

## A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE ALFABETIZAÇÃO NO ENSINO MUNICIPAL DE CAUCAIA-CEARÁ

Saete Lopes da Cunha Ciompi <sup>1</sup>  
Georgia Medeiros Paiva de Alencar <sup>2</sup>  
Ewerton Dantas de Sousa <sup>3</sup>

### RESUMO

Este estudo tem por objetivo geral avaliar a contribuição das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem da alfabetização. Apresenta como objetivos específicos: compreender o processo de aquisição da linguagem escrita; identificar as abordagens pedagógicas de alfabetização; verificar as potencialidades e dificuldades com relação à aplicação das abordagens pedagógicas no processo de alfabetização; refletir sobre funções e benefícios do lúdico na educação de crianças; descrever como os conteúdos podem ser desenvolvidos por meio de atividades lúdicas e, analisar as abordagens pedagógicas relacionadas ao lúdico em sala de aula no processo de alfabetização. Ao desenvolver esse trabalho utilizou-se uma pesquisa descritiva, no formato de relato de experiência, onde foi abordado como os jogos são utilizados na educação fundamental como elementos facilitadores da alfabetização, para isso essa pesquisa vivenciou a aplicação de 4 jogos (Jogo troca letras; Jogo bingo da letra inicial; Jogo palavra dentro de palavra; e, jogo quem escreve sou eu). Esse jogos foram aplicados no período de maio à dezembro de 2016, no cotidiano de uma sala de aula do 1º ano do ensino fundamental I, com uma amostra de 10 alunos, em uma escola municipal do município de Caucaia – Ceará. Foi possível verificar que quando os professores utilizam jogos como recursos didáticos, conseguem perceber claramente que processo ensino-aprendizagem é mais eficaz, já que as crianças se dedicam mais por se sentirem estimuladas. Portanto, acreditamos que essa pesquisa abre caminho para um importante debate entre aprendizagem e ludicidade no espaço de sala de aula de alfabetização.

**Palavras-chave:** Ludicidade, Alfabetização, Aprendizagem.

### INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como eixo central o estudo da ludicidade como perspectiva de alfabetização utilizada no ensino municipal de Caucaia – Ceará.

É necessário que a criança encontre na escola um espaço favorável às suas brincadeiras, uma vez que brincar a leva a combater seus medos, experimentar novas

---

<sup>1</sup> Mestranda em Ciências da Linguagem, pela Universidade Católica de Pernambuco – UNICAP, saletelopesdacunhaciompi@gmail.com;

<sup>2</sup> Mestre em Saúde Coletiva, pela Universidade de Fortaleza – UNIFOR, georgiamedeirospaiva@gmail.com;

<sup>3</sup> Doutorando em Ciências da Linguagem, pela Universidade Católica de Pernambuco – UNICAP, ewertondantasdesousa@gmail.com;

sensações, assumir vários papéis, fazer descobertas sobre si e o outro. Sendo assim, é fundamental que se compreenda a importância da inserção e utilização de jogos e brincadeiras na prática pedagógica (ALMEIDA, 1998).

A aprendizagem lúdica é assunto que tem conquistado espaço no panorama educacional, já que os jogos e as brincadeiras são a essência da criança, e utilizá-los como ferramentas no cotidiano escolar possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento da criança. Portanto, é preciso perceber a escola como um espaço para os alunos vivenciarem a ludicidade como meio para desenvolverem a atenção, o raciocínio, a criatividade e a aprendizagem significativa, aspectos observados na presente pesquisa, que teve como foco uma turma de alfabetização.

O interesse de realizar esse estudo teve origem a partir do desejo da autora e da sua vivência no período da infância com os pais quando foi alfabetizada, de forma lúdica e prazerosa, assim como da sua experiência como Professora de Atividades Interdisciplinares (PAI) e atualmente, sendo professora regente do 1º ano do ensino fundamental I, no qual aprendeu a lidar com a alfabetização. Como professora PAI foi possível trabalhar alguns conteúdos por meio do brincar, pois com o lúdico a criança aprende de forma mais prazerosa, exercita suas habilidades, percebe coisas novas, repete sem parar o que gosta, explora e pesquisa o que há de novo ao seu redor. É brincando que se descobre como enfrentar situações de medo, dor, angústia, alegria ou ansiedade. Durante o referido exercício da profissão, como professora, foram utilizadas várias metodologias de ensino, dentre elas as atividades cantadas e lúdicas, para explorar o conhecimento de mundo. Após dois anos e meio, passando a ser professora regente da educação infantil, foi percebido que se poderia alfabetizar de forma lúdica através da aplicação de jogos nos quais podem ser trabalhadas áreas como, por exemplo: linguagens e códigos. Partindo desse princípio, surgiu o seguinte questionamento: Que tipo de contribuição os jogos e brincadeiras conferem ao processo de alfabetização?

Destaca-se que o presente estudo ressalta alguns benefícios para o profissional da área da Educação, em especial para o professor, para o qual oportuniza uma melhor compreensão da importância dos jogos e das brincadeiras, pois implica uma reflexão sobre o real valor dessas ferramentas como mediadoras da aprendizagem lúdica. Além disso, os jogos e as brincadeiras contribuem em muito para a formação do eu crítico,

pensante, solidário, cooperativo, com iniciativa, participativo e responsável pela iniciativa pessoal e grupal.

Sabe-se que o brincar é importante para o desenvolvimento cognitivo, para o desenvolvimento da linguagem e para a socialização entre a sociedade (CUNHA, 2004).

Esse estudo tem como objetivo geral avaliar a contribuição das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem da alfabetização e apresenta como objetivos específicos: I) Compreender o processo de aquisição da linguagem escrita; II) Identificar as abordagens pedagógicas de alfabetização; III) Verificar as potencialidades e dificuldades com relação à aplicação das abordagens pedagógicas no processo de alfabetização; IV) Refletir sobre funções e benefícios do lúdico na educação de crianças; V) Descrever como os conteúdos podem ser desenvolvidos por meio de atividades lúdicas; VI) Analisar as abordagens pedagógicas relacionadas ao lúdico em sala de aula no processo de alfabetização.

## **METODOLOGIA**

Ao desenvolver esse trabalho, utilizou-se uma pesquisa descritiva, no formato de relato de experiência, em que foram abordados como os jogos são utilizados na educação fundamental como elementos facilitadores da alfabetização, sendo mecanismos eficazes de se criar um ambiente motivador e criando, assim, inúmeras possibilidades de desenvolver suas habilidades e potencialidades.

O jogo precisa ser visto como elemento facilitador do processo educativo. Para isso, essa pesquisa vivenciou a aplicação de 4 jogos (jogo Troca letras; jogo Bingo da letra inicial; jogo Palavra dentro de palavra; e, jogo Quem escreve sou eu). Esses jogos foram aplicados no cotidiano de uma sala de aula do ensino fundamental da Rede Municipal de Educação de Caucaia – Ceará (BRASIL, 2009).

O eixo central dessa pesquisa foram os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I, que estão no processo de alfabetização em uma escola municipal do município de Caucaia – Ceará.

A escola na qual foi realizado o estudo funciona nos períodos matutinos com 750 alunos matriculados, vespertino com 700 alunos matriculados e noturno com 60

alunos matriculados, sendo que no período matutino e vespertino funciona o Ensino Fundamental I e II (1º ao 9º ano) e no período noturno funciona o Projeto de Educação de Jovens e Adultos (EJA). Esta escola apresenta como quadro de professores 10 do Ensino Fundamental I (1 ao 5º ano) e 6 professores do fundamental II (6º ao 9º ano).

A amostra utilizada para aplicação dos jogos foram 10 alunos que estão matriculados no 1º ano de ensino fundamental I, sendo 05 alunos do período da manhã e 05 alunos do período da tarde, com critério de seleção dos participantes foi a assiduidade.

Através da aplicação dos jogos no decorrer das aulas, foram também colhidos depoimentos de pais sobre a importância de aprender brincando e dando um significado e função educativa para o jogo, alcançando assim o conhecimento efetivo. Como afirma Kishimoto (1998), o jogo educativo apresenta duas funções: a lúdica, que implica na escolha voluntária do jogo, e a educativa, sendo que o jogo é colocado como algo que auxilia na aprendizagem e na compreensão do mundo. O jogo educativo ocorre pela união das características da educação e do jogo, sendo necessário o equilíbrio entre a liberdade característica do jogo e o objetivo de ensinar conteúdos da educação. Quando ocorre o desequilíbrio entre essas características, o brinquedo utilizado no jogo deixa de ser brinquedo para se tornar um material pedagógico ou didático e isso acaba interferindo na aprendizagem, uma vez que as características principais se perdem.

O período de realização desta pesquisa aconteceu nos meses de maio a dezembro de 2016.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

A educação é uma das maiores preocupações dos nossos governantes, pois, através deste setor, são desencadeadas diversas políticas públicas que proporcionam o desenvolvimento integral do ser humano como cidadão de forma intelectual, social e cognitiva. Na educação escolar existem as leis e diretrizes que norteiam a Educação Básica, denominada de Lei de Diretrizes e Base da Educação (BRASIL, 1996).

Observa-se que, com decorrer do tempo, houve algumas mudanças na legislação educacional brasileira referente ao ensino fundamental de nove anos, que gerou diversas

discussões entre educadores, estudiosos e pesquisadores sobre a antecipação do processo e alfabetização, agora aos seis anos.

A mudança do ensino fundamental de nove anos, [...] faz com que se repense o trabalho a ser realizado, considerando-se as suas características. Ou seja, a proposta pedagógica precisa ter como ponto de referência as peculiaridades infantis, as características de desenvolvimento e aprendizagem e a realidade do contexto socioeconômico e cultural no qual os educandos encontram-se inseridos (RAPOPORT *et al*, 2009, p. 32).

Tradicionalmente, a alfabetização dá-se pela relação entre dois pólos do processo de aprendizagem (quem ensina e quem aprende) e entre eles existe o objeto de conhecimento que é o conteúdo que será abordado, sendo transversal a esses dois eixos (FERREIRO, 2010).

Muitas vezes existem alguns questionamentos e reflexões sobre a forma de ensinar e qual melhor método a ser utilizado para se ter um resultado mais rápido e satisfatório.

De acordo com Mortatti (2009, p. 40):

Esses questionamentos são antigos e ainda se encontram presentes no meio educacional, com as seguintes indagações: Quando alfabetizar? Como alfabetizar? Por onde começar? Pelos nomes das letras, pelos sons das letras, pelas sílabas, por palavras-chaves, por sentenças ou por histórias? Essas são algumas das preocupações em debate entre educadores.

De acordo com Rosa (2013), são vários os autores que abordam a forma de alfabetizar, entre eles destaca-se Fernando Capovilla (2005), com sua teoria sobre o método fônico; Telma Weisz (WEISZ, 2013) defende sua concepção construtivista e não se pode deixar de discutir também sobre outro conceito de alfabetização (FERREIRO, 2010) e o letramento (SOARES, 2006).

Muitas vezes, essas teorias que abordam o processo de alfabetização se encaixam dentro de um mesmo referencial, podendo ser denominadas como linhas pedagógicas ou abordagens do processo, sendo que esse referencial comum trabalha o objeto e o sujeito, ou melhor faz a interação de ambos (MIZUKAMI, 1986).

Segundo Mizukami (1986), iremos apresentar as cinco linhas pedagógicas que abordam o método de alfabetizar:

- Tradicional – Onde o conhecimento é restrito ao professor, o qual tem o dever de transmitir, e o aluno o dever de decorar. Tem como metodologia a aula expositiva, onde o professor apresenta o conteúdo e não considera as diferenças no ritmo de aprendizagem dos alunos.
- Comportamentalista – Tem o conhecimento como base da experiência. A educação tem como finalidade nessa abordagem a transmissão cultural, baseada no condicionamento, o qual reforça determinado conteúdo, assim como o método de Skinner associado ao Behaviorismo, que responde de maneira previsível a certos estímulos.
- Humanista – Díspar do tradicional, em que o centro do conhecimento está no professor, sendo o aluno considerado uma tábua rasa. Nessa teoria, liberdade é palavra chave. Assim o aluno desenvolve sua personalidade de acordo com suas capacidades, e o professor não age como transmissor, mas como facilitador da aprendizagem. Não segue uma metodologia específica, ou seja, cada professor deve analisar a necessidade de cada aluno para desenvolver seu trabalho.
- Cognitivista – Tem Jean Piaget como um dos grandes pensadores dessa linha. O conhecimento é tratado como uma construção contínua, trabalhado a partir do meio, o social, “Tudo o que se aprende é assimilado por uma estrutura já existente e provoca uma reestruturação.” (MIZUKAMI, 1986, p. 10).
- Sócio-cultural – Essa linha tem como principais teóricos Lev Vygotsky e Paulo Freire (MIZUKAMI, 1986). O conhecimento é desenvolvido a partir de problematização e do diálogo para inserir o aluno em sua realidade. A escola é vista como espaço cultural, a aprendizagem acontece com a inter-relação, em debates, analisa-se sua própria existência e vivencia-se em grupos.

Segundo Soares (2009), letrar significa ensinar a ler e escrever dentro de um contexto onde a escrita e a leitura tenham sentido e façam parte da vida cotidiana do aluno. Para alfabetizar não basta apenas saber ler e escrever, é necessário mais que isso para ir além da alfabetização funcional (denominação dada às pessoas que foram alfabetizadas, mas não sabem fazer uso da leitura e da escrita).

O Letramento designa práticas de leitura e escrita. A entrada da pessoa no mundo da escrita se dá pela aprendizagem de toda a complexa tecnologia envolvida no

aprendizado do ato de ler e escrever. Além disso, o aluno precisa saber fazer uso e envolver-se nas atividades de leitura e escrita, ou seja, para entrar nesse universo do letramento, ele precisa apropriar-se do hábito de buscar um jornal para ler, de frequentar revistarias, livrarias e inserir-se nesse universo para que, com esse convívio efetivo, o aluno possa apropriar-se do sistema de escrita (SOARES, 2006).

Aprender a ler e escrever é um processo natural, no qual cada indivíduo tem o seu tempo e espaço para desenvolver.

Geralmente, na infância, dominam-se essas habilidades importantes para a autonomia do indivíduo numa sociedade letrada. Documentos Legais como metas do Compromisso todos pela Educação-MEC que consiste na alfabetização de todos os alunos até os oito anos de idade e de acordo com a Resolução nº 07, de 14 de dezembro de 2010 coloca a alfabetização e letramento nos três primeiros anos de escolarização (BRASIL, 2010).

Estudo das obras de Ferreiro e Teberosky (1999), que tiveram como base Piaget, comprovam que a escrita é uma produção social e, como tal, sofreu várias transformações ao longo da história da humanidade.

As crianças demonstram que, por meio de suas experiências e da troca delas, são capazes de desenvolverem ideias próprias sobre como se escreve o que se pensa, formulando assim suas hipóteses de como isso acontece, expressando-se por meio da escrita. Desta forma, por meio de atividades envolvendo a leitura e a escrita, essas hipóteses vão sendo testadas pelas crianças, até se tornarem alfabetizadas, ou seja, saber quais e com quantas letras se escreve determinada palavra de modo que outras pessoas possam compreendê-la ao ler.

Emília Ferreiro (2001) afirma que existe um processo de aquisição da linguagem escrita que antecede e vai além dos limites escolares. Numa sociedade alfabética, ninguém ensina as crianças como escrever silabicamente, no entanto elas inventam esse tipo de escrita através da interpretação dos sons e das imagens.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Percebe-se, durante esta pesquisa, uma grande preocupação por parte da pesquisadora de selecionar os jogos do mais simples para o mais complexo, onde o conhecimento é construído de forma gradual, tendo como meta trabalhar nos jogos o conhecimento das letras do alfabeto; compreender os níveis de escrita, em que no nível pré-silábico o aluno precisa saber que escrever é diferente de desenhar; neste nível, o texto é constituído por letras e cada letra tem seu valor sonoro. Já no nível silábico, o aluno precisa perceber que a letra é a menor unidade da palavra e com isso estabilizar uma vinculação sonora das palavras. No nível silábico alfabético, o aluno precisa saber a relação entre fonema x grafema e perceber que a sílaba pode possuir uma, duas, três ou mais letras. E, por fim, no nível alfabético, percebe que não se escreve do jeito que se fala, pois é o nível no qual o aluno aperfeiçoa a grafia das palavras, os aspectos ortográficos e morfosintáticos e a segmentação da escrita.

O nível **silábico** é uma etapa introdutória do ensino fundamental I. É o período de descoberta quanto à quantidade de letras com que se vai escrever uma palavra. Pode ter correspondência com a quantidade de partes que se reconhece na emissão oral (pedaços sonoros). (BRASIL, 2012).

Através do jogo, observou-se certa compreensão do lúdico como instrumento motivador para a aprendizagem, já que foi possível perceber que nos diversos tipos de brincadeiras, como: brincadeiras livres e resgate de brincadeiras populares (casinha, balança caixão, passa anel, esconde-esconde, jogos, músicas histórias e dramatizações), houve um maior interesse dos alunos com relação ao conteúdo, tornando-se assim o ensino mais prazeroso e eficaz.

Pela observação das aulas, foi possível perceber que, na maioria das vezes, há uma relação direta e significativa entre atividades com jogos e o aprender. Sobre a importância dos jogos, destaca-se um entendimento, mesmo que intuitivo, mas com uma vinculação direta das atividades pedagógicas desenvolvidas com os alunos.

Os jogos, quando vinculados ao conteúdo, criam uma estratégia educacional capaz de potencializar o aprendizado. Na escola em questão, existe uma sala com jogos e materiais para confecção de jogos. Os professores também confeccionam jogos e materiais adaptando-os aos alunos com necessidades especiais onde um aluno apresentava dificuldades na coordenação motora e outro tinha baixa visão.



Através da aplicação dos jogos no decorrer das aulas, foram também colhidos depoimentos de pais sobre a importância de aprender brincando e dando um significado e função educativa para o jogo, alcançando assim o conhecimento efetivo. Como afirma Kishimoto (1998), o jogo educativo apresenta duas funções: a lúdica, que implica na escolha voluntária do jogo, e a educativa, sendo que o jogo é colocado como algo que auxilia na aprendizagem e na compreensão do mundo. O jogo educativo ocorre pela união das características da educação e do jogo, sendo necessário o equilíbrio entre a liberdade característica do jogo e o objetivo de ensinar conteúdos da educação. Quando ocorre o desequilíbrio entre essas características, o brinquedo utilizado no jogo deixa de ser brinquedo para se tornar um material pedagógico ou didático e isso acaba interferindo na aprendizagem, uma vez que as características principais se perdem.

No decorrer do trabalho procuramos integrar a família no processo de alfabetização, convidando-os a participar dos jogos e brincadeiras; para tanto, explicamos aos pais as regras, os procedimentos, os objetivos e as metas de cada jogo e em seguida sugerimos que cada um, levasse para casa um tipo de jogo e tirasse uma hora do seu dia para “brincar” com seu filho. Essa idéia foi muito bem recebida pelos pais, que executaram com eficiência e prazer tudo que combinamos. As crianças adoraram a experiência e deste então tornamos esse método uma prática comum em nossa escola.

De acordo com os conteúdos ministrados, ratifico a aplicação do jogo da maneira que é possível fazer relação entre teoria e prática, ou seja, fazer a mediação da construção do conhecimento das letras, sílabas e palavras através da associação de imagens e do lúdico.

As potencialidades aplicadas nas abordagens pedagógicas do processo de alfabetização foram: a boa assimilação do conteúdo; resgate do lúdico como abordagem transversal nas aulas; uma boa frequência e participação dos alunos nas atividades propostas em sala de aula; o maior interesse dos alunos e prazer no processo de aprendizagem. E, como dificuldades, obter atenção das crianças, agrupar as crianças de acordo com seu grau intelectual, a falta de disciplina dos alunos em sala de aula, dificuldade na inclusão de criança com problema de coordenação motora e a falta de consciência dos alunos de que os jogos apresentam suas regras e um objetivo pedagógico a ser alcançado e não ser interpretado apenas como uma simples brincadeira.

Para Piaget (1978), as atividades lúdicas atingem um caráter educativo, tanto na formação psicomotora, como também na formação da personalidade das crianças. Assim, valores morais como honestidade, fidelidade, perseverança, hombridade, respeito ao social e aos outros são adquiridos.

Uma das observações percebidas é que as crianças estão perdendo o hábito de brincar. Foram necessárias intervenções para que os alunos se lembrassem de jogos e brincadeiras desenvolvidas nas aulas regulares.

Com a aplicação dos jogos em sala de aula, perceberam-se vários questionamentos reflexivos por parte dos alunos, como por exemplo, com o jogo “Troca Letras” em que os alunos traziam algumas indagações como: por que é possível uma palavra se transformar em uma nova palavra trocando-se apenas uma letra? Outro questionamento que surgiu foi referente ao jogo “Bingo da Letra Inicial”, onde os alunos argumentaram: porque algumas palavras são formadas por apenas uma sílaba enquanto outras necessitam de duas ou mais sílabas, por exemplo pé, bola, mão e outros. E, ainda com relação à aplicação do jogo “Palavra dentro da palavra”, surgiu mais um questionamento: como uma palavra pode estar inserida dentro de outra palavra?

Com relação ao jogo “Quem Escreve Sou Eu!”, a professora pode aplicar o treino ortográfico e perceber a grande satisfação dos alunos em mostrar que são capazes de construir e ler palavras e frases.

O fato é que o aluno, ao interagir com jogos e a manipulação de materiais concretos, tem a possibilidade de visualizar e abstrair conceitos, desencadeando processos reflexivos desta ação, produzindo aprendizagens significativas.

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favoreçam a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções, estimulam o planejamento das ações e possibilitam a construção de uma atitude positiva diante dos erros, uma vez que as situações se sucedem rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas (BRASIL, 1998).

Os alunos acham que aprenderiam melhor se os jogos fossem mais trabalhados em sala de aula, porém percebe-se que se faz necessário uma conscientização da

importância dos jogos e brincadeiras no processo educativo, para que ele não seja considerado apenas um passatempo.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Nessa pesquisa, foi possível verificar que, quando os professores utilizam jogos como recursos didáticos, conseguem perceber claramente que o processo de ensino-aprendizagem é mais eficaz, já que as crianças se dedicam mais e se sentem estimuladas.

Esse desafio de inovar as aulas através da ludicidade norteou-se pela crença de que é possível conjugar o aprender com jogos e brincadeiras, o diálogo com o lazer e prazer, ou seja, construir o conhecimento de forma lúdica com uma aprendizagem significativa para os alunos.

Os jogos devem ser motivo de reflexão entre a escola, pais e comunidade como um todo, já que o brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento como um todo, reduz sua agressividade e auxilia na sua inserção na sociedade, bem como na construção de seu conhecimento, dos níveis de linguagem. Portanto, esse mecanismo facilitador de construção de conhecimento deve ser vislumbrado por todos como possibilidades de desenvolvimento da inteligência, sensibilidade, habilidades e criatividade, não só como meio de se passar o tempo.

Desse modo, acreditamos que a comunidade científica possa se apropriar do processo aqui desenvolvido, levantando a bandeira pela conscientização da importância de jogos e brincadeiras com discussões teóricas sobre seus objetivos para ajudar o aluno a ser alfabetizado.

Por fim, concluímos que este estudo proporciona o debate e a reflexão dos agentes construtores do conhecimento, permitindo repensar o processo de ensino-aprendizagem em nossas escolas, procurando construir um contexto educativo que seja qualitativo, participativo, dialógico e interativo, pois sempre é tempo de aprender, ensinando com alegria, diálogo, prazer, cooperação e interação em sala de aula de alfabetização.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Loyola, 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. **Manual Didático: Jogos de Alfabetização**. Centro de Ensinos em Educação e Linguagens, Ministério da Educação. Brasília: MEC, UFPE, 2009.

\_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Básica. **Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: a aprendizagem do sistema de escrita alfabética: ano 1 : unidade 3 / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional**. -- Brasília : MEC, SEB, 2012.

\_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 anos**. Brasília: MEC/SEF, 2010.

\_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. v.1. Brasília: MEC/SEF, 1998.

\_\_\_\_\_. **LEI DE DIRETRIZES E BASE DA EDUCAÇÃO. 1996**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm) Acesso em 10 ago. 2016.

CAPOVILLA, Alessandra Gotuzo Seabra; CAPOVILLA, Fernando César. **Alfabetização fônica**. Casa do Psicólogo, 2005.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedo, linguagem e alfabetização**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

FERREIRO, Emília. (Tradução de Maria Zilda da Cunha Lopes; retradução e cotejo de textos Sandra Trabucco Valenzuela). **Reflexões sobre alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2010.

\_\_\_\_\_. **Reflexões sobre alfabetização**. 24 ed. São Paulo: Cortez Editora, 2001. 104 p.

\_\_\_\_\_; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

MIZUKAMI, Maria da Graça Nicoletti. **Ensino: as abordagens do processo**. Editora Pedagógica e Universitária, 1986.

MORTATTI, Maria do Rosário Longo. **A “querela dos métodos” de alfabetização no Brasil: contribuições para metodizar o debate** *The “methods querela” on literacy in Brazil: contributions to methodize the debate*. Revista Eletrônica Acolhendo a Alfabetização nos Países de Língua Portuguesa, v. 3, n. 5, p. 91-114, 2009.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RAPOPORT, Andrea *et al.* **A criança de seis anos: no ensino fundamental.** Porto Alegre: Mediação, 2009.

ROSA, Bruna Francielle da Luz. **Métodos de alfabetização: contribuições para o 1º ano do ensino fundamental de nove anos.** Especialização em Educação - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Gerência de Pesquisa e Pós-Graduação, 2013.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros.** Autêntica, 2 ed. Belo Horizonte, 2006. [www.cadernosdapedagogia.ufscar.br](http://www.cadernosdapedagogia.ufscar.br) ? Acessado em 23/08/2015.

\_\_\_\_\_. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas.** 2009.

WEISZ, Telma. **O diálogo entre o ensino e aprendizagem.** São Paulo: Ática, 2013.

ZACARIAS, L.M. **Análise Comparativa do Desenvolvimento Motor em Alunos (as) Praticantes e não Praticantes da aula de Educação Física.** Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Educação Física) - Universidade Paranaense UNIPAR Campus Toledo, 2002.

**IMPORTANTE:**

**Após publicados, os arquivos de trabalhos não poderão sofrer mais nenhuma alteração ou correção.**

**Após aceitos, serão permitidas apenas correções ortográficas. Os casos serão analisados individualmente.**