ALFABETIZANDO COM LUDICIDADE

DEISE ALVES PEREIRA CASAGRANDE

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso aborda alfabetização com ludicidade, foram feitas pesquisas relacionadas ao tema com livros e sites acadêmicos, a análise tem como objetivo principal o lúdico utilizado na sala de aula, como recurso criativo para os professores, que buscam diferenciar sua didática e ter êxito na alfabetização, e também fazer com que todos reconheçam a importância das brincadeiras, brinquedos e jogos na evolução da criança em todos os aspectos, assim terão alguns exemplos que ajudarão o docente nessa tarefa essencial na vida do ser humano, usando materiais recicláveis o professor e o aluno poderão construir jogos que facilitam o processo da leitura e escrita, sendo uma forma de construir conhecimentos, gerando ideias, entusiasmo na criança para o prazer da leitura. Ressalta que o brincar faz parte do cotidiano da criança e a deixa com vontade de aprender cada vez mais.

Palavras-chave: Ludicidade; Alfabetização; Jogos; Brinquedos; Brincadeiras.

ABSTRACT

This course conclusion paper deals with playful literacy, researches related to the theme with books and academic websites were made, the main objective of the analysis is the playfulness used in the classroom, as a creative resource for teachers, who seek to differentiate their didactics and succeed in literacy, and also make everyone recognize the importance of play, toys and games in the evolution of the child in all aspects, so will have some examples that will help the teacher in this essential task in human life, using recyclable materials. Teacher and student can build games that facilitate the process of reading and writing, being a way to build knowledge, generating ideas, enthusiasm in the child for the pleasure of reading. She emphasizes that playing is part of the child's daily life and makes her want to learn more and more.

Keywords: Ludicity; Literacy; Games; Toys; Just kidding.

1. INTRODUÇÃO

O atual trabalho de conclusão de curso, tem como tema “Alfabetizando com ludicidade”. O interesse de apresentar esse estudo foi procurar formas diversificadas e divertidas para ensino-aprendizagem. O objetivo dessa pesquisa é enfatizar a ludicidade no processo de alfabetização, uma forma prazerosa e divertida, utilizando recursos que possibilitam o planejamento do professor, pensando no desenvolvimento da criança, como beneficio educativo.

Também será analisado a utilização de materiais recicláveis, o aluno confeccionando e tendo o professor como mediador desse processo, manuseando os mesmos, oportunizando varias situações, auxiliando no desempenho de todos.

O lúdico oferece diversas oportunidades para a criatividade, é um momento em que a criança explora sua imaginação, tornando-se essencial no período da alfabetização. Segundo Jean Piaget “a infância é o tempo de maior criatividade na vida e um ser humano.”.

A criança é protagonista do seu próprio aprendizado, o meio que a cerca também influencia nesse desempenho.

De acordo com Kishimoto (2011, p.40),

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

Sempre que jogos, brinquedos e brincadeiras são utilizados no ensino-aprendizagem dos alunos, tudo fica mais divertido e prazeroso. O trabalho desenvolvido trata- se de uma revisão literária, que foi elaborado através de livros específicos "Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação, A criança e seu desenvolvimento perspectivas para discutir a educação infantil, Ler e Escrever na Educação Infantil Discutindo práticas pedagógicas. A escolha desse método foi proporcionar um embasamento científico que possibilite através de pesquisas já realizadas, entender como a ludicidade faz parte do cotidiano da criança e ajuda na alfabetização.

2. EDUCAÇÃO INFANTIL: ONDE TUDO COMEÇA.

Conforme Oliveira (2012):

Nossa sociedade tem imposto a necessidade de as crianças serem colocadas cada vez mais cedo em instituições de educação infantil. Ao ingressar na pré-escola a criança se depara com um espaço que possui uma composição própria, com objetos específicos e uma estrutura social diversa da familiar. Isto quer dizer que ela vai ter que aprender a lidar com esse conjunto de novos elementos,

assumindo novas condutas de acordo com as exigências desse novo contexto.

Muitos Pais/Responsáveis são obrigados a colocarem seus filhos "cedo" na escola, por necessidade de trabalharem e adquirirem seu sustento, mas nem só por isso a escola deve ser um lugar chato, com uma rotina estressante, onde a criança não tenha prazer em freqüentar, é preciso criar um ambiente acolhedor, lúdico, colorido, com muitos brinquedos

É na educação infantil que a criança ingressa no mundo das letras, mas ela sempre vem com conhecimento adquirido durante sua vida, no dia a dia. Porém é na sala de aula que ela começa a identificar a função social da escrita, deixando- a mais preparada para iniciar no primeiro ano do ensino fundamental, sendo um período de extrema importância. É comum, nas salas de Educação Infantil, observamos atividades de conversa, hora da novidade, contação de histórias, entre outras situações que buscam estimular o desenvolvimento da linguagem oral. Nesses momentos, as crianças ampliam suas habilidades de uso da linguagem. Aprendem a estruturar textos oralmente, a variar os modos de falar, a interagir de modo cada vez mais autônomo por meio da fala, aprendem a ouvir com atenção e a responder de modo ativo ás perguntas que lhes são feitas.

(Brandão, ed.Autêntica, p,21, 2016).

O desenvolvimento da criança começa na primeira infância, ou seja, é um momento de curiosidade, onde a aprendizagem se dá por meio do lúdico, através de brincadeiras, brinquedos, jogos, músicas e etc. Assim o professor deve investir na ludicidade, nessa fase tudo tem que ser levado com muita paciência e não exigir do aluno, "atividades" que possam deixá-los mais ansiosos e nervosos, pressionados para aprender a ler e escrever.

Segundo o BNCC (2017) as crianças devem ter acesso na educação infantil á diversos textos, contos, estimulando introdução á escrita.

Na Educação Infantil, a imersão na cultura escrita deve partir do que as crianças conhecem e das curiosidades que deixam transparecer. As experiências com a literatura infantil, propostas pelo educador, mediador entre os textos e as crianças, contribuem para o desenvolvimento do gosto pela leitura, do estímulo à imaginação e da ampliação do conhecimento de mundo. Além disso, o contato com histórias, contos, fábulas, poemas, cordéis etc. propicia a familiaridade com livros, com diferentes gêneros literários, a diferenciação entre ilustrações e escrita, a aprendizagem da direção da escrita e as formas corretas de manipulação de livros. Nesse convívio com textos escritos, as crianças vão construindo hipóteses sobre a escrita que se revelam, inicialmente, em rabiscos e garatujas e, à medida que vão conhecendo letras, em escritas espontâneas, não convencionais, mas já indicativas da compreensão da escrita como sistema de representação da língua.

O educador deve ajudar os alunos a se habituarem com a escrita através de leitura de textos, gibis, poemas, receitas, revistas, jornais e outros mais, para a criança ter contato com as letras e a função da escrita e assim criar brincadeiras/atividades que envolvam esses textos, o gibi por exemplo tem bastante ilustrações, imagens que chamam atenção das crianças, com historinhas parecidas com o dia a dia delas, o professor deve propor uma seqüência didática, cada dia uma atividade diferente, como continuidade da tirinha, compartilhamento de gibis, e etc.

"[...] um ambiente é alfabetizador quando promove um conjunto de situações de usos reais de leitura e escrita das quais as crianças têm oportunidade de participar" (RCNEI; SEF, 1998, p. 151).

A sala de aula deve ser um ambiente acolhedor, alegre, colorido, com muitos jogos e brinquedos, deve ter nas paredes letras do alfabeto expostas, com imagens relacionadas a mesma, para o aluno já ir se adaptando, o professor deve trabalhar as letras uma por uma, evidenciando a primeira letra do nome de cada criança com a ludicidade presente, o aluno irá brincar e aprender, também pode relacionar a letra a cada brinquedo, para criança memorizar e associar ao objeto, como: a letra C, que é a primeira letra do carrinho, em seguida apresentar as sílabas, de forma simples, lúdica e que faça o aluno se interessar cada vez mais.

Conforme Soares:

[...] a função da escola, na área de linguagem, é introduzir a criança no mundo da escrita, explorando tanto a língua oral quanto a escrita como forma de interlocução, em que quem fala ou escreve é um sujeito que em determinado contexto social e histórico, em determinada situação pragmática, interage com um locutor, também um sujeito, e o faz levado por um objetivo, um desejo, uma necessidade de interação (SOARES, 2001, p. 13).

Jogos são grandes aliados na alfabetização de crianças, sendo uma maneira de sanar diversas dúvidas, e juntar o aprender com diversão, deixando a criança mais entusiasmada e familiarizada com as palavras, um jogo interessante para dar um exemplo disso seria o jogo monta sílabas, podendo começar com os nomes dos alunos e com o passar dos dias ir dificultando com diversas palavras, veja:



Foto da internet, disponível em: https://www.soescola.com/2017/07/jogo-monta-silabas.html, em 20/11/2019.

O aluno tem que combinar a sílaba da primeira fileira com a sílaba da segunda fileira, com objetivo de visualizar a grafia correta das palavras, mas claro que esse tipo de jogo deve ser trabalhado quando os alunos já conhecerem as sílabas, e terem feitos diversas atividades lúdicas que facilitam na alfabetização, podendo ser aplicadas na educação infantil, para a criança se habituar com a leitura e escrita.

Conforme Kishimoto (2011), as crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente.

3. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL.

A ludicidade é de extrema importância para o início da alfabetização, quando a criança termina o ensino infantil e vai para o fundamental, a mudança muitas vezes causa um "choque", pois várias responsabilidades lhes são dadas, sem que tenham preparo para isso, é aí que entra o papel essencial dos jogos e brincadeiras, tornando esse processo mais leve e divertido.

Um dos caminhos para fazer frente á realidade congelada e opressiva de muitas escolas e trazer a vida à tona é a busca de uma educação político-estética, que tenha como cerne a visão do homem como ser simbólico que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar , imaginar, jogar com a realidade. Acreditamos que é preciso exercitar o jogo simbólico e as linguagens não verbais, para que a própria linguagem verbal, socializada e ideologizada, possa transformar-se em verdadeiro instrumento de pensamento. (KISHIMOTO. et. al, 2011, p. 50).

Crianças de famílias menos favorecidas, por algum motivo, não têm acesso a educação infantil e já entram na escola no primeiro ano do ensino fundamental, ou seja, não tiveram momentos de brincadeiras pedagógicas, inserção no mundo "letrado", a ludicidade ajuda nessa adaptação, o professor como mediador tem o papel principal, fazendo com que o aluno se sinta a vontade e livre para expressar seus sentimentos, dúvidas, e também na troca de conhecimentos, criando um ambiente alfabetizador.

"Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem." Carlos Drummond de Andrade (1997).

Brincar motiva a criança a entrar no mundo da imaginação, não é apenas isso que a faz aprender, mas com certeza contribui para o sucesso da alfabetização, ou seja, precisa existir ideias e métodos capazes de atender o lado lúdico, mas também o pedagógico, equilibrando conteúdos.

Um exemplo de brincadeira para essa faixa etária seria o jogo da memória dos nomes. Primeiro o professor irá confeccionar duas plaquinhas iguais com o nome de cada

aluno e apresentar para todos, e individualmente, depois irá pegar todos e promover o jogo da memória, assim cada criança deverá acertar as duas plaquinhas iguais de seu nome. Com o passar do tempo essa brincadeira pode ser trocada com nomes de animais, frutas, e etc. Tem como objetivo, conhecimento e memorização dos nomes e letras, raciocínio rápido e atenção.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23):

"Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural".

A alfabetização no primeiro ano do ensino fundamental garante que o aluno tenha sucesso nas demais séries, sendo um desafio para o professor que necessita projetar práticas desafiadoras, com atividades focadas na escrita e leitura, precisando fazer sondagens para verificar as hipóteses que as crianças estão, pois tem alunos que já freqüentaram escolas e outros que é a primeira vez. Conforme Ferreiro (1996), existem quatro níveis de hipóteses de escrita: Pré-silábica, Silábica, Silábica Alfabética e Alfabética.

Hipótese pré-silábica: Os alunos não

entendem a correspondência entre a escrita e leitura, escrevem sem se preocupar com a quantidade de letras, muitas vezes misturam números, letras e desenhos também. Um exemplo desse nível:

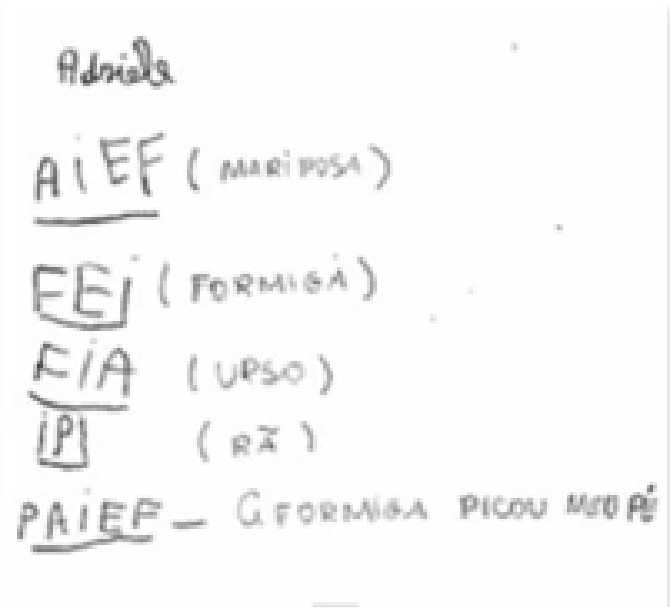


Foto da internet, disponível em: http://educaipo.blogspot.com/2013/08/hipoteses-de-escrita.html#.XdBYBBtv_lU. em 16/11/2019.

Hipótese Silábica: Já atribuí a escrita com a fala, e faz relações entre quantidade de sílabas e ao som. Segue abaixo o modelo:



Foto da internet, disponível em: http://educaipo.blogspot.com/2013/08/hipoteses-de-escrita.html#.XdF8TdVKjIV em 17/11/2019.

Hipótese Silábica Alfabética: compreende que a escrita representa os sons da fala, atribui o valor do fonema em algumas letras, Veja a seguir:

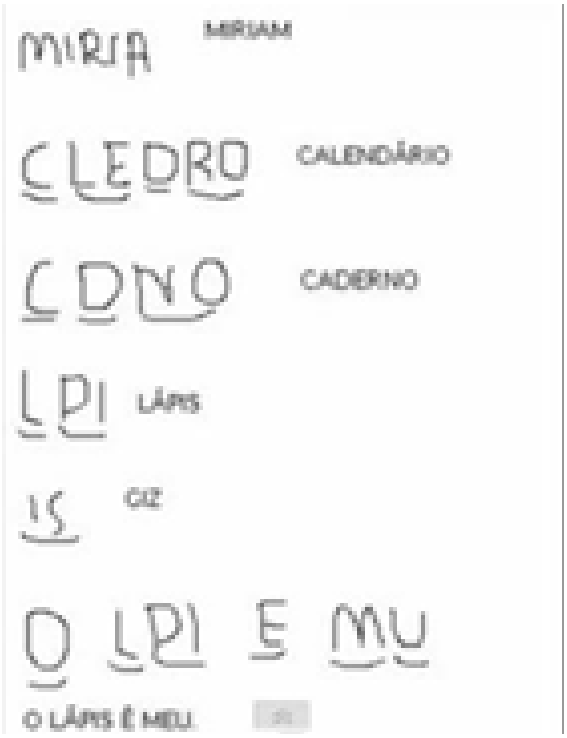


Foto da internet, disponível em: http://educaipo.blogspot.com/2013/08/hipoteses-de-escrita.html#.XdF8TdVKjIV em 17/11/2019.

Hipótese Alfabética: conhece o valor sonoro de todas ou quase todas as letras, faz leitura, produz textos e constrói frases. Conforme exemplo:



Foto da internet, disponível em: http://educaipo.blogspot.com/2013/08/hipoteses-de-escrita.html#.XdF8TdVKjIV em 17/11/2019.

Depois do docente fazer a sondagem e descobrir em quais níveis os alunos estão, deverá organizar grupos de hipóteses, para assim guiar o trabalho, e preparar atividades

de acordo com cada grupo, e mesclar os alunos, para o que tiver a frente ajudar os demais, e avançar a cada dia, e o lúdico sempre fazendo parte desta construção, por exemplo, o professor pode entregar as crianças letras móveis, pedir para montar os nomes, bingo de letras, e posteriormente criar jogos com figuras e sílabas, como se fosse um quebra-cabeça, a criatividade tem que fazer parte do planejamento. Exemplo:



Foto da internet, disponível em: https://www.soescola.com/2017/04/quebra-cabeca-silabico-jogo.html em 18/11/2019.

Da mesma forma a brincadeira de faz de conta faz parte do cotidiano da criança, e o professor pode usar isso como uma ferramenta para "quebrar o gelo" inicial, deixar os alunos imaginarem situações , se sentirem a vontade com o ambiente e com os colegas também, para a alfabetização fluir com mais leveza.

A brincadeira de faz de conta se constitui num exemplo de uma atividade na qual a criança poderia ser vista como se estivesse num mundo só seu, num mundo de fantasia. Mas, estudada em detalhes, ela tem revelado como as crianças estão engajadas umas com as outras, construindo e compartilhando significados...

(Oliveira. et. cortez, 2012, p. 57).

4. MATERIAIS RECICLÁVEIS COMO RECURSO NA ALFABETIZAÇÃO.

O uso de materiais recicláveis no processo de alfabetização ajuda o professor deixar suas aulas mais divertidas e prazerosas, conscientizando o aluno sobre a educação ambiental, criando um ser pensante nas questões de preservação do nosso mundo. De acordo com Isabel Cristina De Moura Carvalho (2012) O grande desafio da EA é, pois, ir além da aprendizagem comportamental, engajando-se na construção de uma cultura cidadã e na formação de atitudes ecológicas. Isso supõe a formação de um sentido de responsabilidade ética e social, considerando a solidariedade e a justiça ambiental tal como faces de um mesmo ideal de sociedade justa ambientalmente orientada. Os alunos precisam ter conhecimento de como a reciclagem contribui para a preservação do meio ambiente, gerando diversos benefícios para a sociedade, como redução da poluição, reaproveitamento de materiais e também auxilia para um país mais sustentável.

Paulo Freire ressaltou a importância dos alunos entenderem que a natureza e cultura faz parte do aprendizado:

E pareceu-nos que a primeira dimensão desse novo conteúdo com que ajudaríamos o analfabeto, antes ainda de iniciar sua alfabetização (...) seria o conceito antropológico de cultura, isto é, a distinção entre estes dois mundos: o da natureza e o da cultura; o papel ativo do homem na sua realidade e com a sua realidade; o sentido de mediação que tem a natureza para as relações e a comunicação do homem; a cultura como o acréscimo que o homem faz ao mundo que não criou; a cultura como resultado de seu trabalho, de seu esforço criador e recriador (1967, p.108).

O discente junto com o docente podem construir seu próprio material, utilizando embalagens encontradas em sua casa, trabalhos com garrafas pets, papéis, papelão e outras coisas mais, sempre usando a criatividade e imaginação, estimulando a criança a ter vontade de buscar novidades.

"Faz-se necessário, então, ampliar o conceito de alfabetização presente na maioria das escolas e pré-escolas, trazendo a dimensão político-estética da aquisição do conhecimento para o bojo desta discussão e a questão da metáfora como elemento construtivo da linguagem e do pensamento". (KISHIMOTO. et. al, 2011, p. 60).

A criança tem que ser livre para criar e inventar sua própria arte em um espaço apropriado na escola para isso, inserindo-se nos ambientes que estimulam a imaginação e desenvolvem a linguagem oral, presente em diferentes situações do cotidiano, ampliando seu repertório, com isso a alfabetização não se torna um sofrimento.

O diálogo entre o professor e o aluno é fundamental para ambos criarem uma parceria, onde exista troca de conhecimentos, um aprendendo com outro, formando um ambiente de descobertas.

A capacidade de desenvolvimento de linguagem nas crianças é marcada pelas possibilidades de trocas verbais e discursivas e o adulto ou o professor tem uma função importante nesse processo no âmbito escolar, podendo promover uma série de atividades para essa evolução. (RONCATO E LACERDA, 2005 apud SANTOS E FARAGO, 2015).



Foto da internet, disponível em:

http://alfabetizacaocefaproponte-selacerda.blogspot.com/2016/02/jogos--de-alfabetizacao-com-material.html, em 28/10/2019.

Essa imagem mostra um caça-palavras reciclado, feito com papel cartão, tampinhas de garrafa pet, elástico, folha de papel ofício com sílabas impressas. Esse é um exemplo de jogo lúdico que pode ser usado na alfabetização, formando diversas palavras, todos podem participar, desde a confecção do mesmo até o momento do exercício. Essa atividade ajuda aprimorar a leitura e escrita; fixar conhecimento, e perceber a diferença entre as palavras. Criar jogos de regras ("memória", "dominó", "baralho", etc.) em que as crianças precisam refletir sobre as palavras, comparando-as, segmentando-as, também é uma tarefa que o docente pode assumir para tratar dessas aprendizagens de modo lúdico. (ANA CAROLINA

PERRUSSI BRANDÃO, ESTER CALLAND DE SOUSA ROSA, organização, 2016, p. 69).

Com objetivo de ajudar na ortografia o caça-palavras apresenta a grafia correta das palavras, pois o aluno consegue visualizar como escrever, e também auxilia na memorização das mesmas, instiga a criança a procurar, e se interessar pelo jogo. Brincando a criança aprende, ou seja, existem diversos recursos para uma aula produtiva e divertida, deixando o aluno cada vez mais interessado e curioso.

De acordo com Brandão (2016), as crianças possuem sensibilidade e vontade de aprender e refletir sobre a língua, brincando elas aprendem a interagir por meio da oralidade e da escrita, ou seja elas também brincam de pensar sobre os sons e realizam jogos de palavras e manipulam a dimensão sonora dos textos, nomeadas como "brincadeiras de palavras".

Mais um exemplo de jogo utilizando materiais recicláveis:



Foto da internet, disponível em: https://www.fag.edu.br/noticia/14902#images-6, em 08/11/2019.

O Pião Silábico foi feito com garrafas pets, cano de PVC, papéis com letras e

desenhos impressos, e palitos de churrasco. Com objetivo de promover a interação entre crianças de diferentes níveis de conceitos de aprendizagem no que se refere à leitura e à escrita. É um grande recurso no processo de alfabetização, com isso o aluno terá o prazer de aprender, pois estará brincando, sempre reforçando a questão do desenvolvimento sustentável, enfatizando a qualidade de vida, demonstrando atitudes de preservação e reciclagem de materiais. Desse modo serão formados cidadãos conscientes, conforme Carvalho, p. 67, "...o sujeito ecológico e como ele opera como uma orientação de vida, expressando-se de diferentes maneiras por meio das características pessoais e coletivas de indivíduos e grupos em suas condições sócio-históricas de existências. O sujeito ecológico agrega uma série de traços, valores e crenças e poderia ser descrito em facetas variadas"...

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho foi abordado a importância da ludicidade na alfabetização, tanto na educação infantil, como no primeiro ano do ensino fundamental, mostrando alguns exemplos de atividades que ajudam os professores nesse processo, foram citados diversos atores que abordam esse tema de extrema importância para o desenvolvimento educacional do aluno, também foi ressaltado a necessidade de reciclar para manter o meio ambiente saudável, utilizando a criatividade, um junto com o outro.

Desse modo, os brinquedos, brincadeiras e jogos, são essenciais para o aprendizado, exercendo um papel fundamental , auxiliando o professor na sala de aula, trazendo inúmeros benefícios para todos, não é uma método mágico, mas com certeza é uma proposta divertida para alfabetização e que

instiga a curiosidade e a vontade de adquirir novos conhecimentos.

Vimos que o lúdico é imprescindível na vida da criança, pois através dele desenvolve habilidades e novas experiências, e assim a alfabetização acontece com mais leveza e de uma forma diferenciada, fazendo o docente se apropriar cada vez mais nessa prática, buscando sempre estar bem informado á respeito deste tema.

A colaboração que a pesquisa buscou mostrar a todos envolvidos com a temática, consiste em estudar os benefícios que a ludicidade trás para as crianças em fase de alfabetização.

Enfim, não existe uma receita pronta para alfabetização, porém o professor com muita criatividade e imaginação pode fazer muitas atividades lúdicas para ajudar neste processo.

6. REFERÊNCIAS

KISHIMOTO M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. / TIZUKO (ORG.); - SÃO PAULO: Editora Cortez, 2011.

OLIVEIRA M. de, A criança e o desenvolvimento: perspectivas para se discutir a educação infantil/ ZILMA (ORG.). - 5. Ed. -São Paulo: Cortez, 2012.

BRANDÃO Perrussi. Ler e escrever na educação infantil: discutindo práticas pedagógicas / ANA CAROLINA , ESTER CALLANDE DE SOUSA ROSA,

ORGANIZAÇÃO. - 2 Ed.;2. Reimp. - Belo Horizonte: Autêntica , 2016 (Língua Portuguesa na Escola; 2).

Base Nacional Comum Curricular 2017, p, 42

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil / Brasília: MEC/SEF, 1998.

3V.: IL.

SOARES, Magda. Letramento: Um tema em três gêneros. Belo Horizonte, Autêntica, 2001. 2. ed.

FERREIRO, Emília. Alfabetização em Processo. São Paulo: Editora: Cortez, 1996.

CARVALHO, Isabel. Moura de. Educação Ambiental: A formação do sujeito ecológico / 6. ed. - São Paulo: Cortez, 2012.

FREIRE, Paulo. Educação como prática da liberdade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

FARAGO, Alessandra Corrêa, Maria Gabriela da Silva Santos. O desenvolvimento da Oralidade das crianças na Educação Infantil. Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, São Paulo, 2015. Disponível em: <http://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/35/06042015200343.pdf>. Acesso em 25 nov, 2019.