A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS EDUCATIVOS NA ALFABETIZAÇÃO

BEATRIZ RIBEIRO DA SILVA

RESUMO
Na escola, o jogo é um meio de oferecer às crianças um ambiente de aprendizagem prazeroso, motivador e planejado, com possibilidades de aprendizagens de várias habilidades. Normalmente, professores preocupados com a alfabetização tradicional esquecem-se de que cada criança tem seu tempo e precisa de estímulos para alcançar a alfabetização. Acabam por deixar os jogos de lado, esquecendo-se que estes são instrumentos importantes de alfabetização.
A finalidade desse artigo é analisar a importância dos jogos no processo de aprendizagem, verificar as suas contribuições para o processo de aquisição da leitura e da escrita e salientar a importância do planejamento do professor para fazer uso desse recurso.
Palavra – chave: Jogos. Aprendizagem. Alfabetização.

THE IMPORTANCE OF EDUCATIONAL GAMES IN LITERACY.
ABSTRACT
At school, the game is a means of offering for children a pleasant, motivating and planned learning environment, with possibilities for learning various skills, normally teachers concerned with traditional literacy forget that each child has their time and need encouragement to achieve literacy, they end up leaving games aside, forgetting that they are importante instruments of literacy. The purpose of this article is to analyze the importance of games in the learning process verify their contributions for the process of acquisition of reading and writing and highlighting the importance of teacher planning to make use of the resource.
Keyword: Games. Learning. Literacy

INTRODUÇÃO

O presente artigo: A importância dos jogos educativos na alfabetização aborda a visão que alguns teóricos da educação possuem em relação às atividades lúdicas e aos jogos. Propõe analisar os benefícios dos jogos para a construção do conhecimento, sendo ele a possibilidade da criança descobrir as palavras através do lúdico. Um recurso que auxilia a melhoria dos resultados e que promove mudanças no desenvolvimento e na vida das crianças na fase de alfabetização. Essa escolha foi motivada pelo fato de que os jogos são de suma importância para a aprendizagem e que na alfabetização podemos utilizar-se deles contribuindo para o seu aprendizado, pois eles auxiliam o desenvolvimento motor, a linguagem, a percepção, a representação, a memória, a afetividade, a apropriação dos signos sociais e as transformações significativas da consciência infantil. Ao utilizar os jogos no processo de alfabetização das crianças é possível alcançar inúmeras ações que possibilitam uma aprendizagem eficaz, pois incentiva a interação e desperta o interesse pelo tema estudado, além de fomentar o prazer e a curiosidade.
Portanto esse estudo relata os benefícios do uso dos jogos como ferramenta de auxílio para o processo de alfabetização e que todo esse percurso ocorra de forma prazerosa e com âmbito integral no desenvolvimento do aluno, assim sendo, é necessário a participação e vontade dos educadores. O profissional deve estar preparado para trabalhar as especificidades de cada aluno e os jogos vêm para contribuir para uma aprendizagem eficaz dos seus alunos, atuando diretamente no processo de aprendizagem e em diferentes tempos de cada aluno, pois os indivíduos são diferentes e devem ser respeitados.

DESENVOLVIMENTO Jogo

Os jogos são atividades espontâneas e voluntárias, presentes no cotidiano das crianças e que favorecem o desenvolvimento não só físico, como também mental, afetivo e social.

Os jogos e as brincadeiras são considerados uma das atividades mais realizadas pelas crianças, por ser tratarem de atividades prazerosas e que além de educativas transmitem alegria.

Durante muito tempo o jogo apresentava algo com pouca importância, não desperta-

va curiosidade nos mais estudiosos, sendo ele posto como uma atividade infantil, com pouco valor em si próprio.

Atualmente uma visão diferenciada de jogo tem sido difundida, este se encontra presente em todo processo de aprendizagem e na formação das crianças, além de ser um recurso didático que auxilia o ensino.

Ao abordar a temática devemos levar em conta às contribuições de três diferentes teorias do desenvolvimento cognitivo: Piaget, Vygotsky e Wallon, de maneira que as contribuições advindas do jogo sejam relacionadas ao desenvolvimento da criança.

O jogo segundo Piaget

Para entender qual a concepção de jogo para Piaget é necessária que conheçamos sua teoria a respeito do desenvolvimento cognitivo. Baseado em sua teoria ele passa a acreditar que todos os seres humanos se desenvolvem passando por uma série de mudanças ordenadas e previsíveis, as quais denominam estágios e períodos do desenvolvimento. Sendo assim, o desenvolvimento cognitivo de uma criança é visto como uma evolução gradativa na qual o grau de complexidade aumenta simultaneamente ao nível de aprendizado que vai sendo adquirido.

Levando em consideração que de acordo com seus estudos a criança se desenvolve a partir da inter-relação com o meio, assim foi criada a teoria do desenvolvimento intelectual por estágios, cujo ponto de partida é o egocentrismo, em que a criança não se vê separada do mundo. Conforme a criança vai se desenvolvendo e o sistema não responde mais à novidade este tem que ser mudado, caracterizando assim o desenvolvimento da inteligência. Essas mudanças fazem com que o egocentrismo diminua devido à maior interação da criança com o meio.

As fases do desenvolvimento cognitivo segundo Piaget são: sensório motor (0 a 2 anos), nela a criança baseia-se principalmente em percepções sensoriais e esquemas motores para a resolução de seus problemas; pré-operatório (2 a 7 anos), caracterizada pelo aparecimento na linguagem oral e o pensamento, essa fase é conhecida como egocentrismo; operatório concreto (7 a12 anos), o pensamento lógico e objetivo adquirem preponderância e as ações tornam reversíveis e operatório formal (a partir dos 12 anos), o pensamento se torna livre das limitações da realidade concreta.

Para Piaget, o jogo constitui-se quando a assimilação é produzida antes da acomodação, sendo então o jogo considerado um complemento da imitação. Considerando a imitação, este autor reconhece a existência de seis estágios progressivos e a partir desses estágios define três grandes tipos de estruturas mentais que surge na evolução do brincar: o exercício, o símbolo e a regra.

O jogo de exercícios é o primeiro a aparecer na vida das crianças sem a presença de símbolos e de regras, consiste na repetição de movimentos e gestos pelo simples prazer que a criança tem de executá-los. Caracteriza-se pelo puro prazer que por sua vez, traz um significado a ação.

Os jogos simbólicos aparecem por volta dos 2/6 anos, através dele a criança atribui significado ao símbolo (objeto) de forma a dar-lhe mais prazer (jogo faz-deconta). A criança está constantemente a representar fazendo a separação entre o significante e o significado.

Os jogos de regras surgem entre 7/11 anos. Se até aqui a criança tinha satisfação em repetir os exercícios e a representar a realidade através do jogo do faz-de-conta, agora uma criança nessa idade só achará uma atividade interessante se envolver regras.

Para Piaget o jogo representa uma extrema importância no processo de desenvolvimento social, moral, intelectual e cognitivo. O jogo constitui uma condição para o desenvolvimento da criança, já que esta quando joga assimila e pode transformar a realidade.

O jogo segundo Wallon

De acordo com a teoria de Wallon o desenvolvimento humano irá ocorrer tanto em ambientes físicos como nos ambientes sociais e esses são dois fatores para a formação da personalidade. Para ele o homem nasce social e vai se individualizando no decorrer do seu desenvolvimento e este envolve a afetividade, motricidade e inteligência.

Wallon classifica infantil como sendo sinônimo de lúdico, quer dizer, que o período infantil é a fase no qual predomina o lúdico

e nossa criatividade de forma mais espontânea. Segundo FREIRE (1993, p.1) "Sabemos que é através das brincadeiras que as crianças estabelecem relação com o meio, interagem com o outro, para construir sua própria identidade desenvolver sua autonomia."

Para Wallon o jogo não deve ter função subordinada a um fim, pois perde a ludicidade que possui, logo se o jogo é imposto ele deixa de ser jogo. A criança tem que ter oportunidade de brincar, pois é através do jogo que ela estabelece a primeira comunicação com o meio.

Wallon classifica os jogos infantis em quatro categorias: jogos funcionais, jogos de ficção, jogos de aquisição e jogos de fabricação.

Os jogos funcionais caracterizam-se por movimentos simples de exploração do corpo, através dos sentidos. A criança descobre o prazer de executar as funções que a evolução da motricidade lhe possibilita.

Os jogos de ficção são atividades lúdicas caracterizadas pela ênfase no fazde-conta e na imaginação. É quando a criança assume papéis do seu contexto social, brincando de imitar o papai, a mamãe, a professora etc.

Os jogos de aquisição são quando a criança se empenha em compreender e
conhecer: imitar canções, gestos, sons, imagens e histórias.

Os jogos de fabricação são jogos onde a criança realiza atividades manuais de criar, combinar, juntar e transformar objetos.

O jogo para Wallon contribui significativamente para a conscientização de que a aquisição dos jogos e brincadeiras na educação é fundamental para o desenvolvimento motor, psicológico, intelectual e social das crianças.

O jogo segundo Vygotsky

Vygotsky estuda o desenvolvimento humano considerando os aspectos social ou cultural dos indivíduos e apresenta estudos sobre o papel psicológico do jogo para o desenvolvimento da criança. A palavra jogo deve se entendida como brincadeira, caracterizando o brincar da criança como imaginação em ação. O autor acredita ainda que o brinquedo também comporta uma regra relacionada com o que está sendo representado.

A imitação não pode ser vista como uma simples repetição mecânica dos movimentos e modelos, pois quando a criança imita está construindo novas possibilidades se desenvolvendo tanto psicologicamente como fisicamente. Ela representa nos jogos aquilo que ela vivencia em seu dia a dia.

Para ele, a brincadeira pode ter papel fundamental no desenvolvimento da criança. Seguindo a ideia de que o aprendizado se dá por interação, o jogo lúdico e o jogo de papéis, como brincar de "mamãe e professora" permite que haja uma atuação na zona de desenvolvimento proximal do indivíduo, ou seja, criam-se condições para que determinados conhecimentos sejam consolidados ao exercitar a imaginação, ao representar papéis, ao seguir regras de conduta de sua cultura etc.

O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinação dela mesma. Vygotsky. (1999, p.12)

Desenvolvimento x Aprendizagem

Os professores que atendem os grupos de anos iniciais têm o período mais significativo na vida do educando, além da cobrança familiar ser relativamente maior quando iniciam no 1º ano do Ensino Fundamental, o ingresso no Ensino Básico visto como a escola "adulta" é o primeiro contato com o mundo, uma nova fase de sua vida da criança, tornando-se cada vez mais autônomos.

Seu desenvolvimento motor, social e emocional está em plenitude e seus conceitos, características, personalidades estão formando sua moralidade e conduta para o futuro, sendo assim carece demonstrar o quanto o conhecimento é crucial para sua vida escolar e social e dependendo de como isso será oferecido aos alunos, será fator determinante para que ele tenha uma postura favorável ou desfavorável em sua trajetória escolar, pois é neste momento que devemos permitir e oferecer experiências prazerosas na aquisição de conhecimento.

Processos de Alfabetização

O processo de alfabetização é muito importante na vida de uma criança, porém uma vez alfabetizada, esta terá grandes chances

de obter êxito nos seus estudos. Acreditava-se que para uma criança está alfabetizada bastava que ele reconhecesse as letras, juntasse as sílabas, formando palavras em exercícios repetitivos e com uso da cartilha nas escolas (método sintético), priorizava-se a formação e soletração. Nesse processo o professor é o transmissor de seus conhecimentos e o aluno o receptor, expectador passivo, pois este não participa do processo de construção do conhecimento. Sobre isso (Ferreiro 1992, p.24) reitera "o desenvolvimento da alfabetização ocorre, sem dúvida em um ambiente social, mas as práticas sociais, assim como as informações sociais, não são recebidas passivamente pelas crianças".

Muitos professores ainda definem de forma errada o processo de alfabetização como uma técnica. Ainda há professores que ensinam da mesma forma com que aprenderam e não aceitam os erros que seus alunos cometem.

As crianças não chegam à escola sem nenhum conhecimento sobre a escrita, segundo Ferreiro:

Há crianças que chegam à escola sabendo que a escrita serve para escrever coisas inteligentes, divertidas ou importantes. Essas são as que terminam de alfabetizar-se na escola, mas começaram a alfabetizar muito antes, através da possibilidade de entrar em contato, de interagir com a língua escrita. Há outras crianças que necessitam da escola para apropriarse da escrita.
(Ferreiro. 1999, p.23).

Hoje o conceito de pessoa alfabética é bem diferente. É um processo que vai muito além da decodificação de letras e sílabas. A alfabetização promove a participação em atividades sociais, econômicas, políticas e culturais, além de ser requisito básico para a educação continuada durante a vida.

De acordo com Ferreiro as decisões a respeito da prática alfabetizadora temse centrado na polêmica sobre os métodos utilizados. Métodos analíticos contra os métodos sintéticos, fonéticos, entre outros. Este diferencia esses métodos da seguinte forma:

O método sintético preserva a correspondência entre o oral e o escrito, entre o som e a grafia. O que se destaca neste método é o processo que consiste em partir das partes do todo, sendo as letras os elementos mínimos da escrita. O método analítico insiste no reconhecimento global das palavras ou orações; a análise dos componentes se faz posteriormente. (Ferreiro. 1985, p.19)

Ao longo da história havia aqueles que defendiam métodos revolucionários, e os que consideravam apenas os antigos e tradicionais como válidos.

Os métodos de alfabetização eram tidos como problemas relacionados ao fracasso escolar na alfabetização de crianças, assim surgiu o pensamento construtivista, onde o foco deixava de ser o processo de aprendizagem através dos métodos de ensino, e volta-se para o processo de aprendizagem da criança.

Mesmo com tantos avanços e incentivos na educação, ainda existe tantas dificuldades para alfabetizar, mesmo uma criança em sua idade própria. É importante ter claro que a aprendizagem acontece de diversificadas maneiras, sendo um processo complexo que exige metodologias diferenciadas.

A ludicidade e a construção do conhecimento

As atividades lúdicas auxiliam este cenário para a formação integral do aluno, por meio delas utilizamos recursos de imagem, materiais concretos, audiovisuais e tecnológicos, os alunos descobrem ações que compõe o perceber, o pensar, o aprender, o sentir, o expressar, o imaginar, o comunicar. De acordo com (BUORO, 2003, p. 30) "ler imagens e alfabetizar-se visualmente demonstra como esses recursos ensina a ver e participar do mundo com maior autonomia".

Alguns educadores têm dificuldades em perceber a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem, deixando de reconhecer a importância deste como veículo para o desenvolvimento social, intelectual e emocional de seus alunos.

Ludicidade envolve jogos, brinquedos e brincadeiras. Brincar é uma atividade que estimula o desenvolvimento intelectual, possibilita as aprendizagens.

Brincadeiras fazem parte da vida das crian-

ças, dos seus valores, costumes, forma de pensamentos. Através do brincar ela gera aprendizagens.

Nos jogos as crianças apresentam grande capacidade de raciocinar e resolver situações-problemas, tornando-se sujeito ativo, construtor do seu próprio conhecimento, tornando-o autônomo progressivamente diante dos estímulos do ambiente. O lúdico tem grande importância como estratégia de superação das dificuldades de aprendizagem.

Os jogos e as brincadeiras fornecem à criança a possibilidade de ser um sujeito ativo, construtor do seu próprio conhecimento, tornando-o autônomo progressivamente diante dos estímulos de seu ambiente.

A relação professor-aluno nesse processo

O processo de aprendizagem necessita ser permeado por um bom relacionamento entre os professores e os alunos. É preciso que seja criado um clima que favorecem a construção do conhecimento. Desta forma é necessário compromisso, liderança e o respeito recíproco, pois são favoráveis para o desenvolvimento em sala de aula.

Desse modo, a sala de aula e a própria escola devem ser espaços que permitam, favoreçam e estimulem a participação de todos os alunos. As aulas devem ser bem planejadas e realizadas, visando à aprendizagem.

A construção desse ambiente é importante visando não apenas do ponto de vista emocional e psicológico, mas também para que o processo de aprendizado aconteça. É indispensável que haja um clima e um ambiente – na escola como um todo e na sala de aula – em que as relações sejam construídas a partir da aceitação, da receptividade, da confiança, da sinceridade e do respeito mútuo.

Quando se conquista um ambiente assim, o professor se sente valorizado e respeitado, motivado e principalmente feliz ao constatar o progresso dos estudantes. Em resumo, sente-se realizado como pessoa e profissional. Ele descobre que o tempo e a energia investidos em alcançar esse objetivo valeram a pena, pois a aula acontece com mais tranquilidade, os atritos com e entre estudantes se reduzem, o desperdício de tempo com questões de indisciplina é minimizado. Ao invés de terminar a aula frustrado e estressado, o professor constata que a classe está aprendendo melhor.

O estudante, por sua vez, sente-se livre e seguro nesse ambiente. Livre para agir dentro de limites estabelecidos com sua própria participação; seguro, por saber que seus direitos são reconhecidos e respeitados, tanto por seus colegas quanto pelo professor. Liberdade e segurança permitem que as potencialidades do estudante floresçam e contribuem para que ele descubra o prazer de aprender, na medida em que não tem medo de expressar-se, cometer erros, fazer perguntas ou tomar iniciativas. As relações interpessoais vão se tornando cada vez mais respeitosas, cooperativas e solidárias; os conflitos são resolvidos por meio do diálogo e da negociação.

O ambiente que desejamos permite que a escola e o educador cumpram seu objetivo: a construção do conhecimento e a formação do ser humano em sua total integralidade.

A prática pedagógica desenvolvida na escola deve, portanto, valorizar as individualidades, respeitar as dificuldades, além de atentar para todo o desenrolar do processo de desenvolvimento dos alunos. Nesse ponto, a avaliação pode assumir outra dimensão e se tornar um instrumento fundamental na escola.

Ensino e Aprendizagem através dos jogos

A presença dos jogos no desenvolvimento da criança é fundamental para o seu aprendizado, auxiliam o desenvolvimento motor, da linguagem, da percepção, da representação, da memória, do equilíbrio afetivo, da apropriação de signos sociais e das transformações significativas da consciência infantil.

Ao utilizar os jogos no processo de alfabetização das crianças é possível alcançar inúmeras ações que possibilitam uma aprendizagem eficaz, como denotam as pesquisas de Queiroz (2003)”o jogo pode ser extremamente interessante como instrumento pedagógico, pois incentiva a interação e desperta o interesse pelo tema estudado, além de fomentar o prazer e a curiosidade”.

É fato que o trabalho com jogos são instrumentos pedagógicos importantes e determi-

nantes para o desenvolvimento da criança, neles elas desenvolvem habilidades necessárias para seu processo de alfabetização e letramento, constituindo-se então uma das linguagens mais significativas das crianças, por programar capacidades intelectuais, afetivas e sociais para sua realização.

Torna-se imprescindível frisar que as atividades lúdicas que envolvem os jogos são na verdade ferramentas que contribuem de forma satisfatória e eficaz no processo de ensino e aprendizagem, e que as crianças na alfabetização conseguem absorver esse conhecimento de forma alegre e prazerosa para todos que estão envolvidos no processo.

O jogo desperta a imaginação, abrindo novas possibilidades de aprendizagem, ele é uma estratégia metodológica que proporciona uma aprendizagem concreta por meio de atividades práticas. Os Parâmetros Curriculares Nacionais enfatizam:

No jogo, mediante a articulação entre o conhecimento e o imaginado, desenvolvem-se o autoconhecimento- até onde se pode chegar – e o conhecimento dos outros – o que se pode esperar e em que circunstâncias. (...) Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem. Mas aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogias (jogos simbólicos) os significados das coisas passam a ser imaginados por elas (BRASIL, 1997. P.90).

Diante deste aspecto, o jogo pode ser considerado um recurso pedagógico indispensável, o professor deve adotar uma metodologia não convencional com recursos alternativos e inovadores. Seu trabalho individual e solitário cede lugar ao trabalho em grupo, buscando coletivamente as soluções e alternativas pedagógicas.

O processo de alfabetização é um processo bem complicado e complexo para as crianças. Esta está numa fase de descobertas, em que será introduzida a linguagem como forma de escrita e de expressão, assim sendo, através dos jogos as crianças possuem a possibilidade de aprenderem e de desenvolverem atitudes morais e sociais.

O jogo pode ser útil como meio construtor da personalidade humana. Por meio dos jogos as crianças aprendem novas regras, desenvolvem o comportamento, passam a perceber o mundo ao seu redor e começam a participar desse mundo.

Os jogos também fazem parte do ato de educar, para que tenham um lugar garantido no cotidiano das instituições, é necessária a atuação do educador, devendo esta ser consciente, intencional e modificadora da sociedade. Almeida (1994, p. 95)

O jogo deixa de ser somente um momento de diversão para ganhar objetivos e finalidades dentro do contexto escolar, deixando de ser um brincar livremente para ser um brincar orientado (pedagógico), a fim de contribuir para o ato pedagógico do professor e também no processo de aprendizagem das crianças.

O jogar constitui-se uma importante fonte de desenvolvimento na alfabetização, possibilitando ao aluno apropriar-se de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade. Ou seja, é no jogar que as crianças vão se constituindo como agentes de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e interações, elaborando planos e formas de ações conjuntas, criando regras de convivência social e de participação.

Desta forma, o uso do jogo em sala de aula, constitui-se de uma importante fonte de desenvolvimento para a alfabetização, ou seja, é no jogar que as crianças vão se constituindo como agentes de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e interações, elaborando planos de formas de ações conjuntas, criando regras de convivência social e de participação.

O papel dos docentes na utilização dos jogos na sala de aula

O jogo é um recurso enriquecedor das aulas se usado de forma planejada. No jogar as crianças adquirem novos conhecimentos. Ao se fazer uso dos jogos em sala de aula o professor passa de um transmissor de conhecimento para um observador, mediador e um incentivador da aprendizagem.

No entanto, para que os jogos sejam considerados ferramentas eficazes para o ensino-aprendizagem é preciso planejamento,

traçar objetivos e metas para que o jogo não passe de uma atividade perdida e sem fundamentos. O professor deve ser cauteloso ao escolher uma atividade para realizar para as crianças uma vez que visa a compreensão e conhecimento da mesma, deve ter cuidado e clareza nos objetivos. É papel dos professores procurar meios que facilitem novos conhecimentos e isso só é possível através da observação. Ao observar a brincadeira ou jogo executado, ele tem acesso às informações preciosas para sua prática, pois para além de ser um orientador também deve ser um desafiador, aumentando o grau de dificuldade do jogo de forma a torná-lo mais interessante para que haja uma maior aprendizagem.

Diante desta realidade, o professor deve buscar a qualificação profissional, uma formação lúdica, para que este possa ter uma prática educativa ainda mais de sucesso para transmitir aos alunos, novas vertentes que venham possibilitar um melhor aprendizado. Deste modo, faz-se necessário que o professor utilize na sua prática os jogos para alfabetizar.

O jogo não deve ser tratado pelo professor apenas com um simples ato de brincar, vai muito além dessa concepção. No processo de ensino e aprendizagem, cabe a ele aguçar o desenvolvimento intelectual de seu educando, vindo a aprimorar as habilidades e mostrando que através dos jogos ele aprende e conhece melhor o mundo em que vive.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer dessa pesquisa, procurou-se refletir sobre o ato de alfabetizar com a utilização dos jogos, tornando-se possível compreender o quanto esta metodologia pedagógica tem influenciado na educação das crianças que estão na alfabetização, quando utilizado com o devido planejamento por parte dos educadores, cuja tarefa é articular a forma mais adequada de utilizá-los nas suas práxis para alfabetizar. Utilizando-se dele para obter a atenção de todos diante dos conteúdos ministrados.

O jogo não deve ser visto apenas com um simples ato de brincar, de passar o tempo, vai muito além dessa concepção, sendo este um meio indispensável para promover a aprendizagem.

Concluindo, os benefícios didáticos dos jogos são infinitos, é por meio deles que se consegue desenvolver e estimular as crianças, em diversas situações educacionais, sendo um meio para atingir e potencializar a construção do conhecimento, tendo a criança mais estímulo e motivação para seu desenvolvimento escolar e social.

REFERÊNCIAS

A., F. (2001). Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. Moderna.

Almeida, P. E. (23 de 01 de 2009). Recreação A ludicidade como instrumento pedagógico. (P. E. Almeida, Editor.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília:MEC/SEF, 1997.

CAMBI, F. (1999). História da Pedagogia.

DECROLY, O. y. (1998). El juego educativo: iniciación a la atividade intectual y motriz. Madrid: Morata.

Escola, e. d. (01 de 06 de 2013). FERREIRO, Emília. (E. FERREIRO, Entrevistador) Acesso em 25 de março de 2018 de 2018, disponível em http://pedagogia.tripod.com/emilia_ferreiro.htm

FERREIRO, Emília. Reflexões sobre alfabetização. 24. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

FREIRE, P. (1993). Política e educação. São Paulo: , 2007. (Coleção Dizer a Palavra)(2003), p. 73.

Inep, M. (s.d.). PISA - Programa Internacional de Avaliação de Estudantes. PISA - Programa Internacional de Avaliação de Estudantes. (O. p. Econômico, Ed.) Brasil. Fonte: http://portal.inep.gov.br/pisa

KISHIMOTO, Tizuko M. O Jogo e a Educação Infantil: fundamentos e métodos. São Paulo: Pioneira: Thomson Learning, 2003.

KOCHANSKI, D. (2009). Um Framework para apoiar a construção de experimentos na avaliação empírica de jogos educacionais. 2009. Dissertação (Mestrado em Computação Aplicada) . Universidade do Vale do Itajaí, São José.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. Educação Infantil: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002.

QUEIROZ, Tânia Dias. Dicionário prático de pedagogia. São Paulo. Rideel, 2003.

SOARES, M. ((1998) 2005). Alfabetização e letramento. São Paulo: Contexto.
ZILBERMAN, R. (2003). A literatura infantil na escola. 11., 2003. São Paulo:
ed. São Paulo: Global.