

JOGOS ELETRÔNICOS: DESENVOLVENDO A LEITURA E A ESCRITA ATRAVÉS DA “FORÇA”

Antonio Carlos dos Santos Souza e Celso Roberto Cruz da Colônia Junior*
Noelma de Oliveira Santos**

RESUMO: *O uso das novas tecnologias de informação na educação, principalmente a multimídia, através de softwares educativos, é uma das áreas da informática educativa em franca expansão. Isto se deve principalmente à criação de ambientes de ensino-aprendizagem colaborativa e a interconexão entre o lúdico e o software. O presente estudo é resultado de uma pesquisa que vem sendo desenvolvida na Escola Municipal Cidade de Jequié-Salvador/Ba, com alunos do Ensino Fundamental visando o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita através do jogo eletrônico: Jogo da Força. Para o desenvolvimento desse jogo, utilizamos a linguagem de programação C e estrutura do ANSI C. Este aplicativo educacional vem agradando aos alunos por despertar neles o interesse em “brincar”. Desta forma, o aluno “aprende brincando”. Assim, esta pesquisa vem evidenciando a estreita relação entre o jogo e a construção da inteligência, por ser o jogo computadorizado um elemento mediador e motivador no processo de construção do conhecimento.*

Palavras-chave: Jogos educativos; Interatividade; Linguagem C (Linguagem de Programação de computador).

INTRODUÇÃO

Os computadores operam utilizando linguagens específicas e, para isso, são escritas instruções em várias linguagens de programação, algumas entendidas diretamente pelo computador e outras que requerem etapas intermediárias de tradução. Centenas de linguagens de computador são usadas atualmente. Deste modo, o estudo e a aplicação que realizamos da linguagem de programação C¹ e da estrutura do ANSI C² possibilitaram a montagem de uma biblioteca e criação de uma estrutura de árvores, proporcionando a aprendizagem de algumas funções comuns em compiladores³ para sistemas operacionais, com o desenvolvimento de formas alternativas de uso de comandos. Através dessa linguagem, desenvolvemos alguns jogos eletrônicos, entre eles, um aplicativo educativo denominado de “Jogo da Força”.

O uso das novas tecnologias de informação na educação e, principalmente, a multimídia, através de *softwares* específicos, é uma das áreas da informática, neste segmento, em franca expansão. Isto se deve principalmente à criação de ambientes de ensino e aprendizagem virtuais dos jogos educativos computadorizados. Neste contexto, visando analisar o potencial do ensino do “Jogo da Força”, iniciamos a sua aplicação. Este estudo, portanto, é resultado da pesquisa que vem sendo desenvolvida na Escola Municipal Cidade de Jequié-Salvador/Ba, com duas turmas de quinta série do Ensino Fundamental, visando o desenvolvimento das habilidades de leitura e de escrita, através do “Jogo da Força”, buscando possibilitar, também, ao jogador/estudante a

* Mestrando em Modelagem Computacional pela Fundação Visconde de Cairu. E-mail: antoniocarlos@cefetba.br; coloniajr@terra.com.br.

** Mestranda em Educação Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia. E-mail: noyy@zipmail.com.br.

¹ C é uma linguagem de programação genérica que é utilizada para a criação de programas diversos como processadores de texto, planilhas eletrônicas, sistemas operacionais, programas de comunicação.

² ANSI - American National Standards Institute é uma organização americana sem fins lucrativos que tem por objetivo normalizar as coisas. ANSI C serve como guia na escrita de compiladores e de programas nesta linguagem.

³ Compiladores são programas tradutores que convertem programas de linguagens de alto nível em programas de linguagem entendida pelo computador.

interatividade entre ele e o ambiente virtual e a interação dos alunos entre si, em uma aprendizagem colaborativa.

A escolha de uma escola pública municipal como *locus* da pesquisa, de trabalhar com um jogo voltado à aquisição da leitura e da escrita, deve-se ao fato de observarmos, em nossas práticas como educadores, dificuldades na aquisição dessas habilidades que se refletem na aprovação de estudantes analfabetos e semi-alfabetizados para as séries posteriores, nos altos índices de reprovação, de desistência e de evasão nos diversos níveis de ensino. Assim, optamos por desenvolver esse aplicativo educacional para crianças do ensino fundamental.

Essa pesquisa vem sendo realizada no laboratório de informática da referida escola. Contamos com a participação dos professores de língua portuguesa e de ciências que, a partir do Jogo da Força, realizam atividades correlatas aos conteúdos trabalhados em sala de aula.

O JOGO ELETRÔNICO E O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E DA ESCRITA

A educação lúdica esteve presente em toda a história da humanidade, constituindo, atualmente, um campo de estudo para inúmeros pesquisadores, formando, hoje, uma vasta rede de conhecimentos que podem ser usados tanto na educação, na psicologia e na fisiologia, como nas demais áreas do conhecimento.

Recentes estudos, no campo da psicologia intelectual, voltados para os saberes do cotidiano, comprovam a importância de associar os conhecimentos escolares aos adquiridos de maneira informal, através de diferentes tipos de atividades, entre elas, os jogos.

Vários estudiosos ressaltam a importância dos jogos no processo de socialização na práxis educativa. Segundo Piaget e Wallon *apud* Silva e Lautert (2001, p.11), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais e sociais superiores, por isso indispensáveis à prática educativa; Vygotsky (1991) afirma que, nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade principal e constitui a fonte de desenvolvimento proximal⁴; Silva e Lautert (2001, p. 10), ao refletir sobre o pensamento de Winnicott acerca da ludicidade, dizem que para ele é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self); Lopes (1993, p.7) entende os jogos como processos lúdicos, através dos quais a criança assimila o real, e também, como recursos auxiliares para a criança, em seu desenvolvimento físico, mental e sócio-emocional.

A educação lúdica possibilita a integração entre uma teoria profunda e uma prática atuante. Os seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto social, psicológico, histórico e cultural, enfatizam, também, a libertação das relações pessoais passivas e técnicas, as reflexivas, criadoras, acolhedoras e socializadoras, possibilitando que o ato de educar possa ser um compromisso consciente intencional de esforço, sem perder, entretanto, o caráter de prazer, de alegria, de desejo e de satisfação individual.

Um jogo compreende uma disputa em um processo dinâmico, modificando-se a partir das ações do jogador, possuindo regras a serem seguidas e objetivos a serem alcançados. Desta forma, o jogo é um ambiente altamente interativo, requerendo a participação ativa de seus jogadores. O processo de ensino-aprendizagem, quando utiliza meios lúdicos, propicia a criação de ambientes gratificantes e atraentes e, se bem utilizado pelo docente, servirá de estímulo para o desenvolvimento integral da criança.

Neste contexto, um jogo eletrônico, ou melhor, um jogo educativo computadorizado é um ambiente de aprendizagem que une as características dos jogos com as de *software*. Assim, os

⁴ Zona de desenvolvimento proximal é aquilo que uma criança é capaz de fazer com a ajuda de alguém hoje, ele conseguirá fazer sozinho amanhã.

jogos são *softwares* especializados capazes de simular diversas disputas, que são jogados em grupo ou individualmente, podendo ser rodados em vários tipos de computadores (arcades, *playstations*, vídeos games - tais como máquinas ATARI 2600 e 5200 - computadores pessoais, mainframes).

O uso do jogo eletrônico na educação ocorre, principalmente, porque é possível criar ambientes de ensino e aprendizagem coletivos, promovendo a interação entre os estudantes e, potenciando, também, o autodidatismo, ou seja, a aprendizagem individualizada adaptada às características de cada estudante. Para tanto, a esses ambientes devem ser incorporados elementos que despertem o querer e o prazer dos alunos em jogar.

Os jogos em geral e os jogos computacionais mantêm uma relação estreita com construção do conhecimento e trazem consigo elementos motivadores no processo de ensino-aprendizagem, tais como: entusiasmo, concentração, atenção e motivação.

Neste estudo, utilizamos os pressupostos da teoria construtivista. Desta forma, a obra de Piaget permitiu a compreensão dos estágios de desenvolvimento cognitivo pelos quais todos os indivíduos passam, que vão do sensório-motor ao lógico formal. Piaget postula que o conhecimento é construído e que a inteligência não é um dom, mas um processo. Fica-se inteligente porque se aprende. Nesta teoria os “erros cognitivos” são vistos como uma tentativa de interpretar a realidade a partir das vivências de cada aluno e devem ser analisados pelo pesquisador/educador como um processo natural na construção do conhecimento pelos alunos.

Por se tratar de uma proposta que visa a confecção de ferramentas, recursos pedagógicos, objetivando a aprendizagem das habilidades de leitura e escrita, os grandes avanços educacionais na área de alfabetização, trazidos por Emília Ferreiro, na década de 80, cujas propostas enfatizam os conhecimentos prévios dos alunos como ponto de partida para o trabalho educativo, salientando que não seria necessário montar uma língua artificial para ensinar a ler e a escrever, fundamentam essa pesquisa.

Algumas teorias, especialmente no campo da lingüística, tentaram explicar o porquê do não-desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita pelos alunos, principalmente por aqueles do sistema público de ensino, os quais, na maior parte, advêm das camadas populares da sociedade. Para os autores que defendem a teoria do déficit lingüístico ou da privação cultural, a pobreza do ambiente cultural no qual as crianças de classes populares e de minorias étnicas de baixo desempenho crescem sem que lhes sejam oferecida uma adequada exposição à fala “correta”, ou seja, a variante lingüística de prestígio – aquela que se convencionou a chamar de padrão ou norma culta – e a linguagem escrita – livros, jornais, revistas – e em decorrência da ausência de estimulação verbal, que desencadeia um processo de privação lingüística que impede ou bloqueia o desenvolvimento cognitivo (GUMPERZ, 1991, p.58), daí a dificuldade na aquisição da leitura e da escrita.

Labov *apud* Gumperz (1991, p.60), entretanto, argumenta que não se trata de privação lingüística, mas formas diferentes de expressão lingüística como fenômeno de construção social, ou seja: “a concepção da língua como componente cultural de um grupo social refletindo, conseqüentemente, a diversidade e a variabilidade no tempo e no espaço” (MOTA, 2002, p.3). Todavia a teoria de privação lingüística pode ser observada em sala de aula no momento em que o professor corrige o aluno quando este fala “errado”, percebe-se que é subjacente, na sua prática pedagógica, a concepção da criança como portadora de um déficit lingüístico, proveniente do ambiente em que vive, estando em desvantagens culturais que acarretam um déficit cognitivo.

A teoria da privação cultural desloca para a família e para o próprio estudante a responsabilidade pelo fracasso educacional, pois a deficiência destes alunos é a principal causa do fracasso escolar, ou seja, a privação cultural em casa, a falta de estimulação verbal no ambiente familiar, e ainda, a inferioridade genética destas crianças não facilitariam o aprendizado da leitura e da escrita das mesmas (SILVA, 2001, p. 177).

A questão do fracasso da escola pública em alfabetizar os estudantes das classes populares deve ser vista em uma perspectiva maior, pois esse resultado reflete a secular desigualdade de distribuição de renda e da distribuição de bens culturais, entre os quais a educação.

Partindo de uma visão mais geral, podemos dizer que a escola, que deveria ser o local de apropriação crítica e sistemática dos conhecimentos teóricos e empíricos, falha nesse papel por não levar em consideração, na construção de seu currículo e de sua proposta de ensino, os saberes da comunidade em que os alunos vivem, ou seja, os conhecimentos prévios dos alunos não são utilizados como ponto de partida para que o professor possa trabalhar com os conteúdos mais elaborados. Por isso, para o desenvolvimento do Jogo da Força, partimos de um levantamento das características do público alvo e da cultura de sua comunidade, pois acreditamos que a escola fundamental precisa abrir espaços para que o educando possa fazer questionamentos acerca do saber legitimado e instituído, podendo também produzir novos conhecimentos que atendam às necessidades de sua vida e de sua comunidade.

Desta forma, partimos da cultura e dos conhecimentos já apreendidos pelos alunos em suas comunidades de origem, para a construção desse recurso pedagógico, que visa auxiliar na aprendizagem da leitura e escrita dos participantes da pesquisa, pois, na nossa concepção, os conteúdos precisam ser contextualizados, razão pela qual, no desenvolvimento do Jogo da Força, consideramos o universo vocabular dos alunos, ou seja, a sua realidade lingüística como ponto de partida no fazer pedagógico. Hornberger (2001), relatando a experiência de duas professoras no Distrito escolar de Filadélfia que atende a uma população bilíngüe, diz que o sucesso no processo de alfabetização dá-se, entre outras coisas, porque:

[...] ambas (professoras) viabilizaram a interação dos alunos com o texto por meio de uma variedade de estruturas de participação, partindo dos conhecimentos prévios, desenvolvendo estratégias para sinalizar a compreensão do texto, analisar seus aspectos e refletir sobre ele. Lopez [...] enfatiza o conhecimento prévio oriundo da comunidade dos alunos e procura ajudá-lo a “relacionar e transferir” estratégias de uma língua para outra. McKinney [...] enfatiza o conhecimento prévio oriundo da sala de aula e procura ajudar os alunos a usar estratégias voltadas para a precisão o tempo todo (HORNBERGER, 2001, p.49).

Assim, o jogo eletrônico utilizado no desenvolvimento da leitura e escrita precisa estar vinculado a uma visão mais abrangente do processo educativo, para propiciar ao estudante, não apenas a aquisição dessas habilidades específicas, mas possibilitar a apropriação das estratégias, das técnicas e dos métodos para adquirir, produzir e divulgar os seus conhecimentos.

O JOGO DA FORÇA: FERRAMENTA COMPUTACIONAL UTILIZADA COMO RECURSO DIDÁTICO

A introdução de computadores nas escolas implica a construção de ferramentas educacionais que auxiliem no processo de ensino-aprendizagem. Essas ferramentas devem possuir algumas características especiais tais como: possibilitar a adequação ao contexto educacional, possuir um objetivo pedagógico específico e oferecer ao usuário uma interface amigável.

Os jogos em grupo estimulam a interação social, a ação construtivista e o confronto de diferentes pontos de vista, pois consiste numa atividade natural e prazerosa para o “jogador”. Segundo Piaget *apud* Rizzie Haydt (1997), o jogo tem uma relação estreita com a construção da inteligência e possui uma efetiva influência como instrumento incentivador e motivador no

processo de ensino-aprendizagem. Segundo Vieira (1994, p. 6), os jogos devem possuir as seguintes características básicas: estimular a imaginação infantil, auxiliar no processo de integração grupal, liberar a emoção infantil, facilitar a construção do conhecimento e auxiliar na aquisição da auto-estima. Os jogos, em geral, também devem promover a criatividade, desenvolver a autonomia e favorecer a expressão da personalidade infantil.

A estrutura do programa em que foi desenvolvido o Jogo da Força, constitui-se de: a força em si; arquivos de dados e seu tratamento; funções para encontrar números aleatórios para a escolha da palavra a ser adivinhada e material para apresentação; “file´s header´s”, bibliotecas e documentação; rotinas de rede. As rotinas, entretanto, foram desenvolvidas separadamente, utilizando dados fixos e hipotéticos para testes até que tivéssemos todas as rotinas consolidadas.

O PROGRAMA: JOGO DA FORÇA

O Jogo da Força é um programa educativo e ilustrativo, desenvolvido para todas as idades, principalmente para criança, podendo ser utilizado monousuário ou em rede, quando duas pessoas poderão jogar ao mesmo tempo. As regras, entretanto, são iguais para as duas modalidades de aplicação do jogo.

Evidencia-se, também, com o desenvolvimento desse programa, a possibilidade do aprimoramento das habilidades para o uso do computador e seus acessórios, sendo voltado para os usuários de idade infantil.

Atualmente o computador é o meio mais revolucionário de entretenimento de comunicação com o mundo global, daí o objetivo da equipe de criar a opção inicial do jogo em rede, permitindo, assim, a socialização e a integração dos usuários.

As funções criadas para a operacionalização do programa estão descritas na tabela abaixo:

| | |
|-------------------|---|
| LimpaTela() | Substitui o CLS dos tempos como função limpar a tela. |
| Rede () | Trata a rede possibilitando que o jogo funcione em rede. |
| TelaInicial () | Primeira tela apresentada onde o jogador deverá optar em trabalhar em rede o monousuário. |
| Fim_erro() | Finalizar o jogo comunicando que o jogador não acertou a palavra e foi enfocado. |
| Cobra() | Desenha uma cobra no caso do jogador ter optado por trabalhar com a linha de animais. |
| Menino() | Desenha um menino no caso de o jogador ter optado por trabalhar com a linha de nome de Pessoas. |
| Barco() | Desenha um barco no caso do jogador ter optado por trabalhar com a linha de meio de transportes. |
| Arvore() | Desenha uma árvore no caso do jogador ter optado por trabalhar com a linha de plantas. |
| Rand1() | Calcular o número randômico entre zero e um para auxiliar a construção da árvore. |
| Rand2() | Calcula o número randômico entre um e o número máximo de opções disponíveis na árvore da linha escolhida pelo jogador, para escolher aleatoriamente na árvore a palavra a ser adivinhada. |
| Adivinha() | Rotina de captação dos chutes e verificações de acerto/erro. |
| novoNo() | Incluir novo nó na árvore |
| CriarArvores() | Cria árvore raízes. |
| CriarNo() | Cria nó |
| AlocarLista() | Aloca a lista para os nomes |
| Incluinome() | Inclui nome na lista |
| LerArvore() | Lê conteúdo da árvore |
| Inicia Servidor() | Faz a inicialização, criação, abertura do “socket”. Associa o “socket” a uma porta. |

AS REGRAS DO JOGO

Inicialmente aparecerá uma tela onde o jogador irá escolher se vai jogar em rede ou monousuário; depois dessa escolha, o jogador escolherá qual a opção das palavras que quer adivinhar: Nomes, Plantas, Animais ou Transportes:

- ✚ Caso o usuário escolha rede, o programa pergunta qual o IP da máquina servidora. O segundo participante também deve informar o IP da máquina servidora;
- ✚ Se estiver jogando em rede, cada jogador tem sua vez. Ou seja, existe uma ordem para cada jogador;
- ✚ O programa seleciona aleatoriamente uma palavra de uma lista previamente armazenada;
- ✚ Ficará na tela traços referentes a quantidade de letras da palavra que será descoberta pelo “jogador”;
- ✚ Este deverá descobrir o nome da palavra que ficará escondida;
- ✚ O “jogador” tentará descobrir a palavra, fornecendo uma letra por vez;
- ✚ O jogador deve fazer uso teclado para escolher as letras vogais ou consoantes;
- ✚ Ao digitar uma letra, esta será impressa no respectivo lugar;
- ✚ Se o jogador quiser uma pista, será mostrada;
- ✚ A cada erro ser-lhe-á apresentada uma parte do desenho, tendo a opção de solicitar ajuda. Caso acerte a letra digitada, não terá nenhuma penalidade; se errar, serão desenhadas duas partes da figura;
- ✚ O jogador poderá errar até 4(quatro) letras, e no 5º(quinto) erro será enforcado;
- ✚ O jogo encerrará quando ocorrer uma das seguintes possibilidades:
 1. O jogador digitar a tecla ESC;
 2. O jogador acertar todas as letras da palavra;
 3. O jogador cometer 5(cinco) erros, sendo enforcado.

Utilizamos recursos gráficos de desenho para cada tipo de categoria, permitindo a individualização destas categorias, promovendo um auto-aviso de erro por parte do usuário. O aplicativo consiste na adivinhação, por um ou mais jogadores, através de “chutes de letras”, de uma palavra extraída de um arquivo pré-concebido, através de uma rotina de escolha aleatória.

O recurso de rede possibilita que dois jogadores possam jogar a mesma partida, aumentando assim interação e integração entre os participantes.

Através de documentação, catalogação de sistemas e montagem de uma biblioteca chegamos ao produto final do trabalho, ou seja, ao aplicativo propriamente dito, cujos conceitos, rotinas e instruções de uso são apresentadas no manual do usuário e do programador que acompanha o programa.

No desenrolar do jogo, o “jogador” constrói estratégias de ação e vai, aos poucos, organizando seu pensamento e descobrindo caminhos para chegar a resultados, possibilitando uma aprendizagem e o desenvolvimento do raciocínio.

O jogo é um fator importante de desenvolvimento do pensamento cognitivo, uma vez que, por deixar livre a imaginação, acaba por integrar-se ao pensamento objetivo, garantindo ao mesmo tempo sua adequação à realidade e a superação pela criatividade, sendo, antes de tudo, uma fonte para o conhecimento. Tem, ainda, força educativa na medida em que apresenta dificuldades que o “jogador” quer superar e que, uma vez vencidas, possibilita a descoberta da auto-suficiência e do prazer.

CONCLUSÃO

O Jogo da Forca tem se apresentado, ao longo da pesquisa, como um recurso pedagógico eficaz para auxiliar na construção do aprendizado da língua portuguesa. E, ao longo desse estudo, foi criado um clima harmonioso entre pesquisadores, professores e estudantes, propiciando um entrosamento tal que a hora do Jogo da Forca tornou-se, freqüentemente, em momentos interessantes e prazerosos.

O que antes era apenas uma brincadeira de escola, agora virou jogo para PC, consistindo em uma pessoa descobrir uma palavra secreta que, através da escolha do assunto, insere aleatoriamente pelo computador, onde o “jogador” deverá descobrir qual é a palavra secreta. A cada letra errada, vai sendo desenhada uma parte do corpo do boneco na forca. O “jogador” poderá solicitar uma pista quando erra, e, através desta, serão demonstradas duas partes do boneco. Caso o “jogador” não descubra a palavra secreta, acaba sendo enforcado.

Aproveitando a tecnologia de rede e o desejo pela integração dos participantes, utilizamos também o recurso do jogo em rede. Esse recurso permitiu que cada jogador “chutasse”, de seu PC, uma letra que formava a palavra a ser descoberta. Desta forma bem lúdica, os alunos aprendem não só a ler as palavras, mas a grafá-las corretamente. Assim, a leitura e a escrita são desenvolvidas com este recurso pedagógico: O Jogo da Forca. A partir das palavras desse jogo, as professoras envolvidas trabalham, elaborando atividades, tais com: construção de textos, de murais e painéis.

Todavia, para uma utilização eficiente e completa de um jogo educativo, é necessário realizar previamente uma avaliação consciente do mesmo, analisando tantos aspectos de qualidade de *software* como aspectos pedagógicos e fundamentalmente a situação pré-jogo e pós-jogo que se deseja atingir.

Portanto o Jogo da Forca vem explorando o sentido lúdico dos aprendizes, despertando grande interesse e servindo como recurso auxiliar no desenvolvimento da leitura e da escrita. Este aplicativo educacional vem agradando aos alunos por despertar neles o interesse em “brincar”. Desta forma, o aluno “aprende brincando”. Assim, esta pesquisa vem evidenciando a estreita relação entre o jogo e a construção da inteligência, por ser o jogo computadorizado um elemento mediador e motivador no processo ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

GUMPERZ, Jonh J. A sociolinguística interacional no estudo da escolarização. In: COOK-GUMPERZ, J. (org). **A Construção Social da Alfabetização**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991, p.58-82.

HORNBERGER, Nancy. Criando contextos eficazes de aprendizagem para letramento bilíngüe, In: COX, Maria Inês Pagliarini e ASSIS-PETERSON, Ana Antonia de. **Cenas de Sala de Aula**. Campinas, SP:Mercado de Letras, 2001, p. 23-50.

LOPES, Véra Neusa. Brinquedos e Jogos: Referenciais de escolha para crianças de zero a seis anos Revista do Professor, Porto Alegre, v. 9, n. 34, p. 7-12, abr./jun., 1993.

MOTA, Kátia. **A linguagem da vida, a língua da escola: inclusão ou exclusão?** Uma breve reflexão lingüística para não lingüistas. Revista da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade, Salvador: UNEB, vol. 11, n. 17, jan/jun 2002, p.13-26.



RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Ed. Ática, 6º edição, Série Educação. 1997.

SILVA, Djalma Oliveira e LAUTERT, Elin Maria Lanius. Sociointeracionismo: Teorias que embasam o comportamento lúdico da criança. *Revista do Professor*, Porto Alegre, v.17, n.66, p.7-12, abr./jun, 2001.

SILVA, Simone Bueno Borges da. Os parâmetros curriculares nacionais e a formação do professor: quais as contribuições possíveis? In: KLEIMAN, A. B. (org.). **A formação do professor**. Campinas, SP:Mercado de Letras, 2001, p. 95 -113.

VIEIRA, Clarice V. et alii. Brinquedo. Porto Alegre: Faculdade Porto - Alegrense de Educação Ciências e Letras, set. 1994. 12p.

VYGOTSKY, L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989. p.106-118.

WELLS, G. A experiência de linguagem de crianças de cinco anos em casa e na escola. In **A Construção Social da Alfabetização**. Jenny Cook-Gumperz (org.), Trad. Dayse Batista, Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.