FACULDADE Eficaz
REVISTA ELETRÔNICA
ISSN 2178-0552

A LUDOPEDAGOGIA NA ALFABETIZAÇÃO: UMA ABORDAGEM ANALÍTICA

FONDA, Romualdo de Moraes

Resumo: É inegável a importância da ludicidade para a criança, posto que utiliza a fantasia, o brinquedo e o ato de brincar como parte integrante se seu ser e, como tal, o aspecto lúdico inerente a ela é imprescindível ao seu desenvolvimento, de uma forma globalizada. Sob esse paradigma, o presente artigo visa analisar a utilização de tal potencial, aplicando atividades lúdicas na pedagogia, como forma de auxiliar o processo de construção de conhecimentos relacionados à alfabetização, nas crianças dos dois primeiros anos do Ensino Fundamental. Para tanto foi executada uma análise da bibliografia recente relacionada ao tema de estudo, que englobou livros, artigos, manuais, além de referências webgráficas, capazes possibilitar a elaboração de um embasamento teórico preliminar concernente à questão investigada. Aliado a isso, foi realizado um estudo de caso.

Palavras-chave: Ludopedagogia. Criança. Alfabetização.

Abstract: There is no denying the importance of playfulness to the child , since it uses fantasy, toy and the act of playing as part if his being , and as such , the playful aspect inherent in it is essential to their development in a globalized form . Under this paradigm, this article aims to analyze the use of this potential, using play activities in education, as a way to assist the knowledge building process related to literacy, children of the first two years of elementary school. For that was performed an analysis of the recent literature related to the subject of study, which included books, articles, manuals, and references webgráfics capable enable the preparation of a preliminary theoretical framework concerning the issue investigated. Allied to this, we conducted a case study.

Keywords: *Ludopedagogia. Child. Literacy.*

1. INTRODUÇÃO

A ludicidade é, inegavelmente, parte integrante de toda criança. Isso, por si só, denota a sua importância como veículo privilegiado e de expressão e de estímulo para o desenvolvimento global dos pequeninos. Isso porque, na brincadeira, as crianças aprendem a refletir e experimentam situações novas ou mesmo do seu cotidiano, e a ação de brincar está ligada ao preenchimento das necessidades.

Sob esse paradigma, o trabalho de pesquisa analisa a possibilidade de utilizar essa ludicidade, na instituição educacional com o intuito de oportunizar a capacidade que se desenvolve a partir do ato de brincar.

Repassando esses conceitos para a aprendizagem e, especificamente, para a alfabetização, afirma-se que ao lidar com os objetos existentes na brincadeira e nos jogos a criança pode lidar

com o significado das palavras por meio do próprio objeto concreto, e por esta ação de brincar a criança consegue internalizar e a relacionar as palavras com algo concreto.

O estudo tem como objetivo geral executar uma pesquisa analítica com intuito de confirmar a eficácia da ludopedagogia aplicada ao processo de alfabetização, em estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

A partir desse objetivo geral, foram elaborados objetivos específicos, tais como: pesquisar a literatura recente referente à temática; executar uma pesquisa de campo na forma de estudo de caso com estudantes dos anos iniciais Ensino Fundamental; analisar os dados obtidos na pesquisa de campo; confrontar os dados obtidos com os apontamentos bibliográficos.

2. A INFÂNCIA

O tema da pesquisa aqui explicitada está, necessariamente, ligado à infância. Portanto, torna-se obrigatório o estudo dessa faixa etária para a compreensão da ludopedagogia. A pesquisa utiliza a definição de infância como o período de crescimento que vai do nascimento à puberdade, ou seja, do zero aos doze anos de idade.

Evidencia-se que, com o passar do tempo, o conceito de infância foi sofrendo alterações. Ainda que a vida das crianças siga certos padrões próprios da maturidade psicobiológica, também se vê influenciada pelos modelos culturais predominantes.

Até o século XVII, as crianças conviviam igualmente com os adultos, não havia um mundo infantil, diferente e separado, ou uma visão especial da infância. Não se escrevia, portanto, para as crianças. Segundo Regina Zilberman,

> [...] a concepção de uma faixa etária diferenciada, com interesses próprios e necessitando de uma formação específica, só acontece em meio à Idade Moderna. Esta mudança se deveu a outro acontecimento da época: a emergência de uma nova noção de família centrada não mais em amplas relações de parentesco, mas num núcleo unicelular, preocupado em manter sua privacidade. (ZILBERMAN,1985, p.13)

Sabe-se, que, antigamente o sentimento de infância era inexistente. Concordando com os apontamentos de Ariés (1981), crê-se que até meados do século XVI, a concepção de infância, até então, baseava-se no abandono, pobreza, favor e caridade. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais:

> As crianças possuem uma natureza singular, que as caracterizam como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio [...] se utilizam das mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem idéias e hipóteses originais sobre aquilo que procuram desvendar. Este conhecimento constituído pelas crianças é fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação. (BRASIL, 1997. p. 14)

Pensando sob esse enfoque, nota-se que compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da educação e de seus profissionais. Concorda-se com Zilberman:

> Se a imagem da criança é contraditória, é precisamente porque o adulto e a sociedade nela projetam, ao mesmo tempo, suas aspirações e repulsas. A imagem da criança é, assim, o reflexo do que o adulto e a sociedade pensam de si mesmos. Mas este reflexo não é ilusão; tende, ao contrário, a tornar-se realidade. (ZILBERMAN,1985, p. 18)

Atualmente, a criança é vista como um sujeito de direitos, situado historicamente e que precisa ter as suas necessidades físicas, cognitivas, psicológicas, emocionais e sociais supridas, caracterizando um atendimento integral e integrado da criança.

Dessa forma, segue o embasamento teórico relativo à ludopedagogia e sua relação direta com o processo de alfabetizar.

3. O LÚDICO E A APRENDIZAGEM

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus", significando "jogo". Todavia, além do jogar e do brincar, atividades que envolvam formas de brincadeiras são importantes para o desenvolvimento sensório motor e cognitivo do indivíduo, sendo uma maneira inconsciente de aprender, como é identificado na obra de Luckesi (2000). Assim, a ludicidade é considerada um aspecto da psicofisiologia do comportamento humano. De acordo com Jesus,

> A ludopedagogia nos oferece a magia de ensinar, aprender brincando, diferente das aulas perturbadoras afastam o aluno do conhecimento, e, como em muitos casos, o abandono escolar, por meio da ludopedagogia podemos oferecer ao aluno uma proximidade da realidade qual esta inserida (JESUS, 2006, p. 86)

Para Piaget (1986, p.34), "o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral". Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos cognitivos e emocionais.

Durante muito tempo, a educação escolar tomou o aluno como um ser passivo e receptivo do conteúdo transmitido pelo professor. O fato é que, de acordo com a teoria Histórico-Cultural, não existe ensino sem aprendizagem.

É a partir dessa visão conjunta e recíproca entre alunos e professor que se pode compreender o espaço que jogos e brincadeiras têm no estímulo à aprendizagem.

Através do mundo da brincadeira, o indivíduo atribui significado ao mundo real, ao brincar, a criança se coloca como sujeito de sua realidade, encontrando o significado de sua experiência, aceitando ou transformando sua história. Quase sempre as crianças procuram espaços "vazios" para brincar, ou seja, se distanciam das pessoas; querem brincar "sozinhas". Isso acontece não

porque elas queiram se distanciar da realidade, mas porque sentem a necessidade de estarem livres para criar, imaginar e reproduzir o que vivem.

O "brincar" compreende uma atividade livre e espontânea, quer seja com os objetos, quer seja com os demais integrantes de seu grupo social. Brincar é tão importante quanto estudar, pois o indivíduo pode sanar suas dificuldades de aprendizagem e interagir com os seus pares.

A brincadeira pressupõe ação e reflexão, pois não se limita ao simples agir. É preciso imagens e sons que possam trazer para o mundo da ficção atividades desenvolvidas na vida real, permitindo que a criança possa lidar com os jogos e brincadeiras de forma representativa.

O conceito de brinquedo está necessariamente vinculado à produção cultural de uma sociedade e, por isso, não pode ser considerado apenas um objeto de representação simbólica, já que traz em si o conteúdo socialmente constituído pelos homens ao longo da história.

Considerando-se a perspectiva Histórico-Cultural, brinquedo refere-se à própria brincadeira infantil que por sua vez, tem importante papel no desenvolvimento das Funções Cognitivas Superiores (VYGOTSKY, 1998). Por meio de uma simples brincadeira de faz de conta, a criança é capaz de representar a realidade e, ao mesmo tempo, utilizar sua capacidade de imaginação, pensamento e abstração das características dos objetos e da ação em si.

Nesse processo, os objetos físicos utilizados no brinquedo têm papel destacado no desenvolvimento cognitivo da criança, uma vez que a atividade consciente do homem se desenvolve por meio da elaboração e uso desses instrumentos que visam atender as necessidades humanas. Entender o papel dos instrumentos físicos no processo de desenvolvimento das Funções Cognitivas Superiores é uma preocupação relevante na teoria Histórico-Cultural, pois tais objetos são capazes de expressar o modo de ser e de viver dos homens de um determinado momento histórico.

Ao lidar com os objetos existentes na brincadeira e nos jogos a criança aprende também a lidar com o significado das palavras por meio do próprio objeto concreto. Por isso, embora não possua linguagem gramatical, a criança consegue internalizar a definição funcional de objetos, relacionando as palavras com algo concreto.

Brincar estimula a memória que, ao entrar em ação amplia e organiza o raciocínio. Conclui-se que o lúdico é um fator importante para a criança e o seu desenvolvimento e construção de conhecimentos relacionados à linguagem.

Segundo Redin:

> A criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor inconteste do movimento interno e externo para os desenvolvimentos físicos, psíquicos e motor, além do tateio, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros através da fantasia, da imaginação e do simbólico. (REDIN, 2000, p.64).

O espaço escolar se constitui como um importante ambiente favorecedor do desenvolvimento sociocultural, e é na escola que o aluno vivencia experiências e, a partir delas, estabelece interações com o meio.

Entende-se que a escola é um espaço privilegiado para compreender, valorizar e compartilha conhecimentos, seguindo uma proposta pedagógica dinâmica que almeje um desenvolvimento eficaz para o processo ensino aprendizagem. É imprescindível pensar em metodologias que possibilitem ao estudante interagir com experiências através de práticas educativas desenvolvidas na escola, por meio de atividades que viabilizem uma aprendizagem mais significativa.

3.1. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO

Ao longo dos anos, as metodologias concernentes à alfabetização têm se modificado e, por conseguinte, gerado controvérsias teóricas e metodológicas, exigindo que a escola e o professor haja com múltiplas metodologias.

A ludopedagogia aplicada à alfabetização, como forma eficaz de alfabetizar, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. De acordo com as ideias de Santos:

> Brincar é a primeira conduta inteligente do ser humano. Quando a criança nasce, suas brincadeiras tornam-se tão essenciais como o sono e a alimentação. Portanto, na escola, a criança precisa continuar brincando para que seu desenvolvimento e crescimento físico, intelectual, afetivo e social possam evoluir e se associar à construção do conhecimento. (SANTOS, 2011, p.12).

Apropriar-se desta importante estratégia ludopedagógica para o processo ensino aprendizagem na alfabetização é transformar o espaço escolar em um ambiente significativo e imaginário onde a criança expresse sua criatividade por meio da interação que estabelece com outras crianças.

> O brincar é uma ferramenta a mais que o educador pode lançar mão para favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos, proporcionando um ambiente escolar planejado e enriquecido, que possibilite a vivência das emoções, os processos de descoberta, a curiosidade e o encantamento, que favorecem as bases para a construção do conhecimento. (SANTOS, 2011, p.07).

As atividades lúdicas são as mais importantes manifestações da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastantes enriquecedores para promover a

aprendizagem. Os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz benefícios para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar.

Para Kishimoto (1997, p. 38): "Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar".

Ao brincar ela desenvolverá sua própria aprendizagem de forma ativa, por meio da ludicidade realizará sua própria atividade reproduzindo ações que lhes são familiares, construindo seu conhecimento a partir daquilo que já conhece, portanto, a brincadeira não deve ser desprezada no contexto escolar, pois propicia à criança um meio prazeroso de aprender.

4. METODOLOGIA UTILIZADA NA PESQUISA

O presente artigo é um Estudo de Caso, com uma revisão da bibliografia referente ao tema e com aplicação de instrumentos de coleta de dados como entrevista, questionário e observação in loco. Os dados foram coletados utilizando-se técnicas características da pesquisa qualitativa. A pesquisa de campo realizou-se em uma escola pública municipal que se localiza na capital do Paraná. O método conhecido como estudo de caso vem ganhando cada vez mais espaço no contexto educacional. Trata se de um método que tem como objetivo tornar público conhecimentos acerca de casos isolados.

Segundo Fialho e Neubauer Filho, a metodologia do Estudo de Caso:

> [...] por si só, caracteriza-se por ser um tipo de pesquisa que apresenta como objeto uma unidade que se possa analisar de forma mais aprofundada. Visa, assim, ao exame detalhado de um ambiente, ou de um local, ou, ou de uma situação qualquer, ou, ainda, de um determinado objeto, ou, simplesmente de um sujeito ou de uma situação. (2008, p. 4520-4521).

O estudo de caso tem como objetivo realizar uma investigação detalhada, observando os detalhes que compõem o fenômeno a ser estudado. Nesta pesquisa, o estudo de caso investiga se as a ludopedagogia é eficaz para auxiliar os educandos dos anos iniciais do Ensino Fundamental, da E.M. Itacelina Bittencourt, situada na cidade de Curitiba.

A seleção da amostra foi: estudantes do 1º ano A do Ensino Fundamental, modalidade regular, da escola municipal Itacelina Bitencourt.

Foram utilizados instrumentos de coleta de dados como entrevistas, questionários, e observação In Loco.

Ressalta-se que os instrumentos de coleta de dados (entrevista, e observação in loco) são formas diferentes de se coletar a mesma informação, ou seja, quem responder ao questionário será entrevistado e observado – sem essas informações claras e precisas, poderá se perder no momento da pesquisa de campo. Assim foram aplicados os métodos concomitantemente.

Os dados foram coletados também mediante análise de documentos, utilizando-se técnicas características tanto da pesquisa qualitativa como da abordagem quantitativa.

O período de observação ocorreu entre os dias 09 e 11 de maio, do corrente ano, em visitas diárias, sempre no primeiro ciclo de atividades, quando os estudantes têm aulas da Língua Portuguesa, de acordo com a professora entrevistada.

4.1. ANÁLISES DOS DADOS COLETADOS

Com relação ao estabelecimento escolhido para a pesquisa, ressalta-se que, de acordo com o projeto pedagógico da instituição, a escola está inserida em um determinado contexto, dentro do qual deve exercer o seu papel, que é formar cidadãos capazes de analisar, compreender e intervir na realidade, visando ao bem-estar geral. (E.M Itacelina Bittencourt. 2007. p. 12)

Para que isso possa ocorrer a contento, muitos são os incentivos para que o professor e para que os funcionários sempre estejam se aprimorando, como cursos ofertados pela mantenedora, inclusive de educação à distância (que vem ao encontro do presente documento), formação continuada e projetos de pesquisa e trabalho coletivos.

Também, cabe evidenciar que o Regimento Escolar foi revitalizado após muitos anos de sua escrita e, após isso, foi aprovado pelo Conselho de Escola, com registro em ata e nele estão representados os vários segmentos da comunidade escolar.

A amostra de pesquisa escolhida foi uma das turmas do primeiro ano do Ensino Fundamental. Tal turma é formada por 25 estudantes de ambos os sexos, com faixa etária entre 6 e 7 anos.

Primeiramente, foi executada uma entrevista com a professora da turma, que se deu no dia 09/05. As perguntas foram as seguintes:

1. Há quanto tempo leciona? Há quanto tempo leciona com alfabetização?

A professora em questão leciona há 14 anos e, com alfabetização, trabalha há oito anos. Durante esses anos de magistério especificamente alfabetizando, a docente relata já ter utilizado vários métodos, de acordo com as orientações da esquipe pedagógica, além dos apontamentos conhecimentos obtidos com a formação continuada ofertada pela mantenedora, a prefeitura municipal de Curitiba, que oferta cursos durante várias épocas do ano.

Assim, percebeu-se que a prática profissional do alfabetizador depende de estudos constantes.

2. Executa aspectos lúdicos em suas atividades diárias?

Nos últimos cursos ofertados, a proposta educacional esteve relacionada a metodologias ludopedagógicas, incentivando os alfabetizadores a utilizar as brincadeiras e os jogos em sua práxis diária. Nesse ponto, relata que, no início, teve dificuldades em utilizar a ludicidade como ferramenta pedagógica, porém, com os estudos ofertados, compreendeu sua importância e aprendeu a se utilizar da ludopedagogia diariamente.

Nesse item da pesquisa, concorda-se com Kishimoto (1997, p 42), "o jogo torna-se uma forma especial para aprender os conteúdos escolares". É brincando que a criança experimenta situações, conflitos e supera desafios, que vão proporcionar, além do próprio prazer de brincar, o seu pleno desenvolvimento.

3. Nota diferenças no interesse e participação dos alunos quand0 trabalha com ludicidade?

Sobre o interesse e participação dos alunos, a professora relata que é completamente diferente quando ela apenas expõe os conteúdos de quando ela os explana em meio à brincadeiras. Nas aulas expositivas, os alunos não se interessam muito, conversam paralelamente e, em alguns casos, chegam a cochilar durante a explanação, já quando o conteúdo é explicado através de brincadeiras, como por exemplo, a grafia das letras desenhadas no pátio para que as crianças caminhem sobre elas e as relacionem com objetos anteriormente dispostos no pátio da escola, quando novamente em sala de aulas, os estudantes revelam menos dificuldades em escrevê-las.

Analisando a afirmação docente, nota-se a importância da ludopedagogia para o trabalho, fato que corrobora com a literatura, pois, segundo Piaget, (1986, p. 45) "desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilibração com o mundo".

4. Quais são os avanços dos alunos quando as aulas são ludopedagógicas?

Os avanços são muitos e inegáveis, quando utilizada a ludopedagogia para alfabetizar.

Segundo Oliveira (1985, p. 74) a ludicidade é [...] um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Assim, afirma-se que a ludicidade, aliada à escolarização, estimula a crítica, a criatividade e a sociabilização. Sendo, portanto reconhecido como uma das atividades mais significativas, em função de seu conteúdo pedagógico social.

Desse modo acredita-se no pressuposto de que a ludicidade ou o lúdico tomados como recursos metodológicos podem ser fundamentais para o desenvolvimento de uma atividade educativa que realmente efetive a aprendizagem das crianças na escola.

A observação in loco se deu da seguinte forma: Em conversa com a professora, o pesquisador propôs que fossem executadas duas atividades, uma no dia 10/05, expondo o conteúdo de forma tradicionalista e, em seguida pedindo uma produção dos estudantes e, outra atividade, no dia 11/05, expondo o mesmo conteúdo, porém, utilizando a ludopedagogia para explicitá-lo, pedindo também uma produção dos alunos. O conteúdo escolhido foi a grafia e o reconhecimento das vogais.

Na primeira aula de observação, a docente apresentou as letras na lousa, com letras caixa alta e cursiva. Ao lado, colocou figuras que correspondessem a cada uma das letras. Leu as vogais em voz alta, depois fez os estudantes repetirem e, por último, relacionou cada vogal com a figura correspondente.

Após, entregou uma folha de papel para cada estudante, contendo as mesmas vogais e outras figuras que correspondessem a cada uma delas para que os alunos ligassem letras e figuras.

Os estudantes não se interessaram muito, conversando paralelamente e, na produção, ligaram com muita rapidez, porém, demonstrando pouco interesse, o que fez com que as respostas fossem, em sua maioria, erradas.

No outro dia de observação, ela montou uma espécie de dado gigante com um tapete montável E.V.A. e espalhou vários objetos pela sala de aula.

A atividade consistiu em cada estudante jogar aquele dado gigante, “adivinhar” a letra que caia no lado de cima, identificando pelo nome e, depois, procurar pela sala algum objeto cujo nome iniciasse com aquela vogal.

Os estudantes se divertiram bastante, rindo e participando, tentando ajudar os colegas.

Na hora da produção no papel, todos demonstraram interesse, ligando e pintando a atividade, elaborada igual a do estilo da anterior, ao final, percebeu-se que a maioria acertou a atividade, ligando o objeto à letra correspondente.

Isso deixa claro que a ludopedagogia é uma ferramenta indispensável no ensino da alfabetização, já que a utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem.

O "lúdico" pode ser um instrumento indispensável na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida das crianças, já que o ato de brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual dessa faixa etária.

Assim, a brincadeira é atividade essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu (TEZANI, 2004).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do estudo aqui exposto, pode-se afirmar que através do brincar a criança está recebendo elementos importantes para sua formação. Isso porque os jogos e brincadeiras possibilitam à criança um relacionamento significativo com a aprendizagem.

Com relação ao objetivo geral, que era executar uma pesquisa analítica com intuito de confirmar a eficácia da ludopedagogia aplicada no processo de alfabetização, em estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental, este foi amplamente atingido, assim como os específicos: Pesquisar a Literatura recente referente à temática; Executar uma pesquisa de campo na forma de estudo de caso com estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental; Analisar os dados obtidos na pesquisa de campo; Confrontar os dados obtidos com os apontamentos bibliográficos; Estes, também foram atingidos, pois, além da Literatura afirmar que a ludopedagogia é de extrema importância para aprendizagem e, especificamente na alfabetização, a prática pedagógica corroborou o que foi encontrado na teoria

Aliado a este fato, percebeu-se que o desenvolvimento da criança, de uma forma holística é incentivado, posto que, durante a brincadeira e os jogos, são desenvolvidos os aspectos psíquico, físico, afetivo, social e intelectual, pois através das atividades lúdicas os alunos formam seus conceitos, relacionam suas ideias e constroem seus próprios conhecimentos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Estudo de caso em pesquisa e avaliação educacional.** Brasília: Liberlivros, 2005.

ARIÉS, Philippe: **História Social da Criança e da Família**, Tradução: Dora Flaksman Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

BABBIE, Earl. **Métodos de pesquisa de survey**. Belo Horizonte: UFMG, 2005.

BANDEIRA, Pedro. **Mais respeito, eu sou criança!** Série risos e rima. 3. ed. São Paulo, 2009

BERTOLDO, Janice Vida; RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. Jogo, Brinquedo e Brincadeira - Uma Revisão Conceitual. Disponível em: http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm. Acesso em 21/04/ 2016.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais:** Introdução aos parâmetros curriculares nacionais. 1997. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf . Acessado em: 13/04/16.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia dos sonhos possíveis**. São Paulo: Editora UNESP, 2001b.

E.M. Itacelina Bittencourt. **Projeto pedagógico**. 2007. Disponível em http://www.educacao.curitiba.pr.gov.br/conteudo/projeto-pedagogico-itacelina-bittencourt-escola-municipal/514 Acesso em 08/05/16.

E.M. Itacelina Bittencourt.. **Regimento escolar**. 2010. Disponível em http://www.educacao.curitiba.pr.gov.br/conteudo/regimento-itacelina-bittencourt-escola-municipal/515 Acesso em 08/05/16

FIALHO, José Tarciso; NEUBAUER FILHO, Airton. **O estudo de caso dirigido como metodologia de pesquisa para a educação à distância (EAD).** Artigo, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2008. Disponível em: http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/644_503.pdf. Acessado em: 01/5/2016.

FONSECA, João José Saraiva da. **Metodologia da pesquisa científica**. UECE – Universidade Estadual do Ceará, 2002. Disponível em: http:/www.books.google.com.br/books?id=oB5x2SChpSSEC . Acessado em: 15-04-2016.

JESUS, Cláudia Beatriz Souza de. Prêmio **Professor do Brasil 2005, Prática leitora através do brinquedo**, p. 86-89 in: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica Brasília, 2006.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1997.

LUCKESI, C. C. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia – Ensaios 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade**. Fundamentos de metodologia científica.** 6a edição. 3a reimpr. São Paulo: Atlas, 2006, 315p.

OLIVEIRA, V.M. **O que é educação física.** São Paulo: Brasiliense, 1985.

PIAGET, Jean. **A Linguagem e o Pensamento da Criança**. Trad. Manuel Campos. São Paulo: Martins Fontes, 1986. 212p.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2004. Disponível em: http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621. Acesso em 16/05/16..

OLIVEIRA, Marta K**. Educação como Exercício de Diversidade.** Jovens e Adultos como Sujeitos de Conhecimento e Aprendizagem. Brasília: UNESCO, MEC, ANPED 2007, p. 61-83

REDIN, Euclides, **O espaço e o tempo da criança**. 3ª ed. Porto Alegre: Mediação, 2000.

SOUSA, M. G. da S. A formação continuada e suas contribuições para a profissionalização de professores dos anos iniciais do ensino fundamental de Teresina- Pi: revelações a partir de histórias de vida. 2008, 130 f. Dissertação (Mestrado em Educação -UFPI.

VIGOTSKI, L.S. et al. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo:

Ícone, 1998b.

ZILBERMAN, Regina. A literatura infantil na escola. 4 ed. São Paulo: Global, 1985.