

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO DAS CRIANÇAS

THE IMPORTANCE OF LUDIC IN LITERACY IN CHILDREN

Gláucia Cabral de Araújo Soares¹

Andreia Cristina Metzner²

RESUMO: Os jogos e as brincadeiras são a essência da criança, e utilizá-los como ferramentas no cotidiano escolar possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento infantil. Assim, a presente pesquisa teve como objetivos verificar os níveis de alfabetização que as crianças se encontram; elaborar e ministrar atividades lúdicas de alfabetização e; averiguar a influência das atividades no aprendizado dos alunos. Participaram do estudo 19 do período da manhã e 20 alunos do período da tarde. O instrumento metodológico utilizado foi a aplicação de uma avaliação realizada em dois momentos distintos, pré e pós-intervenção, para identificar os níveis de alfabetização que os alunos se encontram, e a elaboração e aplicação de 16 aulas de Educação Física. Os resultados mostram que 13 alunos do grupo intervenção e 06 alunos do grupo controle atingiram o nível alfabético. Dessa forma, podemos dizer que o Grupo Intervenção teve um aumento significativo em relação ao processo de alfabetização. Assim, acreditamos que a Educação Física estará suprindo as necessidades das crianças, bem como, estará favorecendo a aprendizagem de forma lúdica e eficaz, tornando os conteúdos escolares mais dinâmicos e prazerosos.

PALAVRAS-CHAVE Educação Física. Alfabetização. Jogos e Brincadeiras.

ABSTRACT: Games and plays are the essence of a child and use them as tools, at the school routine, enable the producing of knowledge, the learning and the childish development. The point of the research is to verify on which levels of literacy that children are, formulate and minister playful activities and inquire the influence of the activities at the students learning. The present research will be of qualitative nature and of field type. Nineteen students that attend at morning time participated of the study and others twenty from afternoon time, did it as well. The methodological instruments used were the application of a test that were applicate at two distinct moments, before and after intervention, to identify on which levels of literacy that children were and to formulate and to apply sixteen physical education classes involving contents worked at class. The results show that thirteen students of the intervention group and six students of the control group reached the alphabetic level. Therefore, we can say that the intervention group had a significant increase in the process of alphabetisation. So, believe that physical education, in working with different activities in their classes and encouraging people to learn in a fun and effective way, making the most dynamic classroom content and pleasant.

KEY-WORDS: physical education, literacy, games.

¹ Graduado em Licenciatura em Educação Física no Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, SP.

² Docente do curso de Educação Física no Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, SP. E-mail: acmetzner@hotmail.com

1 INTRODUÇÃO

A Educação Física contempla múltiplos conhecimentos produzidos e usufruídos pela sociedade a respeito do corpo e movimento. Entre eles, se consideram fundamentais as atividades da cultura corporal de movimento com finalidades de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções, e com possibilidades de promoção, recuperação e manutenção da saúde. (BRASIL, 2000).

As aulas de Educação Física possibilitam que os alunos vivenciem diferentes práticas corporais como as danças, esportes, lutas, jogos, ginásticas, atividades rítmicas e expressivas, cultura corporal de movimento.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), independente do conteúdo ministrado, os processos de ensino e aprendizagem devem considerar as características dos alunos em todas as suas dimensões (cognitiva, corporal, ética, estética, de relação interpessoal e inserção social). Ou seja, sobre o jogo de amarelinha, o voleibol ou uma dança, o aluno deve aprender para além das técnicas de execução, é necessário discutir regras e estratégias, apreciá-los criticamente, analisá-los esteticamente, avaliá-los eticamente e recriá-los. (BRASIL, 2000).

Portanto, a tarefa da Educação Física escolar é garantir o acesso dos alunos as práticas da cultura corporal, bem como, contribuir para a construção de um estilo pessoal de exercê-las e oferecer instrumentos para que sejam capazes de apreciá-las criticamente. (BRASIL, 2000).

No caso das séries iniciais do Ensino Fundamental, um dos conteúdos muito utilizados nas aulas de Educação Física são os jogos e brincadeiras. Lembrando que é de muita significância que a criança também brinque por brincar, o que fique a vontade e sinta-se feliz ao mesmo tempo, transformando-os em crianças críticas e até mesmo avaliadoras.

De acordo com Soares (2010), a criança, por meio dos jogos e brincadeiras, consegue aprender e compreender muita coisa, de que outras formas não seriam possíveis. A infância combina com brincadeiras, com jogos, com o lúdico. É através desse tipo de interação que a criança se desenvolve.

Negrine (1994) aponta que são os pedagogos e especialmente os professores de Educação Física, que utilizam esses conteúdos em suas aulas por atribuírem a eles um grande valor pedagógico. O autor complementa dizendo que os jogos e brincadeiras permitem liberdade de ação, pulsão interior, naturalidade, Revista Educação Física UNIFAFIBE, Bebedouro/SP - Vol. IV– novembro/2016.

atitude e, conseqüentemente, prazer raramente encontrados em outras atividades escolares, devendo por isso ser estudados pelos educadores como mais uma alternativa pedagógica, a serviço do desenvolvimento integral da criança. Ou seja, o jogo contribui de forma positiva e efetiva no processo de aprendizagem infantil.

Para Kishimoto (2001) o jogo tem duas funções: a lúdica e a educativa, A lúdica propicia a diversão, prazer e até mesmo desprazer, quando escolhido voluntariamente; já a função educativa ensina de maneira completa o indivíduo em seu saber, nos seus conhecimentos e sua compreensão do mundo.

A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza a sua ação intelectual. (RIZZO, 2001).

Segundo Kishimoto (2010, p.36) “o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil”.

Nesse caso, podemos dizer que os jogos educativos ou didáticos estão orientados para estimular o desenvolvimento cognitivo e são importantes para o desenvolvimento do conhecimento escolar mais elaborado como calcular, ler e escrever. (KISHIMOTO, 2001).

Sendo assim, podemos retratar que o jogo funciona de forma mediadora, capaz de auxiliar na aprendizagem dos alunos, inclusive daqueles que apresentam “dificuldades”, tornando sujeitos pensantes e participativos.

1.1 O lúdico no processo de ensino e aprendizagem

As séries iniciais do Ensino Fundamental é uma fase em que as crianças já compreendem muitas instruções e são altamente interessadas nas atividades de brincar. Por isso, este interesse e expressividade devem ser bem aproveitados pelo professor. (RANGEL et al., 2010).

Além disso, Rangel aponta que é nesse período que os alunos estão aprendendo o significado dos números, letras e palavras, portanto, as aulas de Educação Física necessitam desenvolver um trabalho interdisciplinar com o intuito de tornar o aprendizado desses conteúdos mais interessante e, ao mesmo tempo, contribuir para o desenvolvimento motor das crianças.

Portanto, a escola necessita oferecer um ambiente baseado nas brincadeiras e nos jogos, nos quais, podem ser utilizados como um veículo para facilitar a aprendizagem escolar e também o desenvolvimento pessoal, social e cultural. (RODRIGUES, 2013).

A aprendizagem lúdica para que aconteça de forma efetiva precisa estar ligada à aquisição ativa de conhecimento, a participação social conjunta e ao envolvimento no processo de aprendizagem. A brincadeira é, na verdade, uma das maneiras mais eficientes, poderosas e produtivas da criança aprender. É indispensável que nos lancemos nesse mundo mágico que é a aprendizagem lúdica para investirmos numa educação centrada nos interesses dos alunos. (RODRIGUES, 2013).

É válido destacarmos que as reflexões e os estudos acerca da aprendizagem lúdica como processo facilitador da aprendizagem têm um longo caminho pela frente. Portanto, compreender a importância de mudanças na postura do educador bem como na dos educandos, entender a relevância do lúdico na aprendizagem e buscar estratégias para alcançar os alunos com o objetivo de construir o conhecimento com prazer, motivação e alegria é papel fundamental dos profissionais da educação nos dias de hoje (RODRIGUES, 2013, p.49).

Segundo Fialho (2008 apud QUINTINO, 2014), o professor pode ir além do ouvir, escrever e resolver exercícios que atendam o currículo proposto, ou seja, ele pode proporcionar as crianças momentos de harmonia, diversão e buscar a aprendizagem e convivência saudável por meio das brincadeiras.

Portanto, as brincadeiras, os jogos e o espírito lúdico podem envolver e desenvolver conteúdos importantes para a formação das crianças de forma prazerosa e diferenciada. (QUINTINO, 2014).

Assim, a presente pesquisa terá como ênfase os jogos e brincadeiras como uma das ferramentas que podem ser utilizadas no processo de alfabetização das crianças. E abordará a seguinte questão: será que as atividades ministradas nas aulas de Educação Física podem contribuir para a alfabetização das crianças?

2 MATERIAIS E MÉTODO

Essa pesquisa é de natureza qualitativa e do tipo pesquisa de campo. No estudo de campo, há um aprofundamento das questões propostas e o pesquisador realiza maior parte do trabalho pessoalmente, pois é enfatizada a importância de ter uma experiência direta com a situação de estudo (GIL, 2002).

2.1 Participantes

Participaram dessa pesquisa 37 alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental pertencentes a uma escola pública, localizada no município de Bebedouro, SP. Esses alunos foram divididos em dois grupos: 19 alunos que frequentam o período da manhã e 18 alunos que frequentam o período da tarde.

Como critério de inclusão, os alunos devem estar frequentando regularmente o 1º ano do Ensino Fundamental I da Escola “Maria Fernanda Lopes Piffer”, apresentar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinado pelos pais/responsáveis e participar das atividades ministradas pela pesquisadora.

Não participaram da pesquisa os alunos que não estavam frequentando regularmente o 1º ano do Ensino Fundamental I, que não trouxeram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinado, que não participaram das atividades ministradas pela pesquisadora (no caso, os alunos do grupo intervenção) ou das aulas de Educação Física ministradas pelo professor da escola (no caso, os alunos do grupo controle), e que se recusaram a participar da pesquisa.

É importante ressaltar que as crianças não foram excluídas das aulas de Educação Física e nem das atividades ministradas pelos pesquisadores, mesmo não participando do estudo.

2.2 Instrumentos da pesquisa

Os instrumentos metodológicos utilizados foram a aplicação de duas avaliações, sendo uma pré e outra pós-intervenção, para identificar os níveis de alfabetização dos alunos (pré-silábico, silábico, silábico alfabético e alfabético), e a elaboração e aplicação de 16 aulas de Educação Física envolvendo conteúdos trabalhados em sala.

Para a realização das avaliações, utilizamos o Roteiro de Avaliação elaborado pela Secretaria Municipal de Educação de Bebedouro. Esse roteiro propõe que a avaliação seja realizada da seguinte forma: (SEMEB, 2015).

1º) A professora escolherá uma lista de palavras do mesmo campo semântico (animais, alimentos, material escolar, etc.) sem o apoio de outras fontes escritas (QUADRO 1).

QUADRO 1–Exemplo de palavras de campo semântico utilizadas na avaliação.

| ANIMAIS | MATERIAL ESCOLAR | FESTA DE ANIVERSÁRIO | ALIMENTOS |
|------------------|-------------------------|-----------------------------|-----------------------|
| DINOSSAURO | LAPISEIRA | BRIGADEIRO | MORTADELA |
| CAMELO | CADERNO | COXINHA | PRESUNTO |
| GATO | LÁPIS | BOLO | QUEIJO |
| RÃ | GIZ | BIS | PÃO |
| EU TENHO UM GATO | A LAPISEIRA QUEBROU | A COXINHA ESTAVA GOSTOSA | O MENINO COMEU QUEIJO |

FONTE: Elaborado pelo autor.

2º) Dite normalmente as palavras na seguinte ordem: polissílaba, trissílaba, dissílaba, monossílaba e, em seguida, a frase sem silabar.

3º) Quando terminarem, peça, individualmente, para que leiam aquilo que escreveram.

4º) Anotem como eles fazem essa leitura, se apontam com o dedinho cada uma das letras ou não, se associam aquilo que falam com a escrita, etc.

5º) Faça um registro da relação entre a leitura e a escrita. Por exemplo, o aluno escreveu K B O e associou cada uma das sílabas dessa palavra a uma das letras que escreveu. Registre: K = Pre B = sun O = to

A partir desses registros, foram identificados o nível de alfabetização dos alunos e os mesmos foram classificados em: Pré-silábico, Silábico, Silábico alfabético e Alfabético.

2.3 Procedimentos

Este projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em pesquisa do Centro Universitário UNIFAFIBE (CAAE no47669115.4.0000.5387). Após a aprovação do mesmo os participantes foram convidados a participarem do estudo.

O primeiro passo foi pedir a autorização da direção da escola para a realização da pesquisa. Em seguida, os pais ou responsáveis dos alunos assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Para a coleta de dados, a pesquisadora aplicou um teste para identificar o nível de alfabetização que os alunos do primeiro ano se encontram: pré-silábico, silábico, silábico alfabético e alfabético. É importante ressaltar que os testes foram aplicados pela professora de sala, sendo que o Grupo Intervenção com uma, e o Grupo controle com outras, ambas com diferentes professoras de sala.

Os alunos foram divididos em dois grupos: Grupo Intervenção (crianças matriculadas no primeiro ano do período da manhã) e Grupo Controle (crianças matriculadas no primeiro ano do período da tarde).

A próxima etapa foi elaborar e ministrar 16 aulas visando trabalhar conteúdos relacionados a alfabetização de uma forma lúdica. Essas aulas tiveram duração de 50 minutos e foram aplicadas 4 vezes por semana para o Grupo Intervenção. O grupo controle continuou participando das aulas de Educação Física regulares ministradas pelo professor efetivo da escola.

Ao término da intervenção, foi realizada uma nova avaliação para verificar se houve alterações no nível de alfabetização dos alunos

2.4 Análise dos Dados

Os dados foram analisados a partir da ficha de avaliação e acompanhamento dos alunos que mostra o nível de alfabetização que eles se encontram. Essa ficha foi analisada pré e pós-intervenção.

A análise foi feita por meio de comparação entre o Grupo Intervenção e o Grupo Controle. E os resultados foram organizados em forma de gráficos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Vimos que os jogos e brincadeiras fazem parte do contexto infantil, portanto, utilizar essas atividades como um meio para auxiliar o processo de alfabetização das crianças pode trazer resultados positivos.

Dessa forma, para a realização do presente estudo foram elaboradas 16 aulas de Educação Física envolvendo conteúdos relacionados a alfabetização. Essas atividades foram selecionadas e organizadas de acordo com as necessidades dos alunos. Para isso, foi feita uma checagem nos conteúdos que estavam sendo trabalhados pela professora da sala.

Com base nessas informações, após a aplicação da primeira avaliação, foram ministrados os seguintes conteúdos (QUADRO 2):

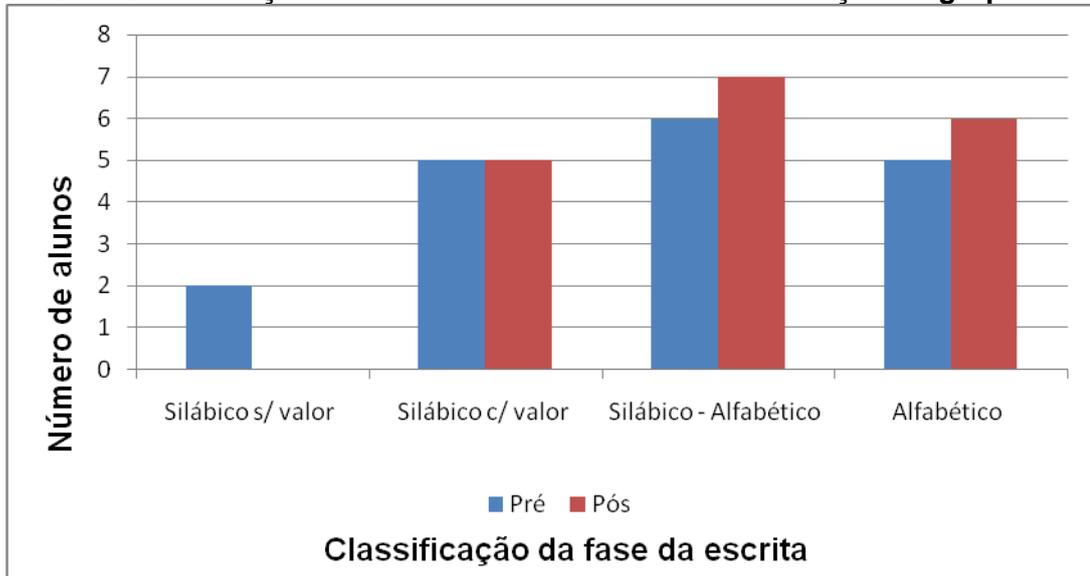
QUADRO 2 – Atividades ministradas nas aulas

| AULAS | CONTEÚDO |
|--------------|-------------------------------------|
| 1ª AULA | Circuito do alfabeto |
| 2ª AULA | Boliche das vogais |
| 3ª AULA | Circuito das sílabas |
| 4ª AULA | Bingo das sílabas |
| 5ª AULA | Amarelinha da direita e da esquerda |
| 6ª AULA | Estátuas das palavras |
| 7ª AULA | Cabra cega do amigo |
| 8ª AULA | Jogo da memória das frutas |
| 9ª AULA | Bingo com números |
| 10ª AULA | Jogo da soma |
| 11ª AULA | Toca das palavras |
| 12ª AULA | Amarelinha do calendário |
| 13ª AULA | Movimento com cores |
| 14ª AULA | Jogo da soma |
| 15ª AULA | Jogo da memória das boas maneiras |
| 16ª AULA | Estátuas das palavras |

FONTE: Elaborado pelo autor.

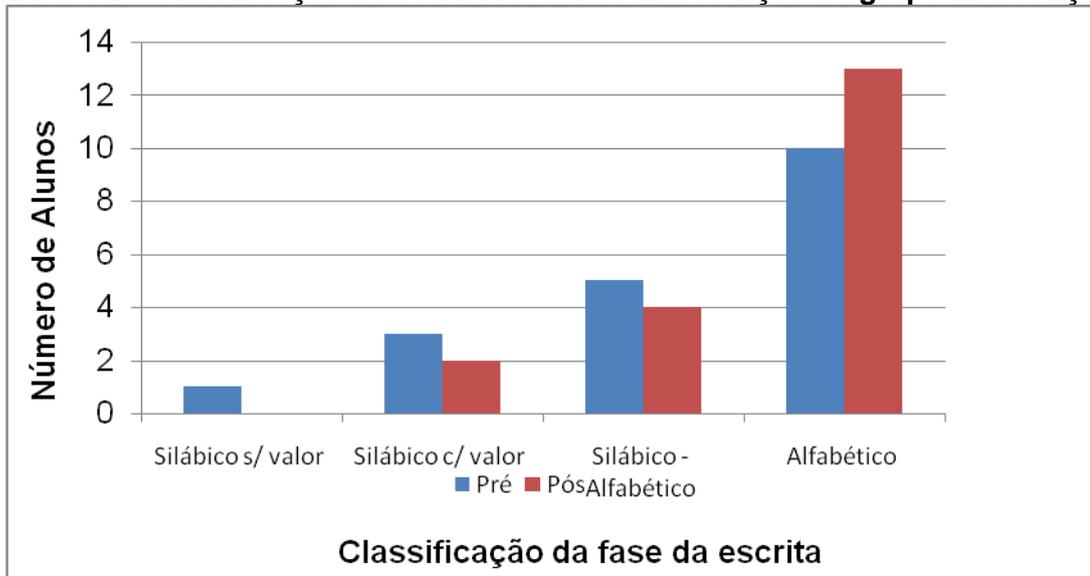
Após a aplicação dessas aulas, foi realizada a segunda avaliação, os resultados das avaliações realizadas com as crianças do grupo controle e do grupo intervenção podem ser visualizadas nos gráficos 1 e 2, respectivamente.

GRÁFICO 1 – Classificação da fase da escrita Pré e Pós-intervenção do grupo controle.



FONTE: Elaborado pelo autor.

GRÁFICO 2 – Classificação da escrita Pré e Pós-intervenção do grupo intervenção.



FONTE: Elaborado pelo autor.

Ao compararmos os resultados dos dois gráficos verificamos que 13 alunos do grupo intervenção e 06 alunos do grupo controle atingiram o nível alfabético. Revista Educação Física UNIFAFIBE, Bebedouro/SP - Vol. IV – novembro/2016.

Dessa forma, podemos dizer que o Grupo Intervenção teve um aumento significativo em relação ao processo de alfabetização. Além disso, podemos notar que os alunos não avançaram somente do Silábico Alfabético para o Alfabético, mas houve melhora em todos os níveis após as intervenções.

A alfabetização das crianças, segundo Campos e Souza (2014), é muito importante em nossas vidas, pois ao entrarmos em contato com a leitura e escrita estaremos ampliando a nossa interação com o mundo letrado.

Os autores relatam que existem diferentes níveis de alfabetização e podem ser divididos em quatro etapas: pré-silábico, silábico, silábico alfabético e alfabético. Além disso, o incentivo e as metodologias aplicadas de maneira correta podem ser instrumentos eficazes para uma excelente alfabetização. As características dessas etapas são as seguintes (QUADRO 3):

QUADRO 3 – Níveis de Alfabetização

| | |
|---------------------|---|
| PRÉ-SILÁBICO | Nessa etapa a criança, muitas vezes, utiliza de desenhos para representação das palavras, rabiscos e letras usadas aleatoriamente. (CAMPOS; SOUZA, 2014). |
| SILÁBICO | A criança compreende que existe uma relação entre fala e escrita, porém, representa cada sílaba com um caractere. Ela compreende e fala em pedacinhos, pressupõe que cada um desses pedacinhos deve ser escrito com uma letra, pois já sabe que a letra representa um som. (SOARES, 2010). |
| SILÁBICO ALFABÉTICO | A criança, a partir do nível silábico, percebe que apenas uma letra para a apresentação do som que a sílaba faz é pouco, por isso, coloca mais de uma letra para representar o som. Porém, como não domina com total segurança a “combinação” das letras, geralmente, ouvimos dos professores que as crianças estão “comendo letras” ao escrever as palavras. (SOARES, 2010). |
| ALFABÉTICO | Nessa etapa, a criança domina a compreensão da formação de sílabas e palavras, porém, ainda não domina as peculiaridades da língua materna e apresenta dificuldades ortográficas. (SOARES, 2010). |

FONTE: Elaborado pelo autor.

De acordo com Soares (2010) a caminhada é longa para que a criança consiga aprender e compreender corretamente as letras do alfabeto, e todas as utilidades que este possui. Por isso, é necessário proporcionar experiências e recursos diversos para que esse processo de alfabetização ocorra de forma efetiva.

E um dos recursos que podem ser utilizados nos primeiros anos do Ensino Fundamental são os jogos e brincadeiras.

De acordo com Quintino (2014), os jogos educativos têm como benefícios o auxílio no desenvolvimento da criança, na sua aprendizagem e na construção do seu conhecimento por meio das atividades lúdicas prazerosas.

Uma vez que a apropriação de conteúdos acontece por meio das constantes interações entre criança, meio e objeto de conhecimento, os jogos podem proporcionar momentos ricos de interação e aprendizagem, auxiliando educadores e educandos no processo de ensino. (TEZANI, 2006).

Assim, as aulas de Educação Física que envolvem os jogos e brincadeiras pedagógicas podem propiciar ao desenvolvimento do aluno grandes desenvolvimentos relacionadas à aprendizagem, situação na qual é muito importante para o aprendizado das crianças nas mais diversas disciplinas.

No entanto, acreditamos que para atingir tais resultados nas primeiras séries do Ensino Fundamental I é necessário que o professor de Educação Física esteja comprometido a trabalhar conteúdos de alfabetização junto com a professora da sala, pois é nessa fase que a criança está iniciando a sua participação no mundo letrado.

De acordo com Metzner (2006 apud QUINTINO, 2014), o Movimento é fundamental para o desenvolvimento da criança, porém, é necessário que o mesmo tenha como eixo central a intencionalidade. Ou seja, o professor precisa organizar a selecionar as atividades de forma intencional para que as crianças possam se desenvolver em todos os seus aspectos: motor, psíquico, afetivo e social.

Além disso, segundo Pandolfi, Batalha e Silva (2007), por meio da brincadeira, a criança aprende, descobre coisas novas e tornam-se adultos mais ajustados e preparados para a vida. É brincando que se descobre como enfrentar situações de medo, dor, angústia, alegria ou ansiedade.

Rodrigues (2013) aponta que o brincar é importante para o desenvolvimento cognitivo e também para o desenvolvimento da linguagem, ou seja, brincando o aluno pode compreender melhor e de forma duradoura.

4. CONCLUSÃO

Podemos concluir com este estudo que trabalhar a interdisciplinaridade desde o primeiro ano do Ensino Fundamental I, dentro das aulas de Educação Física, é importante para o processo de alfabetização da criança.

Acreditamos que todos os professores têm o desejo de contribuir com a qualidade do ensino. Para isso, é necessário elaborar atividades que desenvolvam os alunos de forma integral, ou seja, nos aspectos cognitivos, afetivos, motores e sociais.

No caso dessa pesquisa, o foco foi contribuir com a melhoria do processo de alfabetização das crianças por meio de atividades lúdicas. E verificamos que com a utilização de simples atividades como bingos, circuitos com letras, números, etc. foi possível alcançar resultados significativos em relação a alfabetização dos alunos do 1º ano do Ensino Fundamental.

A participação do professor de Educação Física em atividades interdisciplinares é uma forma de ressaltar a importância e o papel dessa disciplina nos diferentes níveis de ensino.

Dessa forma, acreditamos que a Educação Física, ao trabalhar diferentes atividades em suas aulas e realizando uma parceria com outros professores, estará suprimindo as necessidades das crianças, bem como, estará favorecendo a aprendizagem de forma lúdica e eficaz, tornando os conteúdos escolares mais dinâmicos e prazerosos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Educação Física. Brasília, 2000.

CAMPOS, A. P. S.; SOUZA, L. R. **A psicomotricidade como ferramenta no processo de alfabetização com crianças do 1º ano no ensino fundamental**. 2014. 40 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)- Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium, curso de Pedagogia, Lins, SP, 2014.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4.ed.São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In:_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. - 5. ed. – São Paulo:Cortez, p.13-45, 2001.

MOURA, O. M. **A séria busca no jogo: do lúdico na matemática**.São Paulo: Cortez, 2001.

NEGRINE, A. Aprendizagem & desenvolvimento infantil 2 Perspectiva Pedagógicas. In:_____. **A aprendizagem e suas implicações**. – Porto Alegre: PRODIL, p.11-21, 1994.

PANDOLFI, E. J. C.; BATALHA, M. M.; SILVA, V. R. **Aspectos pedagógicos da educação física na escola infantil no processo de alfabetização**. 2007. 85 f. Monografia (Especialização) - Curso de Educação Física, Educação Física no Núcleo de Saúde, Universidade Federal de Rondônia, 2007.

QUINTINO, P. da S. **Jogos pedagógicos na educação física escolar**. 2014. 47 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Curso de Licenciatura em Educação Física, Centro Universitário Unifafibe, Bebedouro, 2014.

RANGEL, I. C. A. et al. Educação Física e a criança de zero a seis anos. In: _____. **Educação Física na infância**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan,p.79-156, 2010.

RIZZO, G. **Jogos Inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural**. 3ª ed.Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

RODRIGUES, L. da S.. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização.** 2013. 98 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pedagogia, Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

SECRETARIA MUNICIPAL DE BEBEDOURO. **Avaliação de acompanhamento dos alunos.** SEMEB, Bebedouro, 2015.

SOARES, C. F. **A importância do lúdico nas práticas de letramento e alfabetização na Educação Infantil.** 2010. 39 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) –Licenciatura em Pedagogia Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul- FACED/UFRGS, Porto Alegre, 2010.

TEZANI, T. C. R. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. **Educação em Revista**, v. 7, n. 1-2, p. 1-16, 2006.