

APRENDER BRINCANDO: O ALFABETO ATRAVÉS DE JOGOS LÚDICOS NA UNIDADE DE EDUCAÇÃO INFANTIL TIA OZANIRA

Delzuita Patrícia Sousa Miranda¹
Marcos Felipe Freitas do Nascimento²
Maila Gomes Magalhães³
Rose Mary Soares Ribeiro⁴
Rozilma Soares Bauer⁵

RESUMO

Uma vez que aprender o alfabeto é o primeiro grande passo na vida escolar de um indivíduo. Buscou-se nesse artigo mostrar a importância dos jogos lúdicos na alfabetização dos alunos da escola de educação infantil, por meio de ensino aprendizagem já que são muitos os benefícios trazidos pelo uso da ludicidade em sala de aula, tais como: autoconfiança, desenvolvimento psicomotor, afetividade e a socialização. O desenvolvimento desse tema torna-se relevante devido a metodologia trabalhada no processo da alfabetização tradicional, deixar de lado os jogos e brincadeiras, e conseqüentemente, o fato de que cada criança tem seu tempo e necessita de estímulos para aprender. Os jogos devem ser usados como ferramenta de ensino, já que faz parte do cotidiano da criança, sendo de fundamental importância para o desenvolvimento das mesmas. Tendo como um dos objetivos da escola desenvolver a socialização, nada melhor que os jogos e brincadeiras, pois eles são uma imensa fonte de comunicação, e uma forma das crianças interagirem entre si, e com a professora, porque incentiva os trabalhos em grupo, a troca de ideias, e a cooperação que acontece durante essas atividades. O brincar não deve ser visto como um mero passa tempo, mas sim, um estimulante da imaginação, e cabe aos professores juntamente com os pais, despertarem conhecimento através deles. Foi utilizada a pesquisa de campo e bibliográfica para o desenvolvimento da mesma, e o auxílio como aporte teórico, Machado(1986), Bugest(2007), Kishimoto (2006), dentre outros.

Palavras-chave:Alfabeto, Lúdico, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi resultado da pesquisa desenvolvida na Escola Tia Ozanira, na modalidade da educação infantil, localizada no município de Bacabal-MA, com crianças do terceiro período, com o tema gerador o “Aprender brincando”, onde por meio de jogos lúdicos lhes foram reforçadas o processo da alfabetização e letramento.

¹Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, delzuitapatricia887@gmail.com;

²Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, mharcosfelipe@gmail.com;

³Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, mailagomesmagalhaes@gmail.com;

⁴ Mestre pelo Curso em ciências da educação pelo instituto pedagógico latino-americano e Caribeño-IPLAC-ARG, rosemarijovita@hotmail.com;

⁵ Professor orientador: Mestrado em ciências da educação, Universidade Estadual do Maranhão- Ma, bauerrozilma@hotmail.com.

A escolha do tema decorreu a partir das observações feitas, onde notou-se a dificuldade de algumas crianças em reconhecer ou identificar o alfabeto. Onde através desses jogos além do entretenimento, proporciona aprendizagem, prazer e divertimento. Ainda por cima, é um importante agente do desenvolvimento afetivo, social e físico da criança. No ato de brincar a criança desperta varias capacidades importantes para o seu desenvolvimento não apenas escolar, mas por toda vida, tais como: habilidades, atenção, imitação, memória e imaginação. Portanto, é necessário que o ambiente ao qual a criança esteja inserida, dispunha de variedades de recursos e atividades.

Sendo assim, enquanto futuros pedagogos vimo-nos diante da ideia de trazer o brincar através de jogos lúdicos, mediando brincadeiras educativas, uma vez que o brincar, é um das seis competencias gerais da aprendizagem, segundo a BNCC2017.

Considera-se que o lúdico é um excelente caminho para subjugar as dificuldades de aprendizagem, visto que um jogo vai captar melhor a atenção da criança do que o conteúdo teórico, uma vez que ele vai instigar não só o rendimento escolar, mas o conhecimento, a socialização, o pensamento, a criatividade, a introdução às regras do trabalho em equipe e os sentimentos expressos no ato de brincar. Segundo Tubino (2010, p.14):

“A meu ver, um jogo ou uma brincadeira na sala de aula, não representa apenas um momento de recreação e divertimento. Essas atividades lúdicas possibilitam mais ações mentais diferenciadas, e há nesses momentos uma maior aprendizagem do que se o professor entregasse atividades prontas em folhas ou copiadas do quadro para o caderno.”

Assim, os jogos lúdicos têm o objetivo de fazer com que o professor ensine se divertindo e interagindo com os alunos, transformando a matéria em brinquedo e encantando as crianças com ele, fazendo assim, com que elas sintam prazer naquilo que está sendo ministrado.

Nesse sentido, o objetivo do presente trabalho, era o de motivar o conhecimento acerca do alfabeto por meio de atividades alternativas que levassem as crianças a interagir e se desenvolver de forma autônoma e que fosse prazerosa e divertida para as mesmas.

2. A Concepção do lúdico no processo de ensino- aprendizagem

Como sabemos, existem vários conceitos sobre o que é lúdico no processo de ensino aprendizagem, ficando evidente que é impossível limitar apenas um conceito para lúdico no ensino, pois o mesmo tem dimensões imensas na área da educação, principalmente no

processo de alfabetização.

De acordo com a origem epistemológica da palavra lúdico, ela está relacionada ao ludismo, ou seja, que se relaciona com as atividades baseadas em jogos e brincadeiras envolvendo indivíduos. Essa atividade tem como função primordial desenvolver na criança a criatividade, despertando o desenvolvimento intelectual e o prazer em brincar.

Muitas dessas brincadeiras contribuem no desenvolvimento cognitivo da criança, sendo que os jogos têm a capacidade de atrair a atenção das mesmas de uma maneira menos enfadonha trabalhando na coordenação motora física e a troca de interação entre os participantes envolvidos. O uso dos jogos em sala de aula tem trazido muitos resultados nos aprendizados das crianças, transformando o ambiente escolar mais interessante, além de aumentar os níveis de conhecimentos dos alunos.

É notório ver que os jogos que as escolas utilizam apresentam uma percepção diferente dos jogos que são praticados em família, coletivos ou até mesmo fora do ambiente escolar, pois esses jogos não são voltados para a aprendizagem. Já os que são praticados na sala de aula eles são baseados em atividades que buscam ampliar mais o conhecimento da criança, além de ter objetivos didáticos que torna a brincadeira mais dinâmica e prazerosa.

Na fala de Piaget (1971) ele ressalta:

“Quando brinca, a criança assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza da função que a criança atribuir.”

Nessa visão notamos o quanto o lúdico é importante no processo de alfabetização, pois através dele a criança aprende com facilidade e tem mais autonomia sobre seu espaço dentro do ambiente escolar. Os jogos, eles não apenas propiciam prazer e divertimento, mas, como também o aprender que é fundamental nas primeiras séries iniciais da alfabetização.

Kishimoto (1997, pág 36.) aborda que:

“O uso do brinquedo/ jogos com fins pedagógicos remete-nos para relevância desse instrumento para situações de ensino- aprendizagem e de desenvolvimento infantil”.

O uso desses métodos na educação pode beneficiar de modo intuitivo as noções espontâneas envolvendo os alunos com suas cognições e afetividades, trabalhando também as maneiras de lidar com as perdas e vitórias nos jogos desenvolvendo o espírito de competitividade.

Utilizando a ludicidade em sala de aula trás vários benefícios para o desenvolvimento infantil, podendo ajudar na questão do ensino-aprendizagem, onde não vai ser necessário o professor se esforçar tanto para conseguir atrair a atenção da criança, pois os jogos tem a capacidade de prender a atenção delas, tornando a aprendizagem de maneira mais divertida e assim facilitando o entendimento das mesmas. O mundo infantil é repleto de desenhos, cores e jogos, por isso é importante que a escola traga a ludicidade para a sala de aula possibilitando um ambiente mais agradável para a criança.

2.1 Alfabetização através do lúdico

Alfabetização faz parte do desenvolvimento mental da criança, uma das fases mais importantes, uma vez que pode ser considerada como a base inicial do amadurecimento da mesma. Nesse período é importante que o professor consiga com a sua metodologia despertar o interesse dos alunos.

De acordo com Nicolau, Marieta (1986,p.10):

“Considerando-se a criança um ser ativo que constrói o seu próprio conhecimento na interação com o ambiente, é necessário que esteja interessada e em condições de responder aos desafios da aprendizagem, da leitura e escrita”.

Os jogos tem a capacidade de fazer as crianças interagir em sala de aula, despertar também o espírito de coletividade das mesmas, quando uma não está conseguindo executar alguma atividade a outra vai e ajuda . A criança quando pequena ela tende a ser um pouco egoísta e, é isso que os jogos lúdicos vão trabalhar ensinando que é necessário ajudar o outro, a esperar o seu tempo de brincar e também em relação a perdas e vitórias.

O conhecimento é constituído nesses pequenos atos onde é ensinado em casa e repassado através dos jogos em sala de aula. O ambiente escolar tem a capacidade de transformar a criança que é tímida em um sujeito ativo nas aulas, devido ao uso do lúdico.

Para o processo de alfabetização ser completo e apresentar resultados positivos na vida da criança, é importante que o lúdico esteja presente nesse processo, pois é um meio que favorece a aprendizagem e ainda possibilita para a interiorização da alfabetização, fazendo com que a criança tenha mais facilidade em aprender os conteúdos que são impostos pela professora em sala de aula.

Segundo Marinho ET AL (2007,p.86) afirma que:

“A ludicidade deve ser um dos principais eixos norteadores do processo de ensino-aprendizagem, pois possibilita a organização dos diferentes conhecimentos numa abordagem metodológica com a utilização de estratégias desafiadoras. Assim, a criança fica mais motivada para aprender, pois tem mais prazer em descobrir e o aprendizado é permeado por desafios constantes”.

Fica evidente que o lúdico é um princípio primordial tanto na educação infantil como no ensino fundamental, pois nessas duas fases não tem como explorar o conhecimento da criança sem utilizar a ludicidade, e isso acaba gerando na criança o interesse de participar na aula, melhorar no raciocínio e faz com que a mesma seja mais desafiadora, com uma percepção mais desenvolvida e que está preparada para aprender com facilidade. E como ponto principal, a ludicidade ela se faz presente em todas as aulas, como matemática, ciências, educação física entre outras.

É nessa área pedagógica que o ato de brincar se faz presente no dia-a-dia da criança, sendo assim, essas brincadeiras desenvolvidas em sala de aula desperta o cognitivo delas fazendo com que ela comece a trabalhar com a capacidade efetiva, motora, e ainda podendo ajudar na socialização com outros sujeitos do processo.

Essas brincadeiras produzidas na escola possibilitam a criança a conhecer seu próprio corpo, além de propiciar mais confiança nela própria, serve também para estimular na criação de estratégias, ou seja, a criança começa a trabalhar mais com o cognitivo, desenvolvendo o raciocínio, e também na coordenação motora e no equilíbrio emocional.

Os jogos é a melhor maneira da criança se descobrir, sendo que essas atividades fazem parte da vida do indivíduo desde o nascimento, acompanha toda a infância e de certo modo também se faz presente na vida adulta. Atualmente, a maior parte das brincadeiras que eram praticadas na infância estão em desusos, pelo fato das transformações ocorridas ao passar do tempo.

Ao longo do século XX e XXI muitas brincadeiras foram modificadas por haver um avanço tecnológico que veio por substituir brincadeiras que antes era confeccionadas por artesões. Fica claro segundo TEIXEIRA (2014 p. 26), que a história e a evolução do lúdico caminham junto com os grandes movimentos da humanidade, com a inovação e os avanços da tecnologia, portanto o lúdico se faz presente desde o início de toda civilização e que alguns jogos/brincadeiras passam por inovações ou ficam esquecido pelo fato de haver uma nova atividade elaborada com as tecnologias que estão disponíveis atualmente.

É de suma importância que a ludicidade esteja sempre na vida do indivíduo. Cruz (1997) salienta que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade,

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

contribuindo para o crescimento individual de cada um, além de fazer com que a pessoa tenha uma maior facilidade na aprendizagem e no processo de alfabetização.

Quando as crianças estão completamente ligadas às brincadeiras e jogos, elas tem mais chances de si auto realizar, pois essas interações através do lúdico faz com que as mesmas passem a explorar a si mesmo, organizar os próprios pensamentos e a agir conforme as regras que forem expostas.

METODOLOGIA

Com o intuito de analisar a relevância do lúdico no processo ensino-aprendizagem como mediação no ensino do alfabeto, buscou-se o significativo ato de ensinar, tendo como ferramenta os jogos lúdicos, a partir da pesquisa bibliográfica e de campo, de cunho qualitativo, aplicada na escola Unidade de Educação Infantil Tia Ozanira, com os professores da educação infantil.

Conforme Lakatos e Marconi (2003, p. 183) descrevem a pesquisa bibliográfica como processo de seleção de todo registro ou documentos produzido em relação ao conteúdo já abordado, tais como: livros, revistas, documentários, teses, dissertações, artigos, sínteses, dentre outros, tendo como fim situar o investigador colocando-o em contato com produções anteriores sobre o objeto pesquisado.

A coleta de dados foi feita através da observação uma vez que “usada como o principal método de investigação ou associada a outras técnicas de coleta, a observação possibilita um contato pessoal e estreito do pesquisador com o fenômeno pesquisado, o que apresenta uma série de vantagens”, Lucke e André (1986, p.26).

Posteriormente foi usado questionários, para Mishler (1986, p.7) o ato de perguntar vai além de simplesmente obter respostas, mas sim uma maneira de compreender culturalmente e de se expressar, compreender fatos, tais como: crenças, experiências, sentimentos e intenções.

Escolhemos esse tema porque após observações feitas vimos que embora os alunos estivessem trabalhando o alfabeto em sala de aula, muitas ainda tinham dificuldades e não conseguiam acompanhar ou identificar o alfabeto. Então pensando nisso, buscamos levar umas aulas diferentes das que eles estavam acostumados, onde levou-se jogos confeccionados por nós mesmos, buscando levar não apenas a aprendizagem, mas também a interação social dos alunos que lá estavam.

Foram desenvolvidas diversas etapas da pesquisa na escola, conforme segue:

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

- Na primeira etapa, foi feita a observação da turma que iria se trabalhar o projeto, e buscou-se saber da professora o que as crianças estavam trabalhando sobre o alfabeto. Para a partir daí, ver o que se poderia trabalhar, em cima daquilo que eles já estavam vendo em sala de aula.

- Na segunda etapa, após o período de observação, foram confeccionados jogos para trabalhar o processo de ensino aprendizagem com os alunos, tais como: o tapete do alfabeto e o costurando o alfabeto. Onde foi feita a divisão da turma em dois grupos e os revezamentos, proporcionando a participação de todos os envolvidos, gerando assim além do aprendizado um ambiente prazeroso e socializado.

- Na terceira etapa, foi promovido o encontro com a turma, levamos além dos jogos do encontro anterior, outros novos que também foram confeccionados, tais como: o quebra cabeça, bingo, tampinhas de garrafa pet, jogo da pesca, dentre outros, todos voltados para trabalhar o alfabeto com eles. Onde notou que o objetivo proposto inicialmente foi alcançado com êxito.

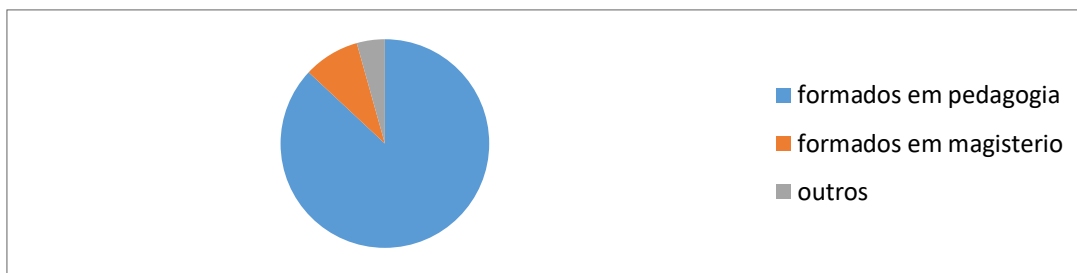
RESULTADOS E DISCUSSÃO

Iremos apresentar e analisar os dados da pesquisa sobre o que os professores da educação infantil entende e acha sobre a importância de se trabalhar o lúdico em sala de aula. Uma vez que Santos (2002, p.12) fala do lúdico como algo, de suma importância para o ser humano, independentemente da idade, não podendo ser visto como um simples entretenimento, já que ela desenvolve outros aspectos além da aprendizagem, que são: desenvolvimento pessoal, social e cultural.

Para isso foi feita uma pesquisa bibliográfica e de campo, de cunho qualitativo, realizada na escola U. E.I Tia Ozanira, baseada na realização de questionários composto de questões fechadas, observações e tratamento dos dados. A escolha desse tipo de pesquisa levou-nos a refletir a importância do lúdico no processo de alfabetização, como também de explorar os desafios que muitos dos professores têm em trabalhar com a ludicidade em sala.

- Questionário aplicado durante a pesquisa:

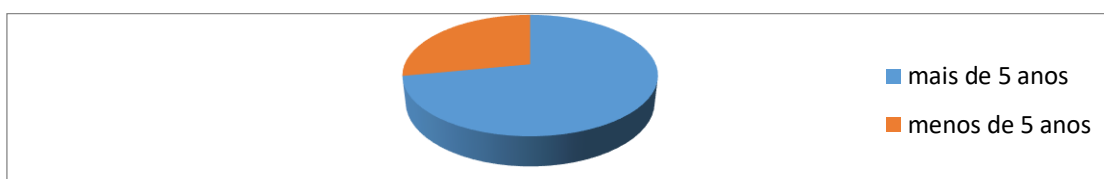
1- Qual a sua formação?



Fonte: Resultados da Pesquisa

Para dá início a pesquisa buscou-se saber qual a formação dos professores que lá trabalham, pois segundo dados do censo escolar 2016, 35,6% dos professores que atuam em creches, estudaram apenas até o ensino fundamental ou médio, deixando assim a educação infantil carente de profissionais capacitados.(MEC,2016). Entretanto, na escola entrevistada essa é uma realidade distante já que 87% dos professores são formados em pedagogia e a outra parte tem curso de magistério.

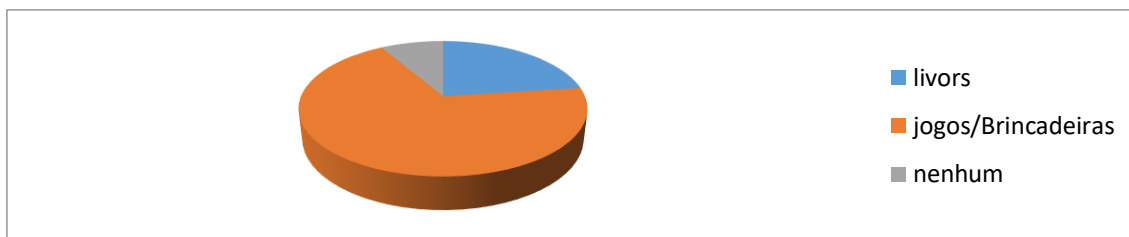
2-Quanto tempo você atua nessa modalidade de ensino?



Fonte: Resultados da Pesquisa

Buscou-se saber quanto tempo eles atuam nessa modalidade de ensino, para saber se são recém formados, ou não. Predominou professores com mais de cinco anos na profissão. Essa pergunta foi feita já que segundo PASSOS, VEGAS (1989, pg.117) que é na sala de aula que o professor se reinventa criando não apenas sua própria didática, mas indo além, criando suas execuções, avaliações e revisão no seu processo de ensino. Onde esse quesito só é conquistado através da segurança que os anos em sala de aula trazem.

3 – Quais os recursos utilizados em sala de aula?

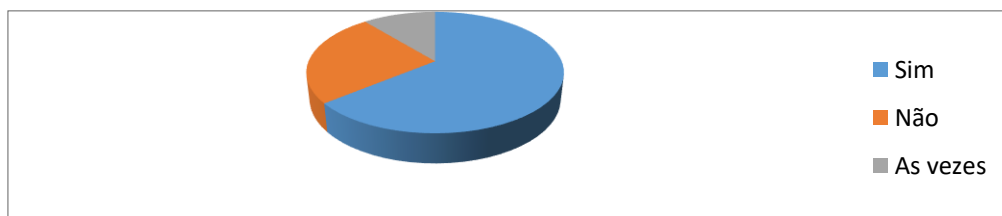


Fonte: Resultados da Pesquisa

A maioria dos professores e auxiliares entrevistados trabalham com jogos e o lúdico em sala de aula, pois acreditam que contribuem bastante no processo de ensino e aprendizagem.

Como se sabe os jogos está diretamente relacionado à ludicidade, e ele tem a capacidade de influenciar no desenvolvimento infantil, trabalhando a coordenação motora, no raciocínio e na psicomotricidade das crianças. De acordo com KISHIMOTO, (1993, p.109) durante a utilização dos jogos em sala de aula possibilita a manifestação do bem estar e do interesse da criança, pois essas atividades aprimoram o desenvolvimento integral das mesmas.

4-Você trabalha com o lúdico em sala de aula?

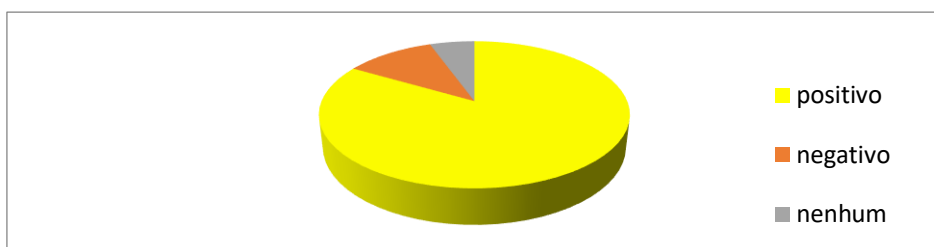


Fonte: Resultados da Pesquisa

A análise revela que mais de 65% das professoras utilizam o lúdico para melhorar na aprendizagem, levando o aluno a ter momentos de descontração e aprendizagem. Segundo MEYER, (2008, p.22), o brincar proporciona uma melhor qualidade de vida, tornando-a mais leve e descontraída, facilitando a interatividade entre alunos e professores, contribuindo com um maior rendimento de aprendizagem e tornando as aulas menos enfadonhas e mais produtivas.

De acordo com a pesquisa qualitativa realizada na escola de educação infantil U.E. I Tia Ozanira, quatro das cinco professoras entrevistadas, tanto titulares como auxiliares do turno vespertino, concordaram que trabalhar o lúdico na alfabetização melhora no processo de ensino- aprendizagem dos alunos.

5- Ao trabalhar o lúdico no processo de alfabetização percebe-se uma melhor aprendizagem nos alunos?

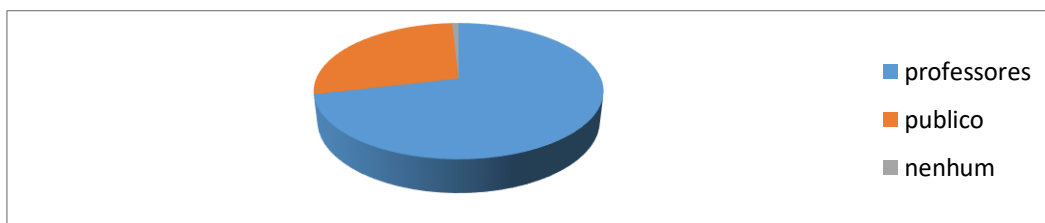


Fonte: Resultados da Pesquisa

O gráfico analisado relata que 91% dos professores entrevistados afirmaram que ao se utilizar o lúdico como ferramenta pedagógica, nota-se um melhor desempenho no aprendizado dos alunos, sendo que o lúdico desperta o interesse dos discentes em participar mais das aulas e ainda contribui com o desenvolvimento cognitivo dos mesmos. É evidente que a criança já tem uma bagagem de conhecimento adquirida por meio das experiências vividas, sendo que esse conhecimento que as mesmas possuem, são resultado dos jogos e brincadeiras que são praticadas nessa fase da infância.

Para Vygotsky (1896-1980), a brincadeira e o jogo são atividades específicas da infância, na qual a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Segundo o autor, as brincadeiras acompanham todo o processo de desenvolvimento da criança ajudando as mesmas a compreender um pouco sobre a realidade de mundo, usando a imaginação e a fantasia.

6- São muitas as dificuldades no processo de alfabetização?



Fonte: Resultados da Pesquisa

Verifica-se que os professores afirmam que há dificuldades no processo de alfabetização, tendo como solução para superar os desafios, a construção de estratégias que envolvem todos os alunos, tal como a utilização de aulas lúdicas que estimulam os educandos

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

a produzirem mais, auxiliando na internalização da alfabetização.

KISHIMOTO,(1994), salienta que ao usar o lúdico como instrumento pedagógico em sala de aula, o aluno é encorajado ao despertar da criatividade no ambiente escolar, além de produzir mais conhecimento, sendo motivados a querer saber mais. Isso fica comprovado quando a criança começa a apresentar melhores resultados nas aulas, pois é nesse momento que o lúdico esta realmente possibilitando um rendimento para o processo de alfabetização, pois pode superar muitas dificuldades encontradas nessa fase, portanto o lúdico e alfabetização são inseparáveis.

Portanto, os resultados foram bem satisfatórios, uma vez que conseguimos alcançar nosso objetivo principal, que era reforçar através da ludicidade o que eles já estavam vendo em sala de aula com a professora, onde após o encerramento da pesquisa pode-se observar que eles já sabiam identificar e haviam aprendido sobre o alfabeto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada foi intitulada como “Aprender Brincando”, através de jogos lúdicos na creche U.E.I Tia Ozanira, como objetivo de reforçar a aprendizagem do alfabeto. Onde esse processo de ensino aprendizagem se deu por meios lúdicos, criando assim um ambiente gratificante e acolhedor, propiciando estímulos para o desenvolvimento integral da criança por meio de diversos jogos.

Vale ressaltar a importância do brincar no contexto educacional, uma vez que as ricas oportunidades que tais atividades podem proporcionar não são apenas na vida escolar dos indivíduos, mas também de crescimento pessoal dessas crianças.

Com base no que foi apresentado ao longo da pesquisa, conclui-se que foi de fundamental importância, pois alcançou os resultados de aprendizagens esperado por parte dos alunos, onde por meio dos jogos, não somente o estudo foi beneficiado, mas também a linguagem oral, desenvolvimento do comportamento, coordenação motora, o relacionamento social com os colegas e a professora. Por fim, as experiências obtidas serviu não só para as crianças, mas para todos os envolvidos, já que enquanto futuros professores estamos sempre a aprender com cada aluno que assim convivemos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Currículo. Educação Infantil e ensino fundamental. Brasília: MEC/ Secretaria da educação Básica. 2017

FONTANA, R e CRUZ, N. **psicologia e trabalho pedagógico**. 1. ed. são Paulo: atual,1997

KISHIMOTO, Tezuka. **Jogo, brinquedos, brincadeiras e a Educação**. SP: Cortez. 2006

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira ea educação**. são Paulo:: Cortez,1997

MARINHO, Hermínia Regilma Bugest c; at. AL. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. Zed. Curitiba: ibpex. 2007.

MEYER, Ivanise Corrêa Rezende. Brincar e viver, projetos em Educação Infantil. 4º Ed. Rio de Janeiro. Wark, 2008 148,p.21

MISHLER, Elliot. 1986. Research interviewin. Context and narrative. Cambridge: Harvard University Press.

LÜDKE, Menga.L975p Pesquisa em educação: abordagens qualitativas /Menga Lüdke, Marli E.D.A. André.- São Paulo :EPU,1986.(Temas básicos de educação e ensino)

NICOLAU, Marieta Lúcia Machado. **Alfabetizando com sucesso: A comunicação e a expressão da criança**. São Paulo: EPU, 1986.

PIAGET, jean. A Formação do Simbolo na criança, imitação, jogos e sonho, imagem e representação.trad. Alvorô Cabral, Rio de Janeiro: Zahar, 1971

SANTOS, Santos Marli piries dos. **O LÚDICO NA FORMAÇÃO DO EDUCADOR.5 ED. VOZES PETROPOLES.2002**

TUBINO, Lidiane Dias. **O lúdico na sala de aula: problematizações da prática docente na 4ª série do Ensino Fundamental**. Trabalho e Conclusão apresentado ao curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2010.