FACULDADE EFICAZ
Fazendo parte da sua história!

|44| 3029-9094 / 3227-4046
www.faculdadeeficaz.com.br

Av. João Paulino Vieira Filho,729
CEP: 87020015 - Maringá / PR

JOGO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA SOLUÇÃO DE PROBLEMAS EM SALA DE AULA [1]

CAMPOS, Cibele [2]

RESUMO: A proposta deste trabalho será sobre a utilização do jogo em sala de aula nos Anos Finais do Ensino Fundamental introduzindo o lúdico como facilitador do aprender da criança com dificuldades de aprendizagem. Desse modo, este artigo, através de uma pesquisa bibliográfica procura apurar como o jogo pode ser utilizado em sala de aula, pois se trata de um instrumento pedagógico que auxilia no aperfeiçoamento do educando de forma contextualizada, instigando e de maneira que esteja ao alcance do universo do aluno. O jogo pode proporcionar a criança o estímulo necessário para o desenvolvimento da capacidade de abstrair, desafiando a curiosidade, o querer superar as dificuldades e naturalmente surgindo daí um esforço na busca por uma solução. Através da ludicidade as dificuldades surgidas podem ser superadas proporcionando experiências de aproximação, a autoafirmação, a confiança, a resolução de conflitos, pois é sabido que a dificuldade de aprendizagem não se manifesta apenas no ambiente escolar, mas também no convívio social. Investigar o alcance do jogo e trabalhá-lo em sala de aula, objetivam essa pesquisa. Para que a aprendizagem seja significativa se faz necessária uma mudança de postura por parte dos educadores, passando a ser um mediador, fazendo uso da flexibilidade, criatividade sendo um facilitador do recurso pedagógico. Espera-se que este artigo contribua de modo positivo no trabalho com as dificuldades de aprendizagem de forma a modificar a atual realidade.

PALAVRAS-CHAVE: Dificuldades de aprendizagem. Escola. Jogo.

ABSTRACT: The purpose of this work will be on the use of the game in the classroom in the Final of the Elementary School Years introducing playful as a facilitator of learning of children with learning difficulties. Thus, this article, through a bibliographic research carried out to determine how the game can be used in the classroom, because it is an educational tool that helps in the improvement of the student in context, encouraging and so that is within reach of the universe student. The game can provide the child the necessary stimulus for the development of the ability to abstract, challenging curiosity, want to overcome difficulties and naturally arising from this effort in the search for a solution. Through playfulness further difficulties can be overcome providing approach of experience, assertiveness, confidence, conflict resolution, since it is known that the difficulty of learning is not only manifest in the school environment, but also in social life. Investigate the scope of the game and it works in the classroom, aim this research. For learning to be, meaningful it is needed a change of attitude on the part of educators, becoming a mediator, making use of the flexibility, creativity and a facilitator of educational resource. It is hoped that this paper will contribute positively in working with learning difficulties in order to change the current reality.

KEYWORDS: Learning disabilities. School. Game.

[1] Artigo de conclusão de curso apresentado ao Programa de Pós-graduação em Dificuldades de Aprendizagem: Como Atuar e Como Detectar, área de educação.

[2] Pós-Graduação em Dificuldades de Aprendizagem: Como Atuar e Como Detectar Faculdade Eficaz de Maringá/PR. Contato: cibelecampos2008@gmail.com

|44| 3029-9094 / 3227-4046
www.faculdadeeficaz.com.br

Av. João Paulino Vieira Filho,729
CEP: 87020015 - Maringá / PR

INTRODUÇÃO

Em princípio pretende-se um embasamento da pesquisa a partir de um referencial teórico encontrados nos trabalhos de Piaget, Vygotsky, Kishimoto, Antunes entre outros, dentro de uma perspectiva de forma a demonstrar um panorama a respeito das dificuldades de aprendizagem; tais como o desenvolvimento e compreensão a respeito dos processos cognitivos, neurológicos, psicológicos, afetivos, culturais e psicomotores.

O presente artigo se justifica ao evidenciar o emprego do jogo como facilitador do aprender da criança com dificuldades de aprendizagem, pois se trata de um instrumento pedagógico que auxilia no aperfeiçoamento do educando de forma contextualizada, instigando o gosto pelo aprender.

É no ambiente escolar que normalmente a criança manifesta os primeiros sinais de dificuldades de aprendizagem e concomitantemente podem surgir alguns traços de indiferença, hostilidade, tornam-se faltosos, desmotivados e se aborrecem com as tarefas escolares gerando um sentimento de frustração.

Ao utilizar o jogo como ferramenta pedagógica com criança com dificuldade de aprendizagem se favorece o desenvolvimento da percepção, o amadurecimento das emoções, a memória, a motricidade, a lateralidade onde o lúdico se mostra como possibilidade real para o desencadeamento de uma série de complexas atividades mentais e que estão diretamente envolvidos o pensamento, a sua própria história cultural.

Todos esses fatores estão profundamente relacionados e a criança, sem perceber acaba por aprender, tornando a aprendizagem mais significativa, pois incorpora novos valores aos pré-existentes.

.No contexto educacional, de modo geral, o jogo ajuda a fixar o que foi aprendido, facilitando a superação das dificuldades que se apresentam e no fim desse processo o que se registra é o prazer da conquista, tanto para quem aprende como para quem ensina.

A característica principal do jogo é organização que leva a repetição, de maneira que, por consequência aperfeiçoa as habilidades adquiridas levando o jogador a superar novos desafios, ou seja, assimilar conhecimentos em um nível superior.

A aprendizagem é o atributo mais importante no ser humano e ela se manifesta muito antes do seu ingresso na escola. “O aprendizado das crianças

|44| 3029-9094 / 3227-4046
www.faculdadeeficaz.com.br
Av. João Paulino Vieira Filho,729
CEP: 87020015 - Maringá / PR

começa muito antes delas frequentarem a escola. Qualquer situação de aprendizado com a qual a criança se defronta tem sempre uma história previa". (VYGOTSKY, 1991, p.94).

Os jogos podem contribuir de modo efetivo para que os alunos consigam fazer relação com o aprendizado, sem, necessariamente serem forçados a realizar atividades pouco atrativas.

É o que afirma Kishimoto (2002.p.150),

> Crianças que brincam aprendem a decodificar o pensamento dos parceiros por meio da metacognição, o processo de substituição de significados, típicos de processos simbólicos. É essa perspectiva que permite o desenvolvimento cognitivo.

No tocante às dificuldades de aprendizagem, a utilização de formas lúdicas torna-se um fator efetivo na aquisição de novos saberes, levando a estimulação do desenvolvimento psicomotor juntamente favorecendo a concentração, a imaginação, a percepção e o trabalho em equipe. Além de ferramenta pedagógica, o jogo também possibilita perceber através de observações, como a criança se apropria de novas informações e como desenvolve suas capacidades fundamentais para sua formação como cidadão.

Segundo Kishimoto (1997, p. 36):

> O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a crianças pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

As dificuldades de aprendizagem interferem de modo inequívoco quando nos referimos ao fracasso escolar. Não se pode esquecer que quando o aluno fracassa a escola também tem uma parcela de responsabilidade por não saber lidar com a diversidade de seus alunos. É preciso que o professor esteja preparado para as diversas formas de transmitir conhecimento, pois aprender é uma combinação de vários fatores. Estabelecer um vínculo com seus alunos através do cotidiano escolar é uma maneira de fortalecer os laços entre professor e aluno de forma positiva.

|44| 3029-9094 / 3227-4046
www.faculdadeeficaz.com.br
Av. João Paulino Vieira Filho,729
CEP: 87020015 - Maringá / PR

Outra aplicação da ludicidade é quando se pretende sondar ou introduzir conteúdos, baseando nos interesses daquilo que pode levar o aluno a querer aprender e descobrir um caminho atraente no aprendizado.

As atividades lúdicas têm a intensão de atuar no desenvolvimento do aprender da criança, de maneira mais incisiva em crianças com dificuldades de aprendizagem.

Para Piaget (1967), “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”.

Sendo assim, o jogo é um instrumento importante no processo de aquisição do conhecimento, onde o lúdico apresenta um caráter educacional na área da psicomotricidade, na perspectiva social, emocional, criativa e histórico-cultural.

Neste sentido, surge a necessidade de buscar novas formas de se alcançar o sucesso escolar, fazendo da educação algo que excede a mera transmissão de conhecimentos num movimento de memorização e repetição, mas que prepare o aluno a enfrentar desafios, superar seus limites.

Por isso, acredita-se ser essencial fazer com que o jogo deixe de ser um apoio para tornar-se um recurso pedagógico no ambiente escolar sempre planejado e mediado pelo professor.

Dificuldades de aprendizagem no contexto escolar

A expressão dificuldades de aprendizagem passou a ser utilizada a partir da década de 60, muito embora, ainda persistam muitas lacunas sobre quais parâmetros devem ser utilizados para designar o referido termo. Na realidade, a dificuldade de aprendizagem remete a uma indicação de um possível distúrbio que pode ser desencadeado por uma série de fatores de ordem cognitiva ou emocional, que fatalmente acaba por refletir na vida educacional da criança.

A dificuldade de aprendizagem no contexto escolar, não raras vezes, é vista como um distúrbio no aluno. Há a teoria de que seria uma questão metodológica para alcançar o desenvolvimento da aprendizagem desses alunos com dificuldades. Porém é sabido que o aprender vai muito além, englobando uma série de fatores que influenciam na assimilação e compreensão.

Muitos alunos têm problemas em acompanhar o padrão da turma, entretanto cabe ao professor incentivar o aluno e direcionar a família para que juntos

|44| 3029-9094 / 3227-4046
www.faculdadeeficaz.com.br
Av. João Paulino Vieira Filho,729
CEP: 87020015 - Maringá / PR

desenvolva no aluno a autoestima, o querer aprender, estimulando a superação das dificuldades e contribuindo para seu desenvolvimento cultural, pessoal e social.

Celso Antunes (2002, p. 18) acredita que “Os estímulos são o alimento das inteligências”. Nesse sentido, os estímulos irão fortalecer a aquisição de determinadas habilidades.

Cabe ao professor mediador a responsabilidade pelo resultado de atividades que estimulam e transformam o aprender.

Celso Antunes diz (2003, p.12),

> Elemento indispensável e imprescindível na aplicação dos jogos é o professor. Um profissional que assume sua crença no poder de transformação das inteligências, que desenvolve jogos com seriedade, que estuda sempre e se aplica cada vez mais, desenvolvendo uma linha de cientificidade em seu desempenho, mas que essa linha não limita sua sensibilidade, alegria e entusiasmo. Um promotor de brincadeiras que sabe brincar.

O ser humano apresenta particularidades diferentes no tocante à aprendizagem e assimilação de informações, sejam elas formais ou informais, sendo desse modo um processo único, particular de cada pessoa.

Segundo estudiosos, a aprendizagem é um processo intrínseco que provoca uma mudança arcabouço intelectual da pessoa. Se houve modificações de comportamento, houve aprendizado, podendo acontecer por meio de experiência, observações de forma definitiva ou temporária. O exercício de aprender é uma faculdade inerente ao psiquismo humano e essa particularidade apresenta um propósito na aquisição do conhecimento.

É um processo que se modifica continuamente de modo a suprir as necessidades de informação buscando novos processos visando aperfeiçoar a própria aprendizagem, por exemplo, por a tentativa ou erro. De maneira relativamente organizada, a experiência, a prática também pode ser entendida como aprendizagem, pois é uma mudança relativamente durável do comportamento.

O processo de aprendizagem na abordagem de Vygotsky parte da concepção de que o pensamento verbal não é próprio do comportamento, mas estabelecido por uma sucessão de fenômenos histórico-cultural e tem características únicas que não podem ser encontradas nas formas naturais do pensamento e da fala.

De acordo com Vygotsky (1993 p. 44), uma vez admitido o caráter histórico do pensamento verbal, devemos considerá-lo sujeito a todas as premissas do

|44| 3029-9094 / 3227-4046
www.faculdadeeficaz.com.br
Av. João Paulino Vieira Filho,729
CEP: 87020015 - Maringá / PR

materialismo histórico, que são validas para qualquer fenômeno histórico na sociedade humana.

A aprendizagem se realiza através de um processo cognitivo onde a afetividade, a motivação e o interesse em nenhum momento podem ser deixados de lado, pois são fatores imprescindíveis na aquisição de novos saberes.

A criança com dificuldades de aprendizagem carece de uma motivação mais incisiva de modo a despertar a atenção, a vontade e a predisposição em aprender.

O processo de aprendizagem na abordagem de Piaget trata de que as novas informações modificam as ideias pré-existentes transformando-as. (Wadsworth, 1996) Piaget postula que todo esquema de assimilação tende a alimentar-se, isto é, acrescentar elementos externos relacionados a sua natureza. E postula também que todo esquema de assimilação é obrigado a se acomodar aos elementos que assimila, isto é, a se modificar em função de suas particularidades, mas, sem com isso, perder sua continuidade (portanto seu fechamento enquanto ciclo de processos interdependentes), nem seus poderes anteriores de assimilação. (Piaget, 1975, p. 14).

O conceito sobre dificuldade de aprendizagem gera discussões relacionadas à definição, pois estes debates levantam questões importantes, por exemplo, qual profissional intervir no fornecimento de um diagnóstico e de um prognóstico. Muitos estudiosos, porém, concordam que quando o fracasso escolar aparece de forma discrepante, outros profissionais, além do fonoaudiólogo, psicólogo, pedagogo, psicopedagogo devem intervir, auxiliando na estratégia mais adequada a cada caso.

A expressão dificuldades de aprendizagem normalmente está relacionada a situações escolares, onde fatores diversos contribuem para tal, por exemplo, a proposta pedagógica, a falta de adaptação ao ambiente escolar e a imaturidade emocional. Por outro lado, há também os comprometimentos neuropsicológicos que afetam o processo de assimilação da informação.

Os estímulos são de fundamental importância no processo do aprender, ele provoca uma resposta desencadeando uma mudança de atitudes.

Conforme França (1996), a dificuldade de aprendizagem está centrada na ideia de que o termo dificuldades está diretamente ligado a problemas de ordem pedagógica e questões socioculturais, pois se relacionam de maneira evidente, levando a entender que a questão vai para além do aluno. Já o termo distúrbio é

|44| 3029-9094 / 3227-4046
www.faculdadeeficaz.com.br

Av. João Paulino Vieira Filho,729
CEP: 87020015 - Maringá / PR

entendido como um diagnóstico feito por especialistas da área médica indicando um problema de ordem neurológica.

Ciasca (2003, p. 27) também compartilha dessa mesma ideia.

> O distúrbio de aprendizagem é considerado como: Sendo uma disfunção no Sistema Nervoso Central, relacionada a uma falha no processo de aquisição ou do desenvolvimento, tendo, portanto, caráter funcional: diferentemente de dificuldade escolar - DE – que está relacionado especificamente a um problema de origem pedagógica.

Alguns pensadores utilizam o termo *distúrbio,* enquanto outros preferem usar o termo *dificuldade* no tocante à aprendizagem escolar, mas já é sabido que tanto um como outro estão relacionados à problemas de ordem psicopedagógicos e/ou socioculturais. Muito embora, o termo distúrbio possa indicar a existência de um problema ligado diretamente ao aluno, pois sugere a existência de comprometimento neurológico, sendo utilizado do ponto de vista médico.

Faz-se necessário um profissional que tenha habilidade de avaliar quando uma criança está com dificuldade ou que apresente algum distúrbio e perceber o momento de intervenção mais adequado, dando ao aluno a possibilidade de superação, incentivando-o em sua caminhada escolar.

O fazer pedagógico é outro fator de grande relevância, pois ele desencadeia processos cognitivos intrínsecos da criança que por sua vez traz consigo questões sociais, culturais e econômicas, ou seja, fatores externos que também interferem no processo ensino-aprendizagem.

Em contrapartida, o acompanhamento escolar, incentivando a criança, é papel da família garantindo um suporte emocional bem como assegurando o cumprimento de seus deveres perante a lei.

> **Art. 4º**. É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

Cabe não só a escola desempenhar o papel de aumentar a autoestima, promover a autonomia, favorecer a construção e o acesso ao conhecimento participando do desenvolvimento integral do ser humano, mas também a família numa interação social.

|44| 3029-9094 / 3227-4046
www.faculdadeeficaz.com.br

Av. João Paulino Vieira Filho,729
CEP: 87020015 - Maringá / PR

A importância do jogo no desenvolvimento escolar

O caráter educativo do jogo, em linhas gerais, refere-se em quase em sua totalidade ao atributo utilitário da ludicidade. Nesse caso, o envolvimento do aluno com o jogo fica evidente, pois tarefas escolares são realizadas, que com outras metodologias não se realizariam.

O jogo remete a diversão, todavia quando acompanhado de intencionalidade contribui na construção do conhecimento e se torna um fator motivador permitindo a aprendizagem em várias áreas. Uma das possibilidades é a associação que diz respeito à consideração dos erros. O jogo diminui o efeito psicológico do fracasso e permite o desenvolvimento da iniciativa, autoconfiança e autonomia. Ele é uma atividade séria que não tem consequências frustrantes e leva o jogador a ver o erro como algo que pode ser superado.

O educador quando se utiliza do jogo como ferramenta pedagógica deve pensar na perspectiva de um mediador com uma postura mais significativa na vida da criança para que haja uma mudança igualmente significativa no aprender.

Outro ponto a considerar sobre o jogo seria a valorização da comunicação, a manifestação da amizade, a coordenação de esforços, a sensação de pertencimento, permitindo a inclusão e participação de todos. Porque a ideia é cooperar e não competir.

Dessa forma se incentiva a participação de todos na busca de uma meta eliminando a agressividade além do aprendizado em si mesmo. Nesse exercício de convivência as atitudes de empatia, cooperação e comunicação encontram terreno fértil para o seu desenvolvimento.

O objetivo principal é a superação das dificuldades no sentido de trabalhar a autoestima diminuindo a distância entre as pessoas.

O educador consciente assume o papel de mediador, tentando eliminar as diferenças e ao mesmo tempo reconhecendo que cada indivíduo possui habilidades e limitações, sem deixar que desapareçam as principais características do jogo, como o desafio e a ludicidade.

Através do jogo as barreiras construídas ao longo da vida do estudante, podem ser se não superadas, pelo menos suavizadas de modo a proporcionar à experiência da aproximação, da autoafirmação, a confiança, a resolução de

|44| 3029-9094 / 3227-4046
www.faculdadeeficaz.com.br

Av. João Paulino Vieira Filho,729
CEP: 87020015 - Maringá / PR

conflitos, pois é sabido que a dificuldade de aprendizagem não se manifesta apenas no ambiente escolar, mas também no convívio social.

De acordo com Freire (1983, p.28)

> Cabe ao professor conhecer o seu aluno, as dificuldades e fatores que o cercam, para poder dispensar sobre ele um olhar diferente, crítico e amigo um olhar que enxergue as reais possibilidades de aprendizagem e possa adotar metodologias também diferenciadas de ensino, oportunizando a todos chegarem a seus objetivos.

Essa pedagogia característica do autor estabelece que o educador planeje teste, busque informações, seja compreensivo, coerente, flexível e ao mesmo tempo, motivador, mediador e saiba olhar as diferenças de seus alunos.

As atividades lúdicas são as preferidas dos alunos tendo o potencial de despertá-los e motivá-los facilitando o aprendizado. Pinto (2003, p.65) constata afirmando que:

> O espaço lúdico não precisa ficar restrito a quatro paredes, ao contrário, deve fluir para todo o ambiente, dentro e fora das classes. Um dos objetivos desse espaço é favorecer o encontro de crianças/adolescentes, para brincar, jogar, fazer amigos, propiciar a convivência alegre e descontraída dos frequentadores.

No jogo o relacionamento interpessoal se consolida e se transforma no fator principal para a aproximação entre os pares numa troca mutua de experiências enriquecedoras e se o aprendizado for significativo perdurará ao longo de sua existência.

Entender que o jogo participa de forma dinâmica e eficaz para a resolução de problemas de aprendizagem no espaço escolar é perceber que essas atividades lúdicas apresentam um potencial para o ensino e a aprendizagem em muitas áreas do conhecimento, como a exploração e reflexão sobre a realidade, a vivência da cultura, a imaginação e ao mesmo tempo permite o questionamento de regras e papéis sociais.

Reconhecer como o jogo pode proporcionar à criança a estimulação necessária para sua aprendizagem é possibilitar o desenvolvimento da capacidade de sistematizar e abstrair, desafiando sua curiosidade. Ao apresentar atividades compatíveis com seus conhecimentos e mediando por meio de indagações estimulantes de forma a despertar o gosto pelo aprender, o professor acaba por

|44| 3029-9094 / 3227-4046
www.faculdadeeficaz.com.br
Av. João Paulino Vieira Filho,729
CEP: 87020015 - Maringá / PR

fornecer recursos para progresso do educando que termina por vencer os obstáculos.

Isso acontece porque o lúdico remete ao imprevisto, a imaginação, induzindo a querer superar as dificuldades e naturalmente surgem situações novas que acabam por exigir da criança alguma aprendizagem e certo esforço na busca por uma solução.

O ato de brincar pode levar o aluno a um universo de conhecimentos de forma natural, desenvolvendo a linguagem, o pensamento e a concentração assegurando à criança o tempo e o espaço para que o lúdico possa ser introduzido de maneira a consolidar o conhecimento e os valores fundamentais à vida em sociedade.

O fazer pedagógico que tem a ludicidade como uma de suas principais ferramentas encontra no professor um mediador que sugeri soluções fazendo da amabilidade, criatividade, flexibilidade seus pré-requisitos na implementação dessa metodologia.

Para que a aprendizagem seja de fato significativa, se faz necessário uma mudança de postura por parte dos educadores.

Como diz Soler (apud. Medina 2006, p.58), “é hora de ajustarmos as nossas estratégias, vale dizer a nossa pedagogia, na direção de uma transformação autentica, mais compatível com nosso discurso e a nossa própria realidade”.

Lembrando que facilitar o jogo não é deixar apenas que ele aconteça mais sim influenciar, adaptar, fazer os ajustes necessários para aquele momento. Isso implica em uma atitude de empatia, saber escutar, colocar-se no lugar do outro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muito tem se considerado sobre a contribuição do jogo no contexto educativo por parte de vários pesquisadores como ferramenta no processo ensino aprendizagem.

Entre possibilidades e limites ao processo de inserção do jogo em sala de aula, procurei através de uma pesquisa bibliográfica, pautada em um referencial teórico consistente, apurar como o jogo pode ser integrado como ferramenta pedagógica a contribuir positivamente na prática de ensinar.

|44| 3029-9094 / 3227-4046
www.faculdadeeficaz.com.br

Av. João Paulino Vieira Filho,729
CEP: 87020015 - Maringá / PR

Em primeira instância, considerei os vários aspectos da linguagem lúdica como uma possibilidade de utilização dentro e fora de sala de aula a ser mediada pelo professor.

O mérito do jogo e sua influência no ambiente escolar residem no alcance que extrapola a sala de aula, influenciando sobremaneira crianças e jovens em idade propensa a incorporação de valores necessários para a formação do cidadão.

E como o jogo se utiliza de várias formas de socialização dos conteúdos escolares é preciso estimular a reflexão sobre sua aplicação e como estes repercutem. Esse processo deve perpassar pela mediação do professor, para que mais uma vez os alunos possam desenvolver e compreender as implicações sociais, emocionais e culturais.

O embasamento teórico deu mostras que o cunho educativo do jogo depende da intervenção e mediação do profissional em educação ao conduzir a prática pedagógica.

Neste sentido, constatei no decorrer da pesquisa que há várias possibilidades de trabalho a partir da ludicidade e o quanto podemos destacar este trabalho, oportunizando ao aluno novas formas de construção do conhecimento e a percepção dinâmica do mundo.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C**. As Inteligências Múltiplas e seus Estímulos**. 9ª edição. Campinas, São Paulo: Papirus, 2003.

Artigo 4º do **Estatuto da Criança e do Adolescente** – Lei 8069/90. Disponível em:
Ciasca, S. M. **Distúrbios de Aprendizagem: Proposta de Avaliação Interdisciplinar**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

FRANÇA, C. **Um Novato na Psicopedagogia**. In: SISTO, F. ET al**. Atuação Psicopedagógica e Aprendizagem Escolar**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1996.

FREIRE, J. B. **O jogo Entre o Riso e o Choro**. 2ª edição. Campinas. São Paulo: Editora Autores Associados, 2005.

FREIRE, P**. Educação e mudança**. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 1983.
http://presrepublica.jusbrasil.com.br/legislacao/91764/estatuto-da-crianca-e-do-adolescente-lei-8069-90.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo Brinquedos e Educação**. 4ª edição: São Paulo: Cortez, 2000.

|44| 3029-9094 / 3227-4046
www.faculdadeeficaz.com.br

Av. João Paulino Vieira Filho,729
CEP: 87020015 - Maringá / PR

KISHIMOTO, T. M. **O Brinquedo e suas Teorias**/Tizuko kishimoto (org.). São Paulo: Pioneiros,2002.

PIAGET, J. **A Equilibração das Estruturas Cognitivas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SOLER, R**. Brincando e Aprendendo na Educação Física Especial: planos de aula.** Rio de Janeiro.2ª edição: Sprint, 2006.

SOLER, R. **Jogos Cooperativos**. Rio de Janeiro: 3ª edição: Sprint, 2006.

VYGOTSKY, L. S**. Pensamentos e Linguagem**. São Paulo, Martins Fontes, 1993.

VYGOTSKY. L. S. **A formação Social da Mente: Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.