

VII SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

AS LUTAS DA PEDAGOGIA EM TEMPOS DE PANDEMIA:
CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO HUMANA.

29/11 a 05/12 de 2020 *ON-LINE*

Maceió - Alagoas - Brasil

Universidade Federal de Alagoas

Centro de Educação



ISSN1981 - 3031

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO PRÁTICAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Autor1 Cherly Lima de Souza Paranhos- (UFAL)
(e-mail: xerli1@hotmail.com)

Co-Autor2 Maria Auxiliadora da Silva Cavalcante - (UFAL)
(e-mail: maria_auxiliadora8@hotmail.com)

RESUMO:

Este trabalho tem como objetivo analisar o uso de jogos e de brincadeiras como prática de ensino e aprendizagem, em turmas dos anos iniciais do ensino fundamental, relatando experiências vivenciadas no Programa Institucional de Iniciação a Docência (PIBID). As pesquisas e o plano de intervenção foram fundamentados nos seguintes textos teóricos: Brasil (2017), Elkonin (1998), Kishimoto (1996, 1998), Soares (2004), Piaget (1976), dentre outros. A partir das observações vivenciadas em sala de aula ocorreu a discussão, fazendo-se necessário desenvolver procedimentos didáticos que contemplassem o processo de alfabetização e letramento, articulando-se ao contexto social dos envolvidos no processo pedagógico. Nessa perspectiva, destacamos que os resultados dessa experiência evidenciaram que a participação no PIBID permitiu aos graduandos um aprendizado relevante. Também, constatamos que houve avanços no processo de alfabetização e letramento dos alunos da Educação Básica. Considera-se, então, que as ações realizadas a partir das propostas lúdicas contribuíram de maneira significativa para a nossa formação e também para o avanço na aquisição da leitura e da escrita.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem. Alfabetização.

1 INTRODUÇÃO

Jogos e brincadeiras como prática educativa possibilitam desenvolver estratégias que promovem uma aprendizagem mais significativa, contribuindo com processo de desenvolvimento dos estudantes, além de favorecer que o ambiente escolar se torne mais agradável e sociável, como afirma Friedmann (1996, p.71).

O brincar atualmente é uma ação considerada lúdica no qual trabalha na criança seu desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo,

VII SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

AS LUTAS DA PEDAGOGIA EM TEMPOS DE PANDEMIA: CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO HUMANA.

29/11 a 05/12 de 2020 *ON-LINE*

Maceió - Alagoas - Brasil

Universidade Federal de Alagoas

Centro de Educação



ISSN1981 - 3031

principalmente por ser uma ação no qual proporciona a socialização e interação com outras crianças, ou seja, ela aprende brincando, se divertindo, pois a brincadeira proporciona as crianças uma aprendizagem alegre e prazerosa.

Nessa perspectiva, serão apresentadas experiências educativas com jogos e brincadeiras vivenciadas no PIBID, numa turma do 3º ano do ensino fundamental-Anos Iniciais, cujo projeto durou cerca de dezoito meses. Nesse período, desenvolvemos sequências de atividades lúdicas com o objetivo de intervir no processo de alfabetização e letramento.

Cabe destacar que todo planejamento foi concentrado na área de linguagem, especificamente na língua portuguesa. Por esse motivo, todas as atividades propostas foram desenvolvidas com o objetivo de consolidar e/ou apresentar novas possibilidades referentes ao processo de alfabetização e letramento. Dessa forma, foi necessário desenvolver estratégias de intervenção que colaborassem e se articulassem com o trabalho que já vinha sendo realizado pela professora regente da turma.

Ressaltamos que todo o trabalho desenvolvido com a turma se concretizou a partir das relações e das vivências com os estudantes e com a professora, a qual nos deu total liberdade para atuarmos como mediadora desse processo.

Entendemos que o ponto de partida para desenvolver um projeto de intervenção se dá por meio de pesquisas, estudos e registros. Por tal motivo, buscamos aprofundar nossas pesquisas em textos que abordassem o contexto histórico e social do jogo e os benefícios que os jogos e as brincadeiras proporcionam no desenvolvimento das crianças.

Na nossa visão, foi importante vincular propostas lúdicas e educativas às vivências dos alunos, respeitando-os como sujeito social e cultural desse processo. Sobre isso, Moreira, Candau (2003, p.159), afirmam que “não se pode conceber uma experiência pedagógica “desculturalizada”, em que a referência cultural não esteja presente”.

VII SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

AS LUTAS DA PEDAGOGIA EM TEMPOS DE PANDEMIA: CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO HUMANA.

29/11 a 05/12 de 2020 *ON-LINE*

Maceió - Alagoas - Brasil

Universidade Federal de Alagoas

Centro de Educação



ISSN1981 - 3031

Dessa maneira, salientamos a importância que foi elaborar este trabalho, visando apresentar as diversas possibilidades que os jogos e as brincadeiras permitem no processo de alfabetização. Entretanto, cabe destacar, que foi necessário ter um olhar atento e reflexivo, para desenvolver propostas de ensino e aprendizagem, que não apenas colaborassem com o desenvolvimento da leitura e escrita dos estudantes, mas que também, respeitasse as etapas e o processo de cada criança.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Devido à proposta desse trabalho assumir um caráter lúdico e de interação entre licenciandas do curso de Pedagogia e alunos da educação básica, optamos por uma abordagem qualitativa, na qual, houve a necessidade de observar com maior profundidade o objeto da pesquisa. Assim, foi necessário adotar uma metodologia exploratória descritiva, com o objetivo de nos aprofundarmos nas propostas de jogos e brincadeiras como recurso de ensino e aprendizagem para as práticas de alfabetização e letramento. Nesse sentido, Papalia; Feldman (2013, p. 71) ressaltam:

[...] a pesquisa qualitativa é mais flexível e informal e menos estruturada e sistemática. Em vez de gerar hipóteses a partir de pesquisas anteriores, como geralmente fazem os pesquisadores quantitativos, os pesquisadores qualitativos podem reunir e examinar um grande volume de dados para ver quais são as hipóteses que porventura surgirão, e talvez até mesmo mudar seus métodos no meio do caminho para acomodar descobertas emergentes.

Nessa perspectiva, nossa pesquisa se configura como de natureza qualitativa, cujo contexto de experiência se deu numa sala de aula do 3º ano dos anos iniciais do ensino fundamental, com dezenove alunos, da faixa etária de oito a

VII SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

AS LUTAS DA PEDAGOGIA EM TEMPOS DE PANDEMIA: CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO HUMANA.

29/11 a 05/12 de 2020 *ON-LINE*

Maceió - Alagoas - Brasil

Universidade Federal de Alagoas

Centro de Educação



ISSN1981 - 3031

dez anos. O primeiro contato na escola foi com a professora da turma, que relatou seu cotidiano em sala de aula, com seus alunos.

Após o primeiro momento, observação e registro, realizamos um diagnóstico com os dezenove estudantes, com o objetivo de identificar as necessidades referentes ao processo de alfabetização e letramento. Foram identificados que 68,42% dos alunos ainda não tinham se apropriado do sistema de escrita alfabético, o que vai de encontro ao que a BNCC (BRASIL, 2017) propõe, quando refere que o 2º ano do ensino fundamental dos anos iniciais é a última etapa para que as crianças se apropriem das habilidades de leitura e de escrita.

Entretanto, compreende-se que a etapa de alfabetização e do letramento é bastante complexa, porque não envolve apenas a aquisição das habilidades de leitura e escrita, mas também, outras questões que se relacionam aos processos cognitivos, sociais, culturais, dentre outros. Por conta disso, se faz necessário compreender a alfabetização como um processo contínuo, na qual a criança busca construir hipóteses sobre o sistema de representação da fala. Sendo assim, Cavalcante, Freitas, Mercado (2008, p.16) destacam:

A alfabetização é considerada um processo de construção de hipóteses sobre o funcionamento e as regras do sistema alfabético de escrita. Por isso, a estratégia fundante no processo de alfabetização não é a memorização, mas a reflexão sobre suas características e seu funcionamento.

Com base nesse entendimento, buscamos realizar atividades com jogos e brincadeiras, centradas na língua portuguesa, tendo como estratégia específica desenvolver propostas didáticas que contemplassem os processos de alfabetização e letramento. Nesse sentido, procuramos articular as experiências já vivenciadas pelos estudantes a novos conhecimentos. Segundo a Base nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) a Língua Portuguesa cabe, então, proporcionar aos estudantes experiências para que contribuam com ampliação dos letramentos.

VII SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

AS LUTAS DA PEDAGOGIA EM TEMPOS DE PANDEMIA: CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO HUMANA.

29/11 a 05/12 de 2020 *ON-LINE*

Maceió - Alagoas - Brasil

Universidade Federal de Alagoas

Centro de Educação



ISSN1981 - 3031

Dessa forma, foram inseridos jogos e brincadeiras que contemplassem e envolvessem todos os estágios em que cada estudante se encontrava, oferecendo desafios e buscando a participação de todos.

Entendemos que trabalhar com jogos e brincadeiras que estimulam a etapa da alfabetização e letramento não se limita apenas a um processo de sistematização, codificação e decodificação, mas para, além disso, os jogos e as brincadeiras também podem ser usados como uma ferramenta de socialização, disciplina, estimulação, respeito. Por tais motivos, foram utilizados jogos e brincadeiras também com objetivos de estabelecer relações de convívio entre os alunos, professoras e licenciandas, uma vez que foi observada a necessidade de intermediar os processos de socialização.

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (KISHIMOTO, 1996 p. 26)

Após o período de observação participativa, foram iniciadas as atividades de intervenção, na qual foram organizadas em 15 (quinze) sessões, realizadas uma vez por semana, com duração de duas horas. Para tanto, utilizamos como recursos para as elaborações das atividades didáticas, materiais recicláveis, livros, recursos multimídia, jogos didáticos, brinquedos, materiais pedagógicos, dentre outros.

Os jogos realizados em sala de aula com os alunos, sempre tinham etapas diferentes, para que assim contemplassem todas as fases que cada criança estava, e também para que todas pudessem trabalhar juntas. Desenvolvemos jogos e brincadeiras que explorassem os conhecimentos já construídos por eles e possibilitassem novas aprendizagens, assim, utilizamos propostas lúdicas que contemplaram: Jogos de perguntas e respostas, quebra-cabeça, brincadeiras de adivinhações, jogos de montagem, jogos que exigia movimentação do corpo,

VII SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

AS LUTAS DA PEDAGOGIA EM TEMPOS DE PANDEMIA: CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO HUMANA.

29/11 a 05/12 de 2020 *ON-LINE*

Maceió - Alagoas - Brasil

Universidade Federal de Alagoas

Centro de Educação



ISSN1981 - 3031

atenção, concentração, agilidade, realizamos uma oficina sobre o folclore brasileiro que possibilitou ofertar atividades com brincadeiras folclóricas e jogos com o uso de parlenda, trava-língua e muito mais.

2.1 O JOGO E A BRINCADEIRA NA ESCOLA: UMA FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM OU DE RECREAÇÃO?

Brincadeiras e os jogos podem ser utilizados como ferramentas para o processo de alfabetização e letramento? O jogo pode ser lúdico e ao mesmo tempo educativo? Para responder essas indagações, é necessário compreender que o ambiente escolar deve ofertar aos alunos, aprendizagens significativas, metodologias que contemplem o seu processo de desenvolvimento, e nem sempre os jogos são vistos como instrumento de aprendizagem, mas sim como recurso de recreação e ações livres. Conforme Kishimoto (1998, p. 17), “certamente desde tempos passados alguns estudos apontam ligações entre o jogo e aprendizagem. Mas predomina a ideia do jogo associado à recreação, a situação que contrapõe ao trabalho escolar”.

No entanto, é importante destacar, que os jogos e as brincadeiras ofertados na escola, podem ser direcionados de duas maneiras, tanto com caráter recreativo, quanto educativo. Porém, se faz necessário que as atividades lúdicas utilizadas como proposta de ensino e aprendizagem tenha um planejamento com objetivos claros e específicos. É preciso encontrar a dosagem certa entre a ludicidade e o ensino, para que a atividade não seja direcionada apenas com o objetivo de promover o desenvolvimento de habilidades e competências, e nem tão livre deixando somente com o caráter de recreação. Portanto, é interessante que os jogos e as brincadeiras com o objetivo de ensino, tanto oferte aprendizagem como diversão.

VII SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

AS LUTAS DA PEDAGOGIA EM TEMPOS DE PANDEMIA: CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO HUMANA.

29/11 a 05/12 de 2020 *ON-LINE*

Maceió - Alagoas - Brasil

Universidade Federal de Alagoas

Centro de Educação



ISSN1981 - 3031

O equilíbrio entre as duas funções é o objetivo do jogo educativo. Entretanto, o desequilíbrio provoca duas situações: na há ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina, ou, o contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino. (KISHIMOTO, 1998, p.19).

Nessa perspectiva, passamos a compreender que os jogos e as brincadeiras no cotidiano escolar contribuem com as práticas pedagógicas e contemplam as vivências dos alunos, visto que jogos e brincadeiras fazem parte da cultura infantil. De acordo com Piaget (1976), as crianças desenvolvem suas representações do real por meio dos “jogos simbólicos”, ou seja, a partir das imitações, das interações com o mundo externo, uma vez que desde pequenas elas são obrigadas a adaptar-se ao mundo social dos adultos. Nesse sentido, podemos perceber que as brincadeiras e os jogos nos espaços educativos são essenciais, pois eles criam possibilidades de a criança fantasiar, se expressar e de estabelecer relações sociais com outras crianças e com adultos.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer que seja a idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização do conhecimento. (SANTOS 1997, p. 12).

Cabe então defender a ludicidade como proposta educativa que incentiva os processos de desenvolvimento dos estudantes e estimula sua autonomia, uma vez que, os jogos e as brincadeiras passaram a ser reconhecidos como instrumentos de ensino/aprendizagem e as crianças assumiram um novo papel diante a sociedade, agora elas são compreendidas como sujeitos participativos e ativos no seu processo de aprendizagem.

Assim, pode-se formular a tese mais importante para a teoria do jogo protagonizado: esse jogo nasce no decorrer do desenvolvimento histórico da sociedade como resultado da mudança de lugar da criança no sistema de relações sociais. (ELKONIN, 1998, p. 80)

VII SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

AS LUTAS DA PEDAGOGIA EM TEMPOS DE PANDEMIA: CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO HUMANA.

29/11 a 05/12 de 2020 *ON-LINE*

Maceió - Alagoas - Brasil

Universidade Federal de Alagoas

Centro de Educação



ISSN1981 - 3031

Portanto, compreendemos que jogos e brincadeiras quando utilizados como ferramentas educativas sempre serão um instrumento de interação, no qual, podem potencializar o protagonismo dos estudantes e promover uma aprendizagem mais significativa e estimulante.

3 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO: O JOGO EM AÇÃO

Diante do diagnóstico realizado com a turma e ter identificado que 68,42% dos estudantes ainda não possuíam a aquisição da leitura e da escrita, como já citado, elaboramos atividades com o propósito de intervir nas etapas de alfabetização e letramento. Dentre as muitas atividades realizadas, nos deteremos em detalhar quatro delas. Ressaltando que os objetivos das intervenções eram contribuir com a aquisição do sistema convencional de escrita articulando-se as práticas de letramento, uma vez, que a etapa de alfabetização pode ser trabalhada em interface com os processos de letramento. Nesse sentido Soares (2004, p. 97) enfatiza que:

[...] é necessário reconhecer que, embora distintos, alfabetização e letramento são interdependentes e indissociáveis: a alfabetização só tem sentido quando desenvolvida no contexto de práticas sociais de leitura e de escrita e por meio dessas práticas, ou seja, em um contexto de letramento e por meio de atividades de letramento; este, por sua vez, só pode desenvolver-se na dependência da e por meio da aprendizagem do sistema de escrita.

As sequências das atividades didáticas foram trabalhadas com dois objetivos, o da socialização e da sistematização. Assim, antes de realizar os jogos que intermediassem o processo da alfabetização e letramento, primeiro iniciávamos com brincadeiras que promovessem o respeito mútuo, a importância de si e do outro, seu espaço, seu lugar de fala e a importância de se trabalhar em equipe. Essas

VII SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

AS LUTAS DA PEDAGOGIA EM TEMPOS DE PANDEMIA: CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO HUMANA.

29/11 a 05/12 de 2020 *ON-LINE*

Maceió - Alagoas - Brasil

Universidade Federal de Alagoas

Centro de Educação



ISSN1981 - 3031

estratégias contribuíram de maneira positiva e possibilitaram a realização das etapas seguintes.

Portanto, cabe destacar que as propostas de intervenção seguiram uma ordem de atividades, concluídas em 15 (quinze) sessões. Neste texto, apresentaremos as atividades de número (Cinco, sete, oito e quatorze).

Atividade de número cinco intitulada de: “Quem sou eu/Juntos somos melhores”. Foi sequenciado em dois momentos, o primeiro buscando atingir os objetivos: socializar as diferenças de cada um, estimular o respeito ao próximo, refletir sobre a importância de cada um. O segundo momento teve como objetivo a sistematização: compreender que as palavras são formadas por unidades (letras e sílabas), identificar as sílabas como unidade fonológica e formar palavras.

A atividade de número sete, intitulada de “Parlendas ilustradas”, teve como objetivo principal proporcionar, por meio do folclore, atividades lúdicas que apresentassem a importância da cultura brasileira. Nesse sentido Kishimoto (2014, p. 88) enfatiza.

Adultos e crianças utilizam parlendas como importante recurso para a expressão da linguagem. Ouvindo as parlendas e aprendendo sua estrutura básica a criança recria outras versões em rimas como João/bobão, Susana/banana, boneco/teteco.

A partir das parlendas, desenvolvemos atividades que trabalharam com a consciência fonológica, estimulando os estudantes a procurar palavras que possuíam sonoridades parecidas exemplo: “corre cutia na casa tia...”. Nessa atividade, os estudantes tinham que identificar essas palavras por meio das rimas (cutia/tia) e a partir dessas palavras eles iam formulando outras palavras que faziam parte de seu cotidiano (melancia, bacia, pia). Também desenvolvemos algumas brincadeiras que fazem parte do nosso folclore

A atividade de número oito, intitulada de “Desafio dos grafemas e fonemas/ Arvore dos bons frutos” foi sequenciada em dois momentos, buscando atingir os seguintes objetivos de socialização: estimular o trabalho em equipe e promover o

VII SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

AS LUTAS DA PEDAGOGIA EM TEMPOS DE PANDEMIA: CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO HUMANA.

29/11 a 05/12 de 2020 *ON-LINE*

Maceió - Alagoas - Brasil

Universidade Federal de Alagoas

Centro de Educação



ISSN1981 - 3031

respeito e a empatia. Para tanto, os estudantes foram orientados a escrever ou falar palavras que expressassem bons sentimentos, as quais eram colocadas em uma maçã feita de cartolina e fixada numa árvore construída com material E.V.A¹, trocando a palavra por um pirulito. O segundo momento teve como objetivo: diferenciar os fonemas que possuem sons semelhantes (B/P, D/T e F/V). Para isso, apresentamos palavras e imagens com os seguintes grafemas: VACA/FACA, VILA/FILA. Em seguida, disponibilizamos um quebra-cabeça construído com material de E.V.A. no qual, uma parte do quebra-cabeça tinha a imagem e a palavra faltando uma letra, exemplo: FI_ELA, os estudantes tinham que completar com a outra parte do quebra cabeça que só tinha uma letra, tentando descobrir qual fonema ele usaria para completar a palavra.

A atividade de número quatorze intitulada de “Uma palavra puxa a outra” teve os seguintes objetivos: compreender a possibilidade de formar novas palavras (colocando ou retirando) sílabas, exemplo: SAPATO (PATO), FIVELA (VELA). Comparar as semelhanças e diferenças das palavras e sua sonoridade, percebendo a quantidade de sílabas que a palavra tinha e como ficou depois de ser transformada em uma nova palavra.

Como já destacado, relatamos apenas quatro atividades realizadas durante o período de participação no PIBID, para demonstrar nossa atuação enquanto professoras em formação, vivenciando as práticas educativas, num contexto de complexidade e possibilidades. Contudo, cabe destacar, que todo o planejamento referente às intervenções foi realizado semanalmente, onde sempre pontuávamos as principais estratégias a serem adotadas, conforme a necessidade exigida para aquele momento.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

¹ E.V.A é o material construído de resina termoplástica derivada do petróleo

VII SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

AS LUTAS DA PEDAGOGIA EM TEMPOS DE PANDEMIA: CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO HUMANA.

29/11 a 05/12 de 2020 *ON-LINE*

Maceió - Alagoas - Brasil

Universidade Federal de Alagoas

Centro de Educação



ISSN1981 - 3031

A partir das atividades de intervenção desenvolvidas, passamos a compreender que os jogos e as brincadeiras funcionam como instrumentos colaboradores, que possibilitam trabalhar diversas áreas do conhecimento de forma prazerosa. Entretanto, não podemos definir o jogo como uma tarefa fácil, mas sim complexa, que exige entender e buscar sua finalidade. Essa compreensão só foi possível por meio da participação vivenciada no PIBID, que nos proporcionou o acesso a conhecimentos e experiências, através dos estudos e do desenvolvimento das atividades, favorecendo a interação com um ambiente escolar.

As atividades citadas, bem como as vivências no cotidiano escolar oportunizaram espaços de diálogos, reflexões e fundamentações, além de destacar importância de conhecer e entender as problemáticas que os professores vivenciam em sala de aula.

Por fim, acreditamos que é indispensável conhecer a realidade social na qual os estudantes estão inseridos, para entender o cenário cultural, econômico, político e social em que as crianças se encontram, com o intuito de desenvolver uma práxis educativa comprometida com os processos de desenvolvimento integral dos sujeitos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

BRASIL. **Programa de Iniciação a Docência -PIBID**. Brasília: Capes, 2018.

CAVALCANTE, M. A. da S; FREITAS, M. L. de Queiroz. MERCADO, Elisângela de Oliveira. **O ensino da língua Portuguesa nos anos iniciais**: eventos e práticas de Letramento (Alfabetização e Letramento). Maceió: Edufal, 2008.

ELKONIN, Daniel. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar**. São Paulo: Scritta Editorial, 1996.

VII SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

AS LUTAS DA PEDAGOGIA EM TEMPOS DE PANDEMIA: CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO HUMANA.

29/11 a 05/12 de 2020 *ON-LINE*

Maceió - Alagoas - Brasil

Universidade Federal de Alagoas

Centro de Educação



ISSN1981 - 3031

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. **O jogo e a educação infantil**. 2 ed. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____. **Jogo, brinquedos e brincadeiras no Brasil**. Buenos Aires: *Espacios en Blanco*. Revista de *educación*, 2014. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/3845/384539806007.pdf>. Acesso em: 01 de out.2020.

MOREIRA, Antônio Flavio Barbosa. CANDAU, Vera Maria. **Educação escolar e cultura(s): construindo caminho**. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rbedu/n23/n23a11.pdf> Acesso em: 02 de jun de 2020

PAPALIA, Diane E.; FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento Humano**. 12 ed. Porto Alegre: AMGH, 2013.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. 4. Ed. Rio de Janeiro: Difel, 1976.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento: caminhos e descaminhos*** Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40142/1/01d16t07.pdf>. Acesso em: 20 de out. 2020.