

UNIVERSIDADE DE TAUBATE

AMANDA CAROLINE DE PAULO
NATHALIA MARINS PEREIRA

**JOGOS LITERÁRIOS: CONTRIBUIÇÕES PARA UMA
APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA.**

Taubaté - SP
2021

AMANDA CAROLINE DE PAULO
NATHALIA MARINS PEREIRA

JOGOS LITERÁRIOS: CONTRIBUIÇÕES PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA.

Trabalho de Curso apresentado para
obtenção do Certificado de Graduação pelo
Curso de Pedagogia da Departamento de
Pedagogia da Universidade de Taubaté.
Área: Educação.

Orientador: Profa. Ma Cleusa Vieira da Costa

Taubaté – SP
2021

**Grupo Especial de Tratamento da Informação – GETI
Sistema Integrado de Bibliotecas – SIBi
Universidade de Taubaté - UNITAU**

P331j Paulo, Amanda Caroline de
Jogos literários : contribuições para uma aprendizagem
significativa / Amanda Caroline de Paulo, Nathalia Marins
Pereira. -- 2021.
38f. : il.

Monografia (graduação) - Universidade de Taubaté,
Departamento de Pedagogia, 2021.

Orientação: Profa. Ma. Cleusa Vieira Costa, Departamento
de Pedagogia.

1. Leitura. 2. Literatura. 3. Lobato, Monteiro, 1882-1948
4. Jogos. 5. Crianças. I. Pereira, Nathalia Marins II. Universidade
de Taubaté. Departamento de Pedagogia. Curso de Pedagogia.
III. Título.

CDD – 370

AMANDA CAROLINE DE PAULO
NATHALIA MARINS PEREIRA

O USO DE JOGOS LITERÁRIOS: CONTRIBUIÇÕES PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA.

Trabalho de Curso apresentado para
obtenção do Certificado de Graduação pelo
Curso de Pedagogia da Departamento de
Pedagogia da Universidade de Taubaté.
Área: Educação.

Orientador: Profa. Ma Cleusa Vieira da Costa

Data: _____ / _____ / _____

Resultado: _____

BANCA EXAMINADORA

Ma Cleusa Vieira da Costa

Assinatura _____ Universidade de Taubaté

Assinatura _____ Universidade de Taubaté

Assinatura _____ Universidade de Taubaté

Dedico esse trabalho a minha sogra ledangela,
por sempre acreditar em mim e sem sua ajuda
e incentivo, não seria possível estar vivendo
isso hoje.

Dedico este trabalho a minha mãe Beatriz (in memoriam), por toda sua dedicação e carinho ao longo da minha criação, por sempre acreditar no meu potencial e estar ao meu lado.

AGRADECIMENTOS

A minha professora e orientadora, Profa. Ma Cleusa Vieira da Costa que, além de me auxiliar e aconselhar durante todo este processo, esteve ao meu lado nos meus três anos de faculdade, sempre me mostrando que eu era capaz e me aconselhando.

Ao meu esposo que sempre me apoiou não me deixando nunca desistir por mais difícil que fosse a fase que estivéssemos passando, e que me incentiva com meus planos de pós graduação e mestrado.

As minhas amigas, Ana Flávia, Amanda Caroline e Thais Mariana que sempre estiveram ao meu lado, me ajudando direta e indiretamente para conclusão desse trabalho.

AGRADECIMENTOS

Ao meu pai Carlos, por sempre acreditar no meu potencial, me incentivar, me apoiar e estar ao meu lado nos momentos mais difíceis.

A professora e orientadora, Profa. Ma Cleusa Vieira da Costa, por todo apoio e dedicação ao longo de minha formação.

As minhas amigas, Yara Maciel, Nathalia Marins e Thais Mariana, por sempre me apoiarem e me incentivarem a continuar e concluir a graduação.

Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para sua produção ou sua construção. Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.

Paulo Freire.

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo significar o uso de jogos como elemento acerca da formação do sujeito leitor, a fim de proporcionar uma leitura significativa em sala de aula, traçando as contribuições e a importância da leitura na formação do sujeito. Como metodologia usou-se revisão bibliográfica, logo para o embasamento teórico analisando a evolução da criança e da literatura infantil, aos olhos de autores como BRAGA (2015), ARIÈS (1981), Arroyo (2011), LAJOLO; ZILBERMAN (1991). Logo para a criação do jogo usamos o aprendizado adquirido no curso de pedagogia na matéria de Alfabetização e Letramento, buscando aprofundar o trabalho na obra de nosso escritor local, Monteiro Lobato uma vez que vivenciamos no estágio obrigatório que o trabalho com as obras Lobatianas está ligado às datas comemorativas além de vincular o nome do autor apenas a alguns personagens e a uma releitura de que a mídia vez deixando a verdadeira história esquecida nos livros. Sendo assim, escolhemos a obra *Reinações de Narizinho* para que pudéssemos trabalhar diferentes contos deixando assim nosso jogo mais interessante e divertido.

Palavras-chave: Leitura, Literatura, Monteiro Lobato, Jogos, A criança.

ABSTRAT

The present work has for objective to signify the use of games as element about the formation of the subject reader, in order to provide a meaningful reading in the classroom, tracing the contributions and the importance of reading in the formation of the subject. As a methodology, a bibliographic review was used, then for theoretical foundation analyzing the evolution of children and children's literature, in the eyes of authors such as BRAGA (2015), ARIÈS (1981), Arroyo (2011), LAJOLO; ZILBERMAN (1991). Soon for the creation of the game, we used the learning acquired in the pedagogy course in the Literacy and Literacy field, seeking to deepen the work of our local writer, Monteiro Lobato, since we experienced in the mandatory stage that the work with Lobatianas works is connected the commemorative dates, in addition to linking the author's name only to some characters and a re-reading of the media leaving the true story forgotten in the books. Therefore, we chose *Reinações de Narzinho* so that we could work with different stories, thus making our game more interesting and fun.

Keywords: Reading, Literature, Monteiro Lobato, Games, The child.

Sumário

INTRODUÇÃO.....	13
PRIMEIRA AVENTURA.....	15
A CRIANÇA.....	15
1.2 Educação e desenvolvimento.....	18
SEGUNDA AVENTURA.....	20
II A LITERATURA.....	20
2.1 A Literatura na atualidade.....	22
2.2 A Literatura de Monteiro Lobato.....	23
TERCEIRA AVENTURA.....	26
III LITERATURA E JOGO.....	26
3.1 Trilhando caminhos até o jogo – Etapas de criação.....	27
3.1.1 A escolha do tema para o jogo.....	28
3.1.2 O nome do jogo.....	29
3.1.3 Descrição do jogo.....	29
A caixa que guarda o jogo.....	30
O tabuleiro – trilha.....	31
As cartas.....	31
Os pinos e dado.....	32
3.1.4 Regras do jogo.....	33
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	34
REFERÊNCIA.....	37

INTRODUÇÃO

Ao pensarmos a criança devemos primeiramente ter em mente que o meio que ela vive tem forte influência no seu desenvolvimento, neste sentido, o aluno já chega à escola com uma grande bagagem de conhecimento, vivermos em uma sociedade letrada e rica em tecnologia, o que contribui com isso. A criança tem contato com a leitura e a escrita mesmo antes de aprender a codificar e decodificar. Assim, ao brincar de faz de conta a criança usa de sua vivência, mesclando a aprendizagem e o desenvolvimento adquiridos no meio social e escolar.

Ao desenvolver os conhecimentos escolares a criança se aventura em mundos de descobertas e desafios, constrói novos saberes que serão agregados aos anteriores. Dentro do espaço escolar, diversos conteúdos são trabalhados para a formação do sujeito. De acordo com é Silva (2020, p. 11) é responsabilidade do professor assumir o compromisso com o favorecimento para a ocorrência de aprendizagem significativa”, respeitando o sujeito e suas vivências.

Neste caminho aventuramo-nos em pensar a leitura dentro do espaço escolar e a formação do leitor., A escola tem grande influência no desenvolvimento do seu aluno, cabe ao professor dar continuidade a esses conhecimentos adquiridos previamente, para isso, precisa de recursos pedagógicos, que possam ajudar neste trabalho, pois “a predisposição do aluno em aprender é condição imprescindível para a aprendizagem significativa” (SILVA, 2020, p. 11).

Para esse trabalho especificamente escolhemos uma das obras mais conhecidas de Monteiro Lobato “Reinações de Narizinho”, com a finalidade pensar, mediado pela obra, forma significativa de trabalho pedagógico, afirmando que as obras Lobatianas podem ser trabalhadas de forma interessante e significativa, dentro do espaço escolar. Este trabalho nasceu das inquietações promovidas no curso de pedagogia e nas observações do estágio obrigatório, no qual presenciamos que o escritor Monteiro Lobato, só é citado na semana da literatura infantil, e sua obra é apenas atreladas aos

personagens do Sítio do Picapau Amarelo. Nas vivências com o estágio, não nos deparamos com a leitura de suas obras e raramente vimos o reconto desta em um teatro. Muitas dos alunos nunca foliaram um livro do autor. Sentimos que esta atitude pedagógica deixa de fora inúmeras histórias engraças e interessantes que poderiam despertar a fome pela leitura. Dentro desta perspectiva ouvimos que as obras não são trabalhadas por serem difíceis e fora do contexto atual, principalmente na linguagem.

Desta forma, aventuramo-nos a pensar num trabalho que pudesse contribuir de forma lúdica e significativa, o que nos levou criar um jogo literário. A opção pelo jogo possibilita que o aluno tenha uma vivência lúdica e o professor o despertar de diversos conteúdos. Segundo Piaget (1978) o brincar, faz com que a criança evolua, desperta interesses diversos e significa o objeto do conhecimento. Assim, ao trabalhar de forma lúdica o aluno terá maior vontade em aprender.

Deste modo, este trabalho está organizado a partir da estruturação de um jogo literário, utilizado como recurso para refletir a obra *Reinações de Narizinho de Monteiro Lobato* de forma significativa. Assim, convidamos ao leitor para trilhar esta aventura. Na primeira aventura nos deparamos...

Quando paro e penso na minha formação como leitora me recordo que sempre tive professores que incentivaram o ato de ler, que com o conhecimento adquirido no Curso de Pedagogia na Universidade de Taubaté pude perceber que usaram inúmeros métodos de leitura para que nós como alunos encontrássemos o que melhor se encaixaria para assim termos uma leitura significativa. E hoje como futuras professoras temos a certeza que queremos marcar nossos futuros alunos da mesma maneira.

PRIMEIRA AVENTURA

A CRIANÇA

Antes de falarmos da criança de hoje precisamos entender a trajetória que a infância percorreu. Na idade média, o sujeito só passava a ser considerado sujeito da sociedade a partir dos 21 anos, tendo assim sua infância e adolescência ignorada, essa constatação fica evidente quando ao longo da história nos deparamos com a ausência de registros historiográficos da infância. ARIÈS (1981, p. 39) em seus estudos afirma que

Até por volta do século XII, a arte medieval desconhecia a infância ou não tentava representá-la. É difícil crer que essa ausência se devesse à incompetência ou à falta de habilidade. É mais provável que não houvesse lugar para a infância nesse mundo

No século XVII a introdução desse sujeito na sociedade ocorria ao se completar sete anos, a criança era direcionada a uma capacitação profissional, afinal se considerava infância apenas a fase da amamentação, após o desmame a criança passava a vivenciar das mesmas situações e desfrutar dos mesmos ambientes que os adultos, fosse familiar, de trabalho ou lazer.

Nota-se, entretanto, que nesta época a mudança da constituição histórica da família passa imprimir um novo sentimento. Braga (2016), apresenta um levantamento histórico deste momento histórico e afirma que de acordo com Àries, a atenção da família com a educação dos filhos demonstra esse novo olhar e um sentimento diferenciado

“[...] O extraordinário desenvolvimento da escola no século XVII foi uma consequência dessa preocupação nova dos pais com a educação das crianças. (...) A família e a escola retiraram juntas a criança da sociedade dos adultos [...]” (ÀRIES, *apud*, BRAGA, 2016, p. 18)

O surgimento dos primeiros traços de concepção da infância, acontece a partir do século XVIII, que se embasava na dependência das crianças muito pequenas, ligando assim a infância a ideia de proteção e cuidado, nessa fase para Levin (1997) a criança era vista apenas como ser biológico que carecia de grandes cuidados juntamente de uma rígida disciplina a fim de garantir um adulto que se encaixassem na sociedade. A igreja Católica tem um papel importante na mudança de visão de infância, a partir da ideia de proteger o

nascimento e evitar “mortes” indevidas, garantindo assim o futuro. A criança passa a ser vista, segundo Niehues e Costa (2012, p. 285), a partir das reflexões que as autoras realizam dos estudos de Heywood (2004) e Àries (1981), como um “mediador” entre o “céu e a terra”, valendo-se do “discurso cristão do “culto ao menino Jesus””

Estas novas condutas fizeram com que surgissem novos modelos familiares que ressaltavam a importância do laço de sangue. Sendo que no século XVIII a Igreja Católica passou a acusar quem matasse crianças de praticar bruxaria. Desta forma no século X e XI o matrimônio e o ato de procriar passaram a ser considerados sagrados (NIEHUES E COSTA, 2012, p. 285).

E com esse novo olhar sobre a infância começa a se impactar diversos setores da sociedade, passando pela educação, pelas vestimentas, e pela literatura, que é um dos focos deste estudo. E foi com essa vicissitude do olhar que a criança passou de um pequeno adulto para um sujeito que exige de um cuidado, um estímulo e uma rotina que corresponda com sua faixa-etária. Vale ressaltar, no entanto, que este processo histórico ocorre de forma lenta, gradual e diferenciada nas diversas culturas do mundo

No século XIX o formato de família passa a sofrer alteração, a revolução da indústria, a necessidade de se ter vários filhos para se ter mão-de-obra já não se faz mais tão necessário uma vez que a nova sociedade industrializada passa exigir um novo formato de família. No final do século XIX que ocorre a institucionalização da escola alterando assim o conceito de infância através da escolarização.

“Tal fato favoreceu o surgimento da instituição escolar. A criança começou a ser reconhecida como um indivíduo social, inserida dentro da coletividade, onde a família demonstrava preocupação e interesse por saúde e educação” (NIEHUES e COSTA, 2012, p. 286)

A preocupação com a criança passa se fazer presente, tendo cada vez mais definido os limites e necessidades para com a criança. Criança essa que passa a frequentar a escola, criada com o intuito de “moldar”, passando a ser responsável por disciplinar-la “moralmente”

O século XX e conseqüentemente o XXI, traz novos aspectos sobre a infância, a criança passa a ser reconhecida como um sujeito de direitos, os

estudos de diversos autores como Piaget, Vygotsky, Wallon, entre outros, apontam cenários para o desenvolvimento da infância, reconhecendo a importância primordial desta fase para o desenvolvimento humano. A sociedade assumi o papel de também educar as crianças. “Nas concepções atuais, elas são consideradas como ser histórico-social, condicionadas por vários fatores, seja eles sociais, econômicos, culturais, ou até mesmo político” (NIEHUES E COSTA, 2012, p. 286).

Atualmente a criança tem garantido o direito de crescer de forma sadia, livre e assistida em suas necessidades físicas, psíquicas e sociais. Neste sentido “[...] foram criadas várias políticas e programas que visassem promover e ampliar as condições necessárias para o exercício da cidadania das crianças, que por sua vez, passaram a ocupar lugar de destaque na sociedade [...]” (CALDEIRA, p. 5).

No Brasil a criança tem seus direitos preservados e garantidos pela Constituição Federal (1988), que destaca no artigo 227:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (BRASIL, 1988).

Além disso, o Estatuto de Criança e de Adolescente (1990), criado para proteger e assegurar o desenvolvimento pleno da criança enfatiza no artigo 3º:

A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e dignidade (BRASIL, 1990).

O direito fundamental da criança redefinida por estes marcos legais promove uma postura social diferenciada com a concepções de que a criança passa a ser o centro do processo social e educacional, atendendo o seu desenvolvimento pleno. Assim sendo, a criança tem a possibilidade de ter garantido uma educação de qualidade.

1.2 Educação e desenvolvimento

Diante deste cenário é assegurado a criança uma educação que visa seu desenvolvimento em todos os aspectos, o desenvolvimento da criança está amplamente vinculado com a organização de um ambiente propício com estímulos variados que possam contribuir para a criança aprender. Segundo Soares e Dias (2015, p. 30444)

[...] o ambiente não consiste apenas em um pano de fundo, mas constitui-se em um interlocutor que desafia e instiga as crianças ao movimento e à utilização das diversas linguagens e que interfere diretamente na aprendizagem e no desenvolvimento infantil em todas as suas dimensões [..]

O papel da educação para a construção do conhecimento do sujeito é de extrema importância, e esse conhecimento pode ser transmitido de diversas maneiras, afinal cada um aprende de uma forma. Segundo Piaget a aprendizagem se dá por meio da experiência que a criança adquire de modo ordenado, sendo o desenvolvimento o causador da formação de conhecimento, que também está ligada a afetividade e a interação social, se fazendo assim de extrema importância que a escola busque trabalhar essas duas fundamentais particularidades, que contribuem de forma significativa no processo de construção do conhecimento. Segundo Silva (2020, p. 9) “A importância do significado dos novos conhecimentos depende diretamente da existência dos conhecimentos prévios especificamente relevantes para o sujeito, bem como da interação entre eles” e entre os sujeitos deste processo.

Os professores do passado eram engessados, adeptos de uma educação bancária, “limitando” a capacidade de pensar, para garantir a formação de sujeitos obedientes e sem consciência crítica. Nos dias atuais o cenário é outro, atualmente o professor busca estimular a criatividade e a curiosidade, levando esse sujeito a tornar-se autônomo do seu conhecimento, comunicativo, capaz de socializar com todos, contribuindo para a sociedade e exercendo sua cidadania com valores e ética.

Piaget defende a teoria que o desenvolvimento intelectual vem de atos biológicos, que se adapta ao meio físico e quando organizado ao meio ambiente se alcança o equilíbrio. Segundo Piaget (1952, p. 7) “Do ponto de

vista biológico, organização é inseparável da adaptação. Eles são dois processos complementares de um único mecanismo, sendo que o 1º é o aspecto interno do ciclo do qual a adaptação constitui o aspecto externo”. Logo Vygostky defende a teoria que a aprendizagem vem depois do desenvolvimento. Zofili (2002) *apud* Vygotsky (1988 p. 192-193) menciona que, “da mesma forma que algumas aprendizagens podem contribuir para a transformação ou organização de outras áreas de pensamento, podem também tanto seguir o processo de maturação como precedê-lo e mesmo acelerar seu processo”. Tendo assim influência sobre o ambiente em que se vive.

O sujeito recebe durante sua vida intervenções físicas e sociais, sendo estimulado a desenvolver suas aptidões e capacidades mentais e físicas. Sendo assim, para uma aprendizagem mais efetiva devemos considerar diversos elementos como, a qualidade do trabalho didático,, as oportunidades oferecidas pelo ambiente escolar, as perspectivas futuras de vida do aluno, o desejo de aprende entre outras.

[...] a vivência do cotidiano escolar nos tem evidenciado situações bastante questionáveis neste sentido. Percebe-se, de início, que os objetivos educacionais propostos nos currículos dos cursos apresentam confusos e desvinculados da realidade social. Os conteúdos a serem trabalhados, por sua vez, são definidos de forma autoritária, pois os professores, via regra, não participam dessa tarefa. Nessas condições, tendem a mostrar-se sem elos significativos com as experiências de vida dos alunos, seus interesses e necessidades (LOPES, 2000, p. 41).

A escola precisa trabalhar no sentido de formar sujeitos mais críticos, comprometido e confiante em relação à aprendizagem, buscando proporcionar uma formação integral, promovendo a interação entre a comunidade.

No entanto, é fundamental ressaltar a importância do desenvolvimento de forma significativa, os brinquedos, as brincadeiras e os jogos como apontam Kishimoto (2003) são elementos indispensáveis para este processo e

Sendo assim, levando em conta que a criança possui um grande interesse pelo lúdico, trabalhar dessa forma, se faz necessário para seu melhor desenvolvimento, pois possibilita uma aproximação com a leitura e a literatura com a magia de desvendar mundos inimagináveis.

SEGUNDA AVENTURA

II A LITERATURA

A literatura se faz presente entre os povos desde as primícias, se fazendo viva de forma oral nas cantigas, lendas e histórias que passavam de geração em geração, com a evolução do mundo e com o surgimento da escrita essa literatura passa a ser registrada ganhando assim um alcance e uma significância maior para a sociedade. Seu foco era o lazer do adulto, por isso utilizava-se de uma linguagem madura em seu enredo como podemos ver nesse trecho retirado do conto da Chapeuzinho Vermelhos dos Irmãos Grimm:

[...] um caçador passou pela casa e pensou: “Como a velha está roncando alto. Preciso ver se está acontecendo alguma coisa com ela.” Ele entrou na casa, aproximou-se da cama e encontrou o lobo ferrado no sono. “E não é que o encontro aqui, seu velho pecador!”, exclamou. “Faz bastante tempo que venho procurando você.”

E ergueu a espingarda para atirar, mas ocorreu-lhe que talvez o lobo tivesse comido a velha e que talvez ainda pudesse salvá-la. O caçador apanhou uma faca e começou a abrir a barriga do animal. No primeiro corte viu o pequeno capuz vermelho e, com mais alguns golpes, a menininha pulou fora e exclamou:

“Ah, que medo eu tive, estava tão escuro dentro do lobo!”. Em seguida a velha avó saiu, viva, mas mal conseguia respirar. Chapeuzinho Vermelho trouxe umas pedras grandes com as quais ela e o caçador rechearam o lobo, de modo que, quando o animal acordou e tentou correr, as pedras o arrastaram para trás e ele caiu morto. Todos ficaram bem satisfeitos. O caçador esfolou o lobo e levou a pele para casa [...] (GRIMM; PACOVSKÁ, 2008, online.)

Mas tal literatura também se destinava ao uso das crianças, uma vez que elas não passavam de adultos em miniatura a sociedade não via problema em utilizar tal leitura com seus pequenos. A partir do século XVII Fenélon sentiu a necessidade de uma nova forma de escrita para os contos que se destinavam aos pequenos, afinal surgia um novo olhar sobre a infância, e foi no ano de 1691 que Charles Perrault buscando modificar o imaginário popular resgatou a literatura folclórica francesa dando assim origem a literatura infantil. Já para Arroyo (2011) o papel de Perrault “não é apenas de criador, mas

também de escritor que rompeu um preconceito mantido em torno da cultura popular e em torno da criança”.

E assim com o intuito de alastrar a antologia da literatura infantil passou a surgir em diversos lugares do mundo escritores como o dinamarquês Christian Andersen que escreveu O patinho feio, o italiano Collodi que escreveu Pinóquio, o inglês Lewis Carrol que escreveu Alice no país das maravilhas, o americano Frank Baum que escreveu O magico de Oz, o escocês James Barrie que escreveu Peter Pan, obras que ainda hoje se fazem presentes na vida de nossas crianças. Os autores da época buscavam inspiração em Jacob e Wilhelm Grimm que haviam escrito títulos como: Joãozinho e Maria; Chapeuzinho Vermelho; Os Músicos de Bremen, entre outros, mas sempre com a preocupação de trazer a história com uma linguagem e contexto indicado para cada faixa-etária.

A chegada dessa literatura específica para o público infantil no Brasil foi um pouco tardia. Os primeiros indícios se deram apenas no século XX com o surgimento de Monteiro Lobato e o lançamento de sua primeira obra que levava o nome de A menina do nariz arrebitado (1921), mas Lobato não perdeu tempo e no mesmo ano lançou obras que marcaram sua carreira como: O saci (1921), seguido de O marques de rabricó (1922), Reinações de narizinho (1931), Caçadas de Pedrinho (1933), Emília no país da gramática (1934), Historias de Tia Anastácia (1937), Pica-Pau amarelo (1939), entre outros. Desde o sucesso no lançamento de sua primeira obra ficou claro para o país a importância das obras voltadas a esse público, com isso nos anos 70 a literatura infantil passa a ser cada vez mais valorizada e respeitada.

Quando trazemos esse assunto para os dias atuais começamos a tratá-lo desde o currículo uma vez que A Base Nacional Comum Curricular aponta a literatura como parte na etapa da Educação Infantil:

Na Educação Infantil, é importante promover experiências nas quais as crianças possam falar e ouvir, potencializando sua participação na cultura oral, pois é na escuta de histórias, na participação em conversas, nas descrições, nas narrativas elaboradas individualmente ou em grupo e nas 13 implicações com as múltiplas linguagens que a criança se constitui ativamente como sujeito singular e pertencente a um grupo social (BRASIL, 2017, p. 42).

Propõe que a criança independente de sua condição tenha a oportunidade de conhecer e mergulhar nesse mundo máagico que é o mundo da literatura infantil, pois a literatura infantil contribui com a formação da criança, podendo trazer questões de seu cotidiano, valorizando a família, a escola e suas aventuras por meio de seus textos e ilustrações.

O livro é um dos meios de documentação mais antigo e conhecido no mundo, ele já passou por diversos formatos como, pedra, argila, papiro entre outros, até a criação da imprensa por Gutenberg e ganhar o formato que estamos habituados hoje. Na Inglaterra a Revolução Industrial fortaleceu a burguesia se fazendo necessária a absorção de mercadorias produzidas em maior escala como os livros infantis, já no Brasil, por diversos fatores, o espaço para o mercado de livros infantis, era bem pequeno, a escola se tornou consumidora em potencial desse mercado., dessa forma a “sociedade que cresce por meio da industrialização e se moderniza em decorrência dos novos recursos tecnológicos disponíveis, a literatura infantil assume, desde o começo, a condição de mercadoria” (LAJOLO; ZILBERMAN, 1991, p. 18).

Segundo Lima e Freitas (2019) “a literatura infantil integra um sistema complexo, impregnado de interesses diversos, entre eles, os da escola e os do mercado”, a criança a essa altura já considerada o centro das atenções da família burguesa se tornando assim consumidora em potencial desse novo mercado, mas foi na escola que a literatura infantil se fortaleceu, definindo o maior meio de circulação e consumo no país.

2.1 A Literatura na atualidade

A Literatura infantil se popularizou tornando-se mais presente nos espaços educacionais, proporcionando as crianças um desenvolvimento emocional, cognitivo e social. O primeiro contato da criança com a literatura é realizado oralmente, no momento em que ela ouve uma história. A história passada de boca em boca, possibilita a criança a ter contato com variados assuntos, por diferentes óticas, em diferentes tempos e espaços, contribuindo

significativamente para desenvolver sentimentos presentes na infância, como curiosidade, medo, inveja, carinho e entre outros.

O contato com a literatura desde cedo auxilia no processo de letramento, uma vez que auxiliará na formação de um leitor crítico-reflexivo. A leitura é um processo em que o leitor passa para construir significado ao texto através da utilização de estratégias, não basta somente saber fazer a decodificação do texto mesmo sendo uma das etapas de desenvolvimento da leitura, o aluno deve conseguir compreender, interpretar e avaliar de forma que se torne um leitor competente.

Segundo Abramovich (1997, p. 23) “quando a criança sabe ler é diferente sua relação com a história, porém, continua sentindo um enorme prazer em ouvi-las”. Sendo assim, ouvir história é um momento prazeroso principalmente para as crianças que tem a imaginação como um processo intenso como afirma Vigotsky (1992, p.128) “a imaginação é um momento totalmente necessário, inseparável do pensamento realista.”, além da possibilidade da criança aprender brincando, as ilustrações presentes nos livros infantis contribuem para o aprimoramento da imaginação proporcionado pelas das cores, formas e figuras que acompanham os contos.

Um dos marcos da literatura brasileira ocorreu em 1921 com o lançamento do primeiro livro infantil de Monteiro Lobato “Nariz Arrebitado”, esta obra passa a ser considerada referência da literatura infantil nacional, uma vez que os livros comercializados no Brasil até aquele momento eram tradução de livros infantis de outros países, o escritor trouxe para os livros um pouquinho de tudo que fazia sentido para criança brasileira, misturando realidade com fantasia.

2.2 A Literatura de Monteiro Lobato

Monteiro Lobato possui em suas obras características que abrangem a ética e a estética, na qual mistura realidade e fantasia. Sua literatura desperta opiniões diversas sobre como pode ser trabalhada com as crianças, sua obra

contêm termos muito usados no século XIX, julgados como inadequado do ponto de vista social atual. No entanto do ponto de vista literário suas obras são consideradas atemporais (dialogando entre o tempo).

A literatura de Monteiro Lobato quando trabalhada de forma envolvente, significativa e lúdica proporciona uma aprendizagem de cunho social, na qual observamos a presença de ideologias como: diferentes classes sociais e raça. Sua obra faz com que as crianças reflitam sobre assuntos muito importantes presentes nas falas de seus personagens, como por exemplo o preconceito retratado em alguns diálogos entre Emília e tia Anastácia, o professor, quando explora a obra, pode fazer com que as crianças reflitam sobre tais situações e compreendam o momento histórico.

Conforme afirma Castro e Feitosa (2015, p.8):

A literatura de Monteiro Lobato abrange um público misto, não apenas leitores infantis, mas também, adolescentes, adultos e leitores acadêmicos. Suas obras vieram para encantar gerações e modificar valores; retratar o social com ludicidade. Tendo dessa forma, como ideologia, o encaixe social em relação ao preconceito.

A literatura tem um papel de extrema importância na formação da criança leitora, o professor pode conduzir os alunos a refletirem o momento e o contexto histórico social presentes na obra de Lobato. O autor muitas vezes nos faz voltar no tempo com a leitura, construindo uma relação de análise do valor ético e estético.

Quando lemos suas obras, observamos que o autor de o Sítio do Pica-Pau Amarelo, usa da ludicidade presente no universo infantil, trazendo um reino repleto de possibilidades, histórias com diversas aventuras e personagens encantadores, mostrando um cenário que mistura a fantasia com a realidade, ricos aprendizados.

Assim, por meio da literatura de Lobato é representado costumes, ideias e problemas brasileiros de uma época, é possível, de forma lúdica, trabalhar questões sociais do cotidiano vivido pela criança, não necessariamente de forma roteirizada, por meio da utilização de questionários. Ao trabalhar esse autor, deve-se ter cuidado, para não se prender somente aos personagens, mas ao enredo da história, seu contexto literário, a magia de espaço e do

tempo. Levar o aluno a refletir, ao longo da leitura, sociedade ontem e hoje, envolvendo-se nas falas e atitudes retratadas pelos personagens.

Deste modo, propomos uma aventura lúdica: caminhar pelas trilhas do livro de Monteiro Lobato. Sugerimos um jogo, que permitirá não somente um rol de perguntas e respostas, mas uma tertúlia literária para a aproximação da obra, um encontro entre autor/leitor e obra.

TERCEIRA AVENTURA

III LITERATURA E JOGO

Ao trabalharmos a literatura e o jogo, buscamos reunir elementos que possam contribuir para despertar a compreensão do livro, a vivência da história de forma partilhada, fazendo assim com que o processo de aproximação da leitura se torne prazeroso e eficaz. A literatura por si, já é uma ação lúdica, pois desperta a imaginação, permite vivências diferenciadas, promove a inquietação. Leva o sujeito a aventuras, a ser outro personagem a viver outros tempos e lugares. Imaginar esta possibilidade lúdica integrada a um jogo

O jogo por sua vez, é um instrumento que possibilita o envolvimento das pessoas, integra de forma significativa, fomenta o desafio e a descoberta. Contribui para que para desenvolver aspectos culturais e cognitivos, permite criar estratégias, buscar soluções, resolver conflitos, como pontua Huizinga (2000, p. 7) “[...] as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo”.

Assim, ao trabalhar o jogo em interação com a literatura possibilitamos de forma lúdica, unir leitura e leitor num universo concreto e brincante. Além disso, há um incentivo para uma leitura atenta, cuidadosa aos detalhes..

Diante das possibilidades impostas pelo jogo, apontamos também o de vivenciar um momento de aprendizagem e diversão. Como aponta Piaget (1995) a atividade lúdica é o berço obrigatório da atividade intelectual, sendo assim se torna indispensável para prática educativa.

Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogia, (...) Ao criarem essas analogias, tornam-se produtoras de linguagem, criadoras de convenções, capacitando-se para se submeterem a regras e dar explicações (BRASIL, 1998, p.48).

O jogo é uma atividade voluntária, reside nele o prazer de possibilita ao sujeito que joga sentir mais confiante para expor seu ponto de vista a explorar formas para chegar a uma solução, em um ambiente de aprendizagem seguro sem medo de errar.

Neste sentido, o jogo ao ser usado nas salas de aula tem o propósito de contribuir com os professores como de estratégias para despertar o interesse dos alunos. Segundo Silva (2020), ao se referir a Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel, comenta que há duas condições fundamentais para uma aprendizagem significativa o “material significativo” e a “predisposição do aluno” entendemos que uma condição pode interagir com a outra.

O material potencialmente significativo, também denominado por Valadares (2011) de “conteúdo potencialmente significativo”, deve apresentar significado lógico, coerente, plausível, suscetível de ser logicamente relacionável com qualquer estrutura cognitiva apropriada. O material utilizado pelo professor (slides, apostilas, livros, simuladores virtuais, vídeos, aplicativos, jogos, entre outros) deve ser planejado antecipadamente para atingir seus objetivos (SILVA, 2020, p. 9)

Assim sendo, , escolhemos o jogo de acordo com Zichermann e Cunningham (2011), os mecanismos encontrados em jogos funcionam como um motor motivacional do indivíduo, contribuindo para o engajamento nos mais variados aspectos e ambientes.

Deste modo, optamos por desenvolver um trabalho unindo a literatura de Monteiro Lobato a um jogo, oferecendo uma estratégia para aprofundar a compreensão de leitura de forma prazerosas.

3.1 Trilhando caminhos até o jogo – Etapas de criação

Durante o terceiro semestre da faculdade de pedagogia, na disciplina de Alfabetização e Letramento II, tivemos a oportunidade de estudar a literatura infantil e práticas de leitura. Trabalhamos, entre outras, as obras de Monteiro Lobato. A professora sugeriu-nos que escolhêssemos uma obra, a fim de aprofundarmos estudos e discutirmos a melhor forma de apresentá-la aos alunos.

Assim, considerando as reflexões em torno das atividades significativas e da importância da ludicidade para despertar a aprendizagem, optamos por reunir o livro de Monteiro Lobato a um jogo.

Uma das grandes questões que nos deparamos logo de início foi a de decidir que tipo de jogo iríamos criar. Tínhamos a possibilidade de Jogo de cartas, de sorte, de ação, RPG ou jogo de estratégia. Depois de algumas discussões e pesquisas, optamos pelo jogo de tabuleiro, por considerar que os jogos de tabuleiro sofrem pouca influência da sorte, levando assim a criança a desenvolver pensamento estratégico em suas tomadas de decisão, costumam ser jogos de tempo curto, promove uma maior troca entre os jogadores, e não se elimina nenhum jogador.

Nos jogos de tabuleiro os jogadores podem estabelecer as regras ou criar suas próprias regras, estimulando a cooperação. Oferece a oportunidade de ensinar a viver em grupo e respeitar as regras estabelecidas. Traz a ludicidade do jogo, a alegria e o prazer de jogar, proporcionando momentos agradáveis, e experiências que oferecem uma grande satisfação (GEHLEN; LIMA, 2013, p. 11).

Assim, buscamos pensar em algo que envolvesse o aspecto cognitivo, social e afetivo, que permitiria o aluno a desenvolver a habilidade de raciocínio, concentração, estratégia e comunicação, estimular a convivência entre os alunos, a seguir as regras propostas pelo jogo, além de trabalhar o momento de espera, o saber perder.

3.1.1 A escolha do tema para o jogo

Após optarmos por desenvolvermos uma trilha o momento de escolher qual obra trabalharíamos e como a trabalharíamos. Neste sentido, optamos pelo livro *Reinações de Narizinho*, ao lermos a obra notamos que esta está dividida em vários contos e que o livro possui várias páginas. Outro ponto que nos chamou a atenção foi a escrita do livro, com palavras e expressões bem diferenciadas das que os alunos, atualmente, têm contato. Decidimos separar alguns contos para trabalhar: *O Nariz Arrebitado*, *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, *o Circo de cavalinhos* e *Pena de papagaio*.

Com os contos escolhidos, refizemos a leitura de cada um para assim dar início a criação do jogo. Optamos por construir uma trilha, pois uma das características padrão nas histórias que lemos, é que elas se iniciam no Sítio do Pica-pau Amarelo. As crianças partem do Sítio para viver uma aventura e ao final sempre retornam para o mesmo lugar. Então, aproveitando este enredo

definimos que a trilha começaria no Sítio e terminaria no Sítio. Outra decisão importante para o começo dessa criação foi a de optarmos por um tabuleiro com quatro trilhas diferentes, cada uma apontando para um dos contos escolhidos (Narizinho Arrebitado, O Sítio do Picapau Amarelo, o Circo de Cavalinhos e Pena de papagaio) para assim podermos aprofundar mais cada conto.

3.1.2 O nome do jogo

Dentre as questões mais delicadas que enfrentamos, estava em nomear o jogo, depois de muitas possibilidades optamos por Caçadores de Aventura, principalmente por considerar as características presentes no enredo das histórias e personagens de Lobato.



Acervo dos autores, 2021

3.1.3 Descrição do jogo

Buscávamos desenvolver um jogo atrativo que contasse com questões teóricas, brindes, “castigos e tomadas de decisão. Optamos por desenvolver uma trilha. Tendo definido o tipo de jogo que seria desenvolvido, passamos a procurar expirações em diversos tipos de tabuleiros como por exemplo: O jogo da vida, banco imobiliário, Ludo entre outros, mas todos pareciam não se encaixar na nossa ideia, neste momento percebemos que para criar um tabuleiro primeiro precisaríamos de criar o jogo.

Assim definimos, um jogo composto por um tabuleiro que é formado por quatro trilhas, cada trilha leva o nome de algo do livro *Reinações de Narzinho*, que mais chamou nossa atenção, que foram reino das águas claras, o reino das abelhas, a pena de papagaio e o circo. Como uma das características de todas as histórias que se passam no Sítio do Pica-pau Amarelo é que toda aventura tem início no Sítio e termina no sítio decidimos as trilhas também seriam assim.

O jogo também conta com 54 cartas que contêm perguntas sobre personagens específicos, cartas de desafios, bônus e sobre os contos trabalhados em sala.

Para essa aventura ficar mais realista não poderiam faltar os piões que são representados pelos personagens de maior destaque nas obras de nosso autor, na qual cada jogador poderá escolher qual personagem mais lhe agrada para jogar.

A caixa que guarda o jogo



Acervo dos autores, 2021



Acervo dos autores, 2021

O tabuleiro – trilha



Acervo dos autores, 2021

As cartas

Para tornar o jogo mais interessante decidimos mesclar as perguntas com desafios como mímica e trava-língua, e cartas que abordam o enredo do livro podendo trazer perguntas específicas da trilha escolhida ou perguntas sobre os personagens do sítio em geral, criamos também as cartas bônus que são cartas que envolvem o livro como um todo.

O jogo possui 54 cartas, sendo que cada tipo de carta tem uma cor, que corresponde as casas do tabuleiro, cor essa que corresponde a carta que o jogador deve pegar:

Carta colorida: correspondem a perguntas referentes aos reinos.

Cartas laranja: correspondem as características dos personagens.

Cartas rosa: correspondem a desafios.

Cartas douradas: dará o direito ao jogador de ganhar uma relíquia que corresponderá a história caso ele cumpra o desafio predeterminado, serão desafios como, falar expressões “*Emilescas*”, falar curiosidades sobre o reino das abelhas, contar um trecho do conto que mais chamou a atenção, fazer uso da fala como se estivesse apresentando um espetáculo de circo e agir como um macaco por uma rodada. Realizando o desafio o jogador terá quatro cartas douradas para escolher, e essa carta movimentara o jogo uma vez que elas trarão comandos diferenciados, como: escolha um oponente para fazer o reverso da carta escolhida em qualquer momento do jogo, (escolha dois

jogadores para ficarem congelados por duas rodadas. . Uma relíquia dará um poder ao jogador longo do jogo.

Carta vermelha: contém comandos como, fique sem jogar (com frases como: os famosos bolinhos de chuva da tia Anastácia estão prontos aproveite, Dona Benta vai começar a contar uma história, Tia Anastácia precisa de ajuda na cozinha, Ajude o major agarra a se desengasgar).

Os pinos e dado

O jogo terá como pinos os principais personagens das histórias de Lobato : Emília, Narizinho, Pedrinho e Visconde, para que a criança possa escolher qual personagem ela mais se identifica ou gosta para representá-lo no jogo. Contaremos também com um dado para que ao longo do jogo seja determinado quantas casas cada jogador andará e quem começa jogando.



Acervo dos autores, 2021

3.1.4 Regras do jogo

Manual de instrução

Caçadores de Aventura

Faixa etária dos jogadores:

A partir dos 6 anos.

Número de jogadores:

O jogador poderá optar por jogar individualmente, com um jogador por trilha ou em duplas, sendo 8 jogadores no total, dependendo da motivação.

Contém:

54 cartas, 4 piões, 1 dado, 1 tabuleiro e 1 manual de instrução

PREPARE O JOGO

Monte o tabuleiro, deixando o Sítio no meio, separe as cartas por cores e posicione os personagens no início de cada trilha.

O JOGO VAI COMEÇAR

Cada jogador jogará o dado uma vez quem tirar o maior número começa sendo ele seguido pelo jogador a sua direita.

COMO JOGAR

Na sua vez jogue o dado e ande o número de casas correspondente. O jogador deverá tirar a carta correspondente a cor da casa em que ela cair, a carta – casa colorida são perguntas dos reinos, carta - casa laranja são características dos personagens, casa – carta rosa são desafios, carta – casa dourada o jogador terá uma relíquia, o poder é seu, cada relíquia tem um poder diferente que o jogador poderá usar uma vez durante o jogo, no momento em que decidir e carta – casa vermelha o jogador deverá ficar uma rodada sem

jogar. Caso o jogador não consiga responder a pergunta das cartas ou realizar os desafios, ele deverá retornar as casas que andou.

Ganha o jogo quem completar a aventura e retornar para o Sítio primeiro.

A aventura vai começar...

Você está na porteira do Sitio do Pica-pau Amarelo.

Mas antes de encontrar Narizinho, Pedrinho e Emília e todo o resto da turma, preciso pedir que vocês se preparem para mergulhar nesse mundo de emoções e aventuras. A turma toda te levará para viver momentos únicos, de viagens pelos reinos encantados, a discutir filosofia, ou até mesmo ouvir mais uma das histórias da Dona Benta ou saborear os deliciosos bolinhos de chuva da Tia Nastácia.

Então prepare -se chegou a hora de passar pela porteira e entrar nesse mundo fantástico que espera por vocês. Boa aventura!!!

Hora do jogo



Acervo dos autores, 2021



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante nosso período de formação sempre estivemos envolvidas com a criança, reconhecendo atualmente seu lugar na sociedade. Ao estudarmos mais sobre a infância observamos que nem sempre ela foi vista como é nos dias de hoje, o que nos chamou a atenção pelo fato de que por um período a infância e adolescência foi ignorada, depois ela foi considerada apenas no período de amamentação, a criança já era inserida no mundo adulto, fazendo com que não tivesse os cuidados necessários principalmente com a educação. Foi a partir do século XIX com a revolução da indústria que a preocupação com a criança se tornou mais presente.

Atualmente a criança tem garantia de seus direitos por meio legais, o que contribui significativamente para sua proteção.

Na escola a criança vem chegando ao ambiente escolar cada dia mais cedo, o que por um lado pode contribuir para seu desenvolvimento, mas por outro lado afasta a criança do seu ambiente familiar e a escolariza antecipadamente.

Retomar estas reflexões chamou-nos a atenção para nosso olhar para a criança dentro do espaço escolar. Ao falarmos de educação da criança pequena, precisamos estar atentos às ações do dia a dia da escola, principalmente na forma como desenvolvemos as atividades. O professor precisa trabalhar de forma flexível, que permita a possibilidade de um trabalho lúdico, estimulador que aguace a criatividade e a curiosidade dos alunos. O trabalho construído dentro da escola precisa ser abrangente e pensar no aluno como um todo e não, como descreve Freire (1997, p. 39), reduzir o ensino “a um puro processo técnico e mecânico de transferir conhecimentos, mas trabalhar para uma educação criativa, significativa usando de estratégias que favoreçam o desenvolvimento afetivo, físico e social.

Neste sentido, a literatura se faz necessária, uma vez que tem um grande papel na formação do sujeito, proporciona ao aluno o contato com elementos concretos, com um tempo e espaço diferenciado, permite vivenciar experiências em contexto diverso. Percebemos ao longo do trabalho que ao associar a literatura à ludicidade agregamos dois elementos que em conjunto

fornece uma rica possibilidade de aprendizagem, pensando esta aprendizagem de forma significativa, crítica e inovadora, que possibilita ao aluno romper barreiras , vencer desafios e construir saberes.

Assim, ao trabalhar as aventuras de Monteiro Lobato, vivendo a magia com a turma do Sítio do Picapau Amarelo, descobrimos novos caminhos para nos encantarmos e encantarmos nossos alunos, nesta aventura. Observamos que trabalhar as obra do autor não é simples, pois seus livros apresentam uma escrita diferenciada do contexto social atual, um vocabulários utilizados no século XIX culturalmente diferente. ,

No entanto, percebemos o caráter o problematizador deste trabalhado, a possibilitando a reflexão sobre diferentes aspectos. As obras de Lobato são ricas de conhecimento e ludicidade, nos apresenta diversas aventuras vividas por seus personagens. Descobrimos neste caminhar que precisávamos descobrir uma forma lúdica de aproximar a criança de obra, assim o jogo “Caçadores de aventura” nasceu e nos proporcionou muitas aprendizagens. ”.

Ao realizar este estudo, envolvemo-nos na confecção do jogo que e na trilha da aventura para vivenciar a obra de Lobato foi um processo de criação rico e desafiador. Ao pensarmos em cada detalhe que compunha o jogo, o que nos movia era a ludicidade desta experiência para a criança.

Este trabalho trouxe muitas contribuições para nossa formação, pudemos aprofundar um pouco mais sobre o conceito de infância e sua importante trajetória até os dias de hoje, a contribuição significativa da literatura e principalmente a forma como podemos trabalhar com diferentes abordagens utilizando de livros infantis. O processo de criação do jogo foi um período muito interessante, pois nos vimos em situações que tínhamos que pensar em como montar algo que fosse interessante, que instigasse a criança a querer jogar. O trabalho nos mostrou que podemos usar de diferentes meios, como o jogo literário, para transformar o significativamente nossa prática. Um convite!!Vamos jogar!! Então aventure-se na leitura!!

REFERÊNCIA

ARIÉS, Philippe. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1981.

ARROYO, Leonardo. Literatura infantil brasileira. 3 ed. rev. e ampl. São Paulo: Unesp, 2011.

BRAGA, Douglas. A infância como objeto da história um balanço historiográfico. Revista Angelus Novus. USP – Ano VI, n. 10, p. 15-40, 2015.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

BRAGA, Douglas. A infância como objeto da história um balanço historiográfico. Revista Angelus Novus. USP – Ano VI, n. 10, p. 15-40, 2015.

FARIA, A. R. O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget. Ed. Ática, 3ª edição, 1995.

GEHLEN, Salete Marcolina; LIMA, Cristiane Vargas de. Jogos de tabuleiro: uma forma lúdica de ensinar e aprender. OS desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE - Artigos. Cadernos PDE. Paraná, 2013. Versão On-line ISBN 978-85-8015-076-6. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_unicentro_edfis_artigo_salete_marcolina_gehlen.pdf>. Acesso em: 15 de agosto de 2021

GRIMM, J.; GRIMM, W.; PACOVSKÁ, K. Rotkäppchen. Salzburgo: Minedition, 2008. Disponível em <<http://www.goethe.de/lrn/prj/mlg/mad/gri/de9114344.htm>>. Acesso em 10 de março de 2020

KISHIMOTO_(Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7ª Ed. São Paulo: Cortez, 2003.

LAJOLO, M. Livros, leitura e literatura em oito anotações. In: FAILLA, Z. Retratos da leitura no Brasil 3. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: Instituto Pró-livro, 2012. P. 163-181.

LAJOLO, M.; ZILBERMAN, R. Literatura infantil brasileira: história e histórias. 5. ed. São Paulo: Ática, 1991.

LEVIN, Esteban. A infância em cena ã Constituição do sujeito e desenvolvimento psicomotor. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

LIMA, Luciene Azevedo Oliveira; FREITAS, Daniela Amaral Silva. A literatura Infantil na perspectiva do mercado editorial brasileiro. Disponível em: <<https://mestrados.uemg.br/ppgeduc-anais-6-seminario/category/134-6-eixo-i-culturas-memorias-e-linguagens-em-processos-educativos?download=658:literatura-infantil-na-perspectiva-do-mercado-editorial-brasileiro>>. Acesso em: 25 de setembro de 2020

LOPES, Antonia Osima. Planejamento do ensino numa perspectiva de educação. In: VEIGA, Ilma Passos Alencastro. Repensando a didática, 16ª. Ed. Campinas: Papirus, 2000. P.158

PIAGET, J. Introduction à l'épistémologie génétique. T. I: La pensée mathématique. 1952.

SILVA, D. A. Aprendizagem significativa: uma aplicação da teoria de Ausubel para aprendizagem de distância entre dois pontos. Revista CC&T –Centro de Ciências e Tecnologia da UECE Fortaleza/CE, v. 1, n. 1, p. 118-130, jan/jul. 2019.

SOARES, Maria do Carmo de Moura Silva; DIAS, Adelaide Alves. Os ambientes lúdicos das instituições de educação infantil: o lugar da criança como sujeito de culturas. EDUCERE. XII Congresso Nacional de Educação. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/20310_11604.pdf. Acesso em: 5 de outubro de 2021

ZICHERMANN, Gabe. Gamification by Design. ISBN 1449397670. 150 pages. O'Reilly, 2011. Disponível em: < [Gamificação na Educação - Andreza Regina Lopes da Silva, Araci Hack Catapan, Cláudio Henrique da Silva, Eliseo Berni Reategui, Fernando José Spanhol, Ildo Francisco Golfetto, Juliana Bordinhão Diana, Lynn Rosalina Gama Alves, Luciane Maria Fadel, Luís H. Lindner, Maria José Baldessar, Marcia Maria Alves, Marinilse Netto, Marcelle Rose da Silva Minho, Marcelo Vera Cruz Diniz, Oscar Teixeira, Rafael Pereira Dubiela, Raul Inácio Busarello, Rômulo Martins França, Vania Ribas Ulbricht, Viviane H. Kuntz, Viviane Sartori - Google Livros](#)>. Acesso em: 18 de maio de 2021

ZÓFILI, Z. Piaget, Vygotsky, Freire e a construção do conhecimento na escola. Ano 2, nº 2. Dez., 2002.