

## **O JOGO DE AMARELINHA ESCREVE EM LINGUA PORTUGUESA: POSSIBILIDADES DE SE-MOVIMENTAR NA ESCOLA**

Anny Sofia Gonçalves<sup>1</sup>

Leopoldo Ortega<sup>2</sup>

Nara Rejane Cruz de Oliveira<sup>3</sup>

**Resumo:** O jogo é uma forma muito importante para o desenvolvimento global da criança e os aspectos que envolvem a psicomotricidade, favorecendo o processo de ensino aprendizagem, uma vez que a educação é mais do que a simples transmissão de conhecimentos. Talvez esse estudo possa contribuir para um maior entendimento do fenômeno jogo e sua relação com ensino de diferentes áreas do saber, considerando características culturais e de estrutura de ensino. O objetivo para este estudo foi verificar qual estratégia didática tem a preferência de escolares da primeira infância para o ensino da língua portuguesa e identificar a relação que a criança estabelece com a brincadeira no contexto escolar. Foram investigadas crianças de ambos os gêneros em escola pública e privada do litoral norte de São Paulo. Verificou-se a preferência dos jogos e brincadeiras como estratégia didática pedagógica nas aulas de Língua Portuguesa. Que há uma distinção entre escola pública e privada, pelo tipo de brincadeira que as crianças mais gostam e que elas em sua maioria gostam de ir à escola e que aprenderam “brincando”.

**Palavras chave:** Jogos e brinquedos, Escolares, Língua portuguesa.

<sup>1</sup> Graduada em Pedagogia; Centro Universitário Módulo; anny.pedagogia@hotmail.com

<sup>2</sup> Doutorando Interdisciplinar em Ciências da Saúde; Universidade Federal de São Paulo – UNIFESP; leopoldo.ortega@yahoo.com.br

<sup>3</sup> Doutora em Educação; Universidade Federal de São Paulo – UNIFESP; nara.rejane@unifesp.br

## INTRODUÇÃO

Quando se propôs a realização deste estudo não se podia imaginar as possibilidades que se abririam com as reflexões realizadas a partir dos dados aqui obtidos, pois inúmeros são os trabalhos que se propuseram a investigar os jogos e brincadeiras infantis.

Neste momento temos como propósito avançar no sentido da compreensão do comportamento dos estudantes sobre o ato de brincar e as relações que podem se estabelecer com o processo ensino aprendizagem. E ainda, contribuir para o entendimento das especificidades regionais, sendo que estas podem alterar os costumes de um grupo.

Alguns autores como Brougère (1998); Caillois (1990); Chateau (1987); Freire (2005); Huizinga (1999) mobilizaram esforços para uma compreensão maior sobre o jogo, contribuindo para o entendimento das especificidades do ato de jogar para que assim pudessem classificar, organizar, sistematizar, construir e reconstruir possibilidades entre outras que vão muito além do ato propriamente dito. A relevância destes achados é indiscutível uma vez que ofertam um caminho importantíssimo para discussão e entendimento de sua prática.

Para Freire (2005), ao olhar para um grupo de pessoas realizando uma atividade qualquer fica fácil dizer se estão jogando ou não. Porém, apontar características específicas parece ser ainda uma tarefa improvável. Conforme Aguiar (1998); Pereira et al., (2009) os jogos possibilitam o desenvolvimento da criatividade, e o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social. Pereira et al., (2009) ainda destaca que a criança de 2 a 6 anos de idade vivência importantes descobertas na linguagem, daí então passa a pensar em se comunicar através das imagens e palavras. Assim, o jogo simbólico tem uma grande importância, onde a criança organiza mentalmente as suas estruturas passando a compreender as regras do jogo. Do ponto de vista didático pedagógico segundo Marinho et al., (2007) o jogo pode ser utilizado em diversas áreas do conhecimento, pois oferece inúmeras possibilidades de aprendizagem. Assim este se faz elemento importantíssimo para o desenvolvimento do *ser* humano uma vez que, a escrita é um meio de comunicação utilizado o tempo todo e no mundo todo (Curvelo et al. 1998). A ortografia por sua vez se dedica a grafia correta das palavras de modo normativo. O ensino dessa grafia baseia-se na ideia de que a escrita dessas palavras é simplesmente um processo reprodutivo e sistemático. Podemos então, em contrapartida a esse processo mecânico e reprodutivo, criar dinâmicas na qual as crianças desenvolvam conhecimentos linguísticos já existentes para ler e escrever. A criança que brinca, que joga e

que tem um espaço lúdico, entra em contato com a realidade de forma prazerosa e assim facilita o seu aprendizado, pois segundo Brandão e Froeseler (1997) quando a criança brinca estamos ajudando a lidar com suas pulsões em busca de sua satisfação e seus desejos.

Segundo a LDB lei N° 12.796, DE 4 DE ABRIL DE 2013, a criança inicia o ciclo escolar com 4 anos de idade sendo obrigatório estar alfabetizada aos 8 anos, tomando como referência o pacto do MEC junto ao governo federal, estadual e municipal, disponível no DECRETO N° 6.094, DE 24 DE ABRIL DE 2007, sendo capaz de desenvolver a capacidade de interpretação da linguagem escrita, assim aprimora a linguagem verbal, de expressão e compreensão dos seus conteúdos.

Conforme Fontanive et al., (2010), ao se iniciar a alfabetização mais precocemente em crianças de diferentes níveis sociais dos quais muitos não frequentaram a pré-escola ou que não são estimulados em casa com uma cultura letrada, pode estar sendo comprometido o desenvolvimento emocional, social e cognitivo dessas crianças, pois estas não tiveram essas experiências antes de sua escolarização, o que faz com que muitas crianças não tenham um grande sucesso com a Língua Portuguesa.

Segundo Capovilla et al., (2004), a criança antes de ser alfabetizada trata o texto como se fosse um desenho, e não se atenta aos códigos, combinações e sons. A criança se atenta ao contexto, as cores e as formas da palavra e ao significado que ela representa, assim como os desenhos. Logo Vygotsky (1991), entende que o lúdico deve ser implementado como estratégia didática para facilitação da aprendizagem. Marinho et al., (2007) corrobora com a idéia proposta por Vygotsky (1991) e destaca ainda que a criança tem uma motivação maior quando a partir da brincadeira é estimulada a desenvolver a sua criatividade e ainda compreender valores éticos, sociais e morais.

A criança, ao entrar em contato com a linguagem escrita por meio das letras, cria uma maior compreensão do meio que está inserida uma vez que aprimora a capacidade de leitura, e conseqüentemente uma melhor escrita, cometendo cada vez menos erros e se sentindo mais segura. Quando a criança encontra no texto as mesmas palavras, mas em contextos diferentes, ela assimila o seu significado ampliando seu vocabulário. Segundo Smole et al, (2000, p.25), *“as representações pictóricas realmente evoluem se os alunos tiverem chance de brincar muitas vezes, conversar sobre a brincadeira e sobre seus próprios registros”*

Entende ainda que as brincadeiras não devem ser realizadas apenas uma vez, pois algumas crianças podem ter dificuldades na compreensão das regras ou algo ligado à ela.

Torna-se importante a realização de estudos que verifiquem a preferência das crianças em diferentes culturas sobre a estratégia didática adotada no ambiente escolar, e suas preferências além dos muros da escola uma vez que Segundo Daólio (2010) a cultura é fator de extrema relevância para intervenção do professor como agente mediador do conhecimento. Assim, temos como objetivo para este estudo verificar qual estratégia didática tem a preferência de escolares da primeira infância para o ensino da língua portuguesa e identificar a relação que a criança estabelece com a brincadeira no contexto escolar.

## **O Jogo e a Brincadeira**

Muitos estudos falam da importância do brincar para o desenvolvimento humano sob vários pontos de vista. Para Piaget (1990), o jogo é fator de grande importância no desenvolvimento cognitivo, social, afetivo, psicológico e motor. Vygotsky (1991) destaca que há dois aspectos importantes no brincar: a situação imaginária e as regras. Ainda discutindo o lúdico e o ato de brincar Zatz; Zatz e Halaban (2006), enfatizam que a atividade lúdica é um meio de ensinar a criança a se colocar na perspectiva do outro. Assim ela poderia ter uma maior compreensão do meio social que está inserida.

Brincando, a criança se inicia na representação de papéis do mundo adulto que irá desempenhar mais tarde. Desenvolve capacidades físicas, verbais e intelectuais, tornando capaz de se comunicar. O jogo ou brinquedo são, portanto, fatores de comunicação, pois propiciam o diálogo entre pessoas de culturas diferentes.

Freire (2005) nos chama atenção que estas características estão presentes mesmo em atividades que não são consideradas como jogo e surgem constantemente em atividades cotidianas. O mesmo autor tenta trazer à tona algumas características do jogo, mas lembra que estas também não são suficientes para caracterizá-lo. Dentre elas estão: a brincadeira parece não ter fim; caracteriza-se pelo barulho; jogo é um espaço permanente de conflitos; jogo exige concentração e ainda movimento corporal intenso. *“As crianças e as brincadeiras são a coisa das coisas. São energia, manifestação de Deus, tendo a capacidade de anteceder aquilo que por ela se aceda – a essência universal das coisas”*. (CUNHA E KUNZ, 2015, p.80)

## **O jogo de amarelinha**

Segundo Brandão e Froeseler (1997), a amarelinha também conhecida em alguns lugares como sapata, macaca, academia, jogo da pedrinha e pula macaco. É constituída basicamente de um diagrama riscado no chão ou de outro material com os números (normalmente de 1 a 10). O jogador se coloca no ponto inicial e joga uma pedrinha (ou saquinho com sementes) e joga no primeiro espaço. O jogador pula em um pé só, ou com os dois dependendo dos riscos da amarelinha, ou das regras que foram combinadas (decidida em grupo), vai e volta fazendo o mesmo movimento, mas não pode pisar na “casa” que estiver a pedrinha. Quando chegar a essa casa, abaixar e pegar a pedrinha e pular por cima desta casa voltando ao ponto de início. E assim sucessivamente, em todas as casas saltando sempre aquele que estiver com a pedrinha e pegando ela na volta. Cada vez que erra, o jogador cede o lugar ao colega, mas ao chegar de novo a sua vez, continua de onde parou. Conforme Meirelles (2012), a amarelinha é um jogo comumente praticado na região sudeste e assim apresenta maior adesão das crianças quando comparado a outras regiões do país.

## **Abordagem tradicional de ensino**

Conforme Cortella (1998) dentro de um contexto histórico o ensino tradicional deve ser resguardado por apresentar um nível de eficiência aceitável no trato das questões pedagógicas. Por outro lado, vale observar com olhar crítico a respeito da abordagem, uma vez que o mesmo autor destaca a questão da abordagem metodológica se tornar muitas vezes arcaica, ou seja, com um caráter ultrapassado para realidade social vivida. Para Freire (2011) a prática dialógica deve ser fundamental no processo pedagógico e a relação professor aluno deve ocorrer com maior proximidade. Uma leitura da vida cotidiana pode contribuir para o entendimento da criança e também a possibilidade dos adultos em observar, descrever e interpretar as relações da criança com o outro e com ela própria (Merleau-Ponty, 2006). Em estudo realizado no ano de 2013 em duas escolas públicas de Santa Catarina Surdi et al, observou que a organização das aulas privilegiava a sala de aula e que a professora tinha na maior parte do tempo uma preocupação exacerbada exclusivamente com o conteúdo, desprezando todas as possibilidades que o se-movimentar da criança pode promover para uma formação realmente significativa. Ainda neste, os autores revelam a satisfação/alegria das crianças em sair da sala de aula, local este que por sua vez apresenta-se com caráter pouco privilegiado no que se refere ao movimento. “Percebe-se que as escolas não estão preparadas

e nem têm muito desejo para compreender a importância da corporeidade no processo de educação humana.” (Surdi et al. 2015, p.91).

## **MATERIAIS E MÉTODOS**

Este estudo se trata de um estudo piloto sobre jogos e brincadeiras como estratégia didática pedagógica, e de abordagem quanti-qualitativa e neste caso, para o ensino da língua portuguesa. Para coleta de dados foi adotada a entrevista semiestruturada, com questões sobre como as crianças gostam de aprender/estudar, qual o tipo de brincadeira que preferem e se gostam de ir para escola e ainda o que aprenderam com as vivências de amarelinha. A amostra foi composta por 22 escolares do 1º ano do ensino fundamental de duas escolas da cidade de Caraguatatuba, litoral norte de São Paulo, sendo uma pública e outra privada. Este projeto foi submetido ao Comitê de Ética em pesquisa e atendeu todas as exigências éticas legais.

Foi proposto para as crianças a realização de um jogo de Amarelinha adaptada, em forma de caracol com as vogais inscritas de formas aleatória, utilizando letra cursiva e de forma, tanto maiúscula quanto minúscula e um dado com as respectivas vogais (a, e, i, o, u), uma em cada face. Vale lembrar que as faces de um dado correspondem a seis lados, assim como o objetivo desta atividade é trabalhar as vogais e elas equivalem a cinco faces do dado, uma delas foi utilizada como opção livre favorecendo a autonomia para escolha da letra (vogal) que a criança utilizará como referência. Um pondo de interrogação foi colocado nesta face livre, onde o professor/pesquisador pergunta a criança: Qual letra você prefere não pular?

Para iniciar o jogo: a) a criança lança o dado; b) a face que aparece voltada para cima na jogada será a determinante para a execução dos saltos, uma vez que a criança deve saltar sobre as casas da amarelinha não podendo pisar na letra inscrita no dado; c) a criança percorrer todo o corpo do caracol (amarelinha). Para realização deste estudo foi utilizado 2 dados 25 x 25 cm com as respectivas vogais e duas amarelinhas caracol.

*Nota: Para a aplicação do jogo (teste), a turma foi dividida em dois grupos sendo que o jogo ocorreu simultaneamente, cada grupo foi composto por 50% dos alunos presentes e a distribuição aconteceu de forma espontânea e obteve a participação de 100% da turma.*

O jogo da Amarelinha foi aplicado em horário definido pela Professora das salas investigadas, duas vezes por semana durante 2 semanas atendendo o número de 4 (quatro) intervenções (jogo/teste). Após as intervenções foi aplicado o questionário de forma oral e a anotação das respostas pelos professores/pesquisadores.

Para interpretação dos resultados quantitativos foi utilizado o teste não paramétrico do qui-quadrado e análise descritiva. Para dados qualitativos foi realizado análise de discurso e organização de categorias.

## **ANÁLISE E DISCUSSÃO**

Foram investigadas duas escolas, uma da rede pública (N=13) e outra privada (N=9), compondo um total de N=22 crianças de ambos os gêneros com idade média de 6,45 anos.

Tendo em vista os objetivos propostos para este estudo foi perguntado as crianças qual a forma (estratégia didática) que gostavam mais de ter aula. Foi verificado que 72,73% das crianças investigadas, apresentou preferência por ter aulas com brincadeiras ao invés de aulas na sala de aula. Não foi verificada diferença estatisticamente significativa entre as escolas pública e privada ( $p < 0,416$ ), pela preferência quanto a estratégia de intervenção em escolas pública e privada e sem diferença entre gêneros ( $p < 0,856$ ).

Estes dados revelam que a brincadeira pode ser uma forma de intervenção realmente eficaz, corroborando com Kishimoto (2011), que em seu estudo fala da importância de valorizar os jogos e brincadeiras na educação, pois são formas privilegiadas de desenvolvimento e apropriação do conhecimento pela criança. Sendo assim, um instrumento de suma importância na prática pedagógica e componente relevante nas propostas curriculares.

Ainda vale destacar que nem todas as crianças (27,27%) apresentaram preferência pelo jogo como estratégia didática pedagógica para as aulas. Para Falcão et al, (2012) e Simon e Kunz (2014) o tipo de atividade e como o docente a delinea pode influenciar no seu envolvimento.

Segundo Santos (2008), os jogos e brincadeiras escolares são acima de tudo um meio educativo, um modo de formar cidadãos através de uma atividade lúdica e prazerosa. Mendes e Melo (2009), observam ainda que as atividades lúdicas não correspondem apenas a brincadeiras das crianças, e que estas podem ser feitas em qualquer ambiente escolar, seja em sala de aula ou não, portanto que exista alegria, divertimento e prazer na atividade, mesmo que em alguns casos também exista momentos de tensão e conflitos entre os alunos. Pereira, et al., (2009) corrobora que esses conflitos existentes acontecem em favor do

desenvolvimento pessoal do aluno, como a socialização, contemplando nas atividades situações de conflitos.

Pereira, et al. (2009), quando afirma que as crianças até os 7 anos exploram intensamente o seu imaginário preferindo jogos e brincadeiras como foco principal do seu tempo e, ainda que, diferentes tipos de jogos têm ao longo dos 7 anos iniciais de vida, sendo importante para este momento de acordo com as necessidades para o seu desenvolvimento, principalmente as descobertas no reino da linguagem, pois a criança passa a se comunicar e a pensar através das imagens e palavras. Nesse processo de formação, o jogo simbólico (no caso a amarelinha de vogais), desempenha um papel crucial, pois gradativamente a criança vai organizando as suas estruturas mentais e passando a compreender as regras do jogo, aprendendo e se divertindo ao mesmo tempo.

Ao perguntarmos as crianças “qual a brincadeira que mais gostam?” Vimos que 54,55% das crianças afirmaram gostar mais de brincar de amarelinha, pular corda, esconde – esconde, pega – pega. Estes indícios coincidem com Surdi et al, (2015) que verificou em seu estudo de caso que as crianças ao saírem da sala de aula para um espaço aberto imediatamente começavam a correr e a brincar espontaneamente com atividades mais vigorosas.

Em 27,27% dos escolares a preferência ficou para bloco de construção, casinha e boneca, todos com característica de jogos simbólicos e que refletem as características das fases do desenvolvimento infantil conforme Jean Piaget (1896-1980). Nossos achados sugerem que o comportamento das crianças continuam sendo preservados e que as influências externas (adultos) não estejam ofertando o que elas esperam, talvez os adultos esperam coisas das crianças que talvez elas não queiram viver, Cunha e Kunz, (2015 p. 77) afirmam que “*Razão e paixão de sentimento muitas vezes não coincidem e o gosto sofisticado é (poderá ser) contrário ao belo.*” Acima de tudo querem ser livres. E em apenas 13,64% as crianças relataram gostar de jogos eletrônicos (vídeo game) e por fim 4,54% apontaram o esporte (futebol) como preferência.

Verificamos estatisticamente que existe uma diferença significativa entre o tipo de escola e a preferência das crianças formas de jogar e brincar ( $X^2= 10,805$  GL= 2  $p<0,001$ ). Estes dados nos revelam que as crianças da escola pública têm uma preferência por jogos/brincadeiras, com ausência de materiais (brinquedos/objetos), enquanto a escola privada os alunos citaram em entrevista preferir brincar com brinquedos (boneca, casinha, vídeo game). Talvez a classe social e as influências socioculturais, possam exercer influência para

preferência por um determinado tipo de atividade, uma vez que a escola pública pesquisada se encontra num nível sócio econômico menos favorecido do que a escola privada. Uma vez que os brinquedos citados foram comprados.

Vários autores, como: Kishimoto (2011) e Vygotsky (1991), entre outros concordam que a criança escolhe o seu tipo de jogo/brincadeira de acordo com o contexto em que está inserida. Bemvenuti, et al. (2012), falam ainda que as brincadeiras e cantigas tradicionais têm perdido o seu espaço, através da mídia, tecnologia e a popularização dos vídeo games, computadores, tablets, etc.

Outro dado interessante está no gosto em ir a escola. Para 72,73% dos escolares relatam gostar de ir para escola. Talvez este gosto esteja ligado às descobertas promovidas pelo novo espaço de convívio. Pensando em aprendizagem, perguntamos as crianças os que elas aprenderam com o jogo de amarelinha? Para 81,82% das crianças obtivemos respostas ligadas ao aprendizado de forma cognitiva, ligado à língua portuguesa. O padrão de respostas foi apresentado da seguinte forma: *“as letras”, “as vogais”, “que esta amarelinha é mais legal que a outra e a letras”, “aprendi a letra de mão”*. Assim vemos que as crianças gostam de ir á escola e que elas reconhecem a brincadeira como uma possibilidade de intervenção mais prazerosa.

## **CONCLUSÃO**

As crianças preferem ter aulas com o jogo/brincadeira como ferramenta didática pedagógica para as aulas de Língua Portuguesa sem distinção quanto ao tipo de escola e gêneros. As crianças da escola pública preferem brincar sem o auxílio de qualquer brinquedo ou objeto e as crianças da escola privado mostraram preferência por brincar com brinquedos específicos. Foi verificado que a brincadeira promoveu aprendizado da língua portuguesa e que estas gostam de ir para a escola.

Sugere-se a realização de estudo que promovam maior entendimento sobre o tema.

Pensar em brincadeiras é pensar em crianças, isso porque o brincar é um ato natural delas, e pensar no uso dos jogos/brincadeiras no aprendizado das crianças, é se permitir realizar um trabalho didático pedagógico, onde a criança se desenvolva a partir de experiências, ligadas a sua formação cultural.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS**

AGUIAR, J. S. **Jogos para o ensino de conceitos: leitura e escrita na pré-escola.** Campinas: Papirus, (1998).

BEMVENUTI, A. et al. **O lúdico na prática pedagógica.** Curitiba: Inter Saberes, 2012.

BRASIL. **Lei nº 1.458 de 14 de dezembro de 2012.** Dispõe sobre o Pacto do MEC. Diário Oficial da União. Brasília.

BRASIL. **Lei nº 12.796 de 04 de abril de 2013.** Dispõe sobre a inserção da criança na escola com 4 anos. Diário Oficial da União. Brasília.

BRANDÃO, H.; FROESLER, M. G. V. G. **O livro dos jogos e das brincadeiras para todas as idades.** Belo Horizonte: Leitura, 1997.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** Lisboa: Cotovia, 1990.

CAPOVILLA, A. G. S. et al. Estratégias de leitura e desempenho em escrita no início da alfabetização. **Psicologia Escola Educação.**, Campinas, v.8, n. 2, 2004.

CHATEAU, J.(1987). **O jogo e a criança.** São Paulo: Summus, 1987.

CORTELLA, M. S. **A escola e o conhecimento: fundamentos epistemológicos e políticos.** São Paulo: Cortez, 1998.

CUNHA, A.C.; KUNZ, E. A crianças e o brincar como obra de arte: o sentido de um esclarecimento. In: KUNZ, Elenor (Org.) **Brincar & Se-movimentar: tempos e espaços de vida da criança.** Ijuí, RS. Ed Unijuí, 2015.

CURVELO, C.S.S.; MEIRELES E. S.; CORREA J. O conhecimento ortográfico da criança no jogo da forca. **Psicologia Reflexão Crítica.** v.11, n.3, 1998.

DAOLIO, J. **Da cultura do corpo.** Campinas: 13 ed, Papirus, 2010.

FALCÃO, J.M.; VENTORIM, S.; SANTOS, W.; FERREIRA NETO, A. Saberes compartilhados no ensino dos jogos e brincadeiras: maneiras /artes de fazer Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte.** v.34, n.3, p. 615-631, 2012.

FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro.** Campinas: Autores Associados, 2005.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido.** ed 50, São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FONTANIVE, N.; KLEIN, R.; MARINO, L.; ABREU, M.; BIER, S. E. (2010) A alfabetização de crianças de 1º e 2º ano do Ensino Fundamental de 9 anos: uma contribuição para a definição de uma Matriz de Competências e Habilidades de leitura, escrita e matemática. **Avaliação políticas públicas educação**. Rio de Janeiro, vol. 18. n. 68, 2010.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 ed. São Paulo, SP: Cortez, 2011.

MARINHO, H.R.B.; JUNIOR M.A.M.; FILHO N.A.S.; FINCK S.C.M. **Pedagogia do Movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. Curitiba: IBPEX, 2007.

MEIRELLES, E. (2012). Giz, pano e mãos a obra em Minas Gerais. **Revista Nova Escola**, n. 253, Jun/Jul, 2012.

MENDES. M.I.B.S.; MELO, J. P. Notas sobre corpo, saúde e ludicidade. **Licere**, Belo Horizonte, v.12. n.4, 2009.

MERLEAU-PONTY, M. **Psicologia e pedagogia da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

PEREIRA, F. R. S; SANTOS, L. P; AMORIM, K. S. & PACHECO L. M. B. (2009). O tema jogo infantil no periódico Pro-posições. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional (ABRAPEE)**, v.13, n.1, Jan/Jun, p.107-111, 2009.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

SANTOS, N. A. **Refletindo sobre os jogos escolares**. Bauru, 2008.

SIMON, H.S.; KUNZ, E. O brincar como diálogo/pergunta e não como resposta à prática pedagógica. **Movimento**, Porto Alegre, v. 20, n.01, p. 375-394, jan/mar, 2014.

SMOLE, K. S.; DINIZ, M. I. & CANDIDO, P. **Brincadeiras Infantis nas aulas de matemática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

SURDI, A.C.; MARQUES, D.A.P.; KUNZ, E. A sensibilidade na educação infantil: Professoras advertem – As crianças Precisariam brincar com maior liberdade – Mas na escola é diferente. In: KUNZ, Elenor (Org.) **Brincar & Se-movimentar: tempos e espaços de vida da criança**. Ijuí, RS. Ed Unijuí, 2015.

VYGOTSKY, L. S. (1991). **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ZATZ, S.; ZATZ, A. e HALABAN, S. **Brinca Comigo!:** tudo sobre brincar e brinquedos.  
São Paulo: Marco Zero, 2006.