

N. CLASS. ....  
CUTTER .....  
ANO/EDIÇÃO .....

**FACULDADE TRÊS PONTAS – FATEPS**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**  
**GABRIELLY MARINHO SILVA**

**JOGOS ORAIS NA ALFABETIZAÇÃO INICIAL**

**Três Pontas**  
**2016**

**FEPESMIG**

**GABRIELLY MARINHO SILVA**

**JOGOS ORAIS NA ALFABETIZAÇÃO INICIAL**

Artigo apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Três Pontas – FATEPS como pré-requisito para obtenção do grau de licenciatura sob a orientação da Prof. Esp. Ana Cristina Naves

**Três Pontas  
2016**

**GABRIELLY MARINHO SILVA**

**JOGOS ORAIS NA ALFABETIZAÇÃO INICIAL**

Artigo apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Três Pontas – FATEPS como pré-requisito para obtenção do grau de licenciatura pela Banca Examinadora composta pelos membros:

Aprovado(a) em: 23 / 06 / 2016.



---

Prof. Esp. Ana Cristina Naves



---

Ma. Eliane Maria Morais Menegatto

---

Prof. Luiz Augusto Alcantara de Andrade Mendes

**OBS.:**

# JOGOS ORAIS NA ALFABETIZAÇÃO INICIAL

Gabrielly Marinho Silva\*  
Ana Cristina Naves\*\*

## RESUMO

Este trabalho descreve os jogos orais na alfabetização inicial. Tal abordagem se justifica pela importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. O objetivo da pesquisa é descrever a relevância do lúdico na alfabetização. Este propósito será conseguido através da revisão bibliográfica. A pesquisa demonstrou que o lúdico é fundamental no desenvolvimento do aluno, tanto intelectual quanto na sua criatividade e abre caminho para um importante debate entre aprendizagem e ludicidade no espaço de sala de aula de alfabetização, como forma de repensar ações educativas mais significativas que levem em consideração todos os agentes de construção do processo de ensino aprendizagem numa perspectiva lúdica.

**Palavras-chave:** Jogos orais. Alfabetização. Ludicidade.

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho demonstra a importância dos Jogos orais na alfabetização inicial, sua conceituação, a forma que a ludicidade auxilia na alfabetização através de brincadeiras que trabalhem com a consciência fonológica e suas sub-habilidades. Brincar é necessário ao ser humano e estabelecer uma relação entre brincar e aprender pode tornar o processo de aprendizagem prazeroso e ao mesmo tempo enriquecedor para a criança.

Tal abordagem se faz necessária devida ao fato de atividades lúdicas que envolvam o processo de ensino oral ter relevância no processo inicial de alfabetização. Sendo assim, é fundamental compreendermos a importância da inserção e utilização de jogos e brincadeiras na prática pedagógica. É importante ressaltar também a importância do trabalho para o estudo.

---

\*Gabrielly Marinho Silva: Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Três Pontas – FATEPS. Email: gabriellymarinho@hotmail.com

\*\*Ana Cristina Naves. Profª do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Três Pontas – FATEPS. Email: didanv@bol.com.br

## 2 CONCEITUANDO JOGO E JOGOS ORAIS

É importante salientar a maneira benéfica de se trabalhar os jogos orais como recurso auxiliar dos educadores para desenvolver as habilidades de leitura e escrita dos educandos.

O jogo é uma importante ferramenta para a aprendizagem da criança. Durante o jogo, as crianças tomam decisões, descobrem novas alternativas, vencem desafios e criam novas situações. Para que tudo isso seja colocado em prática, a criança precisa do meio físico e social, onde poderá adquirir novos conhecimentos de forma lúdica, para que haja o prazer e uma aprendizagem efetiva.

O jogo não tem fronteiras porque não as conhece e se propaga rapidamente como o fogo, superando montanhas, desertos e bosques; viaja tão puro como a água através de rios e oceanos; voa como as nuvens pelo ar e se hospeda como a terra em todos os povos e países. (ORTIZ apud RODRIGUES 2013, p. 42).

Os jogos possibilitam diversas situações às crianças. Com ele os mesmos, na maior parte das vezes, tornam-se capazes de lidar com as dificuldades, como o medo, a perda, os conceitos entre certo e errado e bem e mal vivenciados no meio em que vivem.

A valorização do jogo deve ser vista como uma atividade natural e espontânea. Ramos; Ribeiro; Santos destacam várias contribuições do jogo, através da aprendizagem lúdica.

A formação do autoconceito positivo, o desenvolvimento integral da criança já que, através destas atividades, a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente. A inserção da criança na sociedade... Brincar é uma necessidade básica como é a nutrição a saúde, a habilitação e a educação. Brincar ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, as crianças formam conceitos, relacionam ideias, estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal, reforçam habilidades sociais, reduzem a agressividade, integram-se na sociedade e constroem seu próprio conhecimento. O jogo é essencial para a saúde física e mental. (RAMOS; RIBEIRO; SANTOS apud RODRIGUES, 2013, p. 42).

O jogo é um impulso da criatividade, além de ter importância na vida e no aprendizado da criança. Por isso é de suma importância que o professor proporcione espaço e situações de aprendizagem através dos jogos e atividades lúdicas.

Na aprendizagem é necessário permitir, proporcionar e incentivar o indivíduo; nas suas relações, a criança aprende aquilo que interessa o que lhe é necessário, e, por isso, o que lhe dá prazer. Sendo assim, a assimilação e a acomodação da criança ao meio devem ocorrer através do jogo, da aprendizagem lúdica". (CALLAI apud RODRIGUES, 2013, p. 41).

Portanto, o desenvolvimento da aprendizagem deve ser proporcionado através dos jogos, ou seja, das atividades lúdicas, através de um ambiente motivador, promovendo o interesse e o prazer das crianças.

## **2.1 O trabalho lúdico na alfabetização**

A ludicidade vem como um auxílio para o aprendizado das pessoas seja desde os pequenos até os adultos. Ela é essencial principalmente durante o aprendizado das crianças, valorizando a sua criatividade, ajudando a construir um conhecimento.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer que seja a idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora com uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização do conhecimento. (SANTOS apud RODRIGUES 2013, p. 49).

Através da atividade lúdica, podemos estimular as crianças a aprenderem de uma forma prazerosa, estimulando sua criatividade e o interesse do mundo em que vive.

Almeida (1998, p. 56) traz abordagens teóricas sobre o que vem a ser a educação lúdica. Ela está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, sendo “uma ação intrínseca na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações como pensamento coletivo”.

É preciso entender a importância que têm a atividade lúdica nas práticas pedagógicas, deixando que os alunos se desenvolvam e melhorarem seu raciocínio e sua criatividade. Tendo um planejamento adequado, as atividades lúdicas podem ajudar e muito na formação crítica do aluno, até mesmo no relacionamento do aluno com seus colegas de classe e também no seu convívio social.

Através da organização do trabalho pedagógico juntamente com a atividade lúdica, os alunos se tornam presentes na escola, participando da construção de conhecimentos e sendo um facilitador de aprendizagem. Sendo bem utilizadas, aplicadas e compreendidas, estas práticas podem favorecer na qualificação e formação crítica do aluno. Muniz (apud RODRIGUES 2013) cita que a ênfase na utilização do lúdico em sala de aula, como facilitador para a apropriação do conhecimento.

Atualmente, é fundamental compreender a importância de mudanças da postura do educador, entender a relevância do lúdico na aprendizagem e buscar estratégias com objetivo de construir o conhecimento com prazer e motivação.

Kishimoto (1994) argumenta sobre a importância das experiências com jogos e brincadeiras, dizendo que o suporte da aprendizagem não está apenas no raciocínio lógico, mas também nas relações sociais.

As experiências positivas nos dão segurança e estímulo para o desenvolvimento. O jogo nos propicia experiências de êxito, pois é significativo, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a interação com o mundo por meio de relações e de vivências. (KISHIMOTO, 1994, p. 26).

Portanto, é de suma importância entender as atividades lúdicas como recursos pedagógicos. Através delas, professores e alunos aprendem e constroem conhecimentos. O professor deve criar um ambiente no qual estimule seus alunos, para que eles tenham interesse em participar, interagir e aprender para que possa entender e influenciar seu próprio ambiente.

Com as atividades lúdicas espera-se que a criança desenvolva a coordenação motora, a atenção, o movimento ritmado, conhecimento quanto à posição do corpo, direção a seguir e outros; participando do desenvolvimento em seus aspectos biopsicológicos e sociais, desenvolva livremente a expressão corporal, que favorece a criatividade; adquira hábitos de práticas recreativas para serem empregadas adequadamente nas horas de lazer; adquira hábitos de boa atividade corporal; seja estimulada em suas funções orgânicas, visando ao equilíbrio de saúde dinâmica que renova o espírito de iniciativa tornando-se capaz de resolver eficazmente situações imprevistas. (ROSA; DI NISIO apud RODRIGUES 2013, p. 48).

Portanto, trabalhando a atividade lúdica, o professor irá mostrar aos seus alunos que a aprendizagem é dinâmica, assim, poderá partir do interesse do aluno, estimulando seu modo de pensar e sua criatividade. Os jogos e brincadeiras devem estar presentes no cotidiano escolar, para que as crianças tenham motivação e entusiasmo para trabalharmos a alfabetização e a construção da aprendizagem significativa.

### **3 JOGOS E SUAS INFLUENCIAS NO PROCESSO DA ALFABETIZAÇÃO INICIAL**

Vive-se, atualmente, em uma sociedade onde a criatividade, a espontaneidade deu lugar a era da tecnologia, com isso perdeu a essência do lúdico espontâneo. É bom enfatizar a aplicação de jogos no processo da alfabetização e letramento como algo que aproxima as crianças dos livros, da leitura tornando assim talvez uma aprendizagem mais significativa.

Na perspectiva de mundo, vale lembrar que o brincar é inseparável ao ser humano e estabelece uma relação entre brincar e aprender pode tornar o processo de aprendizagem da alfabetização e letramento algo gostoso, prazeroso e ao mesmo tempo enriquecedor para a criança. Por meio da participação em jogos e brincadeiras, os alunos se interagem e socializam suas ideias e concepções tornando assim uma interação entre uns com os outros. (BRASIL, 1996, p. 206).

Através do contato com outras crianças, as mesmas trocam ideias, analisam, criticam, observam, e isto favorece o desenvolvimento do raciocínio lógico e da aprendizagem da leitura e da escrita.

Piaget (1993) elaborou uma diferenciação dos jogos usando os seguintes procedimentos: observação e registro dos jogos praticados pelas crianças em casa, nas escolas e na rua na tentativa de relacionar o maior número de jogos infantis e análise das categorias já existentes e aplicações conhecidas dos jogos coletados. Sendo assim a observação e o método a prática dos jogos, conduz a uma possível classificação: o exercício para crianças de 0 a 2 anos; o símbolo para crianças de 2 anos a 7 anos; e a regra para crianças a partir de 7 anos.

Vygotsky (1996) deixa claro que nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade predominante e constitui fonte de desenvolvimento ao criar zonas de desenvolvimento proximal. Ao prover uma situação imaginativa por meio da atividade livre, a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais.

Essas reflexões sobre o processo de mediação nos remetem ao conceito de zona de desenvolvimento proximal (ZDP) postulado por Vygotsky, uma vez que os processos de mediação, determinantes nas situações de aprendizagem, desempenham papel crucial neste campo psicológico do desenvolvimento. A zona de desenvolvimento proximal é a distância entre o nível de desenvolvimento real, constituído por funções já consolidadas pelo sujeito, que lhe permitem realizar tarefas com autonomia, e o nível de desenvolvimento potencial, caracterizado pelas funções que, segundo Vygotsky, estariam em estágio embrionário e não amadurecidas. (VYGOTSKY apud SOUZA, 2011, p. 4).

Por nível de desenvolvimento real, entende-se que são as atividades que as crianças conseguem desenvolver sozinhas, ou seja, as atividades propostas as crianças não precisam de ajuda ou mesmo de orientações para resolvê-las. Já se compreende por desenvolvimento potencial as atividades nas quais a criança não consegue realizar sozinha, mas se alguém lhe der alguma orientação, instrução ela consegue desempenhar bem as atividades.

Vygotsky indica o desenvolvimento potencial, pois segundo ele este se refere ao desenvolvimento da criança, ela vai aprendendo com uma visão para o futuro, enquanto o potencial real é mais indicado para as crianças que estão completando o ciclo, no caso da alfabetização e letramento que compõe o primeiro ciclo (VYGOTSKY, 1996).

Para o autor esses conceitos permitem melhor entender a Zona de Desenvolvimento Proximal ZDP. Para melhor compreender a ZDP, explicaria na relação entre o desenvolvimento e a aprendizagem inserida num contexto social. Esses processos estão interligados e segundo Vygotsky, as situações de aprendizagem vividas pelo sujeito e mediadas por sujeitos mais experientes geram mudanças qualitativas e impulsionam o processo de desenvolvimento do indivíduo.

Utilizar os jogos como ferramentas na aquisição da aprendizagem significativa para o aluno é, permitir que as crianças desenvolvam as relações interpessoais, o conhecimento lógico-matemático, a representação do mundo, a linguagem e também a leitura e a escrita. Em turmas de alfabetização, é fundamental que a aprendizagem lúdica deixe todo o processo de construção da aprendizagem significativa, ou seja, os jogos e as brincadeiras devem estar presentes no cotidiano escolar, possibilitando às crianças aprenderem com alegria, entusiasmo e motivando-as a fazerem o que mais gostam e sabem fazer: brincar, emocionar-se, criar, sorrir, sonhar, viver coletivamente, aprender e crescer num desenvolvimento integral (VYGOTSKY,1996).

É importante lembrar que as aquisições relativas a novos conhecimentos e conteúdos escolares não estão nos jogos em si, mas nas intervenções realizadas pelo professor que conduz e coordena as atividades.

Antigas manifestações populares como as parlendas, trava-línguas, poemas, cantigas de roda ainda fazem parte do nosso cotidiano. A maioria delas, não se sabe qual sua autoria, pois foram ensinados das pessoas mais velhas para as mais novas. É uma maneira de cantar, recitar e brincar.

É de grande importância que os alunos tenham a oportunidade de participar de práticas de leitura com textos que já memorizaram, como esses tipos de gêneros textuais e tantos outros, pois a linguagem é simples e atraente e se familiariza com o discurso da criança, promovendo, assim, o desenvolvimento da oralidade e avanços na leitura e escrita. (LASMAR, 2012, p. 38).

É de suma importância que o texto tenha uma linguagem mais simples e que faça parte do cotidiano das crianças para facilitar a memorização dos alunos. Através dela, os alunos passam a compreender melhor o texto e começa a relacionar as letras e sons, assim desenvolvendo diferentes tipos de aprendizagem.

### **3.1 A oralidade no processo de alfabetização**

Tem-se conhecimento que Jogos Oraís possuem a mesma importância da leitura e da escrita no processo de alfabetização inicial.

Para Piccoli; Camini (2013, p. 59) “a valorização da oralidade como uma prática social tão importante quanto à leitura e a escrita é uma das heranças do conceito de letramento.” É necessário que se trabalhe as habilidades orais nos anos iniciais da alfabetização fazendo uso da formalidade e da informalidade da seguinte maneira:

- narrar fatos de forma coerente e clara;
- apresentar com clareza e desenvoltura um assunto estudado;
- desenvolver estratégias para argumentar posições e pontos de vista;
- descrever e sintetizar ideias;
- modalizar a fala de acordo com o que a situação de interlocução exige (PICCOLI; CAMINI, 2013).

O processo de ensino oral deve ser trabalhado da mesma forma que o processo de leitura e escrita, se criando um encaixe de práticas de ensino e deve-se contribuir para que eles possam adquirir e desenvolver formas de participação consideradas adequadas para os espaços sociais públicos.

### Quadro 1

<b>Desenvolvimento da oralidade</b>			
<b>Capacidades a serem atingidas ao longo do Ciclo Inicial de Alfabetização</b>			
<b>Capacidades</b>	<b>Fase Introd.</b>	<b>Fase I</b>	<b>Fase II</b>
Participar das interações cotidianas em sala de aula:	I/T/C	T/C	T/C
escutando com atenção e compreensão	I/T/C	T/C	T/C
respondendo às questões propostas pelo professor	I/T/C	T/C	T/C
expondo opiniões nos debates com os colegas e com o professor	I/T/C	T/C	T/C
Respeitar a diversidade das formas de expressão oral manifestas por colegas, professores e funcionários da escola, bem como por pessoas da comunidade extra-escolar	I/T/C	T/C	T/C
Usar a língua falada em diferentes situações escolares, buscando empregar a variedade lingüística adequada	I	T	T/C
Planejar a fala em situações formais	I	T	T/C
Realizar com pertinência tarefas cujo desenvolvimento dependa de escuta atenta e compreensão	I	T	T/C

Fonte: (CEALE: Caderno 2. 2004 p.57).

Observa-se que em cada fase as capacidades do desenvolvimento da oralidade devem ser trabalhadas de diferentes maneiras, onde os alunos participem das interações no ambiente

da sala de aula de forma ativa e sistemática, cabendo ao professor estruturar atividades que possam consolidá-las no tempo certo.

Aprender a falar é um processo natural que as crianças aprendem com o estímulo e influência de seus pais, diferente de aprender a ler e a escrever, que é uma tarefa mais complexa.

Segundo o Manual de Alfabetização no Tempo Certo, Abaurre (apud LASMAR, 2012, p. 39) afirma que “em contato com a representação escrita da língua que fala, o sujeito reconstrói a história da sua relação com a linguagem. A contemplação da forma escrita da língua faz com que ele passe a refletir sobre a própria linguagem, chegando, muitas vezes, a manipulá-la conscientemente”.

A consciência fonológica está presente na vida das crianças a partir do momento que elas começam a falar e quando começam entender a relação entre a fala e a escrita.

Segundo Tunmer; Pratt; Herriman (apud LASMAR, 2013, p. 2) para a identificação do princípio alfabético a criança deve reconhecer a relação som e letra e ser capaz de analisar, refletir, sintetizar as unidades que compõem as palavras faladas. Com a consciência fonológica, conseguimos identificar as palavras que rimam e que começam ou terminam com o mesmo som.

A consciência fonológica envolve o reconhecimento pelo indivíduo de que as palavras são formadas por diferentes sons que podem ser manipulados, abrangendo não só a capacidade de reflexão (constatar e comparar), mas também a de operação com fonemas, sílabas, rimas e aliterações (contar, segmentar, unir, adicionar, suprimir, substituir e transpor). (MOOJEN et al., 2003, p. 11).

Partindo deste pressuposto, a consciência fonológica é de grande importância para a aquisição da escrita, ajudando-nos a refletir sobre os sons das palavras que serão representados através de maneira gráfica. A consciência fonológica nos ajuda a desenvolver a linguagem oral das crianças, e é na sua relação com as diversas formas de expressão que essa habilidade é desenvolvida.

Diante disto, destacam-se suas sub-habilidades:

- **Consciência de palavras**<sup>1</sup>: mostra a capacidade de segmentar a frase em palavras, ajuda a perceber a relação entre elas e organizá-las em uma sequência que tenha sentido. É muito influente nas produções de textos, focalizando e posicionando as palavras na frase.

---

<sup>1</sup> Grifos nosso

- **Consciência silábica:** tem a capacidade de segmentar as palavras em sílabas, mas depende da capacidade de realizar análise e síntese vocabular. Alguns exemplos de atividade são: contar o número de sílabas, dizer qual é a sílaba inicial, medial ou final de uma determinada palavra.

- **Rimas e Aliteraões:** A rima representa a correspondência fonêmica entre duas palavras a partir da vogal da sílaba tônica. Elas podem ser: da palavra: igualdade entre os sons desde a vogal ou ditongo até o último som; da sílaba: formada por palavras que terminam com o mesmo som; sonora, ou seja, as palavras rimam, pois o som que terminam é igual, independente da forma ortográfica. Aliteraões: Representa por meio de sons semelhantes, não de letras. Consiste na repetição de consoantes ou de sílabas, especialmente as sílabas tônicas geralmente, são feitas no início e no interior de palavras, ou então, em sílabas iniciais.

- **Consciência fonêmica:** tem a capacidade de analisar os fonemas que compõem a palavra e é a última a ser adquirida pela criança (LASMAR, 2012).

Percebe-se que a consciência fonológica é entendida como emaranhado de habilidades que levam a criança a compreensão e manipulação de sons linguísticos. Essas habilidades tem extrema relevância no processo de alfabetização para a aprendizagem da leitura e da escrita.

#### 4 CONCLUSÃO

Conclui-se que o trabalho com Jogos Oraís nos anos iniciais do processo de alfabetização, possui extrema relevância no desenvolvimento do mesmo.

Pode-se afirmar que os jogos são ferramentas fundamentais que devem ser utilizadas pela instituição escolar, pois a ludicidade auxilia no desenvolvimento cognitivo e social dos educandos, através de metodologias criativas e significativas e também com a proximidade que ocasiona com os colegas, citada pela ZDP (Zona de Desenvolvimento Proximal).

Para que o trabalho com Jogos Oraís se desenvolva com êxito, o docente tem de estar ciente da importância da ludicidade no processo de alfabetização e letramento e que a oralidade tem a mesma relevância da leitura e da escrita. É necessário também, que o professor faça uso deste recurso de maneira formal e informal.

O corpo docente deve reconhecer também a influência da consciência fonológica no processo inicial de alfabetização, e a maneira como ela interfere na aquisição da escrita, destacando o trabalho com suas sub habilidades: consciência de palavras, consciência silábica, rimas e aliteraões e consciência fonêmica.

Este artigo requer maiores estudos relacionados ao trabalho com Jogos Orais na alfabetização inicial. É importante salientar que os educadores procurem por novas estratégias de aperfeiçoamento para a eficácia do ensino de forma criativa e significativa.

A sociedade necessita de uma Educação Construtivista, onde a ludicidade é essencial na construção do conhecimento humano. Aos profissionais da Educação e a toda comunidade escolar, cabe a função de gerar cidadão formadores de ideias e opiniões.

### **ORAL GAMES IN EARLY LITERACY**

#### **ABSTRACT**

*This work has shown the oral games in early literacy. Such approach is justified by the important the prank in the process the teaching and learning in the early years of Elementary Education. The objective this search is describes the relevance of ludic in literacy. This purpose will be achieved through the review bibliographic. The search demonstrated that the ludic is fundamental in developing the students, both intellectual and in their creativity and open way to an important debate between learning and playfulness in literacy classroom space as a way to into account all construction workers in the process of teaching and learning in a ludic perspective.*

**KeyWord:** *Oral games. Literacy. Playfulness.*

#### **REFERÊNCIAS**

ABAURRE, Maria Bernadete. Os estudos linguísticos e a aquisição da escrita. **Anais do II Encontro Nacional sobre Aquisição da Linguagem**. Porto Alegre: PUCRS, 1991.

ALMEIDA, Paulo de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Loyola, 1998.

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. 3 v. Brasília: MEC/SEF, 1996.

IGNACHEWSKI, Ildamara. **O lúdico na formação do educador**. In: ROSA, Adriana (Org.). **Lúdico e Alfabetização**. Curitiba: Juruá, 2011, p. 81 - 85.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LASMAR, Sônia. **Consciência fonológica: relações entre a oralidade, escrita e leitura.** Alfabetização em tempo certo. Psicopedagogia Institucional e Clínica. Varginha, MG, 2012.

MOOJEN, Sônia; et al. **Consciência fonológica: instrumento de avaliação sequencial – CONFIAS.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

PIAGET, Jean; INHELDER, Bärbel. **A psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1993.

PICCOLI, Luciana; CAMINI, Patricia. **Práticas pedagógicas em Alfabetização: espaço, tempo e corporeidade.** Rio de Janeiro: Fontes, 2013.

RODRIGUES, Lidia da Silva. **Jogos e Brincadeiras no Processo de Aprendizagem Lúdica na Alfabetização.** Brasília, 2013.

SOUZA, Audrey Pietrobelli de. **Mediação e Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP): entre pensamentos e práticas docentes.** Curitiba, 2011.

VYGOTSKY, Lev. S.. **A formação social da mente.** 2 ed. Rio de Janeiro: Fontes, 1996.