

DALVINA COSTA FONTANA
SÔNIA MARIA DA COSTA BARRETO

**CONTRIBUIÇÕES
DOS JOGOS
PEDAGÓGICOS NA
ALFABETIZAÇÃO E NO
LETRAMENTO DE
ALUNOS DA EMEIEF
SÃO PAULO –
PRESIDENTE
KENNEDY/ES**

**DALVINA COSTA FONTANA
SÔNIA MARIA DA COSTA BARRETO**

**CONTRIBUIÇÕES DOS
JOGOS PEDAGÓGICOS
NA ALFABETIZAÇÃO E NO
LETRAMENTO DE ALUNOS DA
EMEIEF SÃO PAULO – PRESIDENTE
KENNEDY/ES**

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing

Vitória

2021

Contribuições dos jogos pedagógicos na alfabetização e no letramento de alunos da EMEIEF São Paulo – Presidente Kennedy/ES © 2021, Dalvína Costa Fontana e Sônia Maria da Costa Barreto

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Sônia Maria da Costa Barreto

Projeto gráfico e editoração: Diálogo Comunicação e Marketing

Edição: Ivana Esteves Passos de Oliveira

Capa e diagramação: Ilvan Filho

1ª edição

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

F679c Fontana, Dalvína Costa. -
Contribuições dos jogos pedagógicos na alfabetização e no letramento de alunos da EMEIEF São Paulo – Presidente Kennedy/ES / Dalvína Costa Fontana, Sônia Maria da Costa Barreto. -

Vitória, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2021. -

30 p. : il. foto. color. ; 21 cm.

ISBN 978-85-92647-46-9

DOI 10.29327/553324

1. Jogos pedagógicos. 2. Alfabetização. 3. EMEIEF São Paulo (Presidente Kennedy, ES). I. Oliveira, Ivana Esteves Passos de.

CDD – 418.4

Biblioteca Amanda Luiza de Souza Mattioli Aquino – CRB5 1956

Este e-book é dedicado a todos os educadores que atuam em escolas e espaços educacionais. Que a excelência e a positividade sejam meios norteadores para uma atuação profissional de forma ética, responsável e positiva.

“Há um mundo a ser descoberto dentro de cada criança e de cada jovem. Só não consegue descobri-lo quem está encarcerado dentro do seu próprio mundo.”

Augusto Cury



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	06
INTRODUÇÃO	07
O USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DA ALFABETIZAÇÃO E NO LETRAMENTO: CONCEITOS	08
REPERTÓRIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS	14
Sussurrofone	14
94 segundos	16
Caça palavras	17
Jogo da rima	19
Bingo das operações	20
Roleta do alfabeto	22
Caixinha de letras	23
Volençol	24
Os 4 Elementos da Natureza	26
REFERÊNCIAS	28
AS AUTORAS	30

APRESENTAÇÃO

O presente e-book é o resultado da pesquisa sobre as contribuições dos jogos pedagógicos na alfabetização e no letramento de alunos da EMEIEF São Paulo – Presidente Kennedy/ES, como pré-requisito para obtenção do título de Mestre em Ciências, Tecnologia e Educação, do Centro Universitário Vale do Cricaré, uma instituição de ensino localizada em São Mateus/ES, Brasil.

A pesquisa foi orientada pela professora e doutora Sônia Maria da Costa Barreto que participou ativamente de todo o processo de construção deste estudo.

INTRODUÇÃO

Com a experiência lúdica o educando cultiva o êxito, vivencia ações baseadas nos valores, fraternidade, amizade, respeito e desenvolve uma cultura crítica, criativa e solidária. É desejado que o educador reconheça a essência da felicidade na educação, gerando uma aprendizagem significativa baseada no ensino por habilidades e competências de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

O profissional de sucesso deverá reconhecer as estratégias pedagógicas como meio essencial para a disseminação da felicidade, criatividade e aprendizagem significativa na alfabetização e no letramento como importantes experiências na educação.

O USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DA ALFABETIZAÇÃO E NO LETRAMENTO: CONCEITOS

A presença das atividades lúdicas, representadas pelos jogos, brinquedos e brincadeiras, é constante no mundo infantil nas diferentes culturas, sendo referência primordial para as discussões sobre a criança e o seu desenvolvimento, referenciado a um processo construtivo.

Desenvolvimento e aprendizagem expressam as duas fontes do conhecimento: uma endógena, que é interior a uma pessoa, grupo ou sistema; e outra exógena, que se produz no exterior. No primeiro momento, o desafio é ser sociável conservando sua identidade e envolvimento, já no segundo, o que interessa é incorporar algo que há de se tornar individual e coletivo (MACEDO, 2005).

E ainda: uma das formas mais espontâneas de desenvolvimento na criança é por meio das vivências e experiências do brincar. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência, uma vez que é envolvente, interessante e informativo.

Venâncio e Freire (2005) relatam que a infância é envolvida profundamente em atos de brincadeiras e fantasias que são aspectos naturais do ser humano que tem como uma de suas características a capacidade de brincar. Predominantes nas crianças, as brincadeiras trazem significados importantes do seu mundo.

Na contemporaneidade, os pesquisadores, em sua maioria, compreendem o

jogo como uma atividade que contém em si mesmo o objetivo de decifrar os enigmas da vida e de construir um momento de entusiasmo e alegria. Assim, brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual (ANTUNES, 2012).

No entendimento de Silva e Pozzi (2014), refletir sobre o mundo da criança é submeter os pensamentos para os estudos sobre o jogo e a infância. Essa íntima relação apresenta valores significativos para uma formação e desenvolvimento integral: motor, afetivo-social e psíquica. Pensar e agir focando na totalidade do sujeito é garantir não somente algo intencionado para uma formação do corpo, mas em algo que seja relevante para sua respectiva formação crítica, criativa e lúdica.

As brincadeiras e os jogos, durante o século XX, passaram por mudanças significativas, como: a redução do espaço físico, por consequência do crescimento dos centros urbanos e da falta de segurança; a diminuição do tempo disponível à estimulação lúdica; a expansão da indústria que passou a oferecer brinquedos mais atraentes e vinculados ao consumismo, influenciados pela propaganda e mídia televisiva (FRIEDMANN, 2006).

Porém, a ludicidade acompanha a vida de todas as pessoas, desde o nascimento até a velhice. As ações lúdicas, por meio dos jogos e brincadeiras, são essenciais para a descoberta de um mundo existente no imaginário e na realidade de cada pessoa, possibilitando uma vivência única, exclusiva e inédita, o que favorece o desenvolvimento humano daqueles que brincam.

Em linhas gerais, o jogo é a ação contemplada pelo coletivo, por suas regras e identidades – recorrência, conflito e tradição. Com tantas variáveis é comum que os participantes, no início do jogo, estejam na fase de entendimento e compreensão das mesmas. Depois de certo tempo de prática, o jogo começa a fluir com mais espontaneidade e naturalidade (PINES JUNIOR; SILVA, 2013).

É com a prática dos jogos e das brincadeiras que as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si, sobre os outros e sobre o mundo que está ao seu redor. Desenvolvem as múltiplas linguagens, exploram e manipulam objetos, organizam seus pensamentos, descobrem e agem com as regras, assumem papel de líderes e se socializam com outras crianças (SILVA; GONÇALVES, 2010).

Destaca-se, ainda, que o jogo é um fenômeno constituído de atividades lúdicas que envolve pessoas e animais, que por sua vez podem nessas atividades, interagir com objetos e com a natureza. Sendo o jogo, o provocador dessa relação entre as pessoas e delas com o meio ambiente, ele torna-se uma importante fonte de conhecimento. O jogo torna-se então, uma metamorfose que modifica a realidade de forma lúdica, além de, pelas manifestações lúdicas criar novas possibilidades para a vida (BREGOLATO, 2007).

As crianças vivem em intenso processo de desenvolvimento corporal e mental – expressam a própria natureza da evolução e esta exige a cada instante uma nova função e a exploração de novas habilidades. Essas funções e habilidades ao entrarem em ação, impelem uma manifestação plena que é o brincar e o jogar. Assim, o brincar está mais relacionado a estímulos internos que a contingências externas (ANTUNES, 2012).

Numa visão mais diretiva e objetiva, o jogo é apresentado como uma ação que acontece diante de certos momentos, espaços e tempos, construindo e validando o desenvolvimento integral e cultural do seu respectivo jogador.

Dentro dos seus estudos, Freire (2002, p. 87) explica que “[...]o jogo é uma das mais educativas atividades humanas [...]”. Prosseguindo, Freire destaca: “Ele educa não para que saibamos mais matemática ou português ou futebol; ele educa para sermos mais gente, o que não é pouco”.

Venâncio e Freire (2005, p. 33) acrescentam que “[...] o brincar em sua visão de mais profundidade corresponde à satisfação das necessidades afetivas vitais para que o ser humano se realize”. Ao brincar, a criança representa suas vivências, evoca aspectos e experiências significativas, organiza e estrutura sua realidade externa e interna, tomando a consciência de si como ser atuante.

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo (MALUF, 2003).

O jogo torna-se o espaço de experiência para o ser humano produzir cultura, que não é senão a construção de um mundo interior que se comunica com a realidade. Com o poder de criar tudo que deseja ser ou fazer, toma os elementos que quer da realidade, dilui estes elementos com as projeções imaginárias interiores, e então compõe novas combinações para ajustar a realidade que vai habitar – cenário (BREGOLATO, 2007).

O trabalho com os jogos, no que se refere ao aspecto cognitivo, visa contribuir para que as crianças possam adquirir conhecimento e desenvolver suas habilidades e competências. Conquistar um status de bom jogador exige uma organização que pode ser expressa por ações como mobilizar recursos, coordenar informações, enfrentar problemas e vencê-los.

Nesse cenário, surgem diversos motivos para que os educadores possam enfim explorar e aplicar de forma lúdica e criativa os jogos em potencial. A escola como detentora do conhecimento científico deve proporcionar a transmissão desses conhecimentos aos alunos para que se tornem pessoas críticas, transformadoras e democráticas (GONÇALVES, 2013).

As escolas necessitam cultivar a espontaneidade, diálogo, convivência em grupo, pois as crianças geralmente não brincam sozinhas, sendo que o jogo proporciona oportunidades para ela pensar e falar, ser ela autenticamente, saber combinar momentos de brincadeiras livres (lazer) e atividades orientadas (escola) (KISHIMOTO, 2011).

A partir desse intento, principalmente na educação infantil, quando se trabalha a alfabetização e o letramento, é importante trazer jogos lúdicos para a sala de aula, a fim de que as crianças possam aprender por meio da brincadeira, afastando assim suas eventuais limitações e inserindo-as no contexto social do entretenimento. Essa interação promove a troca de experiências entre os alunos e ainda fortalece os vínculos entre professor-aluno.

Com a brincadeira, a criança que antes tinha a escrita e a leitura como atividades complexas, passam a enxergá-las como diversão. Nesse sentido,

Magalhães e Júnior ratificam que [...] “no ensino da leitura e escrita, deve-se levar em conta o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico” (MAGALHÃES; JÚNIOR, 2012, p. 5), haja vista a [...] “criação de novas combinações de experiências; seletividade e disciplina intelectual; concentração aumentada; desenvolvimento de habilidades e de cooperação” (MAGALHÃES; JUNIOR, 2012, p. 5).

Isto posto, ressalta-se que os educadores precisam se atentar para as novas práticas pedagógicas lúdicas, de maneira que se estabeleça um planejamento prévio adequado para sua execução de maneira eficaz.

Estimula-se, sobretudo, que o aluno se torne um ser pensante, criativo, respeitador de regras, com facilidade de se comunicar com o grupo e, principalmente, sujeito ativo da formação de seu desenvolvimento quanto a alfabetização e o letramento.

REPERTÓRIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Os jogos a seguir mencionados foram selecionados para compor o presente *e-book* a fim de ressaltar a importância do aproveitamento do lúdico nas atividades pedagógicas, enfatizando sua condição de ferramenta essencial no processo ensino/aprendizagem para o desenvolvimento integral dos alunos.

Almeja-se, sobretudo, apresentar os benefícios do enriquecimento profissional dos professores que têm acesso às metodologias lúdicas a serem abordadas em sala de aula, as quais tendem a favorecer o potencial e desenvolvimento de habilidades dos alunos por meio dos jogos pedagógicos.

SUSSURROFONE

Conceito

É uma adaptação do whisper phone, ferramenta que permite a captação individual da voz com ampliação do som. Feito de PVC, ele aumenta o volume da fala em até dez vezes, embora o retorno do som ocorra apenas para quem utiliza o instrumento.

Figura 1: Modelos de Surrofones



Fonte: Colégio Brasilis, 2021.

Objetivo principal

Tornar a concentração mais fácil, sem que o leitor seja distraído por ruídos de fundo e auxiliar nas atividades de leitura.

Aplicação

Para a aplicação, são necessários dois cotovelos de 40 mm e uma luva de 40 mm. Caso não queira usar cola na junção destas peças poderá realizar com durex colorido e este já fica decorado e pronto para uso.

Vantagens para a Alfabetização e Letramento

O sussurrofone auxilia nas atividades de leitura, melhorando a percepção dos alunos que falam baixo ou têm vergonha de ler. Ele também ajuda as crianças na articulação de palavras, discriminação auditiva, ortografia.

O uso desse recurso também contribui para melhor compreensão do conteúdo lido, já que o leitor fica mais concentrado nas atividades realizadas em sala de aula, as próprias crianças conseguem perceber o que precisam melhorar durante a leitura.

Isso ocorre porque, ao ouvirem a própria voz, prestam mais atenção na forma como fazem a leitura.

94 segundos

Conceito

Este jogo aumenta o repertório de palavras da criança e incentiva a escrita.

Figura 2: Desenho de aluno criando palavras por meio das letras



Fonte: Felipo, 2020.

Objetivo principal

Aumentar o número de palavras conhecidas pelos alunos, incentivando, sobretudo, sua escrita e facilitação da memória.

Aplicação

O jogo sugere uma letra e um tema inicial, exemplo: animal com a letra F. O jogador tem apenas 94 segundos para encontrar o maior número de palavras. Todas as respostas são pontuadas e o jogador poderá jogar com até 4 pessoas, quem tiver pontuação maior vence.

Vantagens para a Alfabetização e Letramento

Estabelece uma melhor relação entre o aluno e o processo de aprendizagem, tornando-o mais prazeroso e produtivo. Também possibilita a interação dos alunos entre si, desenvolvimento o comportamento social e sua familiarização com as palavras.

Caça palavras

Conceito

É um jogo que aumenta o raciocínio lógico da criança e faz com que ela reconheça o maior número de palavras.

Figura 3: Modelo de Caça Palavras



Fonte: Almeida Júnior, 2020.

Objetivo principal

Promover atividades de alfabetização para memorização e reflexão. Também com o objetivo de trabalhar a ortografia – pois é uma forma de visualizar as palavras na grafia correta –, o jogo aumenta o vocabulário da criança, que é desafiada a procurar e compreender novas palavras.

Aplicação

O caça palavras é uma verdadeira sopa de letrinhas, na qual as letras são postas aleatoriamente e a criança precisa encontrar as vogais e consoantes, lado a lado, que formam palavras – seja o nome de um objeto, de um lugar, um nome próprio, etc. As palavras são escritas tanto na vertical quanto na horizontal, ou até mesmo na diagonal.

O nível de dificuldade pode variar e o recomendado é sempre seguir as indicações de idade. Aumentar bruscamente a dificuldade do jogo pode causar o desinteresse da criança – ou seja, o aumento deve ser gradual e depende da capacidade de raciocínio da criança.

Vantagens para a Alfabetização e Letramento

É um jogo simples e que contribui significativamente para a alfabetização das crianças. Trabalha a ortografia, pois é uma maneira de visualizar as palavras na grafia correta e, inclusive, aumenta o vocabulário da criança, que é desafiada a procurar e compreender novas palavras.

Jogo da rima

Conceito

Jogo utilizado para exercitar e ampliar o vocabulário das crianças, desenvolvendo a memória, a agilidade e a esperteza.

Figura 4: Modelo de Jogo das Rimas



Fonte: Almeida Júnior, 2020.

Objetivo principal

Completar frases com palavras com rimam. Contribuir para o enriquecimento do vocabulário e auxiliar na percepção dos sons finais das palavras.

Aplicação

Para jogar, basta formar duas equipes. Assim que uma palavra for sorteada, as equipes terão o tempo da ampulheta para escreverem o maior número de palavras que rimam com a sorteada.

Ganha quem tiver o maior número de rimas no seu papel.

As equipes também podem se alternar para dizer em voz alta um por vez uma palavra que rime com a palavra sorteada até que uma equipe não saiba mais rimar.

Vantagens para a Alfabetização e Letramento

Viabiliza uma melhor compreensão acerca das palavras e sua composição sonora. Permite que o aluno perceba que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais. Desenvolve a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas e compara as palavras quanto às semelhanças sonoras.

Bingo das operações

Conceito

É um jogo composto por cartelas com os resultados dos fatos estudados e com as fichas que o professor irá “cantar”.

Figura 5: Modelo de cartela para o Bingo das operações

8	3	18	30
4	27	1	0
6	36	9	12
2	32	27	21

14	16	18	20
25	28	40	8
0	36	54	63
72	32	27	21

14	81	18	20
25	100	40	8
0	12	54	63
72	90	27	21

20	16	27	20
19	28	12	8
0	36	14	63
72	32	18	21

Fonte: Araújo, 2014.

Objetivo principal

Estimular o cálculo mental ou mesmo gráfico de forma lúdica, favorecendo a percepção auditiva, concentração e rapidez em realizar os cálculos.

Aplicação

As fichas com as operações são colocadas dentro de um saco. O professor retira uma operação e fala aos jogadores. Os jogadores resolvem a operação obtendo o resultado que estará em algumas das cartelas. Aquele que possuir o resultado, marca-o com um marcador.

Caso tenha dois resultados iguais em uma mesma cartela, marca-os simultaneamente. Vence o jogador que marcar todos os resultados de sua cartela.

Vantagens para a Alfabetização e Letramento

Trabalhar com as quatro operações fundamentais da matemática, desenvolvendo o processo de estima, cálculo mental e tabuada do aluno, a fim de que sua alfabetização se dê integralmente diante dos saberes escolares.

Roleta do alfabeto

Conceito

Essa brincadeira exige a confecção de uma roleta que deverá conter todas as letras do alfabeto.

Figura 6: Modelo de Roleta para jogar



Fonte: Só Escola, 2017.

Objetivo principal

Contemplar a leitura, a produção de textos, a oralidade e a análise linguística do aluno.

Aplicação

A criança deverá escrever uma palavra que comece com a letra que for indicada ou então desenhar uma imagem que comece com ela.

Vantagens para a Alfabetização e Letramento

O jogo facilita a leitura e decodificação, oralmente, dos nomes escritos nos desenhos e a ordenação dos desenhos e seus respectivos nomes em ordem alfabética. Oportuniza aos alunos a escrita espontânea das palavras que fazem parte do jogo.

Caixinha de letras

Conceito

Jogo de peças com letras de forma e cursivas. Além de acentos e ilustrações para montar palavras e frases.

Figura 7: Modelo de Caixa de letras com sílabas



Fonte: Boleli, 2021.

Objetivo principal

O objetivo é fazer com que a criança organize as letras da forma correta.

Aplicação

Para fazer essa brincadeira, é necessário encapar caixinhas de fósforos com uma figura. Dentro de cada uma, o professor precisará colocar as letras que formam o nome da imagem que está nelas.

Vantagens para a Alfabetização e Letramento

Esse jogo auxilia na formação de leitura e escrita, bem como pode ser vivenciado, tanto por crianças pequenas, que brincam e aprendem as letras do alfabeto, como por crianças maiores que já sabem ler e escrever, com apoio de caderno e lápis, para anotação de suas atividades.

Volênçol

Conceito

É um jogo cooperativo que promove, no grupo, o espírito de equipe e a ajuda mútua entre os integrantes dos times, principalmente na educação infantil.

Figura 8: Imagem representativa do jogo volênçol



Fonte: Nova Escola, 2019.

Objetivo principal

Através de uma atividade prática, divertida e bem dinâmica, o jogo objetiva trazer o conceito de cooperação, de trabalho de equipe, da importância de cada parte dentro de um processo de trabalho onde todos ganham juntos.

Aplicação

Os jogadores serão agrupados em quartetos. Cada grupo estará de posse de um lençol ou toalha, sendo assim, cada jogador deverá segurá-la em cada ponta.

Os quartetos deverão brincar com a bola de voleibol, tentando mantê-la sobre o lençol e não a deixando cair ao chão. Após essa etapa, os quartetos farão a interação com outros quartetos, e assim realizarão lançamentos e recepções das bolas com a toalha ou lençol. A progressão do jogo poderá ser na realização de um jogo de voleibol tradicional com os lençóis.

Vantagens para a Alfabetização e Letramento

Promove a integração dos alunos, o dinamismo, a cooperação, a ludicidade, a liderança, escuta afetiva e o trabalho em equipe.

Os 4 Elementos da Natureza

Conceito

É um jogo que proporciona a criança brincar com os quatro elementos da natureza (água, terra, fogo e ar), abrindo um leque de caminhos para a imaginação da criança.

Figura 8: Modelo de cartilha para o jogo dos 4 elementos da natureza



Fonte: Schneider, 2020.

Objetivo principal

Trabalhar os quatro elementos da natureza permite que a criança amplie seus repertórios, vivências e experiências naturais, enriquecendo o universo, exercitando os seus direitos e estabelecendo contato com os campos de experiência.

Aplicação

O espaço de jogo será demarcado com quatro retângulos, sendo uma área em cada canto da quadra. Os jogadores serão divididos em quatro grupos - Terra, Água, Ar e Fogo. No centro da quadra existirá o jogador-caçador, que deverá

chamar dois dos elementos, e assim os jogadores dos elementos citados se movimentarão e trocarão de áreas.

O jogador que for pego pelo caçador, deverá fazer a função de pegador, e o caçador será um dos jogadores dos elementos. Como variação, os jogadores que forem pegos pelo caçador, poderão ajudá-lo na próxima rodada, sendo também caçadores.

Vantagens para a Alfabetização e Letramento

A presença da natureza no espaço escolar e em outros territórios educativos, aliada à liberdade para brincar, contribui com processos de aprendizagem que contemplam a autoria, a criatividade e autonomia da criança, sobretudo, a Alfabetização e o Letramento.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 18ª. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

BREGOLATO, R. A. **Cultura Corporal do Jogo**. 2ª. ed. São Paulo: Ícone, 2007.

FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

FRIEDMANN, A. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.

GONÇALVES, N. **O lado sério da brincadeira – um olhar para a autoestima do educador**. São Paulo: Cortez, 2013.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2011.

MACEDO, L. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MAGALHÃES, Adriana F.S.; JUNIOR, Cícero Francisco A. **Ludicidade na aquisição da leitura e escrita: experiências e vivências nas séries iniciais do Ensino Fundamental**. Campina Grande: Realize, 2012.

MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. Campinas: Papyrus, 1989.

Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos. São Paulo: Phorte, 2010.

SILVA, T. A. C.; PINES JUNIOR, A. R. **Jogos e Brincadeiras: ações lúdicas nas escolas, ruas, festas, parques e em família.** São Paulo: All Print, 2013.

SILVA, T. A. C.; PINES JUNIOR, A. R. **Jogos Temáticos: coletânea de atividades baseada na literatura brasileira** – volume 01 – A Arca de Noé, de Vinicius de Moraes. São Paulo: All Print, 2013.

VÊNANCIO, S.; FREIRE, J. B. **O jogo dentro e fora da escola.** Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

AS AUTORAS

DALVINA COSTA FONTANA

Mestranda em Ciência, Tecnologia e Educação - Centro Universitário Vale do Cricaré/São Mateus. Pós-graduada em Alfabetização e Letramento. Pós-graduada em Português/Literatura. Pós-graduada em Arte. Pós-graduada em Educação Especial (AEE). Pós-graduada em Gestão, supervisão e orientação. Graduada em Letras Português/Literatura - pelo Centro Universitário São Camilo-ES. Graduada em Pedagogia.



SÔNIA MARIA DA COSTA BARRETO

Doutora em Comunicação e Semiótica PUC/SP - Mestre em Educação UFES - Especialista em Tecnologia Educacional e Estudo de Problemas Brasileiros UFES - Licenciada e Bacharelada em História UFES - Profes-



sora aposentada da UFES - Experiência em Conselhos Superiores de Ensino e Pesquisa, Universitário e de Curadores UFES - Avaliadora de instituições e de cursos de ensino superior MEC/INEP – Membro efetivo da Academia Feminina Espírito-santense de Letras – Pesquisadora e Escritora com trabalhos apresentados em eventos nacionais e internacionais - Publicações em forma de livro, antologia , capítulos, ensaios, resumos, anais, jornais locais. Professora do Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação, Centro Universitário Vale do Cricaré/São Mateus.

ISBN: 978-85-92647-46-9

DIÁLOGO
EDITORIAL

