

# Revista Gepesvida

## Edição Especial

<http://www.icepsc.com.br/ojs/index.php/gepesvida>

Número 12. Volume 5. 2019-2. ISBN: 2447-3545.



### APRENDIZAGEM LÚDICA: O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO POR MEIO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

Fernanda Fernandes  
Sônia Silvestri

#### RESUMO

O propósito desse artigo é apresentar a experiência vivenciada no Projeto da Residência Pedagógica (RP) do Centro Universitário Municipal de São José (USJ) que ocorreu num Colégio Municipal na sala de alfabetização. A presença dos jogos e brincadeiras como estratégia pedagógica para a aprendizagem das crianças do ensino fundamental é assunto que tem conquistado espaço nas práticas dos educadores. O desafio da RP partiu da ideia de que é possível conjugar a alfabetização das crianças com jogos e brincadeiras, num diálogo profícuo em que o lazer e prazer pelo aprender torna conhecimento mais significativo para as crianças. Podemos considerar que a alfabetização e o letramento das crianças pautados na aprendizagem lúdica promove nas crianças a ampliação de competências e habilidades para entender o mundo, por meio das atividades prazerosas.

**Palavras-chave:** Alfabetização. Jogos e Brincadeiras. Aprendizagem lúdica.

#### ABSTRACT

The purpose of this article is to present the experience of the Pedagogical Residence Project (RP) of the São José Municipal University Center (USJ) that took place in a Municipal College in the literacy room. The presence of games and play as a pedagogical strategy for the learning of elementary school children is a subject that has gained space in the practices of educators. The PR challenge came from the idea that it is possible to combine children's literacy with games and play, in a fruitful dialogue in which leisure and pleasure to learn makes knowledge more meaningful for children. We can consider that the literacy and literacy of children based on playful learning promotes in children the expansion of their skills and abilities to understand the world through pleasurable activities.

**Keywords:** Literacy. Games and Games. Playful learning.

## 1. INTRODUÇÃO

O propósito desse artigo é apresentar a experiência vivenciada no Projeto da Residência Pedagógica (RP) do Centro Universitário Municipal de São José (USJ) que ocorreu num Colégio Municipal na sala de alfabetização. A RP se constituiu em encontros de formação, observação e intervenção aproximando a teoria e prática de modo a dar sentido e significado para a ação docente. Tivemos sete encontros de observação e seis intervenções com o auxílio da preceptora e da professora orientadora da RP. Todos os momentos serviram para ampliar nosso entendimento do cotidiano da escola. E, nossas intervenções foram pautadas nos jogos e brincadeiras direcionados para o processo de alfabetização.

A presença dos jogos e brincadeiras como estratégia pedagógica para a aprendizagem das crianças do ensino fundamental é assunto que tem conquistado espaço nas práticas dos educadores. Os jogos e as brincadeiras são a essência das crianças, e utilizá-los como estratégia pedagógica permite a produção do conhecimento significativo e contextualizado, especialmente quando direcionados para o processo de alfabetização. Logo, percebemos na experiência da RP que a escola é um espaço para as crianças vivenciarem a ludicidade como meio para desenvolverem a atenção, o raciocínio, a criatividade tendo como foco principal o processo de alfabetização.

Cabe ao educador criar um ambiente que agrupe elementos motivadores em que a criança sinta prazer na realização das atividades propostas. Pela mediação do professor numa afável relação educador e criança, de um planejamento organizado para tornar a prática pedagógica significativa, teremos aprendizagem lúdica na alfabetização de todas as crianças. A alfabetização é um processo complexo que requer atenção especial nos primeiros dois anos de escolarização. Segundo TFOUNI (2010, p. 16),

Existem duas formas segundo as quais comumente se entende alfabetização: ou como um processo de aquisição individual de habilidades requeridas para a leitura e escrita, ou como um processo de representação de objetos diversos, de naturezas diferentes.

Entre as duas ideias, há o equívoco em pensar que a alfabetização é apenas um processo aprender a ler e escrever. Para TFOUNI (2010) a alfabetização está estreitamente ligada à instrução formal e as práticas escolares de uma forma mais ampla que apenas ler e escrever.

# Revista Gepesvida

A prática educativa na RP só teve sentido quando percebemos as diversas possibilidades do ensinar que não se configura simplesmente, na transferência de conhecimento às crianças, mas da produção ou construção pelas crianças de todas as produções. A escola campo da residência passou a ser um lugar fundamental para nossas ações e intensões, pois conseguimos integrar os jogos e as brincadeiras à aprendizagem das crianças e, o melhor, propiciamos às crianças o prazer pelo aprender.

Os jogos e brincadeiras no cotidiano escolar de sala de aula em turma de alfabetização, na qual observamos é um espaço criativo, imaginário, inovador e sociabilizador e, desse modo, garante o desenvolvimento integral das crianças.

As ações propostas na RP implicaram em ação-reflexão-ação contribuindo em muito com nossa formação inicial. Nessa perspectiva, buscamos trabalhar o processo de alfabetização no primeiro ano do ensino fundamental com jogos como possibilidade das crianças aprenderem. Defendemos a ideia de que quando se propõe um jogo como ferramenta pedagógica no processo de aprendizagem, a ação se torna mais prazerosa, proveitosa e divertida e ocorre a aprendizagem lúdica na alfabetização.

Diante das observações realizadas emergiu a questão norteadora dessa pesquisa: aprender a ler e escrever é um processo de descoberta da criança. A professora em sala de aula pode mediar essa descoberta da leitura e da escrita utilizando jogos e brincadeiras numa aprendizagem lúdica?

## **2. JOGOS E BRINCADEIRAS**

Leal et al (2008, p. 6), observam que “entende-se alfabetização como o processo de apropriação do sistema alfabético de escrita e letramento como o processo de inserção e participação na cultura escrita”. Nesse sentido, percebemos a escola como um espaço que oferece às crianças oportunidades significativas de contato com a leitura e a escrita como práticas sociais, ou seja, “revestidas de significado, nas quais se busca a interação com o outro” (LEAL, et al. 2008, p. 6).

Assim o educador, em sua prática pedagógica, promove práticas de leitura, escrita e oralidade significativas, na alfabetização e no ensino da língua materna. Essa ideia vem ao encontro de Soares (2010) que propõe o “alfabetizar letrando”.

# Revista Gepesvida

Sabemos que alfabetização é um processo que vai além de decodificação de palavras e memorização de símbolos socialmente culturalmente estruturados. É um processo que exige um conjunto de funções cognitivas, competências e habilidades psicomotoras que possibilitam a compreensão de natureza conceitual e das formas de representação gráfica da linguagem e, isso demanda um período de tempo mais alargado. Essa ideia se aproxima do proposto pelas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica quando afirma que:

O processo de implantação e implementação do disposto na alteração da LDB pela Lei nº 11.274/2006, que estabeleceu o ingresso da criança a partir dos seis anos de idade no Ensino Fundamental, tem como perspectivas melhorar as condições de equidade e qualidade da Educação Básica, estruturar um novo Ensino Fundamental e assegurar um alargamento do tempo para as aprendizagens da alfabetização e do letramento. (BRASIL, 2013, p. 13)

A prática da alfabetização demanda o desenvolvimento da coordenação motora ampla, esquema corporal, coordenação viso-motora, discriminação visual e auditiva e, também, orientação tempo-espacial. Por isso que quando se brinca com as crianças, essas constroem oportunidades para desenvolver todas essas competências cognitivas e habilidades de forma criativa e divertida, tornando o aprender mais prazeroso e feliz.

O acesso ao Ensino Fundamental aos 6 (seis) anos permite que todas as crianças brasileiras possam usufruir do direito à educação, beneficiando-se de um ambiente educativo mais voltado à alfabetização e ao letramento, à aquisição de conhecimentos de outras áreas e ao desenvolvimento de diversas formas de expressão, ambiente a que já estavam expostas as crianças dos segmentos de rendas média e alta e que pode aumentar a probabilidade de seu sucesso no processo de escolarização. (BRASIL, 2013, p. 109)

A alfabetização é um processo que se consolida a partir de diversos conhecimentos e saberes sistematizados na vida das crianças. Esses saberes abarcam a concentração das funções e operações cognitivas como: ordenação, síntese, composição e decomposição, classificação, memorização, resolução de problemas e situações-problemas.

Como sendo o estado em que vive o indivíduo que sabe ler e escrever e exercer as práticas sociais de leitura e escrita que circulam na sociedade em que vive: ler jornais, revistas, livros, saber ler e interpretar tabelas, quadros, formulários, sua carteira de trabalho, suas contas de água, luz, telefone, saber escrever e escrever cartas, bilhetes, telegramas, e-mails sem dificuldade, saber preencher um formulário, redigir um ofício, um requerimento, entre outros. A alfabetização e o letramento se somam, são complementos”. (SOARES, 2010, p. 9)

# Revista Gepesvida

Para definirmos a relação complementar entre alfabetizar e letrar propomos a ideia de que enquanto alfabetizar significa guiar a criança para o domínio da tecnologia da escrita, letrar constitui levá-la ao exercício das práticas sociais de leitura e escrita, contextualizando a função social do mundo letrado.

A função do educador é durante os anos iniciais, criar hábitos e desenvolver habilidades de leitura e escrita de diferentes gêneros de textos. Essa prática foi percebida durante a residência em que a preceptora desenvolveu nas crianças o incentivo à leitura e à escrita de forma contextualizada e significativa para as crianças.

Soares (2010, p. 8) observa que alfabetizar provoca a criança a codificar e a decodificar. E que a associação entre alfabetizar e letrar é admissível e imprescindível quando o educador ensina a criança. Essa associação pode ser mediada por materiais reais, como livros de literatura infantil, as propagandas, folhetos, qualquer material que seja do interesse da criança. “Aí se faz o letramento, o contato com a história, a literatura, o poema.

Assim, percebemos que a preceptora usava como estratégia pedagógica a prática de contextualizar palavras, frases, sequências de ideias, nomeando as possíveis relações fonema-grafema. Rojo (2010) afirma que essa prática se configura como “alfabetizar letrando”.

Uma das concepções arraigadas na escola que impede que se alcance este duplo objetivo é que, ainda hoje, é comum encontrarmos professores alfabetizadores que creem que os alunos não podem produzir textos antes de dominarem a escrita alfabética, de estarem alfabetizados. Essa crença se baseia na concepção que esses professores têm de texto, de escrita e das relações dessa escrita com outras linguagens. (ROJO, 2010, p. 44)

Essa prática de alfabetizar letrando é complementada pela preceptora com:

Textos orais ou em outras linguagens como a leitura em voz alta ou a recontagem de histórias do professor, histórias inventadas ou reproduzidas pelas crianças e ditadas para o professor grafar, desenhadas, quadrinizadas, teatralizadas em jornais dramáticos, cantadas, reproduzidas em massinha e depois fotografadas para montar uma animação etc. Se a criança estiver em processo de alfabetização, pode também ser escritas por elas, como souber, individualmente, em grupos, coletivamente, em lápis e papel, na lousa, no computador. (ROJO, 2010, p. 57)

Assim, durante essa fase da RP percebemos que as crianças têm a oportunidade de ser alfabetizada, ao mesmo tempo, letrada com diferentes gêneros textuais. Essa ação

# Revista Gepesvida

pode ser consolidada por jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização.

O jogo e a brincadeira são ferramentas que auxiliam no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização porque no decorrer do jogo ou da brincadeira, a “criança toma decisões, resolve seus conflitos, vence desafios, descobre novas alternativas e cria novas possibilidades de invenções” (RODRIGUES, 2013, p. 40).

É, nessa aprendizagem lúdica na alfabetização, que a criança se torna competente para “lidar com dificuldades, com o medo, dor, perda, conceitos de bem e mal, que são reflexos do meio em que vivem” (RODRIGUES, 2013, p. 40). Ramos, Ribeiro e Santos (2011, p. 42) admitem várias contribuições no que tange à aprendizagem lúdica, sendo elas:

As atividades lúdicas possibilitam fomentar a formação do autoconceito positivo. As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança já que, através destas atividades, a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente. O jogo é produto de cultura, e seu uso permite 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. O jogo permite à criança vivências do mundo adulto, e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário.

O jogo e a brincadeira dentro da prática pedagógica vai além da diversão para a criança, é o verdadeiro impulso da criatividade e imaginação. E, por isso, que o educador que opta pela aprendizagem lúdica em suas aulas constrói espaços e situações de aprendizagem significativas para as crianças efetivas, emocionais, elevando suas relações sociais e cognitivas às diferentes campos de conhecimento. Oliveira, Solé e Fortuna (2010, p. 27) nos dizem que:

Através das brincadeiras as crianças experimentam novas formas de agir, de sentir e de pensar. Brincando, a criança busca se adaptar de forma ativa à realidade onde vive, mas também emite juízos de valor. Constrói, brincando, a sociedade em que irá viver quando adulta. Daí a grande relevância do lúdico para o ambiente de ensino-aprendizagem, principalmente para a própria sala de aula, nos mais diversos níveis de escolaridade, permitindo à criança ressignificar seu contexto vivido.

Para Brougère (1998 p. 18) “o jogo é considerado como uma atividade que imita ou simula uma parte do real; depois, chega-se a pensar que o próprio real deve ser

# Revista Gepesvida

compreendido a partir da ideia que se faz de jogo”. Assim, o jogo e a brincadeira estão vinculados ao papel social da criança.

### 3. EXPERIÊNCIA DA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

Nosso interesse pelo tema surgiu quando iniciamos as observações do Programa de RP na sala da turma do primeiro ano do ensino fundamental e descobrimos que estavam trabalhando com a história da Sacita. Ela é uma menina que vive na floresta e que tem uma perna só (é um Saci) e tem um amigo chamado Sacito (outro Saci), que também tem uma perna só. Ela mora junto com os saguis e sua avó, mas a partir do desejo de aprender a ler e a escrever, sai pelo mundo procurando uma escola em que pudesse estudar. Ela encontra essa escola e faz amizade com o Sacito e, quando já não aguenta mais de saudade, retorna para sua família e seu amigo decide ir junto. A história mostra para as crianças que eles têm uma vida igual a das crianças reais que brincam, se divertem, vão à escola e aprendem a ler e a escrever.

Diante desse cenário já formado pela preceptora, resolvemos contextualizar com o que já havia sido trabalhado e surgiu a ideia de criar o plano de aula baseado na história da Sacita. Na brincadeira e no jogo a criança descobre e desenvolve os sentidos, se enxerga como pessoa de direito, através das normas, regras e limites.

Aprende a dividir, a se comunicar e a construir conceitos sobre sociedade sem ao menos se dar conta. Considerando o jogo e a brincadeira como uma imitação da vida real pelas crianças, Brougère (1998 p. 18) ressalta que “o jogo é considerado como uma atividade que imita ou simula uma parte do real; depois, chega-se a pensar que o próprio real deve ser compreendido a partir da ideia que se faz de jogo”.

Considerando este trecho, podemos perceber que o jogo e a brincadeira estão associados ao papel social da criança. A criança brinca como se estivesse já inserida na sociedade, mesmo tendo, apenas o trabalho escolar. Por isso, a importância dos jogos e brincadeiras nas atividades do cotidiano da escola. É um crescimento intelectual, afetivo e social.

Quando o jogo se trata da construção e desconstrução de palavras, como os que estamos trabalhando, auxilia a alfabetização das crianças e as crianças literalmente aprendem e reforçam o que aprenderam brincando. Escolhemos os jogos do PNAIC

# Revista Gepesvida

(Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa), pois utilizam diversos aspectos com as crianças de forma simultânea e traz à tona aquilo que já foi trabalhado anteriormente pela preceptora, mas de forma diferenciada e, isso deixa as crianças empolgadas e curiosas.

O pensar pedagógico dessa maneira indica a importância da atuação dos educadores na elaboração de propostas que considerem as crianças como sujeitos de direitos capazes de participar na elaboração dessas propostas e organizar o tempo, o espaço e a instituição.

Apesar de serem crianças, elas constituem suas histórias, de maneira a dar sentido aos jogos que estão sendo utilizados, colocando-os em prática no seu dia a dia. Nossa proposta é trabalhar a alfabetização por meio dos jogos e da ludicidade constituindo a aprendizagem lúdica.

Nesse sentido, trabalhamos diferentes regras, colocando em prática diversas atividades de leitura, escrita e fala, mostrando os fonemas (sons) e os grafemas (escrita) das letras, sílabas e palavras. Tratamos tudo isso sem deixar de lado a brincadeira e o lúdico para que seja bom para a turma, não se tornando algo que se sintam na obrigação de realizar.

É importante ressaltar que a criança só aprende, se o que ela estiver fazendo seja interessante e, ao mesmo tempo desafiador. No entanto será apenas uma atividade rotineira e nós como educadores precisamos ficar atento a esse interesse deles com o que trouxermos para a sala de aula. Kishimoto (1998, p. 24) diz que “dispor de uma cultura lúdica é dispor de certo número de referências que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas como tal por outras pessoas”. Cada criança tem seu potencial e suas necessidades, cabe ao professor estabelecer relações de afeto e atenção que transformará a prática pedagógica em aprendizagem e prazerosa, contribuindo dessa forma para a formação total da criança e integrar assim á sociedade de forma lúdica.

Para Kishimoto (1998, p. 30) essa “é necessária a existência do social, de significações a partilhar, de possibilidades de interpretação, portanto de cultura, para haver jogo” Brougère (2001) ainda destaca que o jogo da criança se desenvolve em

# Revista Gepesvida

relação ao que lhe oferece o meio. Jogar é sempre manipular elementos preexistentes quer sejam materiais ou imateriais (imagens).

Os adultos são diretamente responsáveis pelos ambientes de jogo, inclusive, quando esse meio, não contém algum elemento lúdico específico o aprendizado da escrita alfabética não precisa necessariamente ser como uma atividade mecânica e repetitiva, limitada à cópia e à memorização, precisa se buscar nos jogos uma direção contrária que proporcione as crianças uma reflexão do seu “fazer” enquanto joga.

Isso é, a aprender refletindo, compreendendo como o alfabeto funciona e se apropriando, de modo consciente, de suas convenções letra-som, no caso da alfabetização que é a fase em que as crianças estão criando hipóteses da escrita como bem fala. Ferreiro e Teberosky (1999) afirma que as crianças passam durante o processo de alfabetização, que são: Pré-silábica, Hipótese silábica, Hipótese silábico-alfabética e Hipótese alfabética. Nessa trajetória, temos visto que os jogos na alfabetização podem ser classificados em dois grupos. Por um lado, estão aqueles que se adequam, principalmente, para ajudar quem ainda está precisando compreender as propriedades do sistema alfabético.

Certos jogos fonológicos se prestam especialmente a essa finalidade: ao propor a reflexão sobre partes das palavras orais (sílabas, rimas e outros segmentos), juntamente com sua forma escrita, ajudam os principiantes a compreender que a escrita nota (registra) a pauta sonora das palavras que pronunciamos e não outras propriedades (como a forma, o tamanho ou a finalidade) dos objetos que elas denominam.

Dessa forma, buscamos discutir esse tema porque, ao chegar na sala de aula em nossas primeiras observações, notamos que as crianças participavam de forma a se doar totalmente àquilo que estava sendo proposto pela preceptora. Vimos que a maioria dos temas trabalhados por ela era aceito com muita facilidade e havia um grande empenho das crianças em entender as regras e participar de forma a aprender e respeitar os colegas, a partir disso, era nítido a aprendizagem das crianças ao final das atividades, apesar de se tratarem de jogos ou brincadeiras.

A partir de nossas observações e intervenções, podemos destacar que as crianças são bem autônomas e interagem em tudo que é colocado a elas. Elas adoram leitura,

# Revista Gepesvida

brincadeiras e músicas e participam com muito interesse e curiosidade de tudo o que é proposto pela professora ou por nós.

São crianças extremamente inteligentes e que adoram novidades, mas seguem com muita atenção e cuidado a rotina proposta. O professor tem o papel de mediador e, por isso, deve ter consciência do seu trabalho no processo de ensino aprendizagem. Ele precisa ser ciente de que, em toda a situação de aprendizagem, o conhecimento deve ser o resultado final. O processo é gradativo, portanto, acontece aos poucos e, por ser processo, é necessário respeitar as etapas e explorá-las da melhor maneira possível.

## **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O desafio da RP partiu da ideia de que é possível conjugar a alfabetização das crianças com jogos e brincadeiras, num diálogo profícuo em que o lazer e prazer pelo aprender tornam conhecimento mais significativo para as crianças. Podemos considerar que a alfabetização e o letramento das crianças pautados na aprendizagem lúdica promove nas crianças a ampliação de competências e habilidades para entender o mundo, por meio das atividades prazerosas.

Ao adotar os jogos no processo pedagógico, faz-se despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentar os desafios que lhe surgem a partir dessa proposta lúdica. Por meio do jogo as crianças despertam a criatividade e a imaginação. O jogo é uma ferramenta que contribui na formação corporal, formação afetiva e na formação do conhecimento, e por ser lúdico fica mais atrativo e eficiente em seu desenvolvimento, prepara sua inteligência e caráter, tendo conhecimento de quantidade e espaço entre outros. Brincar é ensinar as crianças a interagir com o próximo, respeitar regras, desenvolver a imaginação, cooperação e com isso promover uma aprendizagem com reflexão. Dessa maneira eles respondem de forma simples e natural a resolver problemas, pensar e criar, pois no jogar está também o brincar, e que são atos muito importantes para a saúde física, emocional e intelectual das crianças e sempre tiveram presentes em todos os povos ao longo dos anos ou antepassados.

Quando os jogos são inseridos no contexto da sala de aula, eles precisam sempre estar integrados as temáticas relacionadas ao que se aprende em sala e o professor pode atuar tanto como observador, quanto organizador para auxiliar e mediar as atividades

# Revista Gepesvida

desenvolvidas a partir do jogo. Nos dias de hoje educar está sendo um desafio para os professores infantis, pois sabe-se que o ato de educar apresenta algumas características que determinam um aspecto da forma que acontece ao longo dos anos, por meio de experiências pessoais.

## REFERÊNCIAS

BROUGÉRE, Gilles. Brinquedo e cultura. **O papel do brinquedo na impregnação cultural da criança**. 8 ed. Cortez Editora. São Paulo. 2010

BROUGÉRE, Gilles. A Criança e a Cultura Lúdica in **O Brincar e suas Teorias**. Kishimoto T.M.(organizadora).São Paulo:Pioneira,1998.

BROUGÉRE,Gilles. **Brinquedo e Cultura**. Traduzido por Gisela Wajskop. 4 ed.São Paulo, Cotez, 2001.

FERREIRO, Emília & TEBEROSKY, Ana. A psicogênese da língua escrita. Porto Alegre: Artmed, 1999.RAMOS, Danielle Cristina; RIBEIRO, Sheila Maria; SANTOS, Zuleica A. G. **Os jogos no desenvolvimento da criança**. In: ROSA, Adriana (Org.). Lúdico & Alfabetização. Curitiba: Juruá, 2011, p.38 -43.

LEAL, Telma Ferraz; MENDONÇA, Márcia; MORAIS, Artur Gomes de; LIMA, Margareth Brainer de Queiroz. O lúdico na sala de aula: projetos e jogos. Fascículo 5. In: BRASIL, Ministério da Educação. **Pró-Letramento: Programa de Formação Continuada de Professores dos Anos/Séries Iniciais do Ensino Fundamental: alfabetização e linguagem**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. 2008. p. 1-37.

RODRIGUES, Lídia da Silva. Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização. **Dissertação** (mestrado) - Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, Programa de Pós -Graduação, 2013.97 f

ROJO, Roxane. Produzir textos na alfabetização: projetando práticas. In: **Revista Educação** – Guia da Alfabetização: Os caminhos para ensinar a língua escrita. N. 1. p. 44-59, SP: Editora Segmento, 2010.

SOARES, Magda Becker. Simplificar sem falsificar. In: **Revista Educação** – Guia da Alfabetização: Os caminhos para ensinar a língua escrita. N. 1. p. 6-11, SP: Editora Segmento, 2010.

TFOUNI, L. V. **Letramento e alfabetização**. 9ª ed. São Paulo: Cortez, 2010.

*Data da submissão: 17-08-2019*

*Data da aceitação: 16-12-2019*