

A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA A CONSTRUÇÃO DA LECTO–ESCRITA DE CRIANÇAS COM DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM

MARCELO LUIS RONSONI (UFSM).

Resumo

Esse trabalho apresenta uma pesquisa que teve início em agosto de 2004, cuja proposta nasceu da necessidade de investigar o processo de construção de conhecimento das crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem em uma escola pública estadual do Município de Santa Maria. Desta forma, a pesquisa propõe como campo de investigação um ambiente de aprendizagem dentro de uma escola pública estadual, cuja construção é parte desta proposta. Este ambiente serve como espaço de atuação do grupo de estudos e pesquisa, para proceder a coleta de dados sobre o objeto de estudo, que é a construção da lecto–escrita dos alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem, alunos estes que são discriminados na escola e na sociedade por essas dificuldades. Desta forma, destacamos como problema de pesquisa: como o uso de metodologias diversificadas, lúdicas e criativas pode possibilitar a construção da lecto–escrita dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental com dificuldades de aprendizagem de uma escola pública estadual da região de abrangência da UFSM? A metodologia proposta adota os princípios da pesquisa participante, que prevê a realização de uma abordagem qualitativa diante da coleta de dados. A inserção na escola acontece três vezes durante a semana: segunda–feira, quarta–feira e sexta–feira. A cada quinze dias o grupo, que agrega pesquisadores, bolsistas e professores participantes, reúne–se sistematicamente para analisar teoricamente as experiências vivenciadas, com a finalidade de estudar os saberes e práticas presentes tanto no currículo escolar, quanto nos currículos de formação de professores. Os resultados encontrados evidenciam a importância de adotarmos práticas lúdicas na sala de aula, pois acreditamos que a construção do conhecimento da lecto–escrita não pode estar restrita a normas e conceitos pré–determinados por alguém, nem tampouco a metodologias de trabalho que sejam impostas aos alunos como verdades absolutas, queimando etapas de aprendizagens construídas pelos próprios educandos.

Palavras-chave:

Leitura, Currículo, ludicidade.

Introdução

O presente artigo pretende socializar uma experiência educativa realizada por meio do projeto de pesquisa intitulado *“Estabelecendo uma relação dialética entre os saberes e as práticas nos anos iniciais do Ensino Fundamental: em busca de um currículo permeado pela qualificação do processo ensino-aprendizagem”*, desenvolvido em uma Escola Pública Estadual do município de Santa Maria/RS.

A finalidade principal desse estudo é a de estabelecer a relação dialética entre a teoria e a prática, visando a superação da fragmentação do ensinar-aprender, presente tanto no espaço da escola, quanto na formação dos professores, a partir da reflexão teórica acerca das práticas pedagógicas presentes no currículo escolar.

Dentre as implicações encontradas destacamos a falta de participação, a ausência do diálogo entre os segmentos da comunidade escolar e a ausência de coerência e do compromisso profissional por parte de alguns professores. A partir dessas

constatações surgiu a necessidade de buscar alternativas de intervenção direta nas práticas escolares desenvolvidas nos quatro primeiros anos do Ensino Fundamental buscando promover um espaço de ensino-aprendizagem baseado na ludicidade e constituído por três eixos orientadores: a construção da lecto-escrita; a construção do conhecimento lógico-matemático e; a construção espaço temporal.

A escola deparava-se com crianças que passavam para a série seguinte acumulando dificuldades de aprendizagem; nasceu, então, a proposta de construir um espaço alternativo e paralelo ao horário escolar no qual as crianças pudessem ter acesso a outras práticas de ensino-aprendizagem baseadas no lúdico e nos preceitos da teoria piagetiana.

No espaço de tempo compreendido entre o segundo semestre de 2007 e o segundo semestre letivo de 2008, fomos percebendo uma série de questões que passaram a constituir-se com referências para a continuidade do trabalho, como: a construção das regras como imprescindível ao desenvolvimento da autonomia, da auto-estima e das relações interpessoais (sendo tomada como condição prévia, tanto para a aprendizagem dos educandos, quanto para o desenvolvimento de uma proposta baseada em atividades lúdicas); a importância do estreitamento das relações entre família e escola e; o processo de construção do conhecimento desencadeado pelas atividades lúdicas, como o Jogo de Sabonete[1], o calendário coletivo[2] e a produção de textos coletivos a partir de filmes e histórias e contos infantis como: "A turma da Mônica", "A liga da justiça", "O urso e os viajantes", "O rato Juvenaldo" e "Grandão, o Hipopótamo".

Cabe enfatizar que o projeto inicial vem mantendo suas características básicas, apresentando algumas alterações no que concerne ao espaço que ele ocupa na escola, não sendo mais visto como classe de reforço, mas como um lugar de construção de conhecimento.

Destarte, ressalta-se a necessidade de investigar o cotidiano da escola, observando e refletindo sobre as práticas pedagógicas, neste caso a adoção de propostas lúdicas que venham a contribuir com a construção de conceitos que envolvam: a lecto-escrita, a natureza do número e a representação gráfica dos números elementares; a quantificação; a construção e consolidação do sistema numeral decimal; operações fundamentais e a sua localização espaço-temporal.

Metodologia

A pesquisa participante, feita através da coleta de dados realizando uma abordagem qualitativa, utilizou como instrumentos: o relatório diário das atividades, fotografias, visitas às famílias, cadernos dos alunos, textos escritos por eles e manifestações orais acerca das experiências vivenciadas. A observação participante foi, portanto, a postura assumida durante os três encontros semanais que aconteceram com o grupo de alunos que freqüentam o projeto.

Os resultados foram analisados com o objetivo de promover a reflexão teórica acerca do tema desse estudo, que é a qualificação do processo ensino-aprendizagem através do desenvolvimento de práticas pedagógicas lúdicas, tomando como referência as categorias da lecto-escrita; do raciocínio lógico-matemático e; a localização espaço-temporal.

Uma reflexão acerca da lecto-escrita

A criança constrói significados interagindo com o meio a sua volta, principalmente na interação com os seus colegas, a partir de brincadeiras, de situações-problema,

de conflito de idéias, de diálogos nos quais irá discutir suas vivências, experiências e representações. O processo de aprendizagem da lecto-escrita se dá a partir do momento em que a criança entende o seu significado e compreende suas funções; desta forma, proporcionamos momentos em que os alunos tiveram contato com livros infantis, elaboração de textos a partir de filmes, construção de frases por meio de figuras ilustrativas, construção de jogos de memória com palavras, jogo da forca, dominó de palavras e desenhos, dentre outras atividades.

Ao trabalharmos com crianças de diversas idades e de vários níveis de alfabetização tivemos que investigar durante as primeiras semanas de aula quais eram suas dificuldades e suas facilidades para que pudéssemos contribuir para suas aprendizagens. Assim, descobrimos crianças com dificuldades em formar palavras e crianças com facilidade em elaborar histórias coletivamente. Participaram do projeto crianças com idade entre sete e treze anos, que se encontravam entre a primeira e a quarta séries.

As crianças foram provocadas o tempo inteiro a pensar e a refletir acerca do que estavam escrevendo, isso para que pudessem fazer as mais diferentes relações com o objeto do conhecimento, bem como do universo que as rodeia. Na visão de Ferreiro e Teberosky, fica claro que "o sujeito que conhecemos através da teoria de Piaget é aquele que procura ativamente compreender o mundo que o rodeia e trata de resolver as interrogações que este mundo provoca" (Ferreiro e Teberosky, 1999: 29).

Por isso, é preciso que as crianças não aprendam apenas a decodificar letras, mas sim a compreender o que as palavras, frases e textos têm a dizer; precisam também ter um olhar crítico sobre o que lêem e devem, quando necessário, discordar e opinar sobre o assunto.

Através da utilização desses recursos pretendíamos que as crianças escrevessem sobre o que haviam vivenciado, porém no início foi um tanto quanto difícil; uma vez que se negavam a escrever, a alternativa encontrada foi pedir que desenhassem livremente e escrevessem ao lado o que significava, no caso, aquele desenho.

Dessa forma, aos poucos conseguimos que os alunos tivessem mais interesse pela escrita e assim pudemos detectar também os níveis de evolução da escrita em que se encontravam e escolher atividades que lhes estimulassem para que desejassem aprender a escrever, sempre utilizando algo do interesse deles.

Diante do exposto, cabe destacar as palavras de Paulo Freire (2001) que, ao refletir acerca da alfabetização de adultos, fez uma reflexão sobre a importância da valorização do conhecimento de mundo construído pelos sujeitos antes mesmo de inserirem-se no mundo letrado, dizendo que a leitura de mundo precede a leitura da palavra. Com base nessa premissa, a possibilidade da utilização de filmes como recurso didático de uma prática pedagógica interativa, diferente, e até mesmo descontraída, levou-nos a propor a construção de textos, inicialmente coletivos, a partir de filmes escolhidos pelos alunos, posto que um número deles (apesar de serem poucos), não possuem a televisão em casa.

Durante o processo de construção dos textos, passou a acontecer um diálogo intensamente prazeroso, momento esse em que as crianças discutiam sobre os fatos da história para colocar de uma forma que ficasse conforme a seqüência do filme. A oralidade transpareceu efetivamente como um fator impulsionador da lecto-escrita, pois quando a criança constrói a sua escrita é importante que a desenvolva juntamente com a linguagem, porque quando ela está dialogando, automaticamente está aprendendo.

A ludicidade como instrumento pedagógico

O ser humano nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo. Em todas as fases de sua vida, o ser humano descobre e aprende coisas novas pelo contato com seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio em que vive. Independente de cultura, raça, credo ou classe social, toda criança brinca. Todos os seus atos estão ligados à brincadeira. A infância é a idade das brincadeiras. Acreditamos que, por meio delas, a criança satisfaça seus interesses e necessidades particulares.

Apresentamos o lúdico como uma das maneiras mais eficazes para envolver os alunos nas atividades, pois a brincadeira está intimamente ligada à criança. É muito importante aprender com alegria. Enquanto se divertem, as crianças se conhecem, aprendem e descobrem o mundo. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, "os jogos e as brincadeiras propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica" (Brasil, 1998: 27).

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Ela possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida.

A escola tradicional, centrada na transmissão de conteúdos, não comporta um modelo lúdico. Por isso é tão freqüente ouvirmos falas que apoiam e enaltecem a importância do lúdico estar presente na sala de aula e queixas dos futuros educadores, como também daqueles que já se encontram exercendo o magistério, de que se fala da importância da ludicidade, se discutem conceitos de ludicidade, mas não se vivenciam atividades lúdicas. Fala-se, mas não se faz. De fato não é tão simples uma transformação mais radical pelas próprias experiências que o professor tem ao longo de sua formação acadêmica.

Como bem observa Tânia Fortuna (2001), em uma sala de aula ludicamente inspirada, convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Percebemos em Machado (1966) o ressaltar do jogo como não sendo qualquer tipo de interação, mas sim, uma atividade que tem como traço fundamental os papéis sociais e as ações que delas derivam, em estreita ligação funcional com as motivações e o aspecto propriamente técnico-operativo da atividade. Dessa forma destaca o papel fundamental das relações humanas que envolvem os jogos infantis.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural; colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Percebemos com isso que se o professor tiver conhecimento e satisfação, mais probabilidade existirá de que os professores/aprendizes se utilizem desse "modelo" na sua sala de aula. Nóvoa (1991) afirma que o sucesso ou insucesso de certas experiências marcam a nossa postura pedagógica, fazendo-nos sentir bem ou mal com esta ou aquela maneira de trabalhar na sala de aula.

Portanto, é papel da escola garantir espaços para atividades lúdicas, tanto em sala de aula, quanto ao ar livre, pois a utilização das brincadeiras e dos jogos no processo pedagógico pode garantir o conhecimento dos conteúdos.

Alunos com vontade de estar na escola, querendo mais aprendizagem, alunos felizes querendo voltar no dia seguinte porque lá é um lugar bom de passar o dia: essa é uma realidade desejada por muitos educadores. Mas, o que será que os educadores estão fazendo para garantir esse prazer de aprender nos alunos? A escola está proporcionando um espaço que possa concretizar essa idéia?

Segundo Resende (Resende, 1999):

Não queremos uma escola cuja aprendizagem esteja centrada nos homens de talentos, nem nos gênios, já rotulados. [...] Precisamos de uma escola que forme homens, que possam usar seu conhecimento para o enriquecimento pessoal, atendendo os anseios de uma sociedade em busca de igualdade de oportunidade para todos. (p. 42- 43)

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho. É contribuir no processo de tomada de consciência da criança sobre si mesma, dos outros e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que ela possa escolher, entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, com sua visão de mundo e com circunstâncias adversas que cada uma encontrará.

No atual contexto, já não há mais espaço para o professor informador e para o aluno ouvinte. O professor precisa ser o agilizador do processo ensino-aprendizagem, e o aluno, um verdadeiro pesquisador. O professor é aquele que media as estratégias sociolingüísticas e cognitivas num contexto educativo, fornecendo subsídios para a construção do conhecimento, servindo-se do brincar. O professor necessita ter consciência da importância da sua formação permanente, de estar sempre inovando seu fazer pedagógico e de ter senso crítico e atitude investigativa. Assim, ao inserir a brincadeira em seu projeto educativo, o professor carece de ter clareza dos seus objetivos e consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil.

Cabe ressaltar que, ciente da importância do brincar para a criança, cabe ao professor oferecer inúmeras oportunidades para que se torne prazerosa a aprendizagem por meio das brincadeiras.

De acordo com Rosamilha (Rosamilha, 1979):

A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos. (p. 77)

Com a intenção de aproximar o aluno da escola e mantê-lo motivado nesse ambiente, o professor deve utilizar recursos que diversifiquem a prática pedagógica, buscando tornar o espaço da sala de aula aconchegante, divertido e descontraído, propiciando o aprender dentro de uma visão lúdica e criando um vínculo de aproximação/união entre professor e aluno. A participação do professor na brincadeira eleva o nível de interesse. Ao mesmo tempo, a criança sente-se prestigiada e desafiada, descobrindo e vivendo experiências que tornam a brincadeira o recurso mais estimulante e rico em aprendizado.

O trabalho a partir da ludicidade abre caminhos para envolver todos numa proposta interacionista, oportunizando o resgate de cada potencial. A partir daí, cada um pode desencadear estratégias lúdicas para dinamizar seu trabalho que, certamente, será mais produtivo, prazeroso e significativo. Para atingir esse fim, é preciso que os educadores repensem o conteúdo e a sua prática pedagógica, substituindo a rigidez e a passividade pela vida, pela alegria e pelo entusiasmo de aprender. É muito importante aprender com alegria, com vontade. Comenta Sneyders que "educar é ir em direção à alegria" (Sneyders, 1996: 36) A escola deve ser um lugar gostoso e feliz, para onde a criança tenha vontade de ir.

Sabe-se, historicamente, que o desenvolvimento global da criança acontece por meio do lúdico. Ela precisa brincar e jogar para se desenvolver de maneira sadia e equilibrada em relação ao mundo.

O jogo na escola, portanto, por meio da aquisição de hábitos, valores e atitudes desempenha um papel fundamental na humanização do indivíduo. É na relação interpessoal que se aprende a colaborar, repartir, ceder, compartilhar experiências, expor e organizar idéias. Por essas características, o jogo contribui significativamente no processo ensino-aprendizagem e faz uma ponte entre a infância e a vida adulta, com o intuito de favorecer, na criança, o domínio de si mesma, a criatividade e a afirmação da personalidade. É uma atividade séria por meio da qual ela aprende a se organizar para realizar suas tarefas.

A educação necessita instrumentalizar as crianças de forma a tornar possível a construção de sua autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação. Chateau pontua que, caso a utilização do jogo na escola seja reduzida a um simples divertimento, rebaixam-se a educação e a criança porque "despreza-se essa parte de orgulho e de grandeza que dá seu caráter próprio ao jogo humano" (Chateau, 1987: 124). Piaget afirma que "numa escola ativa, todas as transições espontâneas ocorrem entre o jogo e o trabalho" (Piaget, 1970: 158). É real a influência do jogo no desenvolvimento e na aprendizagem infantis, pois participa do crescimento da criança em todas as fases de sua vida.

Conclusões

Durante esses meses de estudo para que o projeto atingisse os objetivos propostos nos ficou claro a importância da inserção do professor no cotidiano do aluno, pois acreditamos que esta é a única forma de estabelecer a relação dialética no processo de ensino-aprendizagem de qualquer sujeito crítico.

Assim, acreditamos que somente desta forma podemos provocar transformações na realidade da escola. Arroyo acredita que: "provocar, incentivar uma dinâmica inovadora no coletivo de uma escola ou de uma rede é a melhor estratégia de requalificação dos docentes" (Arroyo, 2000: 136).

Portanto, sempre acreditamos que se cada um faz a sua parte podemos transformar um coletivo. Tivemos esta constatação nesta escola que "adotamos", onde professores e alunos já estão buscando formas diferentes de mediar o conhecimento, tendo o lúdico como ponte facilitadora.

Com este trabalho é possível destacar a importância de serem analisadas as práticas pedagógicas, para que assim, se possam buscar alternativas que transponham as suas dificuldades.

É importante também ressaltar a necessidade de se conhecer a realidade dos alunos com quem estamos interagindo, pois cada criança possui suas particularidades e não é certo que estas sejam esquecidas no momento em que se trabalha o ensino da lecto-escrita, pois se sabe que cada um possui seu tempo de aprendizado e isto deve sempre influir na forma do professor trabalhar as habilidades básicas.

Entendemos que o papel do professor é fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem de seus alunos, sendo que o educar não pode se limitar a mera transmissão de valores e saberes. Tanto o educador quanto o educando precisam estar conscientes de que a construção do conhecimento acontece nas trocas entre os sujeitos. De acordo com Freire "ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção" (Freire, 1996: 47). Desta forma, ressalta-se a idéia de que o professor deve ser um facilitador, ou seja, o mediador da construção do aprendizado, buscando sempre instigar a curiosidade e o interesse dos alunos em buscar novos aprendizados.

A prática educativa sempre foi alvo de inúmeras questões, apontamentos, e problematizações, principalmente no que se refere às metodologias utilizadas pelos educadores. Apesar destas terem passado por inúmeras transformações, com a finalidade de formar um sujeito crítico e reflexivo, ainda hoje são presenciados em sala de aula métodos tradicionais de ensino, configurando uma educação que determina o aprendiz como um indivíduo passivo e receptor de informações e conceitos.

Nesse sentido, acredita-se que a construção do conhecimento não pode estar restrita a normas e conceitos pré-determinados por alguém, nem tampouco a metodologias de trabalho que sejam impostas aos alunos como verdades absolutas, queimando etapas de aprendizagens construídas pelos próprios educandos.

Portanto, opondo-se a essa forma de pensamento, acredita-se aqui numa forma de trabalho diferenciada estando ela voltada para uma construção do saber embasada numa perspectiva lúdica, sendo que no momento em que o educador provocar e der oportunidades ao aluno para refletir sobre suas ações, ele mesmo vai buscar respostas as suas indagações.

Partindo da convicção de que a brincadeira ajuda na formação do indivíduo como ser social, acreditamos numa pedagogia do brincar, sendo a ludicidade uma ferramenta fundamental para desenvolver conhecimentos, atitudes, valores e melhorar relacionamentos, tanto entre crianças quanto entre adultos, pois no ato da brincadeira, a criança sai do seu mundo real, não se preocupando com suas condutas e atitudes. Para Kishimoto (1996, p. 24) "quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra no mundo da imaginação" (Kishimoto, 1996: 24).

Nesse sentido o projeto vem como um apoio pedagógico e alternativo na construção desses saberes inerentes para a formação social do aluno, a partir de atividades lúdicas, que venham a promover a reflexão acerca das práticas pedagógicas desenvolvidas na escola.

O trabalho com esse grupo de crianças vem ao longo dos dias promovendo grandes progressos, pois, a cada encontro uma nova forma de aprender surge em meio às diferentes dificuldades de aprendizagem, as quais são trabalhadas de maneira interativa, dinâmica, lúdica e centradas na promoção de crianças mais confiantes e dispostas a enfrentar os desafios propostos.

Percebeu-se que a partir da utilização de atividades lúdicas como método de ensino-aprendizagem os alunos começaram a participar das aulas com entusiasmo, aprimorando os seus conhecimentos na lecto-escrita.

Muitas crianças iniciaram no projeto sem conhecerem as letras e as maneiras de utilizá-las. Com os jogos e as brincadeiras perderam a vergonha de exporem suas dúvidas, melhorando as relações entre elas e os professores. Metade dos alunos já está formulando frases, desenvolvendo pequenos textos, identificando palavras, ao invés de lerem somente as letras das mesmas.

Assim, conclui-se que um espaço alternativo permeado por práticas pedagógicas baseadas em atividades lúdicas pode contribuir para a superação das dificuldades de aprendizagem da lecto-escrita, não apenas dos alunos que participam do projeto, mas de todos os estudantes.

Para a continuidade do projeto na escola apontamos como necessário e propomos um trabalho voltado também para o grupo de professores. A proposta que se evidencia é de encontros quinzenais com os professores para estudo e discussões sobre as teorias e concepções que norteiam o seu trabalho, como a avaliação, a aprendizagem, as relações com os alunos, a ludicidade.

Juntamente com as discussões teóricas, o grupo de trabalho se propõe a desenvolver oficinas práticas com os professores, fazendo com que os mesmos sintam que uma prática diferenciada, dinâmica e lúdica é possível no cotidiano escolar. Assim, o projeto se estenderia ao trabalho com os professores, mantendo o atual espaço de prática com os alunos. A ampliação da abrangência do projeto na escola se dá devido à necessidade de que os professores tornem suas aulas mais dinâmicas e mais significativas, qualificando, assim, o processo de ensino-aprendizagem. Sabemos que o professor somente assumirá essa postura se estiver aberto a uma formação que seja contínua e que o insira nessas práticas lúdicas: o professor que não joga, não vai jogar com os alunos; o professor que não brinca, não vai brincar com os alunos. É com isso que nos preocupamos, não podemos falar de uma ação pedagógica lúdica sem a real e profunda compreensão prática do que ela venha a ser.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARROYO, Miguel. **Ofício de mestre: imagens e auto-imagens**. Petrópolis: Vozes, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998. v. 2.

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

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

FORTUNA, Tânia. Formando professores na Universidade para brincar. In: SANTOS, Santa(Org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se complementam**. 41 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

_____. **A noção de tempo na criança**. 2 ed. Rio de Janeiro: Record, 2001.

RESENDE, Carlos Alberto. **Didática em perspectiva**. São Paulo: Tropical, 1999.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e a aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

[1]Jogo de Sabonete consiste em um jogo de cartas e funciona da seguinte maneira: cada criança recebe quatorze cartas, que ficam viradas para baixo, distribuídas em duas fileiras sobrepostas com sete cartas cada. As cartas vão sendo viradas para cima uma a uma, à medida que vão sendo encontradas as cartas correspondentes a ordem numérica de um a quatorze.

[2]A atividade do calendário constitui-se em uma tarefa cotidiana do grupo, que a cada encontro vai montando o calendário, que possui os números e letras feitos em E.VA, os nomes dos meses, dos dias da semana e os dias vão sendo colocados pelos alunos até fechar cada mês, durante a execução vão sendo realizadas perguntas acerca do tempo passado e futuro, buscando a visão de totalidade do conceito de tempo.