



JOGOS EDUCATIVOS: uma via de superação das dificuldades de aprendizagem

Leonidas Lopes da Silva ¹

RESUMO

Analisa-se o embrião teórico e metodológico dos Jogos educativos: uma via de superação das dificuldades de aprendizagem sob diferentes olhares de autores nacionais e internacionais que abordam com preocupação, limites e possibilidades de sugestões que facilitem a dinâmica do trabalho educativo com utilização de jogos como ferramenta de auxílio na permanência do exercício do ato de ensinar e aprender evidenciado com os alunos com déficit de aprendizagem. Defende-se neste contexto as perspectivas de superação que o professor possa fazer uso para contribuir tanto com a dinâmica pedagógica do seu trabalho quanto com o nível de desenvolvimento de atenção do aprendiz na superação da desatenção apresentada. Tudo isso resulta de um trabalho ao longo de décadas como professor do ensino fundamental e médio que acredita na possibilidade e tem o olhar no outro como “legítimo outro” capaz de se submeter a um processo de superação contínua.

Palavras-chave: Déficit, Superação, Legítimo, Jogos.

INTRODUÇÃO

Fazendo uma retrospectiva histórica da literatura infantil dos jogos e brincadeiras na perspectiva da educação escolar percebeu-se que o ato de brincar e de jogar se configuram, ao longo da história, elementos lúdicos nas atividades de lazer sempre numa visão teórico-prática que desafia as crianças e jovens a alcançarem um nível de desenvolvimento extremamente agradável com possibilidade de desenvolver e estimular o senso crítico-reflexivo onde a alegria e o prazer são instrumentos necessários para o progresso das relações socioafetivas, socioeducativas, psicomotoras e psicossociais como fermento indispensável na configuração lógica do raciocínio e do pensamento.

Nesse sentido, o artigo que se defende é fruto de inquietações desde o momento em que se abraçou a causa de ser professor do ensino fundamental e médio através do estágio supervisionado no acompanhamento de futuros professores e dos professores em serviço do ensino de 1ª a 4ª série e dos alunos do curso de Pedagogia. Para tanto o pesquisador sentiu a necessidade de contribuir com estes profissionais com instrumentos que fossem capazes de

¹ Pós Doutor em Ciências da Educação. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão.
leonidaslopes64@outlook.com;



desenvolver uma prática mais dinâmica e criativa que desse a oportunidade dos alunos de 1ª a 4ª série do ensino fundamental, em específico os alunos com déficit de aprendizagem para vivenciar o cotidiano de sala de aula com atividades mais dinâmicas e interessantes, onde o olhar dispersivo possa ser redirecionado às atividades desenvolvidas pelo professor em sala de aula.

Assim, entende-se porque Vigotsky (citado por Wajskop, 2005, p. 32 e 33, defende o ato de jogar e de brincar como uma via possível do desenvolvimento infantil escolar quando leciona:

[...] é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brincar como se ela fosse maior do que é na realidade... o brincar fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança

Neste panorama que se inscrevem os jogos educativos, ou seja, estes são uma via de superação das dificuldades de aprendizagem, optou-se pela pesquisa de natureza qualitativa, onde primeiramente levantou-se todo referencial bibliográfico para dar suporte ao mapeamento histórico-lógico para o aprofundamento sobre a temática considerando a produção científica que se acredita melhor adequar-se ao trabalho, de acordo com os teóricos em foco.

Desse modo, o objetivo geral é diagnosticar o jogo como elemento fundamental da dinâmica do processo de ensino e aprendizagem com vistas a possibilitar maior domínio da atenção do aprendiz com déficit de aprendizagem no processo educativo.

Para configuração dos objetivos específicos utilizou-se também os métodos de análise e síntese como: analisar criticamente os jogos como atividades educativas capazes de proporcionar um ambiente de alegria, prazer e aprendizagem para contribuir com o processo dinâmico de ensino e aprendizagem; situar no bojo da análise aqui propostas e sugestões de jogos que poderão contribuir com a dinâmica do processo educativo dos alunos com o déficit de aprendizagem.

Sabe-se que a dinâmica do trabalho pedagógico escolar ainda se constitui o grande desafio para os professores deste início de século, haja vista que além do nível de formação e da prática escolar desenvolvida é necessário que o professor(a) busque em suas idas ao desenvolvimento de suas práticas e de sua intelectualidade um cenário de trocas que oportunize a instrumentalização não só nas disciplinas que desenvolvem na realidade escolar mas, que essa absorção de diferentes saberes e práticas seja, de fato, uma nova trilha iluminada para o segmento permanente da inovação do seu fazer e dos seus saberes como eixo fundante da necessidade imposta pela pedagogia contemporânea em especial aqueles que na sua luta diária



tenha como foco o equilíbrio de uma aprendizagem sustentável que oportunize aos alunos com déficit de aprendizagem ou não a dinâmica do entendimento real dos seus propósitos escolares.

METODOLOGIA

O delineamento metodológico deste artigo fundamentou-se inicialmente em breve planejamento onde, selecionamos livros e artigos que pudessem contribuir com o foco de análise que aliadas as nossas experiências profissionais resultaram-se em uma dinâmica literária que abraçasse a causa de jogos didáticos como um processo coadjuvante do trabalho educativo que pudesse contribuir com a práxis pedagógica escolar no qual professores e alunos pudessem vivenciar os jogos educativos como eixo metodológico prazeroso.

REFERENCIAL TEÓRICO

Analisar a questão do déficit de aprendizagem é levantar um breve histórico sobre as perspectivas educacionais que se evidenciaram e se evidenciam em determinado momento da história da educação, como via de entendimento e compreensão das questões evidenciadas no contexto das diferentes organizações educacionais. Uma vez que tal compreensão torna-se necessariamente importante buscar na história a elucidação tão necessária para iluminar a trajetória que deve percorrer, desse modo tal compreensão busca-se nas palavras de Aranha (1996, p. 15), quando afirma: “é a educação, portanto, que mantém viva a memória de um povo e dá condições para sua sobrevivência, [...] torna possível a reciprocidade entre indivíduo e sociedade”.

A antiguidade legou à educação ocidental as suas estruturas mais profundas como: a organização do Estado, a organização familiar, mitos educacionais, um rico mostruário de modelos socioeducativos, a instituição escolar, características que se articulam até a formação da educação ocidental.

Na, Idade Média, com a revolução cristã, houve uma mudança profunda e a revisão dos princípios educativos e, nesse momento, toda cultura educacional organiza-se em torno da religião, como bem diz Cambi (1999, p. 38): “toda a vida social se pedagogiza e opera segundo um único programa educativo, concentrado em torno da mensagem religiosa cristã”.



Tempos depois, emerge o modernismo trazendo no seu bojo um nível de complexidade rico de produção e saberes, caracterizando-se inicialmente por uma ruptura radical com os conhecimentos da época medieval. Nesse momento, evidenciou-se o surgimento e o desenvolvimento de um sistema organizacional e social totalmente centralizado ao indivíduo, porém, fortemente relacionado por parte da coletividade, originando o surgimento da modernidade, cujo interior evidencia a eficiência no trabalho e o controle social.

Assim, a contemporaneidade estabelecida com a Revolução Francesa em 1789, dá início à educação social que, por sua vez, substancia a organização política, elaborando-se assim Ciência e Filosofia, pesquisa e reflexão crítica, numa atitude complexa e sutil.

É perceptível o contexto social como eixo de sustentabilidade da educação contemporânea, que se faz como divulgadora de ideologia, em especial na organização escolar investindo, assim, em todos os segmentos e sujeitos da sociedade. Ademais, destaca-se que a sociedade contemporânea se constitui de fato um período marcado pelo crescimento e centralização de novos sujeitos de educação, em especial as mulheres, as crianças, as pessoas com necessidades especiais, as minorias culturais e éticas. Destacando-se assim, a redescoberta da infância já constituída no Humanismo e Renascimento.

Desse modo, a infância passou a ser vista com características e idade diferentemente da do adulto, com um processo evolutivo complexo e conflituoso, emotivo e cognitivo, com valores próprios, com direitos, à fantasia, à criatividade, imaginações e brincadeiras características que são próprias e peculiares da infância.

Ressalta-se que a educação formal brasileira teve a sua gênese em 1549, com a vinda dos jesuítas, padres que fundaram as primeiras escolas brasileiras na cidade de Salvador. Daí emergem os primeiros cursos que foram oferecidos aos jovens do sexo masculino, a nível de ensino médio cujo funcionamento se dava em forma de internato. Com a chegada da família real no ano de 1808. Registra-se, portanto, mudanças de hábito e costumes na vida cotidiana do Brasil. Daí, começaram a surgir outros centros de influências literárias como: os museus e as bibliotecas, e também foram criados cursos de Medicina e Direito como relata Vicentino (1998, p. 149):

Dom João transformou o Rio de Janeiro na capital do Império Luso. Estimulou culturalmente a colônia, criando o Jardim Botânico, as escolas de Direito e Medicina da Bahia e do Rio de Janeiro, o Teatro Real, a Imprensa Real, a Academia Real Militar, a Academia Real de Belas Artes, A Biblioteca Real, etc.

Resulta que, até a segunda metade do século XIX não observou-se nenhuma política educacional no Brasil, uma vez que nas políticas educacionais já existentes os cursos primários



e secundários ficavam na responsabilidade das províncias, responsabilizando-se o poder central pelos cursos superiores, não existindo até então um currículo previamente estabelecido. Desse modo, percebe-se que a educação nesse momento da história ficara mais precisamente sob a égide da classe burguesa de então: o alto funcionalismo, a nobreza e os grandes fazendeiros.

Em 1837 registra-se a fundação do colégio Dom Pedro II, na cidade do Rio de Janeiro, com o objetivo de tornar-se modelo para o surgimento de outras escolas. Vale situar neste contexto que a primeira constituição brasileira data de 1891 a qual continha poucos elementos educacionais, porém, em 1920, o povo começou a reivindicar o direito de frequentar a escola, tudo isso em função da necessidade do processo de evolução industrial, que exigia uma qualificação da mão de obra a ser utilizada. Mas a grande expansão do ensino deu-se no período de 1930 à 1950, com a criação do Ministério da Educação e Saúde, onde se constata uma maior organização do sistema educacional brasileiro. Porém, não foi significativamente necessário para resolver o problema da educação no Brasil, aliado a este pensamento Piletti (1997, p. 110) leciona que:

Na medida em que aumenta a participação popular, temos melhores condições de exigir que os governantes atuem em benefício de toda a população, tomando decisões que levam a superação dos graves problemas nacionais, como a fome, as doenças, o desemprego, a falta de escolas e de moradias.

Na tentativa de minimizar o déficit educacional e de reorganizar a estrutura organizacional foi implantada a primeira Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 4.024/61. Dentre as suas contribuições à educação cita-se a conceituação da educação da juventude e da infância, que leva em consideração os fins de liberdade e os ideais de solidariedade humana com preponderância em relação aos meios “processos formais e informais” na prática educativa.

Outra grande contribuição se deve ao advento da Lei 5.692/71, que entre as finalidades propostas, destacam-se: a obrigatoriedade do ensino fundamental de quatro para oito anos; integração dos níveis de ensino; eliminando a barreira existente entre a primeira e a segunda etapa do ensino fundamental, excluindo assim o exame de admissão. No tocante ao ensino médio, este se constitui em duas modalidades de ensino o propedêutico e o técnico (ou profissionalizante).

Desse modo, com a aprovação da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBN) n.º 9394/96, novos sentidos e significados foram atribuídos ao sistema educacional brasileiro, uma vez que é definido em seus capítulos a obrigatoriedade do ensino conforme define a presente Lei em seu artigo 1º, como afirma Nunes (2002, p. 40): “A educação abrange



os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana. No trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais”.

Essa abertura possibilitou de certa maneira maior flexibilidade nas práticas educativas escolares, pois entende-se que a escola pública é o abrigo mais contundente na sua acepção de orientar e educar a todos e a todas sem nenhuma distinção e discriminação. É nesse sentido que se aborda a temática: Jogos educativos: uma via de superação das dificuldades de aprendizagem.

Todavia, para melhor compreender a temática em foco é necessário mergulhar um pouco na história para entender-se quando, por que e para que é importante fazer uma retrospectiva de sua gênese a fim de compreender o presente que, de acordo com Almeida (2000, p. 19-20) o grande pensador e filósofo Platão (427-348 a.C.) afirmava que: “desde os primeiros anos de vida a criança deverá ser ocupada com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de crianças”

Trazendo a questão para o debate, Jean Jacques Rousseau o pai da pedagogia contemporânea se posicionava em relação a essa questão da seguinte forma: “ a criança tem maneiras de ver, de pensar e de sentir que lhes são próprias, ou seja, não se trata de adultos em miniaturas, mas sim de pessoas que necessitam ser cuidadas e estimuladas para se desenvolverem satisfatoriamente”.

Isso significa dizer, que cada um em potencial possui características que lhe são próprias e que a cada etapa do desenvolvimento esses caracteres modificam-se tanto quanto o desenvolvimento biopsicológico e social, o que difere de outros indivíduos, pois cada ser humano possui características que lhe são peculiares em cada fase de desenvolvimento, tal distinção acentua-se mais precisamente quando a criança adentra a instituição escolar. Cabendo a esta, portanto, evidenciar um trabalho capaz não só de propiciar o desenvolvimento do aluno como também identificar, neste momento, os déficits apresentados pelo aprendiz no desenvolvimento da ação educativa, para que o professor possa identificar as dificuldades e conduzir a problemática para ser analisada sutilmente por um conjunto de especialistas que possam, de fato, contribuir com uma análise mais profunda sobre a real situação em que se encontra, no momento, o aluno.

Oliveira (1997, p. 12), nesse contexto, legitima essa compreensão, quando afirma que:

Muitas das dificuldades apresentadas pelos alunos podem ser facilmente sanadas no âmbito da sala de aula, bastando para isto que o professor esteja mais atento e mais consciente de sua responsabilidade como educador e despenda mais esforço e energia



para ajudar a aumentar o potencial motor, cognitivo e afetivo do aluno. Assim sendo, devemos estimular os jogos como fonte de aprendizagem.

Outro fator importante nessa busca coletiva, que não pode ficar ausente neste momento, é o conhecimento da família deste aluno a fim de que possa contribuir com um diagnóstico mais coerente com as observações e análises da problemática em foco. A partir daí deverá emergir, por parte da instituição escolar, um trabalho pedagógico que possa de fato contribuir com melhoria do desenvolvimento do aprendiz como também com possíveis eliminações do déficit.

Nessa linha de consideração convém trazer a concepção de Dewey apud Cambi (1999) quando externa sua preocupação com a valorização da “vida da criança” no âmbito escolar, seus interesses e necessidades. O mesmo acreditava que a verdadeira educação é aquela que cria na criança o melhor comportamento para satisfazer suas múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais – necessidade de saber, de explorar, observar, trabalhar, jogar [...] viver a escola, pois segundo ele, não há outro caminho senão organizar seus conhecimentos, partindo da necessidade e interesse do aluno.

Sumariando a questão não se pode, neste contexto, deixar de lembrar o grande estudioso e pensador brasileiro pelas grandes contribuições que tem dado à educação nacional e, em particular aos jogos educativos. De acordo com o pensamento aqui proposto, Paulo Freire (2001, p. 22) afirma:

Se não apenas construirmos mais salas de aula, mas também as mantemos bem sucedidas, zeladas, limpas, alegres, bonitas, cedo ou tarde a própria boniteza do espaço requer outra boniteza: a do ensino competente, a da alegria de aprender, a da imaginação criadora, tendo liberdade de exercitar-se, a da aventura de criar.

Aliada a essa concepção é mister lembrar que a dinâmica metodológica na escola deve ser uma constante, durante todo o processo de aprendizagem, uma vez que não se pode esquecer enquanto educadores que é um dever trabalhar a diversidade na unidade como via de oportunizar aos alunos, em especial do ensino fundamental, com atividades lúdicas que promovam o desenvolvimento psicomotor, psicointelectual, psicoafetivo e sobretudo o psicossocial, como via importante para o desenvolvimento integral do educando, em especial aqueles com déficit de aprendizagem que devem encontrar na escola e em particular em suas atividades didático-pedagógicas uma dinâmica metodológica capaz de conduzi-lo à superação das suas limitações.

Neste viés de entendimento Cesar Coll (2003, p. 46), com muita propriedade contribui com esse aporte da seguinte forma: “a escola [...] que esta pode fazer é formar os alunos para



que possam ter acesso e dar sentido à informação, proporcionando-lhes capacidades de aprender que lhes permitam uma assimilação crítica da informação”.

Vendo a questão por este prisma, as crianças tanto quanto os adultos possuem a sua individualidade e comportamentos próprios o que exige dos educadores, coordenadores e todo o contexto didático-pedagógico envolver-se no planejamento e coordenação de ações para desenvolver atividades para aluno com dificuldades de concentração, planejamento este que tenha o foco nas diferenças para, a partir daí, identificá-las e agir sobre as mesmas. Nesse sentido, diferentes práticas como jogos eletrônicos, vários tipos de brincadeiras, jogos de imitações, faz-de-conta, adivinhação, esconde-esconde, pula-pula, amarelinha, estórias e histórias, contos, relatos de experiências podem ser sugeridas em suas programações para, de fato, potencializar o aprendizado e conseqüentemente viabilizá-las.

Assim, é possível sugerir alternativas metodológicas por meio de jogos que facilitem a acessibilidade de todos os alunos nas atividades, sem nenhuma pretensão de receitar ou esgotar os jogos como atividades lúdicas no processo de aprendizagem, com alunos com déficit de atenção. Porém, faz-se necessário uma observação precisa no ambiente escolar para que se possa diagnosticar com maior precisão possível fatores que prejudicam tanto os que facilitam como os que dificultam a atenção dos alunos.

Sabe-se que algumas crianças focam mais rapidamente em determinadas atividades, enquanto que outras dispersam a atenção do alvo com maior ou menor facilidade, por isso é necessário evitar o máximo possível algumas ações que possam contribuir para tirar o foco do aprendiz nas atividades que lhe são propostas como: conversas paralelas, utilização de instrumentos eletrônicos, sons fora e dentro da escola, enfim tudo que pode ou não intervir negativamente no processo de apreensão do aluno, em relação às atividades propostas em sala de aula.

A título de ilustração pode-se inferir neste contexto algumas atividades que são de fato essenciais para composição do quadro analítico que se está propondo descrever, a seguir como elementos facilitadores de apreensão da atenção dos alunos com dificuldade de estabelecer uma sincronização com o ato de desenvolvimento didático-pedagógico.

- Jogos com atividades sequenciadas: organização dos elementos necessários que devem compor a mala para uma viagem, completar frases e histórias;
- Relato de experiências: contar com detalhes o que observou durante a sua vinda de casa para a escola, do fim de semana, viagem de férias etc.;



- Convocar os alunos que leiam um pequeno trecho de uma revista em quadrinhos e solicitá-los que façam imitações das situações lidas ou desenhos mostrando as situações das historinhas;
- Pedir ao grupo os passos para organização de festinha de aniversários de alguém da turma;
- Botar uma música e fazer a dança das cadeiras, brincar de estátua etc.;
- Destacar as regras dos jogos vivenciados na internet;
- Jogos de memorização e raciocínio como, por exemplo: quebra-cabeça, palavras-cruzadas e jogos de matemática e tantos outros...

Neste prisma, concorda-se com Piaget (1976, p. 160) ao destacar os jogos como berço lúdico das atividades infantis quando afirma que:

O jogo é, portanto, sob as suas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

Assim percebe-se que inúmeras são as possibilidades que tem o professor para criar oportunidades tanto para o diagnóstico quanto para promover a atenção dos alunos nas atividades propostas dentro e fora de sala de aula e, em especial, das primeiras séries do ensino fundamental. É mister dizer que os jogos possuem uma configuração lógica na perspectiva educacional no que se refere ao processo de sincronização do aluno que apresenta uma dispersão da atenção no ato de aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Percebeu-se durante o processo de análise algumas atividades que vislumbramos nas obras pesquisadas um despertar de encantamento de autores que nos possibilitou uma reflexão retrospectiva ao vislumbrar o nível de satisfação de alunos e professores na realização de tarefas tão importantes e significativas para o seu desenvolvimento sócio-afetivo e psico-intelectual.

Daí percebeu-se, quão importante são os jogos educativos na educação infantil, pois estes ocasionarão o desenvolvimento de um conjunto de habilidades socioafetivas e socioeducativas que impulsionarão não só o desenvolvimento psicointelectual da criança,



como também o surgimento de inúmeras habilidades e competências, que contribuirão também para o desenvolvimento psicomotor e o aparecimento de equilíbrio, organização, sensibilidade na condução das relações sociointelectuais.

Visto assim, os jogos educativos se configuram como uma via possível de se construir um diagnóstico embora, de forma preliminar, nos possibilita vislumbrar diferentes comportamentos apresentados pelo aluno com déficit de aprendizagem.

Como resultados dessa investigação se faz necessário as seguintes sugestões a pais, professores, psicólogos e a demais profissionais que compõem o quadro socioeducativo escolar para que possam de fato reunir esforços capazes de garantir a melhoria das condições de trabalho de todos, simultaneamente, nos espaço escolar e social com vistas a melhoria do trabalho do professor e a inserção do aluno em especial com déficit de aprendizagem no contexto social mais amplo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste panorama, em que se evidenciam os jogos educativos como uma via de superação das dificuldades de aprendizagem, tornou-se necessário para o deleite das conjecturações aqui propostas buscar tal entendimento sob a égide de diferentes concepções teórico-metodológicas que iluminaram o percurso aqui descrito pelo homem em um determinado momento histórico, pois foi pela ação e reflexão que construíram todas as teorias hoje existentes, haja vista as mesmas não serem de fato uma peça estática, porém, compreende-se que toda ação é impulsionada por alguma concepção norteadora e, inclusive permite afirmar-se que a teoria e prática é uma unidade inseparável.

Assim, é necessário que o aluno, seja capaz de perceber no ato da aprendizagem evidenciada em sala de aula através dos jogos educativos, as reais possibilidades de superação de suas necessidades. Portanto, cabe ao professor neste momento utilizar os principais meios didático-metodológicos de acordo com as situações comportamentais apresentadas pelos alunos. Na dinâmica da ação educativa com a utilização dos jogos, é necessário *a priori* que o professor reveja sempre o seu plano de trabalho e a partir daí, perceber se os objetivos estabelecidos no início da ação estão e/ou foram de fato concretizados pelos alunos, através da análise feita pelo professor sobre o comportamento identificado, para que possa diagnosticar



com maior segurança possível se o desenvolvimento do aluno está ou foi satisfatório com os objetivos previamente estabelecidos no planejamento.

De acordo com Antunes (1998, p. 36) quando registra:

É neste contexto que o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno [...] adora jogar e joga sempre principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Acredita-se que as contribuições aqui descritas possam conduzir com novas interrogações que se constituam ponto de partida e chegada para novas e diferentes alternativas que possam viabilizar uma caminhada incessante na busca do encontro entre as dúvidas e as convicções que, embora provisoriamente, possam resultar em novas trilhas que possibilitarão o encontro do novo conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. 6. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 13 ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2005.

ARANHA, Maria Lucia de Arruda. **História da Educação**. 2 ed. rev e atual. São Paulo: Moderna, 2007.

CAMBI, Franco. **História da pedagogia**. São Paulo: Editora UNESP, 1999.

COLL, Cesar. **Psicologia da aprendizagem no ensino médio**. Concepción Gotzens, Carles Monereo, Javier Onrubia, Juan Ignacio Pozo e Alonso Tapia; Trad. Cristina M. Oliveira. Porto Alegre: Artmed, 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia a Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

NUNES, Clarice. **Ensino normal – formação de professores**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. Trad. LINDOSO, da Ribeiro da Silva RM. Rio de Janeiro: Forense Universitária; 1976.

PILETTI, Nelson. **Brasil, da pré-história à independência**. Rio de Janeiro: Ática,

1997.

OLIVEIRA GC. **Psicomotricidade**. Petrópolis: Vozes; 1997

VICENTINO, Cláudio. **Brasil, da pré-história à independência política**. São Paulo: Scipione, 1998.

WAYSKOP, Gisela. **Brincar na Pré-Escola**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2005