



A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

VIEIRA, Larissa de Souza, Pedagogia, Fecilcam-PR, lary_vieira@hotmail.com
OLIVEIRA, Valdiléia Xavier de (OR). Fecilcam, valdileiafecilcam@hotmail.com

INTRODUÇÃO

Este trabalho consiste no relato da prática educativa desenvolvida em uma escola da rede pública de ensino do Município de Campo Mourão – PR, no período vespertino, com 26 alunos, do 1º ano do Ensino Fundamental.

Por meio das observações, pôde-se constatar que as atividades desenvolvidas com as crianças, baseavam-se na utilização das cartilhas, leitura de textos, separação silábica e exercícios de memorização, não demonstrando a função social dos conteúdos trabalhados, desconsiderando a importância das atividades lúdicas no processo de aprendizagem. Percebeu-se assim, que toda essa situação acabava interferindo nas atividades apresentadas às crianças e conseqüentemente em seu desenvolvimento no processo de alfabetização e letramento.

Diante do exposto e considerando a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança, desenvolveu-se o projeto intitulado “A Importância dos Jogos e Brincadeiras para o Processo de Alfabetização e Letramento”. Dessa forma, as atividades lúdicas foram articuladas aos conteúdos de Arte, Língua Portuguesa e Matemática de forma que não se fragmentassem essas áreas de conhecimento e que pudessem desenvolver as habilidades físicas, cognitivas, afetivas e sociais dos alunos.

Desse modo, o embasamento teórico utilizado durante a prática de estágio foi a perspectiva Histórico-Cultural. Esta linha teórica enfatiza a importância da mediação para o processo de ensino e aprendizagem, ou seja, o professor enquanto mediador do conhecimento trabalhará na zona de desenvolvimento proximal da criança, para que esta se aproprie do conhecimento científico sistematizado.

Nestas perspectivas, a prática de estágio desenvolvida teve como objetivos articular os jogos e as brincadeiras aos conteúdos escolares; propiciar às crianças o conhecimento sobre o uso social da leitura e da escrita; estimular a sensibilidade, a percepção e a análise crítica por meio da Arte e desenvolver o raciocínio lógico e o pensamento abstrato através de atividades matemáticas.



Assim, percebe-se que o brincar e o jogar constituem-se como importantes fontes de desenvolvimento e aprendizagem, possibilitando ao aluno apropriar-se de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade. Ou seja, é no brincar e 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.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Durante os jogos e brincadeiras, as crianças adquirem diversas experiências, interagem com outras pessoas, organizam seu pensamento, tomam decisões, desenvolvem o pensamento abstrato e criam maneiras diversificadas de jogar, brincar e produzir conhecimentos.

Nesse sentido, os jogos e as brincadeiras são instrumentos pedagógicos importantes e determinantes para o desenvolvimento da criança, pois no jogar e no brincar as mesmas desenvolvem habilidades necessárias para o seu processo de alfabetização e letramento.

Diante do exposto, foram desenvolvidas durante a prática de estágio, algumas atividades lúdicas articuladas aos conteúdos de Arte, Língua Portuguesa e Matemática de forma que não se fragmentassem essas áreas de conhecimento e que pudessem desenvolver as funções psíquicas superiores dos alunos.

Antes do início da prática de estágio, realizou-se a leitura do Projeto Político Pedagógico da instituição escolar, bem como o conhecimento de suas dependências físicas e do trabalho da coordenação pedagógica.

O Projeto Político Pedagógico (2007), apresenta discussões sobre a concepção de infância, de desenvolvimento humano, de ensino e aprendizagem, de sociedade, de educação, bem como as características socioeconômicas das famílias dos alunos que frequentam a instituição.

Nas leituras realizadas, percebeu-se a importância e a responsabilidade do professor para estimular e propiciar às crianças ao seu desenvolvimento integral, evidenciando que a brincadeira constitui-se como uma das linguagens mais significativas das crianças, por mobilizar capacidades intelectuais, afetivas e sociais para sua realização.

O brincar revela a estrutura do mundo da criança, como se organiza o seu pensamento, às questões que ela se coloca como vê o mundo à sua volta. Na brincadeira, a criança explora as formas de interação humana, aprende



a lidar com a espera, a antecipar ações, a tomar decisões, a participar de uma ação coletiva (BRASIL, 2007, p. 9).

Após a leitura do Projeto Político Pedagógico, foram realizadas observações na escola e na sala de aula do 1º ano do Ensino Fundamental. Durante as observações, pode-se conhecer a realidade da sala e a prática pedagógica nela desenvolvida. A educadora conta com o apoio de uma professora auxiliar, iniciando todos os dias de aula com atividades de rotina, como a verificação do calendário, do tempo e a quantidade de alunos que estão presentes.

As atividades desenvolvidas com as crianças, baseavam-se na utilização das cartilhas, leitura de textos, separação silábica e exercícios de memorização, não demonstrando a função social dos conteúdos trabalhados, desconsiderando a importância das atividades lúdicas no processo de aprendizagem.

Percebeu-se assim, que toda essa situação acabava interferindo nas atividades apresentadas às crianças e conseqüentemente em seu desenvolvimento no processo de alfabetização e letramento.

METODOLOGIA

Diante do exposto, a prática de estágio teve por método de abordagem teórica a perspectiva Histórico-Cultural. De acordo com Gasparin (2002), nesta perspectiva a tarefa do professor consiste em trabalhar o conteúdo científico e compará-lo com o cotidiano, de forma que os alunos, ao realizarem a mesma ação do professor, “[...] através das operações mentais de analisar, comparar, explicar, generalizar etc., apropriem-se dos conhecimentos científicos e neles incorporem os anteriores, transformando-os também em científicos, constituindo uma nova síntese mais elaborada”. (GASPARIN, 2002, p.58).

Vygotsky (2000), enfatiza a importância da mediação para o desenvolvimento da criança, assim, o professor parte do conhecimento que os alunos já possuem sobre o conteúdo a ser trabalhado, ou seja, enquanto mediador do conhecimento, trabalhará na zona de desenvolvimento proximal da criança, para que esta se aproprie do conhecimento científico sistematizado.

Segundo Vygotsky (2000), a zona de desenvolvimento proximal caracteriza o desenvolvimento mental prospectivo do docente e do discente, ou seja, trata-se de um estágio do processo de aprendizagem em que o aluno necessita da ajuda de uma pessoa mais experiente que saiba o conteúdo que está sendo trabalhado. Enquanto a zona de



desenvolvimento real caracteriza o desenvolvimento mental retrospectivamente, isto é, o educando já consegue fazer as atividades sem necessitar da ajuda de outras pessoas.

A zona de desenvolvimento proximal que Vygotsky (2000), enfatiza como sendo importante para elaborar dimensões do aprendizado escolar, permite “delinear o futuro imediato da criança e seu estado dinâmico de desenvolvimento, propiciando o acesso não somente ao que já foi atingido através do desenvolvimento, como também aquilo que está em processo de maturação” (VYGOTSKY, 2000, p. 113).

Com base no que a perspectiva Histórico-Cultural enfatiza, todas as atividades foram planejadas de maneira a considerar o saber anterior da criança como ponto de partida para o seu desenvolvimento, cumprindo com a função do professor, que de acordo com Gasparin (2002), “consiste em aprofundar e em enriquecer essas concepções, ou retificá-las, esclarecer as contradições, reconceituando os termos de uso diário”. (GASPARIN, 2002, p. 20).

Dessa forma, a prática de estágio desenvolvida teve como objetivos articular os jogos e as brincadeiras aos conteúdos escolares; propiciar às crianças o conhecimento sobre o uso social da leitura e da escrita; estimular a sensibilidade, a percepção e a análise crítica por meio da Arte e desenvolver o raciocínio lógico e o pensamento abstrato através de atividades matemáticas.

APRESENTAÇÃO DOS DADOS ARTICULADOS À FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Durante as observações constatou-se que os alunos só queriam pintar desenhos prontos, reclamando constantemente que não sabiam desenhar. Dessa forma, procurando interferir nesta realidade e trabalhar a Arte no contexto dos educandos, a prática de estágio iniciou-se com a proposta dos alunos desenharem por meio de observação seu sapato. Inicialmente solicitou-se que fechassem os olhos e desenhassem a partir da observação realizada. Na seqüência, pediu-se para que, de olhos abertos, desenhassem o mesmo objeto e depois de prontos, que comparassem os dois desenhos. A partir desta atividade, os educandos perceberam que cada um desenha de uma determinada maneira e ficaram satisfeitos com o resultado de sua produção. De acordo com Buoro (2001), a satisfação dos alunos com o resultado obtido é muito importante e levá-los a observar os objetos reais propiciou a percepção de que cada um fez um desenho diferente, não só porque o ponto de vista era diferente, mas porque cada um tem uma forma própria de desenhar.

Esta atividade teve por objetivos estimular a percepção visual, bem como propiciar a comparação, a observação e a capacidade de abstração dos educandos. De acordo com



Buoro (2001), a Arte contribui para o desenvolvimento dessas capacidades, tão importantes para a aprendizagem da criança.

[...] a arte é uma forma de o homem entender o contexto ao seu redor e relacionar-se com ele. O conhecimento do meio é básico para a sobrevivência, e representá-lo faz parte do próprio processo pelo qual o ser humano amplia seu saber.

Esse processo de conhecimento pressupõe o desenvolvimento de capacidades de abstração da mente, tais como identificar, selecionar, classificar, analisar, sintetizar e generalizar. Tais habilidades são ativadas por uma necessidade intelectual existente na própria organização humana (BUORO, 2001, p. 20 – 21).

Ainda considerando a importância da Arte para o desenvolvimento dos alunos, realizou-se a atividade de releitura da obra de arte “Feira” (1924), de Tarsila do Amaral, com o objetivo de estimular a criatividade e desenvolver um olhar crítico dos educandos. Inicialmente pediu-se para que os alunos observassem a obra, depois descrevessem o que haviam visualizado. Após a descrição, foram informados sobre a biografia da artista e na sequência realizou-se a discussão sobre os elementos da linguagem plástica. Em seguida, foram estimulados a produzir uma releitura da obra observada.

Ao término da atividade, percebeu-se que as discussões permitiram que as crianças refletissem sobre o conteúdo trabalhado. Isso ficou evidente no trabalho realizado a partir da releitura, pois as crianças enfatizaram em suas produções os artigos que eram vendidos na feira e no supermercado de seu bairro, por meio dos conhecimentos da linguagem plástica aprendidos anteriormente, o que demonstrou a ampliação de seu conhecimento de mundo.

A partir dos trabalhos realizados, iniciou-se uma conversa sobre a feira do produtor realizada no bairro semanalmente, discutindo sobre os produtos vendidos e seus preços. Discutiu-se também sobre os artigos vendidos em supermercados e a importância de comparar os preços no momento da compra. De acordo com Ruiz e Bellini (2001), a Matemática está presente no dia-a-dia, como na data de nascimento, na idade, na hora, no dia, no mês, no ano, no salário, na temperatura, nos preços dos produtos da feira, no supermercado, no telefone; enfim, onde houver número a matemática está presente. Dessa forma, pediu-se para que as crianças fizessem com ajuda dos pais, uma pesquisa do custo de alguns produtos encontrados nos supermercados, evidenciando a presença da matemática em seu cotidiano.

Os resultados obtidos nesta atividade foram bastante positivos, pois todas as crianças participaram expondo os preços pesquisados e que deveriam ser colocados nos produtos. No momento da soma, os alunos ficaram entusiasmados em expor os resultados



obtidos, demonstrando eficiência e rapidez na resolução da atividade proposta, confirmando assim, o exposto por Ruiz e Bellini (2001):

A matemática possibilita o desenvolvimento das faculdades intelectuais por meio do pensamento lógico e do raciocínio, além de capacitar para a resolução de problemas de ordem prática, com eficiência e rapidez. É uma ciência exata que estuda números, operações, espaço, formas, medidas, estatística e que pode desenvolver conhecimento e a capacidade de raciocínio (RUIZ e BELLINI, 2001, p. 69).

Ainda trabalhando com o mesmo tema, realizou-se a brincadeira feira do produtor. As crianças foram divididas em grupos de vendedores e compradores dos produtos da feira, determinando-se como regra que umas inicialmente seriam os vendedores e depois seriam os compradores.

Os resultados obtidos durante a brincadeira foram positivos, uma vez que, as crianças por meio dessa atividade perceberam que a Matemática está presente em seu cotidiano, sendo estimuladas em sua capacidade de percepção, memorização e socialização, vivenciando por meio da brincadeira, situações de sua vida diária.

Vygostky (2000) evidencia que é através de uma situação imaginária que a criança desenvolve o pensamento abstrato, bem como que é no final do desenvolvimento da pré-escola que surgem as regras e quanto mais rígidas elas são, maior será a exigência de atenção da criança, maior a regulação da atividade dela, assim mais tenso e agudo torna-se o brinquedo.

Com bases na discussão de Vygostky (2000), percebe-se a importância que as brincadeiras e os jogos com regras possuem para o desenvolvimento da criança. Nesta perspectiva Galvão (2008) afirma que ao brincarem ou jogarem as crianças, “precisam interagir com ‘alimento cultural’, isto é, linguagem e conhecimento” (GALVÃO, 2008, p. 41, aspas do autor.), bem como que o ritmo pelo qual estas se desenvolvem nunca ocorre de forma linear, ou seja, o desenvolvimento da criança é sempre marcado por rupturas, retrocessos e reviravoltas.

Tendo por base a contribuição dos jogos e brincadeiras para o processo de alfabetização e letramento, pretendeu-se durante toda a prática de estágio trabalhar com atividades lúdicas que auxiliassem as crianças a inserirem-se no mundo letrado e na aquisição do código da língua escrita, uma vez que, segundo Soares (2004), o letramento é a participação das crianças em experiências variadas com a leitura e a escrita. É o conhecimento e interação com diferentes tipos e gêneros textuais de material escrito, ou seja, o indivíduo letrado é aquele que já conhece a função social que esta exerce.



Assim, com o intuito de trabalhar o processo de alfabetização de forma associada ao processo de letramento, continuando as discussões promovidas a partir do trabalho com a obra “Feira”, foram realizadas algumas atividades com o objetivo de desenvolver o processo de alfabetização e letramento.

Segundo Soares (2004), a alfabetização é a consciência fonológica e fonêmica, é a habilidade de codificação e decodificação da língua escrita, ou seja, a alfabetização é o processo de aquisição do código da escrita. Nesse sentido, durante o momento das atividades de leitura e de escrita, foi possível perceber que a maioria das crianças já estavam alfabetizadas, uma vez que, participaram falando a ordem alfabética e as letras necessárias para a escrita correta das palavras.

Essas atividades possibilitaram trabalhar a alfabetização e letramento de forma indissociada, permitindo uma aprendizagem significativa e contextualizada com a realidade das crianças, pois de acordo com Soares (2004),

Dissociar alfabetização e letramento é um equívoco porque, no quadro das atuais concepções psicológicas, lingüísticas e psicolingüísticas de leitura e escrita, a entrada da criança (e também do adulto analfabeto) no mundo da escrita ocorre simultaneamente por esses dois processos: pela aquisição do sistema convencional de escrita – a alfabetização – e pelo desenvolvimento de habilidades de uso desse sistema em atividades de leitura e escrita, nas práticas sociais que envolvem a língua escrita – o letramento. Não são processos independentes, mas interdependentes, e indissociáveis [...] (SOARES, 2004, p. 14).

Foi no sentido de trabalhar a alfabetização e o letramento associados à disciplina de Matemática, bem como de propiciar o desenvolvimento das noções de quantidade por meio de jogos e brincadeiras, que se viu a importância de propor atividades, como a de confeccionar o jogo de dominó de caixas de leite e deixar com que as crianças jogassem após terem sido enfatizadas as regras, uma vez que, segundo Leontiev (1988), os jogos contribuem para o desenvolvimento cognitivo da criança principalmente quando eles envolvem regras, pois:

[...] traços extremamente importantes de personalidade da criança são desenvolvidos durante tais jogos e sobretudo, sua habilidade em se submeter a uma regra, mesmo quando um estímulo direto a impele a fazer algo muito diferente. [...] Dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido (LEONTIEV, 1988, p. 138-139).

Durante a realização do jogo de dominó, percebeu-se o quanto são importantes os jogos e as brincadeiras, para a socialização, o respeito às regras, bem como no processo de



aprendizagem, pois as crianças aprenderam brincando conteúdos das áreas de Língua Portuguesa, Arte e Matemática, de forma interligada e contextualizada.

Partindo da premissa que a geometria desenvolve nos alunos habilidades importantes e necessárias para o processo de alfabetização e letramento, foram realizadas atividades com o objetivo de possibilitar o desenvolvimento do raciocínio geométrico, pois de acordo com Souza et al. (2003), “O pensar geométrico é o conjunto de algumas habilidades de pensamento que podem ser desenvolvidas desde que trabalhadas sistematicamente”. (SOUZA et al., 2003, p.3). Esse trabalho dirigido exige que o aluno tenha oportunidade de perceber as formas geométricas, representar as figuras geométricas, construindo-as e concebendo-as por meio da criação de objetos e formas.

Ainda com o objetivo de desenvolver o raciocínio geométrico, trabalhou-se com o jogo de quebra-cabeça Tangram, visto que segundo Souza et al. (2003), o Tangram ajuda a desenvolver os conceitos das figuras geométricas, bem como ajuda a estabelecer regras que não podem ser quebradas, uma vez que, “as regras desse jogo consistem em usar as sete peças em qualquer montagem, colocando-as lado a lado sem sobreposição” (SOUZA et al., 2003, p. 1). O quebra-cabeça pode ser utilizado como apoio lúdico, pelo fato de oferecer àquele que brinca um envolvente desafio.

De acordo com os autores, o Tangram está sendo bastante utilizado nas aulas de Matemática, pelo motivo das formas geométricas que o compõem permitirem que os professores explorem o material de diversas maneiras. Ele pode ser utilizado como apoio ao trabalho de alguns conteúdos específicos, ou como forma de propiciar o desenvolvimento de diversas habilidades mentais, possibilitando ainda, a conexão entre as áreas de conhecimento da Matemática, da Arte e da Língua Portuguesa.

Foi, então, no sentido de trabalhar de forma interdisciplinar, que iniciou-se as atividades utilizando o Tangram. Assim, após ouvirem a lenda do referido jogo, os alunos manusearam suas peças, montaram figuras e na sequência produziram um texto. Segundo Cagliari (1998) é importante incentivar as crianças na produção de textos espontâneos, pois:

Quando as crianças se põem a redigir textos espontâneos, mesmo que não saibam quase nada sobre o funcionamento do sistema da escrita, e, menos ainda, a respeito da ortografia das palavras, nota-se que escrevem com uma grafia muito idiossincrática (individual). Apesar disso, os textos têm um certo sabor interessante e, do ponto de vista do valor, são no mínimo razoáveis (CAGLIARI, 1998, p. 225).

Assim, durante a atividade desenvolvida, percebeu-se que algumas crianças tiveram dificuldades em montar as figuras propostas e produzir o texto, mas de modo geral, tiveram



produções textuais bastante significativas, bem como diferentes tentativas de montagem utilizando o jogo do Tangram.

Nesse sentido, diversas brincadeiras foram realizadas, com o objetivo de propiciar o desenvolvimento das habilidades psicomotoras, estimulando a agilidade e a coordenação dos movimentos.

Para Fonseca (2007) a psicomotricidade é uma técnica que pelo recurso ao corpo e ao movimento, se dirige ao ser humano na sua totalidade, no qual visa à fluidez do corpo no envolvimento. O seu fim é permitir melhor integração e melhor investimento da corporalidade, maior capacidade de situar-se no espaço, no tempo e no mundo dos objetos, facilitando e promovendo melhor harmonização na relação com o outro, ou seja, para o autor a psicomotricidade é uma forma de incluir métodos expressivos e de relaxamento às atividades lúdicas.

Diante do exposto, os resultados obtidos com a realização das brincadeiras foram positivos, pois conseguiu-se trabalhar a psicomotricidade com todas as crianças, que entenderam a proposta da atividade e se exercitaram bastante.

Por meio do desenvolvimento do projeto, pode-se verificar que os jogos e brincadeiras possibilitam grandes contribuições para o desenvolvimento da criança no processo de alfabetização e letramento. Segundo Brasil (2007), existem inúmeras possibilidades de incorporar a ludicidade na aprendizagem, mas para que uma atividade pedagógica seja lúdica, é importante que se permita a fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as soluções por parte das crianças, pois do contrário será compreendida apenas como mais um exercício. No processo de alfabetização, por exemplo, jogos de rima, lotos com palavras, jogos de memória, palavras cruzadas, entre outras atividades, constituem formas interessantes de se aprender brincando. Desse modo, considerou-se importante aliar a ludicidade durante as práticas, por potencializar-se as possibilidades de aprender ao prazer das crianças no processo de conhecer.

A prática realizada permitiu a constatação da importância do professor como mediador no processo de ensino e aprendizagem. A partir das atividades realizadas foi possível propiciar às crianças o conhecimento dos conteúdos da Língua Portuguesa, de Arte e de Matemática, articulados a ludicidade proporcionada pelos jogos e brincadeiras.

Percebeu-se que o brincar e o jogar constituem-se como importantes fontes de desenvolvimento e aprendizagem, possibilitando ao aluno apropriar-se de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade. Ou seja, é no brincar e 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.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As práticas realizadas possibilitaram a articulação dos jogos e brincadeiras, com as áreas de conhecimento da Arte, Matemática e Língua Portuguesa de forma interdisciplinar, permitindo verificar o quanto é importante trabalhar a unidade entre teoria e prática, bem como é preciso planejar atividades voltadas para a realidade dos alunos, para conseguir atingir os objetivos estabelecidos no processo de ensino e aprendizagem.

As dificuldades encontradas durante o desenvolvimento das atividades, sem dúvida foram muitas, principalmente pelo fato das crianças não estarem habituadas a uma prática que permitisse sua participação com suas opiniões e com oportunidades de expressão. Assim, as crianças puderam desenvolver práticas, antes não vivenciadas, em uma rotina que propiciou autonomia e interação entre as mesmas.

Faz-se necessário ressaltar que os processos de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos no jogar e no brincar contribuíram de forma significativa nos processos de apropriação do conhecimento, uma vez que, quando as crianças durante as atividades lúdicas, foram submetidas a respeitarem regras, aprenderam a dominar seu próprio comportamento, desenvolveram o pensamento abstrato, a percepção visual, o autocontrole, a observação e a memorização. Sendo assim, pode-se constatar que os jogos e brincadeiras foram utilizados como importantes instrumentos pedagógicos para o desenvolvimento dos alunos nas habilidades físicas, cognitivas, afetivas e sociais.

Assim, entende-se a grande responsabilidade que o professor deve ter com a educação de seus discentes, uma vez que, o verdadeiro papel do educador é o de fazer com que os alunos, por meio de mediações, se apropriem do conhecimento científico, sistematizado, contribuindo assim para uma educação transformadora.

REFERÊNCIAS

AMARAL, R. de. C. P. **Figuras Geométricas Planas e Espaciais**. Blumenau: Sabida, N/C.

BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de Nove Anos: Orientações para a Inclusão da Criança de Seis anos de Idade**. Brasília: Ministério da Educação, Secretária de Educação Básica, 2007.

BRASIL. **Projeto Político Pedagógico**. Campo Mourão - PR, 2007.



BUORO, A. B. **O Olhar Em Construção**: Uma experiência de ensino e aprendizagem da arte na escola. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

CAGLIARI, L. C. **Alfabetizando Sem o Bá-Bé-Bi-Bó-Bu**. São Paulo: Scipione, 1998. (Pensamento e Ação no Magistério).

FONSECA, V.da. **Psicomotricidade multidisciplinares**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

GALVÃO, I. **Henri Wallon**: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil. 17. ed. Petropolis: Vozes, 2008.

GASPARIN, J. L. **Uma Didática para a Pedagogia Histórico Crítica**. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

LEONTIEV, A. N. Os princípios psicológicos da brincadeira em idade pré-escolar. In: VIGOTSKI, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone EDUSP, 1988. Tradução: Maria da Penha Villalobos.

RUIZ, A. R. BELLINI, Luzia Marta. **Matemática**: Epistemologia Genética e Escola. Londrina: UEL. 2001.

SOARES, M. **Letramento e Alfabetização**: as muitas facetas. Revista Brasileira de Educação, n 25, Rio de Janeiro jan/ abr.2004. Disponível em <http://www.scielo.br>. Acesso em 01 de setembro de 2008. PARANÁ/SEED. Currículo Básico para a Escola Pública do Paraná. Curitiba, PR SUED/DEPG, 1990.

SOUZA, E. R et al. **A Matemática Das Sete Peças Do Tangram**. 3 ed. São Paulo: IME – USP, 2003.

VIGOTSKI, L.S. **A Formação Social da Mente**: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.