



## O LÚDICO COMO FERRAMENTA AUXILIAR NA AMPLIAÇÃO DA COMPETÊNCIA COMUNICATIVA E HABILIDADE DA ESCRITA DE JOVENS E ADULTOS DO ENSINO MÉDIO DO PROJETO AUTONOMIA

Rita de Cássia Andrade da Fonseca<sup>1</sup>

Patrícia Terra Siqueira<sup>2</sup>

**RESUMO:** O presente trabalho discute o lúdico, como facilitador da aprendizagem de jovens e adultos do Ensino Médio no programa de aceleração intitulado “Projeto Autonomia”. Este Projeto é uma parceria do Governo do Estado do Rio de Janeiro com a Fundação Roberto Marinho, que busca como política pública, atender a demanda de jovens e adultos que não concluíram o ensino básico. Realizamos um trabalho no espaço da brinquedoteca do Colégio Estadual João Pessoa, situado em Campos dos Goytacazes/RJ, com o objetivo de analisar como o uso de jogos com características sociocognitivas pode interferir na escrita dos alunos demandantes deste Projeto. A amostra da pesquisa se limitou a um grupo de 14 alunos, sendo oito do sexo feminino e seis do sexo masculino. Como proposta metodológica, foi realizada uma abordagem qualitativa de caráter exploratório, na forma de pesquisa empírica sobre o tema e, como procedimento, foi realizada uma pesquisa de campo, que propunha o uso dos jogos no reforço da aprendizagem da escrita. Como instrumento foi proposta a utilização de questionários semiestruturados. Após essa etapa, iniciamos as atividades propostas com um encontro semanal com duas horas de duração. Como resultado, obtivemos melhor entendimento sobre a escrita, detectadas através dos relatos e avaliações realizadas. Podemos concluir que os jogos aplicados foram de grande relevância para o progresso da aprendizagem da escrita.

**Palavras-chave:** Educação; jogos pedagógicos; aprendizagem.

### INTRODUÇÃO

O presente trabalho discute a interferência dos jogos sociocognitivos, de forma interdisciplinar, no reforço da aprendizagem da escrita em jovens e adultos do Ensino Médio do Projeto Autonomia. O Projeto Autonomia foi lançado em 2009, sendo esse um projeto do Governo do Estado do Rio de Janeiro junto à Fundação Roberto Marinho, no qual se utiliza a Metodologia Telessala a partir de uma proposta de prática pedagógica presencial, mediada por

<sup>1</sup> Professora Mestra, C. E. João Pessoa e Universidade Salgado de Oliveira, Campos dos Goytacazes, RJ, Brasil e Faculdade Metropolitana São Carlos, Quissamã, RJ, Brasil, [rita.wagner@bol.com.br](mailto:rita.wagner@bol.com.br).

<sup>2</sup> Professora Mestra, E. M. Luiz Sobral e Universidade Salgado de Oliveira, Campos dos Goytacazes, RJ, Brasil, [pterras@hotmail.com](mailto:pterras@hotmail.com).

um único professor que utiliza os livros e as teleaulas do telecurso. Essa metodologia visa o desenvolvimento de competências para a formação de cidadania, viabilizando a conclusão da Educação Básica com qualidade e de forma acelerada diminuindo a distorção idade série.

Pensando nesses alunos, foi realizado um trabalho na brinquedoteca do Colégio Estadual João Pessoa, situado em Campos dos Goytacazes/RJ, por ser um ambiente propício ao lúdico e diferente das salas convencionais do colégio. O trabalho teve a intenção de tratar de maneira lúdica os conteúdos referentes à escrita, pois acreditamos que o uso de jogos dentro desse ambiente poderá ajudar jovens e adultos a construir novos saberes de forma mais prazerosa.

### Os jogos no processo de ensino e aprendizagem

O uso do jogo com fins pedagógicos tem que ser bem estruturado e seus objetivos bem claros para maximizar a construção do conhecimento, sem, contudo, perder o prazer e a motivação inerente do jogo. O jogo, ao assumir a função educativa, tem o papel de ensinar algo que complete o indivíduo, potencializando e explorando a construção do conhecimento sem perder a ludicidade. (KISHIMOTO, 2011).

Carneiro (2006) evidencia que muitas atividades escolares são apresentadas em forma de jogos e pontua que a partir do século XVII, os jogos passaram a ser utilizados no desenvolvimento dos programas. No século XIX, educadores como Montessori e Decroly acabaram ressaltando o valor lúdico, criando um movimento de inovação metodológica, estruturada no “aprender fazendo”, de modo que introduziu o lúdico no cotidiano escolar. Nesse sentido, é importante ressaltar que o jogo, enquanto recurso didático, não tem um fim em si mesmo, mas se configura em um meio para ensinar os conteúdos escolares.

### Objetivos

O objetivo consiste em analisar como o uso de jogos com características sociocognitivas pode interferir na escrita dos alunos demandantes do Projeto Autonomia. Para tanto iremos identificar os fatores que caracterizam a escrita dos alunos; e avaliar coletivamente o processo da escrita com o uso dos jogos sociocognitivos.

## **METODOLOGIA**

Este trabalho teve como locus de investigação o Colégio Estadual João Pessoa, situado à Rua Olegário Campista, nº. 35, Parque São Caetano - Campos dos Goytacazes/RJ. Foram selecionados alunos do Projeto Autonomia do Ensino Médio, sendo esses jovens e adultos, com o intuito de verificarmos se a aplicação dos jogos com características sociocognitivas poderia interferir na escrita dos alunos demandantes do projeto. A pesquisa foi realizada no espaço da brinquedoteca existente no colégio considerando o elemento lúdico que faz parte do arcabouço teórico-metodológico da pesquisa.

Essa pesquisa foi realizada seguindo o método científico definido por Gil como “[...] o conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos adotados para se atingir o conhecimento” (1999, p. 26). Para tanto, foi realizada uma pesquisa empírica de natureza aplicada. Na abordagem do problema a pesquisa se configurou em qualitativa. Do ponto de vista dos objetivos, este estudo teve uma abordagem de caráter exploratório e descritivo. Quanto aos procedimentos, utilizamos duas etapas: 1ª etapa - pesquisa bibliográfica, na qual se realizou um levantamento da literatura sobre o assunto, a fim de identificar na teoria o universo pesquisado, as principais causas do fracasso escolar e as estratégias para diminuí-lo, além da relação do uso dos jogos cognitivos no reforço da aprendizagem da escrita; 2ª etapa - pesquisa de campo, momento em que foram aplicados os jogos com características sociocognitivas para o reforço da escrita e registramos os acontecimentos em um diário de campo, fotos e filmagens; pode ser caracterizada também como pesquisa participativa, pois houve a interação entre os pesquisadores e pesquisados.

Como instrumento foi proposta a utilização de um questionário inicial (de entrada) com objetivo de averiguar a relação dos alunos com a escrita. Além do questionário foi aplicada uma redação retratando as memórias de infância com intuito de verificar o nível da escrita. Ao final da pesquisa, foi aplicado outro questionário (de saída) para verificar se os objetivos propostos foram alcançados e outra redação retratando a sua vida hoje, sobre o que o projeto acrescentou em sua vida e quais são seus planos para o futuro, com intuito de corroborar com as análises dos dados. Em todo decorrer da pesquisa de campo também foi utilizada como instrumento, a observação sistemática, a fim de identificar possíveis mudanças de comportamento.

#### Amostra

Foram avaliados 14 alunos com idades entre 19 e 25 anos, sendo oito do sexo feminino e seis do sexo masculino. A pesquisa foi realizada em um período de três meses e

meio, com um encontro semanal de duas horas de duração. Nesse período foram realizadas atividades para autoestima intercaladas a cada semana com os jogos.

Todos os nomes apresentados a seguir são fictícios, para a preservação da identidade desses alunos.

## **DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS JOGOS**

### Jogo da vírgula

Objetivo: acertar o maior número de respostas e justificativas para ser o primeiro a chegar ao final do tabuleiro.

Material: 01 tabuleiro, 01 baralho com 275 cartas, 105 cartelas de regras (07 conjuntos de 01 a 15), 07 peões, 07 fichas contendo *sim* ou *não*.

Procedimentos: Divide-se a turma em duplas, cada dupla recebe um conjunto de 15 cartelas de regras, sendo 11 cartelas com justificativas para o uso da vírgula e 04 cartelas com justificativas para o não uso da vírgula e uma ficha com *sim* ou *não*, além de 01 peão. O mediador apresenta uma carta com uma frase e as duplas devem decidir se nos espaços indicados na carta há ou não necessidade da vírgula. Para isso, devem indicar com sua ficha *sim* ou *não* e justificar sua resposta usando a cartela de regras que, no entendimento da dupla, indica a regra correta para o uso ou não da vírgula. As respostas devem ser mostradas por todos ao mesmo tempo. Depois, vira-se a carta para ver a resposta. Anda-se uma casa se acertar (ficha *sim* ou *não*); anda-se mais duas casas se justificar corretamente (cartela de regras).

### Análise do jogo “Jogo da vírgula”

Antes da aplicação desse jogo foi realizada uma avaliação diagnóstica com os alunos. Foi entregue uma folha contendo 13 questões sobre o uso da vírgula e suas justificativas. Detectamos nessa avaliação um baixo nível de conhecimento sobre o assunto. Após essa avaliação foi aplicado o jogo. Percebemos, durante a discussão entre as duplas, que o *sim* ou o *não* foi mais um “chute” que uma certeza, sendo, em alguns momentos, um tentando argumentar com o outro sobre o uso ou não da vírgula, não por estar baseado em regras, mas por ter percebido uma pausa na leitura da frase. A escolha da carta com a justificativa correta foi a parte mais difícil, mesmo quando as diferentes frases continham a mesma justificativa. Após o jogo foi entregue aos alunos uma folha contendo todas as regras para o uso ou não da

vírgula e a explicação para cada uma delas.

Após um período de dois meses foi reaplicado o jogo da vírgula e uma nova avaliação, na qual se detectou um aumento do número de acertos, principalmente das justificativas. A dupla vencedora do 2º jogo usou a estratégia de escrever as frases para analisá-las, justificando que dessa forma seria mais fácil o entendimento.

	<b>1ª Avaliação</b>	<b>2ª Avaliação</b>	<b>1ª Avaliação</b>	<b>2ª Avaliação</b>
<b>Nome</b>	<b>Sim/Não</b>	<b>Sim/Não</b>	<b>Justificativa</b>	<b>Justificativa</b>
Amanda	09	-	00	-
Alana	07	08	00	02
Fátima	09	09	00	04
Geraldo	09	11	00	00
João Vitor	09	11	00	00
Letícia	-	11	-	00
Lorena	10	11	00	04
Leandro	10	11	00	02
Luiza	12	12	03	04
Márcio Luiz	11	-	00	-
Marcelo	07	11	00	03
Nathália	11	07	00	04
Paulo	05	08	00	02

Tabela 1 – Resultado das avaliações sobre o uso e justificativa da vírgula  
Fonte: dados da pesquisa

Percebemos na tabela 1 que houve um aumento significativo de acertos, principalmente das justificativas. Fátima e Luiza permaneceram com o mesmo número de acertos de sim/não da primeira avaliação, porém evoluíram em relação às justificativas. Nathália foi a única que teve menos acertos do sim/não na segunda avaliação em relação à primeira, porém, no seu caso houve um aumento significativo das justificativas. O aluno Marcelo foi o que mais evoluiu na segunda avaliação, no quesito sim/não, como também aumentou o número de acertos das justificativas.

### Jogo da enciclopédia

Objetivo: Responder o significado real das perguntas, blefando quando não souber a resposta para chegar primeiro ao final do tabuleiro, e, assim, vencer o jogo.

Material: Quadro branco; caneta para quadro branco, 175 cartas; 01 bloco com folhas de definições; 07 canetas.

Procedimentos: Dividir a turma em duplas e distribuir papel e caneta para as duplas. Cada dupla escolherá um nome para representá-los e o mediador irá escrever no quadro o

nome de todas as duplas. O mediador irá sortear uma carta. Cada dupla terá que responder à pergunta. Sabendo o significado deverão escrevê-lo corretamente; não sabendo, deverão blefar com os adversários criando uma definição enganosa. Após todos responderem, o mediador recolhe as folhas e lê todas as respostas sem identificar o seu autor, para que cada dupla possa votar na resposta que julgue ser a correta. Após a votação o mediador irá marcar os pontos no quadro branco com os votos que cada dupla recebeu. Pontuação: acertar a resposta: 03 pontos; votar na resposta correta: 02 pontos; voto recebido: 01 ponto. Se votar na própria resposta e ela estiver errada não recebe nenhum ponto.

#### Análise do jogo “Jogo da enciclopédia”

Este jogo foi realizado apenas uma vez. As perguntas foram de conhecimentos gerais. Poucos acertaram as respostas, mas aguçou bastante a criatividade na elaboração das mesmas. Os alunos relataram que gostaram muito da atividade, pois tiveram conhecimento de coisas que nem imaginavam que fossem desse ou daquele jeito. Ao final da atividade, foi realizada uma reflexão sobre a importância da “leitura de mundo”, ou seja, estar por dentro dos acontecimentos via jornais, internet, televisão, livros, etc. Quem lê escreve melhor e abre as portas para o mundo.

#### Soletrando

Objetivo: Soletrar corretamente as palavras.

Material: Quadro branco; caneta para quadro branco; 01 baralho com 1.200 palavras; 01 dado.

Procedimentos: Com os alunos dispostos pela sala, o mediador sorteia uma carta; um aluno por vez se levanta e vai à frente para soletrar a palavra sorteada. Cada participante poderá pedir uma dica. Caso a pessoa erre a palavra, quem levantar a mão primeiro tem direito de soletrá-la. Cada acerto vale 01 ponto. 1ª e 2ª rodadas: palavras de nível I; 3ª rodada (rodada da sorte): usa-se o dado do desafio para sortear o grau de dificuldade (nível I ou II); 4ª e 5ª rodadas: palavras de nível II. Os nomes de cada concorrente são colocados no quadro para a marcação dos pontos. Vence quem chegar ao final da 5ª rodada com o maior número de acertos.

## Análise do jogo “Soletrando”

Este jogo foi realizado duas vezes em um espaço de três semanas. Na primeira vez os alunos tiveram uma significativa dificuldade com o uso do acento, hífen, c, s, z, ç, h. Solicitamos aos alunos que buscassem o maior número de palavras na internet e em dicionários atualizados com as novas regras gramaticais para que pudessem estudar, de preferência, construindo frases ou textos com essas palavras. Na segunda vez os alunos tiveram um número maior de acertos, porém ainda com as mesmas dificuldades da primeira rodada; então foi perguntado se eles haviam estudado de acordo com o solicitado e todos disseram que não, que haviam apenas pesquisado algumas palavras e prestado atenção na grafia correta.

<b>Nome</b>	<b>Nº de acertos - 1º Jogo</b>	<b>Nº de acertos - 2º Jogo</b>
Amanda	04	05
Alana	07	08
Fátima	07	09
Geraldo	-	03
João Vítor	01	03
Letícia	03	05
Lorena	02	04
Leandro	03	06
Luiza	12	13
Márcio Luiz	-	03
Marcelo	04	06
Nathália	02	06
Paulo	08	10
Renata	01	03

Tabela 2 1– Resultado do jogo “Soletrando”

Fonte: dados da pesquisa

A tabela 2 nos aponta que houve, no geral, um pequeno aumento no número de acertos. Nathália obteve um número significativo de acertos no segundo jogo em relação ao primeiro. Mesmo os alunos não estudando, conforme o recomendado conseguiram um melhor desempenho no segundo jogo.

### Na ponta da língua

Objetivo: Ficar com mais fichas-moedas ao final da partida.

Material: 01 tabuleiro com uma seta + suporte; 70 fichas-moedas; 01 baralho com 264

cartas; bloco de folhas; 07 canetas.

Procedimentos: Dividir a turma em duplas e distribuir 10 fichas-moedas, papel e caneta para cada dupla. O mediador sorteia uma carta (cada carta contém três perguntas) e gira a roleta (numerada de 01 a 04) para saber qual questão irá ler; caso caia no número 04 poderá escolher qualquer uma das três questões. Ao terminar de lê a questão, girar novamente a roleta. Ela indicará o valor da aposta da rodada. A dupla da vez dirá se quer ou não responder à pergunta. Em caso positivo, eles deverão colocar sobre o tabuleiro o número de fichas-moedas que desejam apostar. O número máximo de fichas-moedas que eles poderão apostar, neste momento, é igual ao número indicado na roleta. Caso não queira arriscar, eles deverão colocar uma ficha-moeda no tabuleiro. As outras duplas, cada uma na sua vez, no sentido horário, deverão escolher entre: apostar o mesmo número de fichas-moedas apostadas pela dupla anterior, obtendo assim o direito de responder à pergunta; ou aumentar a aposta até o dobro do valor apostado pela primeira dupla. Uma aposta nunca poderá ser maior do que o dobro do valor indicado na roleta; ou não apostar, ou seja, não responder e pagar uma ficha-moeda, colocando-a no tabuleiro. Terminada a primeira rodada de apostas, caso a aposta da primeira dupla tenha sido aumentada, inicia-se uma segunda rodada de apostas. Começando pela primeira dupla, cada um, na sua vez, têm-se as seguintes opções: pagar pra ver, ou seja, colocar no tabuleiro a diferença entre as fichas moedas que já apostou e as fichas-moedas apostadas anteriormente; desistir, perdendo assim, as fichas-moedas que já apostou; aumentar novamente a aposta, caso o limite não tenha sido atingido. Todas as duplas que tiverem o maior número de fichas-moedas têm direito à resposta anotando-a no papel. Caso todos acertem, as fichas são recolhidas e divididas entre as duplas. Não são permitidas apostas que impeçam a participação de alguma dupla na rodada. Exemplo: se uma dupla só possuir 03 fichas-moedas, as apostas não poderão ultrapassar esse limite.

#### Análise do jogo “Na ponta da língua”

Esse jogo foi realizado apenas uma vez. A dinâmica de apostas desse jogo permitiu que os alunos se empenhassem bastante em relação às respostas. As duplas entraram em um embate pela resposta correta para adquirir mais fichas e saíram vencedoras. As perguntas giraram em torno da gramática e algumas de conhecimentos gerais. A dupla João Vítor e Paulo surpreendeu a todos com maior número de acertos, pois, nos jogos anteriores os alunos não haviam saído muito bem. Paulo, ao final do jogo, declarou: “Gostei muito desse jogo, ele buscou em mim algo que nem eu mesmo sabia que era capaz”.



## RESULTADO E DISCUSSÃO

A seguir, iremos analisar as questões do questionário de saída para averiguar se os jogos interferiram na aprendizagem da escrita.

Quadro 1 – Após o “Jogo da vírgula”, o que mudou na sua escrita?

<b>Respostas múltiplas</b>	<b>QT</b>
1- Mudou bastante, pois agora eu sei quando posso e quando não posso utilizar a vírgula.	03
2- Mudou bastante, pois agora eu entendo que uma vírgula faz toda diferença para o entendimento de uma frase.	12
3- A as regras são bem complicadas, mas agora eu consigo entender o porquê do seu uso.	05
4- Não mudou muita coisa, pouco aprendi com o jogo.	01
5- As regras são muito complicadas e continuo sem saber fazer o uso da vírgula.	00
6- Outros. Esclareceu mais o entendimento para o uso da vírgula.	01

Fonte: dados da pesquisa

Destacamos, no Quadro 1, que entre os catorze alunos participantes da pesquisa, doze perceberam a importância do uso correto da vírgula. Três alunos afirmaram que após o jogo sabem utilizar a vírgula corretamente. Cinco alunos indicaram que, apesar das regras serem bem complicadas, conseguiram melhorar o entendimento em relação ao seu uso. Apenas para um aluno o jogo não foi relevante para sua aprendizagem. Nessa perspectiva através do jogo, os indivíduos ficam mais motivadas e mais ativas mentalmente, pois se esforçam para superar os obstáculos tanto cognitivos como emocionais (MOURA, 2011).

Quadro 2 – Após o “Jogo da enciclopédia”, o que mudou nos seus conhecimentos gerais?

<b>Respostas múltiplas</b>	<b>QT</b>
1- Aprendi coisas que jamais imaginava que existisse.	03
2- Tudo que foi falado eu já sabia.	00
3- Aprendi muitas coisas novas.	12
4- Aumentou bastante meus conhecimentos.	09
5- O que aprendi não mudou nada em minha vida.	01

Fonte: dados da pesquisa

Observamos, a partir do Quadro 2, que o jogo Enciclopédia foi bastante relevante para aumentar os conhecimentos gerais dos alunos. Vale ressaltar que, para doze dos catorze alunos, a aprendizagem de novos assuntos foi bastante significativa. Durante a dinâmica desse jogo os alunos tiveram muitas dificuldades, pois desconheciam determinados assuntos e esse

resultado demonstra que apreenderam os novos conhecimentos. Apenas um dos alunos relatou que o jogo nada acrescentou em sua vida. Kishimoto (2011) nos aponta que o uso do jogo com fins pedagógicos tem que ser bem estruturados e seus objetivos bem claros para maximizar a construção do conhecimento, sem, contudo, perder o prazer e a motivação inerente do jogo.

Quadro 3 – Após o jogo “Soletrando”, o que mudou em sua escrita?

<b>Respostas múltiplas</b>	<b>QT</b>
1- Agora eu presto mais atenção em como se escreve as palavras.	12
2- Não mudou em nada, pois não tenho dificuldade em escrever.	00
3- Continuo tendo dúvidas, mas melhorou bastante.	04
4- Não mudou em nada, continuo com as dificuldades anteriores.	00
5- Melhorou bastante o entendimento das novas regras gramaticais.	06

Fonte: dados da pesquisa.

A partir do Quadro 3, é possível notarmos que esse jogo foi de grande relevância para os alunos, pois passaram a prestar mais atenção durante a escrita e nas novas regras gramaticais, apesar de alguns alunos ainda apresentarem dúvidas quanto à grafia correta das palavras. Nesse sentido, Vygotsky relata que o lúdico é um instrumento de mediação entre crianças, jovens e adultos por desencadear uma reorganização nos processos mentais do educando, aproximando o próprio nível de desenvolvimento real do nível de desenvolvimento potencial, de maneira que se trabalhe na zona de desenvolvimento proximal gerando aquisição do conhecimento (1984, p. 98, *apud* REGO, 1999, p. 74).

Quadro 4 – Após o jogo “Na Ponta da Língua”, o que mudou na sua escrita?

<b>Respostas múltiplas</b>	<b>QT</b>
1- Utilizo melhor o tempo verbal durante minha fala e minha escrita.	04
2- Aumentou meus conhecimentos gerais.	10
3- Conheci novas palavras para usar no meu dia a dia.	10
4- Não mudou muita coisa, pouco aprendi com o jogo.	00
5- Não mudou em nada, continuo com as mesmas dificuldades anteriores.	00

Fonte: dados da pesquisa

Podemos perceber, conforme o Quadro 4, que os alunos adquiriram novas palavras através do jogo, aumentando assim, o vocabulário e conseqüentemente melhorando a escrita. Ressaltamos que aumentar os conhecimentos gerais é um fator primordial para a leitura de mundo bem como para uma melhor inserção no mercado de trabalho e/ou prosseguimento dos estudos. Kishimoto (2011) nos aponta que ao utilizar “o jogo na educação significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do

conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora”.

## CONCLUSÃO

Este estudo permitiu verificar como o uso dos jogos sociocognitivos favorece a ampliação da competência comunicativa e habilidade da escrita em jovens e adultos com distorção idade/série. O levantamento bibliográfico mostrou que o lúdico é uma ferramenta valiosa no processo ensino-aprendizagem, despertando no aluno a vontade de aprender.

De acordo com os resultados apresentados anteriormente, concluímos que os jogos aplicados foram relevantes para ampliar a competência comunicativa e habilidade da escrita. Através dos relatos dos alunos e das avaliações realizadas averiguamos uma maior compreensão sobre a escrita, no que diz respeito ao uso da pontuação, acentuação, tempo verbal e ortografia. Destacamos que o jogo, nesse sentido, desenvolve habilidades que favorecem novas aprendizagens, pois apresenta elementos que estimulam e alimentam o processo construtivo do pensamento desenvolvendo estruturas mentais por estimularem o ato de pensar.

Acreditamos que é possível trabalhar o lúdico com jovens e adultos, sendo essa mais uma estratégia para diminuir a reprovação e evasão escolar.

Ressaltamos que o período para aplicação dos jogos de escrita lúdica deveria ter sido mais extenso para que os alunos pudessem ter um resultado mais expressivo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARNEIRO, M. A. B. O jogo na sala de aula. In: CAVALLARI, V. M. (Org.). **Recreação em ação**. São Paulo: Ícone, 2006. p. 77-102.

FONSECA, R, C, A. **O lúdico como meio auxiliar no reforço da aprendizagem da escrita e na elevação da autoestima de jovens e adultos do ensino médio do projeto autonomia**. 2014. 136 f. Dissertação (Cognição e Linguagem) LEEL/Centro da Ciência do Homem Universidade Estadual do Norte Fluminense, Campos dos Goytacazes, 2014.

FUNDAÇÃO ROBERTO MARINHO. Disponível em: <<http://www.frm.org.br>>. Acesso em: 12 dez. 2013.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

\_\_\_\_\_. **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

MOURA, M. O. A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

SANTOS, E. M. C. **O lúdico no processo ensino aprendizagem**. 2010. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidad Tecnológica Intercontinental (UTIC), Assunción, 2010.

REGO, T. C. **Vygotsky: Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 22. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

TELECURSO. Disponível em: <<http://www.telecurso.org.br>>. Acesso em: 12 dez. 2013.