



OS JOGOS PEDAGÓGICOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Leilane Mayra Nogueira Rocha¹
Vanja Elizabeth Sousa Costa²

RESUMO

Tendo em vista que quanto mais o aluno tem o prazer de realizar as atividades mais a aprendizagem se transforma em uma aprendizagem significativa, podemos dizer que praticar os jogos pedagógicos e ter clareza dos conhecimentos prévios dos alunos pode ser uma estratégia para que tenham cada vez mais prazer e motivação durante o processo de alfabetização e letramento. Este Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo analisar a contribuição dos jogos pedagógicos para o desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento, levando em consideração a Meta 5 do Plano Nacional de Educação (2014-2024), que propõe a alfabetização e letramento até o 3º ano do Ensino Fundamental. Como procedimentos metodológicos relacionamos as observações e aplicações dos jogos pedagógicos realizadas em uma turma de 1º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública de Marabá/PA com as literaturas da área Piaget (1975) Tizuko Kishimoto (1994), Magda Soares (2020), dentre outros autores, além dos documentos da área relacionados a temática. Como resultados observamos que os jogos podem ser usados pela professora para explorar caminhos no âmbito da alfabetização e do letramento. Entretanto, percebemos que a prática pedagógica da professora em questão ainda prioriza mais o “passar o conteúdo”, deixando de lado as possibilidades e os caminhos que o lúdico traz no processo de alfabetização e letramento das crianças nessa fase de aprendizagem. Afirmamos também a importância crucial da ressignificação do contexto das aulas através dos jogos pedagógicos, dado o aumento do interesse das crianças para os jogos pedagógicos apresentados, visto que cada vez mais elas estão imersas no mundo digital e distanciam-se dos jogos pedagógicos que trabalham o raciocínio lógico com caráter significativo para a alfabetização e letramento.

Palavras-chave: Jogos pedagógicos; alfabetização e letramento; lúdico; práticas pedagógicas.

INTRODUÇÃO

A educação é a base para o desenvolvimento de uma sociedade civilizada e próspera e, no Brasil, nas últimas três décadas o acesso às escolas cresceu significativamente devido as novas políticas públicas definidas para a educação e pelo direito de todas as crianças à educação escolar. Entratanto, a qualidade do serviço educacional precisa de enriquecimento no que se refere às práticas pedagógicas e a didática de ensino em sala de aula.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará – UNIFESSPA E-mail: maynogr@unifesspa.edu.br

² Orientadora: Professora Ma. Vanja Elizabeth Sousa Costa/Faculdade de Ciências da Educação – UNIFESSPA/E-mail: vanja@unifesspa.edu.br



O Plano Nacional de Ensino 2014-2024 (PNE), estabelece metas e dispõe de diretrizes para a política educacional que objetivam o avanço da educação brasileira diminuindo a taxa de analfabetismo, valorizando os professores e aumentando os investimento na educação. Para isso as vinte metas estabelecidas pelo PNE possuem nichos de atuação distintos visando um objetivo final: elevar o padrão da qualidade do ensino educacional básico e superior, incluindo as aspectos sociais e econômicos.

Dentre essas metas duas abordam o analfabetismo e uma delas traz a educação básica como alvo. A meta 5 do PNE (2014-2024) almejou a alfabetização dos alunos até, no máximo, o 3º ano do ensino fundamental, contudo, há pouco menos de um ano para o fim da vigência deste Plano e de acordo com o balanço feito anualmente pelo Direito Nacional pelo Direito à Educação para averiguar a situação do cumprimento das metas, foi observado que a porcentagem das crianças com proficiência plena ou adequada na leitura e escrita ainda estão abaixo do planejado para o fim desses 10 anos de vigência do PNE, cerca 31% na região Norte, enquanto no Sul é de 47,5%.

Em Marabá/PA, a Secretaria Municipal de Educação (SEMED) criou o Núcleo de Alfabetização com a meta de alfabetizar os alunos até os 7 anos de idade, sendo que esse processo se inicia desde os 5 anos de idade. Esse Núcleo de Alfabetização fez uma pesquisa com os professores da rede municipal para delimitar as áreas de atuação das formações pedagógicas para uma proposta que atenda todos os estudantes, nas zonas rurais e urbanas do município. Para isso, os professores um fazem diagnóstico dos alunos nas áreas de leitura, escrita e matemática visando um trabalho mais assertivo nas práticas de ensino. Isso indica que o município tem autonomia para criar as próprias metas, e por conhecer a própria realidade geográfica e cultural, colaborar com as escolas criando estratégias mais assertivas para o ensino.

Desse modo, o ensinar vai além dos conteúdos curriculares que a escola precisa seguir, sendo que no Ensino Fundamental – séries iniciais, é preciso pensar que o aluno está adquirindo experiências novas que colaboram com o seu conhecimento e moldam a sua personalidade a todo momento. É preciso considerar o desenvolvimento integral dos alunos sem deixar que a pressão do sistema por resultados impeça uma aprendizagem prazerosa e que, esses alunos com faixa etária de 5 a 8 anos, não percam a oportunidade de vivenciarem atividades lúdicas visto que a etapa de transição da educação infantil para o ensino fundamental é um processo delicado e requer dos professores um olhar de sensibilidade.

Nesse sentido, nos seções que seguem, apresentamos uma discussão acerca do PNE, explanando o não cumprimento da Meta 5. Para discorrer sobre a alfabetização e letramento, foi estudado as autoras Magda Soares e Emília Ferreiro que são referências nessa área.



Esse estudo teve como objetivo analisar a contribuição dos jogos pedagógicos para o desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento, levando em consideração a Meta 5 do Plano Nacional de Educação (2014-2024), que propõe a alfabetização e letramento até o 3º ano do Ensino Fundamental. Como procedimentos metodológicos relacionamos as observações e aplicações dos jogos pedagógicos realizadas em uma turma de 1º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública de Marabá/PA.

Além disso, discutimos os jogos pedagógicos como estratégia de ensino para auxiliar as práticas do professor diante do processo de alfabetização e letramento e como motivação para os alunos, que visa aumentar neles o interesse e o prazer de aprender utilizando atividades lúdicas que estejam inseridas no contexto das crianças para que elas possam compreender, internalizar e ressignificar aprendizagens.

DESENVOLVIMENTO

O Plano Nacional de Educação, aprovado em 2014, tem vigência de dez anos e dispõe de diretrizes que apontam para o avanço da educação brasileira, desde a “[...] erradicação do analfabetismo [...]” à “[...] promoção dos princípios do respeito aos direitos humanos, à diversidade e a sustentabilidade socioambiental [...]” (BRASIL, Lei Nº 13.005, de 25 de junho de 2014.). Enquanto o PNE estava em processo de elaboração o índice de crianças que chegavam no 3º ano do Ensino Fundamental sem o domínio da leitura e da escrita, mesmo frequentando a escola, mantinha-se alto. Segundo dados do Centro Demográfico (2010) “15,2% das crianças brasileiras com 8 anos de idade que estavam cursando o ensino fundamental eram analfabetas”, uma das problemáticas a serem superadas pelo ideal do Plano.

As metas são divididas em grupos específicos, referentes a educação básica e superior, com compromissos de diminuir as desigualdades históricas do país, são eles: a garantia do direito a educação básica com qualidade; a redução das desigualdades e à valorização da diversidade; e a valorização dos profissionais da educação. Cada uma das metas tem suas estratégias específicas buscando o cumprimento pleno para que a educação brasileira se desprenda dos atrasos, superando também problemáticas deixadas pela Pandemia da COVID-19.

As 20 metas estabelecidas no PNE (2014-2024), precisam ser monitoradas para que possa ser feito um estudo, diante das informações coletadas, para fiscalizar a evolução do seu



cumprimento. O site do PNE que, apesar de muitas vezes falhar por não disponibilizar os documentos por “inexistência do arquivo”, faz o detalhamento do cumprimento das metas pelo Mapa de Monitoramento do PNE, sendo que o MEC e o INEP são responsáveis por selecionar um conjunto de indicadores³ para realizar o monitoramento, os estudos e publicação das pesquisas específicas do Plano e da avaliação de políticas públicas educacionais.

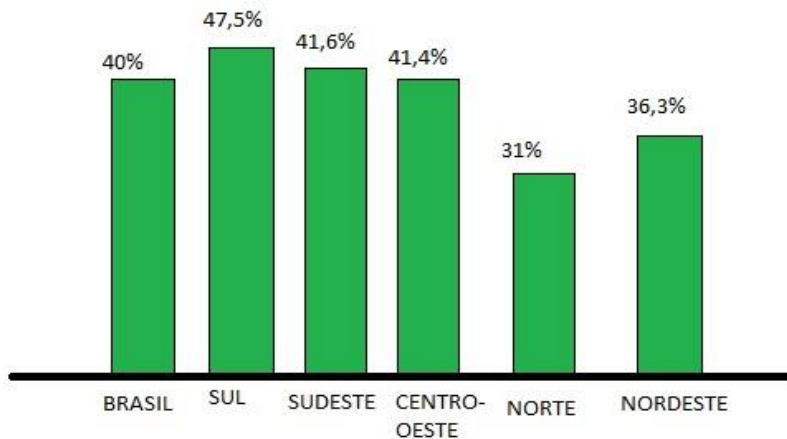
Essa ação em conjunto busca facilitar as observações e estudos acerca do cumprimento da meta, isto é, cada meta é acompanhada especificamente por institutos que atendam às suas demandas. Um exemplo desse monitoramento foi que, nos primeiros anos de vigência do PNE (2014-2024), o INEP teve como recurso para os estudos os dados levantados pela ANA, que, a partir das aplicações das provas para todos os alunos do 3º ano do ensino fundamental, avaliou o nível de leitura, escrita, e matemática, e registrou os índices de alfabetização.

Contudo, com a descontinuidade da ANA coube ao SAEB, medir os níveis de alfabetização, agora com foco no 2º ano. O SAEB busca assegurar um monitoramento permanente, apesar do público-alvo agora ser diferente do estabelecido primeiramente pela Meta 5 – alunos até o 3º ano, e de acordo com o Relatório do 4º Ciclo de Monitoramento das Metas do PNE (2022), a avaliação do SAEB, garante que sejam construídas evidências sobre a evolução da alfabetização dos alunos.

Com isso, esta seção também se encarrega de fazer um levantamento das informações disponibilizadas acerca do cenário atual da Meta 5 para melhor visualização e reflexão sobre o planejamento dessas metas e se realmente colaboram com “[...] o rompimento de relações de dominação étnica, socioeconômica, étnico racial, de gênero, regional, linguística e religiosa [...]” como propõem as Diretrizes Curriculares Nacionais (2010, p.17). Os dados apresentados a seguir foram elaboradas a partir dos dados recolhidos no Relatório do 4º Ciclo de Monitoramento das Metas do PNE (2014-2024):

Figura 1: Gráfico acerca do nível de proficiência em leitura e escrita dos estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental

³ Esses indicadores estão publicados no documento Plano Nacional de Educação: Linha de Base, que discute os indicadores mais adequados para o monitoramento de cada meta. São desagregados pelas grandes regiões, sexo, cor/raça, local de residência e renda



Fonte: A autora

O gráfico acima aborda dois pontos da cultura da educação brasileira: 1) a região Sul com os índices mais altos de proficiência em Língua Portuguesa; 2) a região Norte com o nível mais baixo de leitura e escrita. Esses dados mostram que o Brasil ainda carrega marcas da precarização do ensino principalmente na região Norte e Nordeste do país, com destaque para o Pará e Maranhão com cerca de 11% dos alunos que não atendem às habilidades específicas da etapa escolar do 2º ano do Ensino Fundamental, sendo que o Paraná e Santa Catarina juntos tem cerca de 3% (SAEB, 2019).

As desigualdades sociais caminham juntas com as desigualdades de aprendizagem e não considerar o contexto específico de cada região do Brasil significa que não há um planejamento adequado para atender todo o território brasileiro, colaborando direta ou indiretamente com os fatores de desigualdade. A Meta 5 propõe: “Alfabetizar todas as crianças, no máximo, até o final do 3º (terceiro) ano do Ensino Fundamental” e dispõe de sete estratégias visando seu cumprimento integral. Atrelado a essa meta, temos as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica de 2013 determinam que a alfabetização e letramento necessitam ser garantida nos primeiros três anos escolares. Nesse caso poderia também ser uma ação coletiva, pensando que ambas almejam a alfabetização plena dos alunos até o 3º ano do Ensino Fundamental.

Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos são atividades distintas como nos mostra Kishimoto (2011) nos diz que o brincar está relacionado com a ação – colocar em prática as regras de um jogo; os brinquedos são objetos auxiliares que ajudam nas brincadeiras e representações sociais, uma forma de comunicação com o adulto; os jogos são um sistema linguístico, possui regras implícitas e explícitas e utilizam objetos.

Ter sensibilidade ao conviver com crianças de 5 a 8 anos faz diferença na vida dela, pois



é “por meio das brincadeiras que a criança, explicitam as condições de vida a que são submetidas e seus anseios e desejos” (RCNEI, 1998, p. 21), e as brincadeiras fazem parte do educar porque colaboram com a felicidade e a saúde da criança.

A criança passa por estágios durante seu desenvolvimento e ao considerar essa mudança de estágios deve-se refletir acerca dos meios e materiais usados pelos professores da educação básica durante o processo de alfabetização e letramento; qual a melhor estratégia para motivar e estimular o interesse da criança durante a aprendizagem.

Além disso, o jogo pedagógico deve ter uma função educadora e precisa ser aplicado como objeto de desenvolvimento das capacidades que o professor precisa trabalhar com a turma pois, do modo que é trazido pelo RCNEI (1998), é no educar que está envolvida uma gama de situações de aprendizagens e faz-se necessário:

[...] propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis (BRASIL. RCNEI, 1998, p.23).

Para isso deve ser pensado e planejado com cautela para que nenhum dos alunos se sinta de lado ou menos capazes de realizar determinadas atividades e por isso é importante conhecer o perfil de cada aluno e fazer com que eles se sintam inseridos na dinâmica. O uso do jogos pedagógicos despertam nos alunos o interesse em realizar as atividades de forma lúdica. Por isso, com a finalidade do jogo bem definida, há aproveitamento na aprendizagem, bem como no ensino do conteúdo.

Nesse sentido, considerando o contexto social vivido e depois do tempo que passaram longe da escola, como os professores poderiam adaptar os jogos para instigar nos alunos a vontade e o prazer de aprender, para que assim possam ser alfabetizados? Qual estratégia seria usada para que fossem alfabetizados no tempo previsto pelo Plano Nacional de Educação, na Meta 5?

De acordo com a BNCC de 2017, é na educação infantil que os professores se encarregam dos objetivos de aprendizagem e dentre eles nos orienta a desenvolver a independência e confiança dos alunos, visto que a transição da educação infantil para o ensino fundamental é um processo delicado, sendo necessário que a criança supere os desafios dessa etapa. Para isso, o processo de alfabetização e letramento inicia nas situações de aprendizagens desenvolvidas desde a creche, nas situações lúdicas desenvolvidas pelo professor, buscando a continuidade da aprendizagem.



Nas séries iniciais do ensino fundamental o professor aprofunda as competências da educação infantil, por isso consideramos que os jogos possibilitam a criação de diferentes situações de aprendizagem desde que o adulto faça relação do lúdico com a habilidade que pretende trabalhar com a criança.

REFERENCIAL TEÓRICO

A criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico.

Magda Soares (2020) na obra *Alfabetar: toda criança pode aprender a ler e a escrever*, aponta que os jogos podem ser desenvolvidos como auxiliares no desenvolvimento de consciência grafofonêmica, definida como a habilidade de associar figura palavra, letras e sílabas e fonemas e letras, isto é, a habilidade usada ao ler. A autora também discorre que por muito tempo a prioridade era o aprendizado do “sistema alfabético e ortografia da escrita” (Soares, 2020), e os professores se prendiam em métodos sintéticos e analíticos.

Piaget (1964), classifica três tipos de jogos durante as fases do desenvolvimento infantil. O primeiro é o jogo de exercício, entre 0 e 2 anos de idade, que opera durante o estágio sensório-motor, onde as ações da criança se transformam em jogos, que apesar de serem confundidas com o comportamento sensório-motor nada mais é que prazer funcional; nessa fase o jogo é assimilação da ação pelo prazer. O segundo é o jogo simbólico, entre 2 a 7 anos de idade já no estágio pré-operatório; a criança consegue relacionar as brincadeiras com os acontecimentos do seu cotidiano e de acordo com o evolução da sua inteligência faz imitações, e “em suma, no símbolo lúdico, a imitação não diz respeito ao objeto presente e sim ao objeto ausente” como diz Piaget (1964, p.78).

O terceiro e último é jogo de regras, que começa na fase operatória concreta, iniciando aos 7 anos de idade e continua até a fase adulta; tem como característica principal as regras, ao contrário dos anteriores que em suas essências eram por diversão. Nesse sentido percebe-se que os jogos estão presentes nas nossas vidas desde antes da fala, colaborando com o desenvolvimento cognitivo e social.

Considerando que os jogos auxiliam no crescimento mental e na construção da inteligência, e que na educação infantil os eixos norteadores devem ser as interações e as brincadeiras, ressaltamos a importância de usá-los como estratégia de ensino na leitura e na escrita, haja vista que, de acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil



(RCNEI), os jogos didáticos, ou pedagógicos, facilitam no desenvolvimento dos conhecimentos, por ser uma atividade lúdica; é na brincadeira que as crianças transformam os conhecimentos prévios a partir da interação que têm com as outras pessoas.

O RCNEI visa contribuir com a qualidade das práticas pedagógicas e para isso nos trás referências e orientações pedagógicas para que o professor tenha autonomia de inovar nas aulas. As Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN), para a Educação Básica estabelecem as metas para aprendizagem orientando as ações das instituições. Na Educação Infantil os eixos norteadores devem ser as interações e as brincadeiras.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Durante todo o percurso desta pesquisa quisemos dar ênfase na importância dos jogos e brincadeiras durante a aprendizagem das crianças, levando em consideração uma aprendizagem significativa, as condições de aprendizagem dos alunos, o contexto social e o prazer em aprender durante o processo de alfabetização e letramento.

Na turma em questão enquanto alguns alunos estavam no nível de alfabetização silábico-alfabético – uma escrita com sílabas completas e outras incompletas; outros permaneciam na fase pré-silábica e silábica sem valor sonoro – usando pseudoletas, garatujas e números para completar o alfabeto e usando uma (1) letra para representar cada sílaba.

A observação realizada foi participativa, tendo função de auxiliar a professora com os alunos no decorrer da realização das atividades. No primeiro momento ela explicava a atividade, do alfabeto, sílabas e formação de palavras com duas e três sílabas, parlenda e números até o trinta, e depois fazíamos um rodízio na sala auxiliando os alunos. Cerca de 15 dos 22 alunos presentes, em média, necessitavam de um acompanhamento mais próximo.

Primeiramente a ideia do jogo pedagógico foi: uma roleta com o alfabeto para que os próprios alunos girassem, sorteassem duas letras e pensassem em uma palavra com aquela letra inicial e com um pincel escrevessem em uma ficha a palavra completa, em seguida fizessem a contagem das sílabas, das letras e qual letra inicial e final. O intuito foi exercitar mais de uma habilidade em um único jogo pedagógico, e também elaborar um material que pudesse ser usado diversas vezes e em diversas situações, como uma roleta.

O jogo pedagógico, intitulado “Roleta Alfabética”, trata-se de uma roleta com todas as letras do alfabeto, de modo que duas serão sorteadas e 6 fichas para a escrita, com um espaço grande para a palavra completa e quatro espaços menores para coleta de algumas informações visuais da palavra escolhida, podendo ser: letra inicial e letra final, quantidade de sílabas,



quantidade de letras, quantidade de vogais ou de consoantes; varia de acordo com a capacidade do aluno. Ao girarem a roleta perguntei qual letra eles preferiam e ao escolherem propus pensarem em palavras de algo que tinham intimidade, que mais gostava ou tinham em casa. Desse modo, os alunos escolheram o próprio nome, nome da mãe, nome de colegas, nome de bichos e frutas que gostavam muito e até verbos e substantivos como “não” e “usar”. A atividade foi realizada duas vezes com cada aluno e especificamente 11 alunos quiseram repetir a atividade mais de duas vezes.

Contudo, o resultado da aplicação do jogo pedagógico foi satisfatório, porque os alunos tiveram interesse e em realizar escrita de palavras que eles mesmos pensaram isto é, colocando o aluno como protagonista de sua aprendizagem, e a professora interessou-se em utilizar a roleta alfabética em outras ocasiões.

A curiosidade dos alunos por uma nova atividade, com um material totalmente inesperado fez com que cada criança realizasse a atividade sem pressão, porque ao ver os colegas interagindo com a Roleta Alfabética logo se prontificavam e se organizavam para que estivessem prontos na sua vez de jogar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escola oferece uma quantidade vasta de conhecimentos e informações, a arte de educar requer sensibilidade e que os professores dominem conhecimentos específicos acerca do processo de ensino-aprendizagem para lidar com o desenvolvimento integral do aluno.

A intenção desse trabalho foi analisar como os professores podem ampliar suas práticas pedagógicas com situações de aprendizagens em que o aluno se sinta protagonista. Para isso é necessário compreender como se dá o processo de alfabetização e letramento.

O jogo pedagógico foi elaborado visando a motivação e o prazer em aprender das crianças do 1º ano, bem como a continuidade das aprendizagens da Educação Infantil. Apresentamos à professora da escola-campo uma forma de reinvencão de suas didáticas de ensino e mostramos como os alunos se interessam em atividades interativas em que eles se sintam protagonistas, desde que o professor promova situações de aprendizagens para desenvolver a autonomia dos alunos desde as séries iniciais, incentivando a curiosidade e o questionamento.

Em vista disso, faz-se importante trabalhar nas séries iniciais com planejamentos que incluam as atividades lúdicas como dinâmicas invadoras que além de surpreender o aluno, faz com que o professor se insira cada vez mais no processo educacional elaborando e



desenvolvendo estratégias que estimule a própria criatividade e colabore com o processo de desenvolvimento do aluno.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Vitor Sérgio; ALVES, Paloma Silva. **A contribuição dos jogos para o desenvolvimento infantil sob o prisma teórico de Piaget e Kishimoto.** Minas Gerais, maio, 2021.

Balanco Do Plano Nacional De Educação. Semana de Ação Mundial, 2023. Disponível em: <https://campanha.org.br/acervo/balanco-do-pne-plano-nacional-de-educacao-2023/> Acesso em: 25 jul. 2023.

BATISTA, Drielly Andreato; DIAS, Carmen Lúcia. **O processo de ensino e de aprendizagem através dos jogos educativos no ensino fundamental.** Encontro de Ensino, Pesquisa e Extensão, Presidente Prudente. São Paulo, 2012.

INSTITUTO DE PESQUISAS EDUCACIONAIS. Ministério da Educação: **Avaliação Nacional da Alfabetização – ANA.** Brasília: 2013.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

BRASIL, Ministério da educação. **Planejando a Próxima Década. Conhecendo as 20 Metas do Plano Nacional de Educação.** 2014

Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Básica.** MEC: Secretaria de Educação Básica. Brasília, 2017.

Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Brasília, 2010.

Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional Para A Educação Infantil.** Brasília, 1998.

Campanha Nacional pelo Direito a Educação. Disponível em: <https://campanha.org.br/noticias/2023/06/20/plano-nacional-de-educacao-tem-90-das-metas-nao-cumpridas-aponta-balanco-do-pne-2023> Acesso em: 26 jul. 2023

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação.** Kishimoto (org) 8. ed. Cortez, 1998.

MOREIRA, Marco A.; MASINI, Elcie F. Salazano. **Aprendizagem Significativa: A teoria de David Ausubel.** São Paulo: Moreira Ltda., 1986.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação.** 4. ed. Rio de Janeiro: LET-GEN, 2010.

ISSN: 2358-8829



SILVEIRA, Maria J. M. da. **O Ensino e o Lúdico**. Santa Maria: Multipress, 1998.