. O ato de brincar é um instinto voluntário, uma atividade de exploração. Além disso, contribui para o desenvolvimento físico, mental e emocional da criança. O brinquedo, por outro lado, é considerado um objeto destinado a entreter a criança. Por meio da brincadeira, ela estimula sua imaginação, que serve como base para as atividades lúdicas, uma ferramenta que enriquece o progresso intelectual, não devendo ser visto como algo obrigatório para a criança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBATO, Silviane Bonaccorsi. **Integração de crianças de 6 anos ao ensino fundamental**. São Paulo: Duas cidades, 2002.

BRASIL (2003). **Ministério da Educação. Lei nº 9.39994-20 de dezembro de 1996. In: Ensino fundamental de nove anos – Orientações gerais.** Brasília: História da Educação Básica, 2004.

BRASIL, Ministério da educação. **Diretrizes Curriculares para Educação infantil.** Brasília, 2009; Disponível em: <https://www.mec.org.br>

FERREIRO, Emília. **Alfabetização em processo.** 15ª ed. Campinas, S.P. Autores Associados, 1998.

FREIRE, Paulo. **Educação e mudanças.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983
HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo. Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, J.M. **O jogo e a Educação Infantil.** 3ª Ed. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Froebel e a concepção de jogo infantil.** São Paulo, 1944.

KRAMER, Sônia. SOUZA, Solange J. E. **O debate Piaget / Vigotysky e as políticas educacionais.** Cadernos de pesquisa n. 77. São Paulo: Cortez, 1991.

KRAMER, Sônia. **A política Pré-escolar no Brasil.** A arte do disfarce. Rio de Janeiro: Achiamé, 1992.

LEONTIEV, A. N. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar.** In Vygotsky e Luna, S.I. 1994.

MALUF, Ângela Cristian Munhoz; **Brincar: prazer e aprendizado.** 5ª ed. – Petrópolis, RJ; Vozes, 2007.

MURCIA, Juan Antônio Moreno (org.). **Aprendizagem através do jogo.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVERIA, F. N. de; BAZAN, F. V. M. (organizadoras). **(Re) significando o lúdico: jogar e brincar como espaço de reflexão.** Londrina: EDUEL, 2009.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro; LTC, 1975.

PIAGET, Jean. **A formação de símbolo na criança.** Rio de janeiro: Zahar, 1971.

POZAS, D. **A criança que brinca mais, aprende mais: a atividade lúdica para desenvolvimento cognitivo infantil.** Rio de janeiro: Senas, 2011.

RAMOS, Danielle Cristina; RIBEIRO, Sheila Maria; SANTOS, Zuleica A. G. **Os jogos no desenvolvimento da criança.** In: ROSA, Adriana (org.) Lúdico e Alfabetização. Curitiba: Juréia, 2011, p. 38-43.

SOARES, Magda Becker. **Simplificar sem falsificar.** In: Revista Educação – Guia da Alfabetização: os caminhos para ensinar a língua escrita. N.1. p. 6-11, S.P: Editora Segmento, 2010.

VYGOSTSKY, Leo Seminovich. **Pensamentos e linguagens**. São Paulo. Martins Fontes, 1991.

WINNICOTT, D. W. (1975). **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro. Imago.