REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996.Brasília: MEC/CNE, 1996.

CERTEAU, M de A invenção do cotidiano (1) artes de fazer.3.ed.- Petrópolis, RJ: Vozes,1998.

DECLARAÇÃO DE SALAMANCA. Sobre Princípios, Políticas e Práticas na Área das Necessidades Educativas Especiais, Salamanca-Espanha, 1994.

DUPRAT, Maria Carolina (org.). Ludicidade na educação infantil. São Paulo: Pearson, 2015.

MÁRCIO, Ferrari 2008, Maria Montessori a médica que valorizou o aluno, nova escola.org. BR.

OLIVEIRA, Marta Kohl, Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento São Paulo: Ed.Scipione, 2000.

RAU, Maria C. T. D. A ludicidade na educação infantil: uma atitude pedagógica. Curitiba: IBPEX, 2011.

SABINE, Maria Aparecida.; LUCENA, Regina F(NOME COMPLETO). de. Jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas: Papirus, 2009.

SALLA, (2011) Henry Wallon A importância da afetividade para a aprendizagem significativa (Brasilescola.uol.com.br).

SIAULYS, M.O.C. Atividade de Vida Autônoma: essência da vida em Sociedade. Laramara: São Paulo, 2014.

Encontro com profissional especialista em Educação Infantil e Educação Inclusiva.

AMERICANO, Elisângela Ferreira Costa. Depoimento por vídeo – aula, no Google Meet, em 09 de setembro de 2020

OS JOGOS NA APRENDIZAGEM ESCOLAR

MARTA GERUZA FERREIRA DA SILVA

RESUMO

O objetivo desse trabalho é mostrar a importância do jogo na aprendizagem escolar, mostrar que a criança aprende também com o lúdico.

Apresentarei no 1º capítulo, sobre o jogo na vida da criança, desde o nascimento até a sala de aula.

No capítulo seguinte, irei aprofundar as concepções sobre o Professor e o Lúdico e como planejar uma atividade desse gênero.

No 3º capítulo, analisarei as definições do jogo e do Lúdico, suas etimologias e regras.

No 4º Capítulo, falarei do jogo como Função Pedagógica e mostrarei alguns jogos que dá para trabalhar pedagogicamente.

Finalmente, a partir das abordagens feitas nestes quatro capítulos, irei apresentar a conclusão, baseados no estudo realizado durante este trabalho.

Palavras-chave: lúdico, jogos, brincar, brincadeiras, aprendizagem

INTRODUÇÃO

A trajetória para a escolha do tema teve seu caminho iniciado no projeto Ler e Escrever da prefeitura de São Paulo. O interesse surgiu a partir do 2º semestre da faculdade, quando comecei a trabalhar com crianças do 1º ano do ensino fundamental.

A partir disso, muitos questionamentos me ocorreram, sobretudo no que diz respeito aos jogos na aprendizagem. O interesse em aprofundar o entendimento sobre esse tema contribuiu para a conclusão desta pesquisa, que constituiu meu contato direto com a temática da alfabetização através dos jogos.

Foi feito um levantamento bibliográfico em livros, teses, artigos e sites na internet, o que pude constatar amplos trabalhos sobre o tema, o que trouxe grande quantidade de informações.

Na elaboração desse trabalho foram adotadas teorias que abordam o problema de diferentes ângulos. Por ser um tema complexo, comporta distintos pontos de vista.

A escolha desse tema pôde mostrar que a criança, além de ser aluno, ela ainda é uma criança e usar o lúdico na sua aprendizagem é essencial.

Como nos mostra o capítulo 1, Vygot-

sky (1964), citado por Oliveira (1994) diz que: "o jogo desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem"

Ainda no capítulo 1, Piaget em uma citação de Diehl (2006), diz que: "O lúdico faz parte da vida da criança.".

E o que marca esse período é o imaginário, diz Vygotsky em uma citação também de Diehl (2006).

Entende-se que um jogo pedagógico estimula a construção de novo conhecimento e desenvolve uma habilidade operatória, como cita Antunes (1998) no capítulo 1.

O objetivo deste trabalho é fornecer um referencial para que o professor possa compreender a importância das tentativas (desenvolvidas com atividades lúdicas) que conduzem ao desenvolvimento do raciocínio, aprendendo a respeitar a criança e valorizando cada descoberta que esta venha a fazer em sua vida escolar.

E verificar quais são os jogos e como eles são usados no ensino aprendizagem.

O leitor terá uma noção do que a atividade lúdica representa na vida de fantasia e no desenvolvimento de uma criança, porque além de preparar para a vida, ter a liberdade de ação, o prazer , repetição de experiência e a realização simbólica dos desejos, o Lúdico na vida de uma criança é o respeito por essa fase na vida.

1. O professor e o lúdico

Segundo Maluf (2000), o professor que estiver orientando as crianças deverá estar atento a algumas situações que podem ocorrer. Muitas vezes, os alunos terão dificuldades de entender as instruções do professor, pois a atenção deles pode não estar voltada à explicação. Consequentemente, o professor deverá auxiliar o aluno a organizar ordenadamente por várias vezes, porém não deverá tomar o aluno pelo braço e auxiliá-lo fisicamente, e sim fazer com que ele próprio entenda o que deverá ser realizado. O professor deverá ter calma e explicar quantas vezes for necessário para que o aluno entenda o jogo, podendo ser auxiliado pelo colega do grupo que já compreendeu a atividade. O professor deverá explicar para a turma a importância da participação de todos no jogo.

Com isso os alunos, com o passar das aulas, desenvolverão habilidades motoras , independente de características específicas, diz a autora (2000)

De acordo com a autora, o professor precisa ter um olhar para o lúdico na sala de aula como um passo importante para o desenvolvimento da criança. Ele deve criar caminhos, estimulando os jogos lúdicos, confiar nos seus alunos, no seu potencial e lembrar sempre que uma sala de aula é agitada, viva, prazerosa, alegre e não quieta, silenciosa, triste e penosa.

Ela ainda ressalta que, ambiente oferecido ao aluno é de suma importância, para a criação, para o desenvolvimento de esquemas cognitivos, para a convivência social e mesmo para o desequilíbrio, para podermos encontrar o equilíbrio.

Para Fonseca (2010), educar ludicamente tem significado muito importante e está presente em todos os segmentos da vida. O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica, estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-la.

2- Definições do Jogo e do Lúdico

Segundo Tizuko (2002), o jogo pode ser visto como: o resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras e um objeto.

A autora ainda afirma que no primeiro caso, o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social. Assim cada grupo social fala, compreende e pensa da mesma forma. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil e nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. Para ela, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa pela linguagem.

Já no segundo caso, a autora fala sobre as regras, as quais são estruturas seqüenciais que permitem diferenciar cada jogo, e quando alguém joga, além de estar executando as regras do jogo, também está desenvolvendo uma atividade lúdica.

A autora ainda diz que o terceiro sentido, o jogo é referido como objeto. Por exemplo, o xadrez que se materializa no tabuleiro e suas peças podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metal.

Para a autora, esses três aspectos permitem uma primeira compreensão do jogo, diferenciando seus significados. Em um jogo, nunca se sabem os rumos da ação do jogador, que dependerá sempre de fatores internos.

Segundo Kishimoto (2002), havia três concepções que estabeleciam relações entre o jogo infantil e a educação: a recreação; o uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares e diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis.

Para Kishimoto (2002), o uso do jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos

para o ensino aprendizagem e o desenvolvimento infantil. A criança na pré-escola aprende de modo intuitivo, adquirem noções espontâneas em processos interativos. Usar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo de ensino aprendizagem condições para a construção do conhecimento.

A autora diz que, o jogo como função lúdica, propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente. E como função educativa, o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua compreensão do mundo.

"A imaginação é um processo psicológico novo para a criança, representa uma forma especificamente humana de atividade consciente que não está presente na consciência das crianças muito pequenas e está ausente nos animais. Ele surge primeiro em forma de jogo, que é a imaginação em ação." (VYGOTSKY, 1982 apud KISHIMOTO, 2002)

O jogo está presente na escola, quer o professor permita quer não, não é um jogo de regras marcadas, predeterminadas, onde a única ação permitida à criança é a obediência, diz Kishimoto (2009). Segundo a autora, é preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção de pensamento, que permite desenvolver na linguagem expressiva do jogo, fazendo necessário ampliar o conceito de alfabetização presente na maioria das escolas e pré-escolas.

Segundo Kishimoto (2009), o jogo vem assumindo grande importância no ensino de matemática e ao analisar esse dado, ela busca as razões do uso dessa disciplina atenta aos cuidados a serem tomados como modismo adotado, e analisar as condições das propostas de ensino e das bases teóricas.

O raciocínio que o sujeito aprende através do jogo, pode ser utilizado pelo professor em sala de aula. Com a teoria construtivista, os professores tornaram o ambiente de ensino rico em variedade e quantidade de jogos, para que os alunos pudessem descobrir os conceitos inerentes às estruturas dos jogos por meio de sua manipulação, diz Kishimoto (2009).

"O jogo é um elemento de ensino apenas como possibilitador de colocar em ação um pensamento que ruma para uma nova estrutura." (Kishimoto, 2009)

Para a autora, as contribuições da psicologia de cunho sócio-interacionista que vêm a estabelecer novos paradigmas para a utilização do jogo na escola. O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações de jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola.

Segundo Kishimoto (1994), a dúvida para saber se um jogo é ou não educativo, poderia ser solucionada se o educador tomasse para si o papel de educador do ensino, ele dever ter a consciência de que o seu trabalho é tornar situações de ensino para que o aluno saiba do significado do que ele vai aprender. O professor é importante sujeito que organiza a ação pedagógica, que intervém na atividade auto-estruturante do aluno.

Para a autora, o jogo não pode ser visto apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energias, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. As crianças se motivam mais a usarem a inteligência, porque jogam bem, por isso esforçam e ficam mais ativas mentalmente. Os jogos educativos que são orientados pelo professor, proporcionam uma modificação cognitiva, a passagem de uma postura de um sujeito não-pensante para sujeito ativo intelectualmente. Como eles são desenvolvidos os conhecimentos escolares de calcular, ler e escrever.

Kishimoto (2004), diz que, de acordo com o Professor Gilles Brougere (1994), o professor deve considerar alguns esportes na utilização do jogo na escola: a coerência na organização do espaço. É importante que não seja distribuída aleatória, mas lógica; possibilidade de oferecer materiais que permitam às crianças assumirem papéis complementares; oferecimento de materiais que permitam à criança desenvolver o papel em sua riqueza e complexidade; e preservação do espaço do jogo, sem interferência das demandas de outras atividades da sala.

Já para Antunes (1998), o jogo possui implicações importantíssimas em todas as etapas da vida psicológica de uma criança e representa erro inaceitável considerá-lo como atividade trivial ou perda de tempo.

No que diz respeito ao jogo na aprendizagem, o autor (1998), ressalta que o educador pode classificar o jogo como "jogos que divertem" e jogos que ensinam, porque segundo ele, o jogo que se aplica envolve de forma equilibrada o respeito pelo amadurecimento da criança, exercita e coloca em ação desafiar a sua experiência, promove sua relação interpessoal exaltando as regras de convívio, será sempre um jogo educativo, mesmo que simultaneamente possa educar e divertir e que jogos bem organizados ajudam a criança a construir novas descobertas, a desenvolver e enriquecer sua personalidade e é jogando que se aprende a tirar da vida o que ela tem de essencial. Toda essência do jogo se sintetiza em suas regras, porque é operando dentro de algumas regras e percebendo com clareza sua essência que vivamos bem e nos relacionamos com o mundo. Para o autor, jogar é plenamente viver.

Segundo Antunes (1998), para um educador, o importante não é apenas conhecer e aplicar os jogos, mas refletir sobre suas re-

gras, e fazer delas ferramentas de afeto, instrumento de ternura, processo de realização do eu pela efetiva descoberta do outro. Um verdadeiro educador não entende as regras de um jogo apenas como elementos que o tornam possível, mas com a verdadeira lição de ética e moral que, se bem trabalhadas, ensinarão a viver, transformarão e, portanto, finalmente educarão.

Para o autor, a aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e o jogo constituem uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento cognitivo e do desenvolvimento social. Mas ainda, o jogo pedagógico pode ser um instrumento de alegria. Quando uma criança joga, ela também se diverte, e dessa diversão emerge a aprendizagem e a maneira como o professor, depois do jogo, trabalha suas regras e, ensina esquemas de relações interpessoais e de convívio éticos.

Ainda Antunes (1998), o professor não pode jamais esquecer o aspecto de prazer e de alegria que o jogo proporciona. A alegria e o prazer de jogar, precisam sempre caminhar lado a lado com o propósito da aprendizagem.

O autor ainda afirma que constitui tese absolutamente indiscutível garantir que as crianças aprendem jogando, assim como aprendem- consciente ou inconscientemente- com qualquer tipo de experiência; havendo entretanto sensível diferença sobre a natureza da aprendizagem ao longo de sua evolução biológica. A partir dos 6 anos, como Piaget sugere, o jogo pode constituir para desenvolver formas mais complexas de pensamento na medida em que são levadas a ser empenharem em refletir sobre seu procedimento.

Segundo Antunes (1998), a relação entre os jogos e aprendizagem significativa destaca que a boa escola não é necessariamente aquela que possui uma quantidade enorme de caríssimos jogos educativos ou brinquedos eletrônicos, mas que disponha de uma equipe de educadores que saibam como utilizar a reflexão que o jogo desperta, saibam fazer de um simples objeto natural, uma oportunidade de descoberta e exploração imaginativa.

Para Arminda Aberastury (1992), a entrada de uma criança no colégio modifica profundamente o mundo dos jogos. As letras e os números convertem-se em brinquedo para as crianças. Com a aprendizagem escolar aparecem novos jogos em que se combinam aptidões intelectuais e a sorte.

Segundo Almeida (2003), na Grécia antiga, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de infância.

Almeida ainda afirma que a educação lúdica esteve presente em todas as épocas, povos, contextos de inúmeros pesquisadores, formando hoje, uma vasta rede de conhecimentos não só no campo da educação, mas de psicologia, fisiologia, como nas demais áreas de conhecimento.

O autor ressalta que os jogos de interpretação e interiorização do conhecimento, além de desenvolver a inteligência, de enriquecer a língua oral, a escrita e a interiorização de conhecimentos, liberta o aluno do imobilismo e o torna mais ativo, criativo e crítico no processo de aprendizagem. O professor precisa ler, analisar e ajustar o jogo a sua turma, porque geralmente eles não estão agrupados por idade. Os jogos de inteligência, por exemplo, possibilitam ao aluno desenvolver suas faculdades intelectivas e a flexibilidade para então estabelecer relações com seu meio, seu contexto e sua vida.

Para o autor, quanto mais conhecimento sobre o assunto, mais segurança o professor terá para aplicar o jogo. Ele deverá conhecer a natureza do lúdico para não se enganar pelo falso jogo ou modismo; conhecer as causas e os efeitos para posteriores encaminhamentos; conhecer as formas de implementação, a adaptação na escola, a organização, planejamento, execução e a avaliação.

Os jogos ajudam nos determinados objetivos e promovem o domínio do conhecimento. Eles têm um valor imprescindível e são absolutamente necessários, pois auxiliam na incorporação de sistemas abstratos e formais, diz Almeida (2003).

Segundo Almeida (2003), desde 1980, o lúdico na alfabetização vem sendo aplicado no Brasil, e tem ajudado no processo de alfabetização com excelentes resultados.

O autor ainda afirma que, esse método consiste em alfabetizar o aluno de forma prazerosa, participativa, etc. E que o ambiente deve se alegre, repleto de letreiros, embalagens, revistas, para que a criança já ir se acostumando com a linguagem escrita e a estruturação gráfica.

3- Jogos para Alfabetizar

Alguns jogos de inteligência verbal ou lingüísticos propostos por Antunes (1998).

O autor cita o Alfabeto Vazado, sendo o jogo que estimula o reconhecimento de letras e sílabas. Para jogar, precisa montar em cartolina ou madeira várias fichas com letras, alternando as formas das letras. Os alunos deverão procurar letras iguais, formar palavras, sílabas e outras atividades propostas pelo professor.

Outro jogo proposto por Antunes (1998), é o Dominó Puzzle em que deverá preparar fichas para encaixar, contendo de um lado uma letra do alfabeto e do outro

uma figura tirada de revista cujo nome começa com essa letra. A tarefa do aluno é montar o quebra-cabeça nomeando os elementos da figura, reconhecendo as letras e associando-as à palavra que nomeia essa figura.

Segundo Antunes (1998), o Jogo da Memória estimula a percepção visual e o vocabulário. Para montar um jogo, usam-se peças de cartolina ou papel cartão e cada peça constituída por três cartões: um com a letra ou sílaba inicial que indica o nome do objeto, outro com a palavra e a figura do objeto e outro apenas com a figura. A tarefa dos alunos é montar o quebra-cabeça nomeando os elementos da figura, formando pares que obedeçam a correspondência figura/ palavra ou figura/ palavra/ letra.

Para o autor, outro jogo que estimula a percepção visual e o vocabulário é o jogo Primeiras Frases. A preparação é construir peças com papel-cartão que apresentem uma figura e a palavra que a designa. Cortar esse cartão formando um puzzle. A tarefa dos alunos é formar palavras encaixando-as a partir da figura correspondente e depois formar frases, relacionando à frase à figura formada.

De acordo com Almeida (2003), a criança deve começar jogando com o próprio nome. O estudo com o nome do aluno pode gerar uma série de situações de aprendizagem. Por exemplo, comparação entre as letras, tamanho do nome, número de letras do nome, a escrita e a importância de cada um.

Uma sugestão dada pelo autor, é que o professor deverá registrar o nome de cada aluno num crachá com letra de imprensa maiúscula e pedir para ele observar a escrita, o número de letras, pintar a primeira letra, a última, comparar seu nome com os dos colegas, passar o dedo por cima, descobrir e recortar letras em jornais e revistas e colar em folhas, escrever as letras do seu nome, etc. A criança também pode jogar com outros nomes, com nomes que já conhecem; de pais, amigos, irmãos e brinquedos..Fazer listas de nomes de objetos escolares, plantas, animais e depois recortar em jornais e relacioná-los com objetos e desenhos. À medida que vai compreendendo o significado dos nomes, a criança exercita a escrita, os movimentos e traçados, a posição da letra, a coordenação e o modo de pegar no lápis.

Para o autor, vale lembrar que a escrita e a leitura não são apenas atividades de olhos e mãos, mas também de inteligência. Pode desenvolver vários jogos de coordenação, que são comandados pelo cérebro. Por exemplo: jogos de amassar (comparar barulho, semelhanças); tocar; montar; bordar; ordenar (primeiro, segundo); executar ordens; seguir regras; dar recados; agrupar elementos; indicar posições; repetir frases de efeitos sonoros (trava-línguas, vozes de animais); etc. O que não deixa de ser um jogo também são as cantigas, que o professor deverá ler com os alunos, explorando figuras, forma, tamanho da letra e nomes conhecidos. O professor também deverá ler história e fazer perguntas sobre a história. Por exemplo: O que você entendeu do texto? Quem eram os personagens? Pode também variar as histórias, e trocar os personagens já conhecido por eles para que façam a correção..

Franchi (2006), fala sobre o jogo de contagem de sílabas. Diz que tudo começou com um jogo dos nomes que correspondiam às palmas batidas pelos alunos e havia nomes de duas, três ou mais palmas. E com esse tipo de jogo, passou-se à simulação da escrita. Quando batia palmas, significava que era uma sílaba e assim assinalavam tracinhos as sílabas.

Outro jogo citado pela autora, é a "amarelinha" com sílabas (cada linha no chão, para cada passo, era alcançada em cada sílaba de uma frase mais longa que pronunciavam). Ela observou que as crianças que eram pré-silábicas, puderam perceber a correspondência entre gráficos e sons das palavras, assim reformulava a hipótese da quantidade mínima.

Segundo Franchi (2006), o jogo do bingo visto do ponto de vista das crianças, era um desafio para aprenderem palavras novas . Nesse jogo, elas dobravam a folha em dezesseis quadradinhos. À medida que a professora ia ditando as palavras que eles tenham mais dificuldades, as crianças iam anotando na folha. A professora anunciava uma palavra por vez e ganhava quem assinalasse uma sequência de quatro palavras. E quem batia, ia à lousa para avaliação de seus acertos por parte dos colegas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não vejo professores confeccionarem jogos pra trabalharem em sala de aula, talvez por falta de tempo ou por falta de recursos para esse fim. O professor fica tão preocupado com os conteúdos a serem seguidos, que não acham tempo para ensinar seus alunos através de jogos, que é um recurso bom e pouco utilizado. E todos sabem que esse é um recurso que ensina e encanta pessoas de qualquer idade, pois também se aprende.

O uso de jogos pedagógicos sob excelentes recursos que o professor pode utilizar no ensino aprendizagem, pois além de contribuir, enriquecem o desenvolvimento intelectual e social do educando. O jogo é um instrumento bastante eficaz para o domínio dos conteúdos fundamentais, visando o uso da Língua Portuguesa tanto em sua forma oral quanto escrita. A prática dos jogos em sala de aula é enriquecedora e produz bons resultados na aprendizagem. Percebi através de leituras feitas sobre o assunto, que o uso de jogos é muito significativo para as crianças, pois o fato de brincar desenvolve várias habilidades importantes, como a criatividade, a cooperação, o bom humor, tão necessá-

rios ao educando e de grande valor para sua formação enquanto pessoa. O Lúdico na vida escolar deve ser preservado. A brincadeira na escola é uma garantia desse "momento mágico" acontecer.

Tanto as escolas quanto os professores, devem ser preparados para possibilitar essas práticas significativas e democráticas a esses educandos

Através do lúdico, o professor mostrará que a aprendizagem é ativa, dinâmica e contínua, ou seja, uma experiência basicamente social, que tem a capacidade de conectar o indivíduo com sua cultura e meio social mais amplo.

A atividade lúdica prepara (e é preparada por ela) a alfabetização bem como toda a aprendizagem intelectual ou de relação com o mundo da cultura.

Quando o professor alfabetizador tiver a consciência de que essa educação pelo lúdico é uma peça mestre do pedagógico, que permite à criança resolver mais facilmente os problemas atuais de sua escolaridade e a prepara, por outro lado, essa atividade ocupará um lugar privilegiado ao lado da leitura, da escrita e da matemática, matérias ditas com base ao seu futuro.

Educar não é só ensinar a ler, a resolver um problema, a dar forma a um pensamento. É principalmente, atender às necessidades do desenvolvimento da criança, a fim de prover a plena realização de sua personalidade. Para tal, é preciso que a escola satisfaça os interesses através do brinquedo da aprendizagem e do trabalho.

REFERÊNCIAS

Almeida, Paulo Nunes. Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos. 11ª Edição.

São Paulo: Loyola, 2003.

Antunes, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 16ª Ed.

Petrópolis: Vozes, 1998.

Coria, Maria Aparecida; Lucena, Sabini Regina Ferreira de. Jogos e Brincadeira na Educação Infantil. 1 Ed. Campinas: Papirus, 2004.

Diehl, Rosilene Moraes. Jogando com as diferenças- Jogos para crianças e Jovens com deficiência. São Paulo: Phorte, 2006.

Fonseca, Renata Silva Moraes da. Jogos Lúdicos na Sala de Aula. (12/01/2010). Site: www.pedagogia.com.br/artigos/jogosludicos. Acesso em: 10/07/2010.

Fonseca, Renata Silvia Moraes da. Jogos Lúdicos na Sala de aula. Site:

http://www.pedagogia.com.br/artigos/jogosludicospedagogicos/index.php?pagina=0 Acesso: 20/07/2010.

Franchi, Eglê Pontes. Pedagogia da Alfabetização: da Oralidade à Escrita. 8ª Ed. São Paulo: Cortez, 2006.

Gurgel, Thaís. Revista Nova Escola, Ed. 198, p.72. São Paulo: Abril, 2006.

Kishimoto, Tisuko Morchida. O Brincar e suas Teorias. São Paulo: Pioneira Thonson Learning, 2002.

Kishimoto, Tizuko Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 12ª Ed.

São Paulo: Cortez, 2009.

Maluf, Angela Cristina Munhoz. Brincar na escola. Site: http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=270 acesso: 15/07/2010.

Maurício, Juliana Tavares. Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem. site: http://www.profala.com/arteducesp140.htm Acesso: 10/07/2010

Oliveira, Zilma de Moraes Remo de. Algumas idéias sobre o desenvolvimento e Jogo infantil. FDE, 1994, p.43-46.

Santos, Marli Pires. Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. 6ª Ed. Petrópolis:

Vozes, 2008.