



AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO

LEVI, Andreza de Souza. **As contribuições dos jogos e brincadeiras na alfabetização**. Florianópolis: Id Acadêmico, 2025.

RESUMO

Este artigo tem como objetivo compreender a contribuição dos jogos e brincadeiras para o processo de alfabetização, entendendo que por meio deles as crianças desenvolvem sua identidade pessoal e coletiva, brincam, imaginam, fantasiam, desejam, aprendem, observam, vivenciam e superam dificuldades na aprendizagem. Portanto, a criança, ao vivenciar esses momentos, consegue expressar sentimentos, amores e emoções, o que permite progresso no sistema psicológico, auxilia na memorização e oportuniza a capacidade de expressar a linguagem. Acredita-se que esta pesquisa seja importante para a pedagogia e demais cursos da área da educação, visto que o assunto faz parte da formação do pedagogo que atua diretamente com a criança e para aqueles que estão ligados à educação) deve saber a importância dos jogos e brincadeiras para o seu desenvolvimento.

Palavras-chave: jogos e brincadeiras; lúdico; alfabetização.

SUMMARY

This article aims to understand the contribution of games and games to the literacy process, understanding that through them children develop their personal and collective identity, play, imagine, fantasize, desire, learn, observe, experience and overcome difficulties in learning. . Therefore, the child, when experiencing these moments, is able to express feelings, loves and emotions, which allows progress in the psychological system, helps with memorization and provides the ability to express language. It is believed that this research is important for pedagogy and other courses in the area of education, since the subject is part of the training of the pedagogue who works directly with the child and for those who are linked to education) must know the importance of games and games for their development.

Keywords: games and games; playful; literacy.

INTRODUÇÃO

O eixo central desta pesquisa é o aspecto do lúdico por meio dos jogos e do brincar como ferramenta no processo de alfabetização. Portanto, ressalta-se que os brinquedos e brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento da criança e sua utilização como ferramentas no cotidiano da escola, o que permite a produção de conhecimento, aprendizagem e desenvolvimento, mas é fundamental que o ambiente escolar apresente espaços propícios ao brincar e acolhedor, para que as crianças encontrem no ambiente escolar espaços favoráveis às suas brincadeiras.

Nesse contexto, Silvano Barbato (2008, p.21) afirma que as crianças de 6 anos constroem seu conhecimento utilizando procedimentos lúdicos como suporte à aprendizagem.

Para melhor compreensão do tema, este estudo está dividido em subtítulos: A Ludicidade na Alfabetização; Jogos e Brincadeiras: Contexto Histórico; Abordagens e contribuições de Vygotsky e Piaget.

Porém, serão discutidos para mostrar a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral da criança.

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

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO

Ao longo da história da humanidade, inúmeros autores se interessaram direta e indiretamente pela questão do caráter lúdico associado aos jogos, brinquedos e brincadeiras, entendendo que estes contribuem para o desenvolvimento integral da criança. Autores como Vygotsky (1998), Piaget (1990), Dewey (1952), Kishimoto (1996) entre seus estudos mostram a importância dos jogos (jogo no cotidiano escolar, que afirma resultados positivos em relação ao processo ensino-ensino e para o desenvolvimento integral da criança.) na vida da criança, afirmando a presença e o positivo fatores. aspectos tanto no processo de aprendizagem como no seu desenvolvimento.

Segundo Vygotsky (1998, p.36), o papel do ato de brincar na constituição do pensamento infantil é muito importante, pois através da brincadeira, e dos jogos que há a interação com os brinquedos e a criança descobre suas capacidades cognitivas, condição, visual, auditiva, tátil, motora.

Para Oliveira (2000, p. 9), brincar não significa apenas recriar, mas sim desenvolver-se plenamente, ou seja, o desenvolvimento se dá por meio de uma troca recíproca que se cria ao longo da vida. Assim, ao brincar, as crianças podem desenvolver habilidades importantes como atenção, memória, imaginação, afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

A utilização de jogos na alfabetização e na primeira infância é uma estratégia que promove situações de aprendizagem onde é possível, graças aos jogos, beneficiar os alunos na sala de aula e nas suas atividades cotidianas mais complexas.

O professor alfabetizador, que adota uma atitude positiva frente aos jogos e brincadeiras como estratégias de mediação, alcança resultados favoráveis no processo de aprendizagem dos alunos. Incorporar jogos e brincadeiras como estratégias mediadoras promove uma aprendizagem significativa.

Para compreender a importância dos brinquedos e brincadeiras no processo de alfabetização, considera-se importante compreender o que é alfabetização. Segundo Silvine Barbato (2008, pg.14) “a alfabetização inclui o processo de diferentes conhecimentos para adquirir efetivamente conhecimentos sistemáticos na vida da criança, significa uma concentração da atenção nas operações cognitivas, ordem, síntese, composição, etc.

A criança na fase de alfabetização é ativa e ser ativo implica uma relação com o ambiente que depende do desenvolvimento da memória, da atenção, do raciocínio, da percepção da linguagem e do pensamento, da emoção e do sentimento, do movimento. No interesse de conhecer o mundo que o cerca, a criança muitas vezes fala alto para se regular e regular o andamento da atividade que está desenvolvendo, desencadeando aspectos do lúdico em favor da aprendizagem. (Silvine Barbato, 2008, p.31).

Neste contexto, segundo Emília Ferreira (2004, p.16), “o processo de alfabetização deve começar pela avaliação do conhecimento da língua que o aluno traz consigo através das suas interações com familiares e amigos”.

Alfabetizar é mais que o simples domínio mecânico de técnicas para escrever e ler. Com efeito, ela é o domínio dessas técnicas em termos conscientes. É entender o que se lê e escrever o que se entende. É comunicar-se graficamente. É uma incorporação. Implica não em uma memorização mecânica das sentenças, das palavras, das sílabas, desvinculadas de um universo existencial, coisas mortas ou semi mortas, mas uma atitude de criação e recriação. Implica uma autoformação da qual pode resultar uma postura atuante do homem sobre seu contexto. (Freire, 1989, p.72).

Segundo Soares (2010, pg.8), “a educação implica que a criança aprenda a codificar e a decodificar; daí a necessidade de uma aprendizagem significativa, divertida e baseada na alfabetização”. Nesse contexto, Ramos Ribeiro e Santos (2011, p. 42) afirmam que:

As atividades lúdicas possibilitam fomentar a formação do autoconceito positivo; as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança; O jogo é produto da cultura e seu uso permite a inserção da criança

na sociedade; Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através das atividades lúdicas as crianças formam conceitos, relacionam ideias estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal e constroem seu próprio conhecimento. (Ramos, Ribeiro. Santos, 2011, p.42).

Para Piaget (1971), “brincar não é apenas uma forma de relaxamento ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas uma ferramenta que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual”. Nesse sentido, o jogo pode ser entendido como:

Um meio de expressão e comunicação de primeira ordem, de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e socializador por excelência da personalidade da criança em todas as suas facetas, pode ter fim em si mesmo, bem como ser meio para aquisição das aprendizagens. (Murcia, 2005, p.74).

Portanto, o jogo utilizado na escola deve servir como fonte de atingir objetivos educacionais voltados ao desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, torna-se importante conhecer a história dos jogos e das brincadeiras no processo educativo.

JOGOS E BRINCADEIRAS: CONTEXTO HISTÓRICO

Os jogos sempre fizeram parte da vida das pessoas, pois se analisarmos todas as civilizações, entenderemos que cada uma apresenta um jogo que faz parte da sua cultura. Segundo Ariès (1978), nas sociedades antigas, todos participavam igualmente das festas e os jogos eram uma forma de fortalecer os grupos sociais. Nota-se que na antiguidade muitos jogos e brincadeiras eram fruto de tradições que faziam parte da cultura popular.

Na Idade Média a taxa de mortalidade infantil era elevada, por isso as crianças não aproveitavam a infância, pois as diferenças entre crianças e adultos eram quase inexistentes e havia poucos estudos sobre o desenvolvimento da criança. Na Idade

Média, todas as ações humanas centravam-se em ensinamentos e determinações. Portanto, a criança era considerada um adulto em miniatura.

Segundo Pozas (2011), no século XVIII, as crianças começaram a estudar seu desenvolvimento e suas necessidades, por isso pode ser comemorado como um dos pioneiros nas atividades infantis que utilizam o brincar Froebel (1852-1782) e seus alunos. Kramer (1992) chama os períodos de pré-escola e jardim de infância.

No Brasil pouco se tem de estudos sobre os brinquedos e brincadeiras do passado, e também com relação aos estudos voltados para a criança em pleno desenvolvimento. É somente no final do século XX que o Brasil passa a ter uma preocupação maior com o desenvolvimento psicomotor e cognitivo das nossas crianças, pois até então a maioria das escolas principalmente as infantis eram um centro de assistencialismo. Essas mudanças ocorrem com as reformulações das leis educacionais e com os direitos e deveres das crianças propostos no Estatuto da criança e do adolescente e com isso as escolas e também os profissionais da educação passam a buscar meios mais lúdicos de motivar a aprendizagem (...) para que se tenha certo lado lúdico. Portanto o brincar faz parte da natureza humana. (Huizinga, 2000, p.11-12).

As brincadeiras normalmente faziam parte da vida das crianças fora da sala de aula, como correr na rua, pular muros, brincar de pega-pega, amarelinha, entre outros.

Considerando os estudos e pesquisas sobre a importância do brincar no desenvolvimento infantil, a legislação destinada a garantir os direitos da criança, prevê o jogo no processo integral de formação. Assim, os problemas jurídicos relacionados com a proteção das crianças fizeram com que a universidade reformulou as suas bases programa escolar para apresentar aos alunos métodos de ensino que consideram a brincadeira como parte do desenvolvimento infantil. Porém, muitos professores ainda consideram a brincadeira (jogos e brincadeiras) uma perda de tempo no processo de alfabetização.

ABORDAGENS E CONTRIBUIÇÕES DE VYGOTSKY E PIAGET

Para compreender e conhecer a importância das brincadeiras no contexto escolar, é importante compreender a diferença entre brinquedos e brincadeiras, que são necessárias para o desenvolvimento prazeroso da criança.

A diferença entre o jogo e brincadeira se consolida pelo uso que as pessoas fazem deles.

Toda e qualquer brincadeira exige regras, mesmo que estas não sejam explícitas como é o caso do faz de conta. Pelo fato de estar interagindo com outras pessoas e com a realidade social como um todo, a criança observa condutas, apropria-se de valores e significados, compondo um repertório de regras que tecem os diversos papéis sociais. E assim traz para a situação imaginária, suscitada pela brincadeira, regras de comportamento. (Maluf, 2007, p.81)

Winnicott (1975) diz que brincar é saúde em si, abre caminho para a essência do equilíbrio humano. Vygotsky (1991 e Maluf 2007) define a brincadeira como uma zona proximal, na qual a criança questiona seus limites, ações e pensamentos. Para Leontiev (1994), o jogo é uma atividade objetiva, pois medeia suas relações e sua percepção do mundo e dos sujeitos que o cercam, enfatizando também as relações com os objetivos com os quais os adultos operam e que a criança ainda não consegue operar porque excedem as suas capacidades.

Segundo Vygotsky (1991 e Maluf 2007), o jogo, por outro lado, o aproxima da arte, levando em consideração a necessidade da criança criar o próprio mundo ao contrário para melhor compreendê-lo. Portanto, o brincar é visto como algo mais importante do que apenas entretenimento e interação.

O jogo carrega em si um significado muito abrangente. Ele tem uma carga psicológica, porque é revelador da personalidade do jogador (a pessoa vai se conhecendo enquanto joga). Ele tem também uma carga antropológica, porque faz parte da criação cultural de um povo (resgate e identificação com a cultura). O jogo é construtivo porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade. É uma ação carregada de simbolismo, que dá sentido à própria ação, reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações. (Maluf, 2007, p. 83)

Neste contexto, o jogo contribui para a estruturação da personalidade humana e para a lógica formal das estruturas cognitivas.

Piaget (1975) dedicou-se ao estudo dos jogos e estabeleceu uma classificação de acordo com a evolução das estruturas mentais, nomeadamente: jogos de exercício (2 a 7 anos) - antes da operação, jogos de regras (a partir dos 7 anos). Os jogos simbólicos predominam dos 2 aos 7 anos e caracterizam-se pela total liberdade em relação às regras, pelo desenvolvimento da imaginação e da fantasia, pelo prazer de jogar, pela falta de lógica da realidade e pela assimilação da realidade que os rodeia. Essa brincadeira, por sua vez, sofre modificações à medida que a criança avança em seu desenvolvimento.

Para Maluf (2007), a principal característica da ação realizada pela criança no período sensório-motor é o atendimento de suas necessidades.

Os jogos de regras pressupõem uma situação problema, uma competição por sua resolução e uma premiação advinda desta resolução. As regras orientam as ações dos competidores, estabelecem seus limites de ação, dispõem sobre as penalidades e recompensas. As regras são as leis do jogo. Os jogos de regras são necessários e os valores morais de uma cultura são transmitidos a seus membros. (Maluf, 2007, p. 85)

Nos jogos com regras, o resultado é obtido apenas respeitando as regras do jogo, contribuindo para o desenvolvimento da criança por meio da interação social, o que pode permitir experiências de cooperação entre pares. Assim, “as experiências do jogador, provocadas pelo contato com outros, podem permitir-lhe evoluir” do egocentrismo à reciprocidade, gradativamente. (Oliveria; Bazon, 2009, p.31)

Brincadeiras e jogos são atividades divertidas. O professor, que almeja produzir um trabalho de qualidade, deve ter conhecimentos sobre o desenvolvimento infantil, como utilizar brinquedos, jogos e brincadeiras de forma educativa e assim proporcionar uma aprendizagem significativa.

Maluf 2007 ressalta que, para dar mais sentido às brincadeiras com as crianças, é fundamental proporcionar atividades que exercitem sua imaginação, sua criatividade, seu equilíbrio, sua motricidade fina e seu raciocínio.

Neste contexto, seria interessante para as crianças, especialmente as da educação infantil, que tivessem um ensino apoiado no jogo, pois proporciona uma aprendizagem significativa e prazerosa para a criança, contribuindo para o seu desenvolvimento integral. Segundo Kishimoto (1991, p. 59) e Piaget (1971), por meio da brincadeira, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem se envolver com o mundo. realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui.

Assim, a criança brinca porque é “indispensável ao seu equilíbrio afetivo e intelectual que possa dispor de um setor de atividade cuja motivação não seja a adaptação ao real senão, pelo contrário, a assimilação do real ao eu, sem coações nem sanções [...]” A brincadeira é, então, uma atividade que transforma o real, por assimilação quase pura às necessidades da criança, em razão dos seus interesses afetivos e cognitivos. Para Piaget, situações como essas indicam que na brincadeira do faz-de-conta (chamada por ele de jogo simbólico) as crianças criam símbolos lúdicos que podem funcionar como uma espécie de linguagem interior, que permite a elas reviver e repensar acontecimentos interessantes ou impressionantes. As crianças, mais do que repensar, necessitam reviver os acontecimentos. Para isso recorrem ao simbolismo direto da brincadeira. (Cruz e Fontana, 2000 p.121)

Nesse contexto, a linguagem se estrutura por meio de jogos e brincadeiras simbólicas. O jogo é importante para a aquisição do código da linguagem e para a organização do pensamento. Através do jogo, a criança irá crescer, aceitar e conhecer o mundo ao seu redor.

Realizar atividades que proporcionem bases a linguagem e ensinar conceitos é extremamente importante nesta fase. Passear com a criança, levá-la ao zoológico, jardins, teatros e concertos. Presenteá-la com oportunidades para que possa provar diferentes gostos, sentir diferentes odores. Tudo tem jeito de novo e, brincando, ela irá adquirir condições de ver o mundo do ponto de vista de outras pessoas. As brincadeiras aparentemente simples são verdadeiras fontes de estímulos para o cérebro das crianças. (Maranhão, 2015, p. 28)

Porém, segundo Maranhão (2015, p. 29) em Educação Infantil e (na)Alfabetização, as crianças gostam de estar com outras crianças, mas não podem abandonar o trabalho e pensar que tudo o que ele deve girar em torno delas.

Para Piaget (1971), o jogo não é apenas uma forma de as crianças gastarem energia, mas também é considerado uma ferramenta que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual.

Para Vygotsky, a situação imaginária de jogo é o resultado da ação:

Vygotsky também analisa a emergência e o desenvolvimento da brincadeira nas relações sociais da criança com o mundo adulto. Segundo ele, na idade pré-escolar algumas modificações ocorrem no desenvolvimento da criança. Como demonstra Leontiev, importante psicólogo soviético, o mundo objetivo que a criança conhece está continuamente se expandindo e, nesse período, já não inclui apenas os objetos que constituem o ambiente que envolve (como seus brinquedos, sua cama ou os utensílios e objetos com os quais ela está sempre em contato e sobre os quais pode agir), mas também os objetos com os quais os adultos operam e sobre os quais ela ainda não pode agir. (Cruz e Fontana, 2000, p.121)

Neste contexto, a criança está interessada num domínio mais amplo da realidade e sente a necessidade de agir em conformidade. Brincar é uma forma possível de satisfazer essas necessidades porque permite que as crianças atuem como adultos em uma situação imaginária.

Por isso, Vygotsky atribui grande importância aos brinquedos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança.

Vygotsky (1991) não hesitou em conceber a brincadeira como zona proximal, pois nela a criança supera a própria condição no presente, agindo como se fosse maior. A criança desafia seus próprios limites, ações e pensamento. Para Leontiev (1994) a brincadeira é uma atividade objetiva, pois vai mediar sua relação e percepção do mundo ambiental e dos sujeitos. Ressalta ainda as relações com os objetos com os quais os adultos operam e que a criança ainda não é capaz de operar por estarem além de suas possibilidades. (Maluf, 2007, p. 82)

O jogo se aproxima da arte, como diz Vygotsky (1994), dada a necessidade da criança criar o mundo de cabeça para baixo para melhor compreendê-lo.

METODOLOGIA

Foi realizado um levantamento bibliográfico que abrangeu a literatura sobre os principais temas que regem a ciência. Segundo Bocato (2006, p. 266), a pesquisa bibliográfica visa solucionar um problema (hipótese) por meio de referências teóricas publicadas que analisam e discutem diversas contribuições científicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a educação básica, o processo de alfabetização inicia-se na educação infantil e termina no segundo ensino fundamental. A criança passa pela educação infantil, que é a primeira etapa da construção do processo de desenvolvimento e aprendizagem, e é impossível passar por essa etapa sem dar ênfase ao jogo, ao jogo e às brincadeiras, pois são metodologias pelas quais a criança desenvolve e aprende.

Segundo Vygotsky (1998, p. 17), quando o ser humano brinca, ele cria, inova, aprende e resolve problemas de forma divertida e significativa. Quando as crianças brincam, elas são estimuladas a se movimentar, gerando assim o desenvolvimento motor e cognitivo, desenvolvendo diversas habilidades.

O lúdico influencia grandemente o desenvolvimento da criança, pois é através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é intensificada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. (Vygotsky, 1999, p.17)

É através da brincadeira que as crianças se preparam para a vida, contribuindo para o seu desenvolvimento integral.

Nesse sentido, procuramos apresentar reflexões relevantes sobre a importância dos jogos e brinquedos (brincadeiras) na educação infantil e na primeira fase do ensino fundamental, bem como sobre as contribuições da abordagem educacional básica nacional comum para o desenvolvimento das crianças através de jogos. , observando os campos de experiência.

Pode-se dizer que brincar é parte fundamental da aprendizagem e do desenvolvimento das crianças. Portanto, esperamos que com a leitura deste artigo os educadores consigam repensar suas práticas docentes no que diz respeito à inclusão de atividades lúdicas voltadas ao desenvolvimento integral da criança..

De forma geral, podemos dizer que é necessário respeitar e garantir o direito das crianças de brincar, de vivenciar o seu desenvolvimento, por meio de atividades educativas divertidas, significativas e prazerosas, que contribuam para o desenvolvimento integral da criança.

Segundo autores como Maluf (2007), Oliveira (2014) e outros citados neste artigo, o brincar é uma atividade cotidiana, através do jogo a criança se comunica e se expressa através do acompanhamento de pensamentos e ações, brincar é um ato de instinto voluntário, uma atividade exploratória. e auxilia a criança em seu desenvolvimento físico, mental e emocional. O brinquedo, por sua vez, é visto como um objeto que visa entreter a criança, através da brincadeira a criança estimula sua imaginação, que é um suporte para a brincadeira, é uma ferramenta que enriquece o desenvolvimento intelectual e não deve ser considerado como obrigatório para a criança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBATO, Silvine 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 símbolos 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.

VYGOTSKY, Leo Semiovich. Pensamentos e linguagens. São Paulo. Martins Fontes, 1991.

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