

CONSTRUINDO REPRESENTAÇÕES

Claudio Marcelo de Almeida¹

Resumo: Esta pesquisa-ação teve como objetivo verificar se contos de fadas ouvidos em sala de aula e, em seguida, vivenciados nas ações lúdicas das Oficinas do Jogo, apresentam alterações, acréscimos, quando forem representados graficamente pelos alunos de uma turma do terceiro ano do Ensino Fundamental. A pesquisa de cunho qualitativo foi realizada em uma escola da rede pública de ensino do município de Jaraguá do Sul – SC. Os instrumentos da coleta de dados foram os registros gráficos das crianças e o diário de campo. A análise dos dados foi realizada mediante a técnica de análise do conteúdo. Concluímos que a atividade das Oficinas do Jogo, ao proporcionar diversas relações e diálogos, constituiu-se como um espaço de interlocução, facilitador de incorporação/apropriação e reelaboração do conto. Nestas práticas pedagógicas, as crianças tornaram-se co-autoras e autoras de suas histórias. No momento de redigir, elas já tinham assumido uma posição de autoria que foi amplamente reforçada com as Oficinas do Jogo.

Palavras Chaves: Contos de fadas. Oficinas do jogo. Representação.

Building Up Acting

Abstract: *The objective of this action research was to verify if Fairy Tales listened in the classroom, and right after, acted out in Game Workshops, faced any alteration, or extras, when acted out graphically by 3rd year primary school students. The qualitative research was conducted in a public school in Jaraguá do Sul, Santa Catarina State. The instruments used for data collection were the children graphic records and the field diary. The data analysis was done by the content analysis technique. It can be concluded, that the Game Workshop activity by providing several relations and dialogues in an interlocution setting, facilitated the incorporation, appropriation, and recreation of the tale. In these pedagogical tasks children became co-authors and authors of their own stories. In the rewriting moment, they had already assumed the role of authors, which was totally supported through the Game Workshop.*

Key-words: *Fairy Tales, Game Workshop, Acting-out*

¹ Professor Educação Física; Pesquisador do grupo de estudos Oficinas do Jogo UDESC; Mestrando em Ciências do Movimento humano

INTRODUÇÃO

Que alfabetizado resultará se uma criança brincar a história que ouve, escrevendo-a, em seguida?

Habitualmente, a escola em que se realizou esta pesquisa recorria a contos de fadas para alfabetizar seus alunos. As crianças ouviam o conto, em seguida pegavam papel e lápis e escreviam a história. Desta forma, muitos contos eram contados e escritos ao longo do ano letivo.

A proposta da realização do trabalho integrado, através do conto, da professora de sala juntamente com o professor de Educação Física consistiu em: após o conto lido pela professora e antes que escrevessem, os alunos o vivenciariam através da brincadeira de faz-de-conta. Tal brincadeira seria realizada com os recursos materiais das Oficinas do Jogo, uma prática pedagógica lúdica, desenvolvida pelo Grupo de Estudos Oficinas do Jogo, de Florianópolis. Em outra situação, escreveriam seus textos sobre os contos, sem brincar, apenas ouvindo-os.

Nas intervenções pedagógicas das Oficinas do Jogo são utilizadas, como atividades pedagógicas brincadeiras populares e um conjunto de materiais especificamente construídos para as Oficinas. Na confecção do material pedagógico são usados produtos reaproveitáveis, como caixas de papelão, meias velhas, bastões de madeira, garrafas pet, tampinhas de garrafas, cordas, tubos de plástico e latas. Estes produtos recebem um tratamento adequado seguindo as normas e padrões estéticos orientados por Freire (2003).

Inserir a Educação Física como participante da proposta de alfabetização implica em alargar os objetivos desta disciplina para além do saber fazer, para além do simples e puro movimento, comprometendo-se, tal como Freire (2003) defende, com uma ação educativa plena, uma “educação de corpo inteiro”, onde as ações motoras resultem, entre outras coisas, em compreensão e tomadas de consciência.

Brincar com o conto certamente não permitiria à criança escrever esteticamente de modo mais apreciável, ou escrever frases mais elaboradas do ponto de vista da gramática ou de qualquer outra regra da língua portuguesa, nem mesmo corresponderia a estes objetivos. Nas aulas de Educação Física foi oportunizado um ambiente pedagógico atrativo, prazeroso, motivador, onde as crianças nas brincadeiras de faz-de-conta puderam vivenciar, fantasiar e reconstruir o que ouviram com liberdade de diálogo e expressão

corporal, visando estabelecer relações entre o conto ouvido, o brincar com o conto e a produção intelectual da escrita.

Segundo Venâncio (2005, p. 104):

o jogo simbólico marca o apogeu do jogo infantil e através dele é que a criança vai desenvolver sua capacidade de representação, ou seja, utiliza significações para referir-se a significados. Assim, desenvolve a capacidade de reconhecer o que é presente pela capacidade de representar simbolicamente o que lhe é conhecido.

Essa vivência lúdica tinha como objetivo causar repercussões nas representações escritas. Para Bakhtin (2006), quem escreve fala de algo, fala sobre um determinado tema, o que implica na esfera sociocultural, ou seja, nas experiências ligadas ao que se fala. Quanto mais familiar for o tema, mais recurso terá o autor para desenvolver seu texto.

Os contos de fadas foram utilizados por estabelecerem relações de sentido com o mundo infantil. O conto em si proporciona “novas dimensões à imaginação da criança que ela seria incapaz de descobrir por si só de modo tão verdadeiro” (BETTELHEIM, 1998, p.14). Porém, brincar com o conto possibilita estimular ainda mais a imaginação e ampliar as relações de sentido pelas ações corporais.

As brincadeiras proporcionaram pontos a destacar. O primeiro, ao enriquecer a imaginação, “base de toda atividade criadora, manifesta-se, sem dúvida, em todos os campos da vida cultural, tornando também possível à criação artística, científica e a técnica” (VIGOTSKI, 2009, p. 14). O segundo ponto a destacar foi a ampliação das relações de sentido nas brincadeiras, onde palavras e cenas do conto ouvido, ao serem materializadas, permiti às crianças transportarem o conto para o mundo delas, possibilitando novas compreensões e interpretações. A questão fundamental é que “sentido é antes de mais nada uma relação que se cria na vida, na atividade do sujeito” (LEONTIEV, 1964, p. 103).

O jogo ao favorecer novas relações e o enriquecimento do imaginário, possibilitou aos jogadores se apropriarem da cultura e a construírem os equivalentes internos, as representações mentais, que possibilitam a imaginação. O símbolo, desenvolvido no jogo permite também a intervenção no mundo real, ajudando a estruturar o pensamento e redimensionar as ações (FREIRE, 2002).

Esta pesquisa investigou se as brincadeiras de faz-de-conta no contexto das Oficinas do Jogo interfeririam na produção de histórias escritas pelas crianças. Estudos

realizados por Freire (2005), Goda (2008), Feijó (2005), Santana (2008), entre outros, investigando os efeitos das Oficinas do Jogo durante as aulas de Educação Física sobre a aprendizagem de crianças do Ensino Infantil e Ensino Fundamental, contribuíram para o delineamento desta pesquisa. Tais estudos deixam transparecer a rica contribuição para o aprendizado das crianças quando se cria um ambiente de aprendizagem contextualizado no plano concreto da realidade social do aluno.

O presente estudo teve como objetivo geral verificar se contos de fadas ouvidos em sala de aula e, em seguida, vivenciados nas ações lúdicas das Oficinas do Jogo, apresentariam alterações, acréscimos, quando fossem representados graficamente, pelos alunos de uma turma do terceiro ano do Ensino Fundamental.

METODOLOGIA

A presente pesquisa apresenta análise qualitativa por partir do pressuposto que um pesquisador que “mantenha contato direto e prolongado com o meio ambiente da situação que está sendo investigada, a fim de que sejam compreendidos os significados das ações de um sujeito ou grupo de sujeitos inseridos no ambiente de um contexto social concreto” (BOGDAN e BIKLEN 1994, p. 28).

Sendo o pesquisador o professor que ministra aulas de Educação Física para os alunos envolvidos na investigação, a modalidade de pesquisa mais indicada é a pesquisa-ação. Considerando esta ser uma técnica de pesquisa social com base empírica, é que se tem a convicção de que a pesquisa e a ação devem caminhar juntas quando se pretende a transformação da prática (THIOLLENT 2004).

O CENÁRIO E OS PARTICIPANTES DA PESQUISA

O estudo foi desenvolvido no município de Jaraguá do Sul – SC, em uma escola pública, localizada em um bairro popular. Portanto, os alunos são, na maioria, crianças oriundas de comunidades economicamente empobrecidas.

Participaram dez crianças, seis meninas e quatro meninos, todos na faixa etária entre oito e nove anos, regularmente matriculados e frequentes do terceiro ano do ensino Fundamental.

INSTRUMENTOS DA COLETA DE DADOS

Para o propósito deste estudo, foi utilizado como instrumento de coleta o diário de campo, composto pelo registro das interações verbais estabelecidas nas aulas das Oficinas do Jogo e pelas histórias escritas pelas crianças após duas situações distintas, a primeira, após ouvirem um conto de fadas e representarem esse conto em uma brincadeira de faz-de-conta com os materiais pedagógicos das Oficinas do Jogo; a segunda, imediatamente após ouvirem o conto, contado pela professora em sala de aula.

As interações verbais das crianças foram anotadas pelo pesquisador, ao tempo que também eram registradas pelo áudio de uma máquina fotográfica digital. Após as aulas, era construído com base nestes registros, o texto do diário de campo.

PROCEDIMENTOS PARA COLETA DE DADOS

A coleta de dados foi realizada no contexto sociocultural da escola, durante dois momentos distintos. O primeiro, durante as intervenções pedagógicas das Oficinas do Jogo, as quais tinham como tema os contos ouvidos em sala, que foram realizadas na quadra poliesportiva, onde foram coletadas as interações verbais. O segundo, na sala de aula dos alunos, onde foi realizada a leitura dos contos e, posteriormente, produzida as histórias escritas pelas crianças.

Para a coleta de dados foram previamente selecionados dez contos, trabalhados um por semana. Dos dez contos selecionados, cinco deles foram ouvidos antecedendo a escrita das histórias e outros cinco foram ouvidos e brincados antes da escrita das histórias. As duas situações distintas ocorreram de forma intercalada, sendo que os contos *brincados*, sempre antecederam os contos apenas *ouvidos*.

As intervenções pedagógicas das Oficinas do Jogo eram realizadas nas aulas de Educação Física, ocupavam o tempo de uma hora/aula, 45 minutos. As aulas da professora destinadas à redação das histórias duravam em média 90 minutos.

CONSTRUÇÃO DA CATEGORIA DE ANÁLISE

Para a análise dos dados recorreu-se à técnica de análise do conteúdo.

As análises foram realizadas de maneira comparar o conto, tal como narrado pela professora em sala de aula e as representações desse conto escritas pelas crianças. O foco da análise centrou-se num fato característico dessas representações: boa parte do que foi ouvido pela criança pode ter sido omitido ou esquecido, enquanto outra parte foi acrescentada em suas histórias. Esta característica se fez presente em todos os contos, nas duas situações, com brincadeira e sem brincadeira. As lacunas correspondentes a partes esquecidas do conto lido pela professora eram, em certas ocasiões, preenchidas por acréscimos realizados pelas crianças. Em outras situações, elas simplesmente não foram preenchidas. Os preenchimentos das lacunas mostraram uma característica diferenciada, constituindo a “categoria de acréscimo”.

Foi identificado como categoria de acréscimo aquelas representações escritas em que as crianças acrescentam em suas histórias, frases ou pedaços de frases, algo novo, inusitado, e a criação passou a substituir o que foi esquecido do conto original.

Considera-se que a análise não foi realizada de maneira a observar o completo domínio do código alfabético e suas regras, e sim identificar o que as crianças, na posição de escritores, produziram em suas histórias. Em síntese, avaliando a relação entre o brincar de faz-de-conta e a produção textual.

ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

As histórias escritas após as brincadeiras de faz-de-conta serão denominadas de “contos *brincados*”. Já as histórias escritas logo após serem ouvidos os contos, serão denominadas de “contos *ouvidos*”.

A análise dos dados foi realizada abrangendo um universo de 68 histórias escritas, 33 delas são oriundas dos “contos *brincados*”, e as demais 35, são oriundas dos “contos *ouvidos*”.

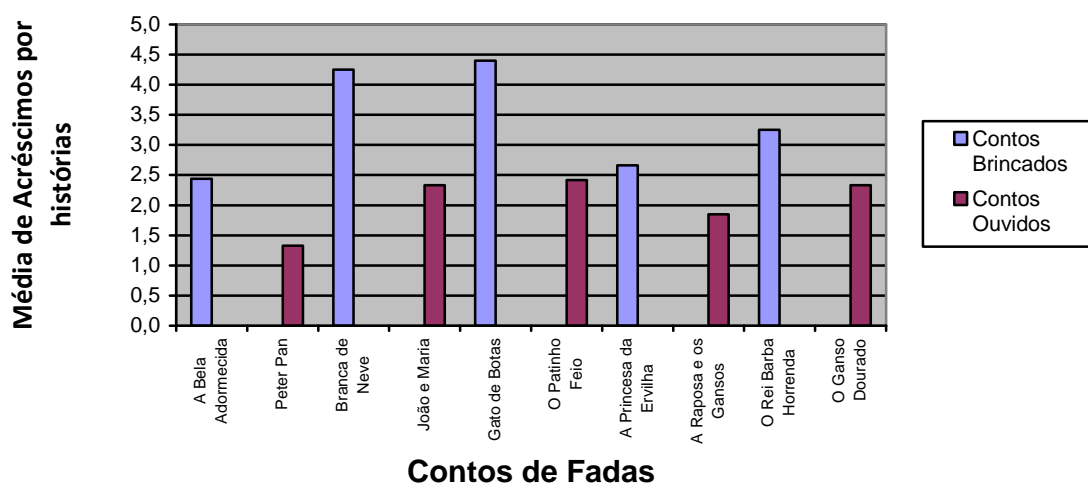
Quanto à categoria de acréscimos, os dados obtidos na análise são visualizados na Tabela 1.

Tabela 1 – Dados referentes a incidência de acréscimos

	Contos	Hist. escritas	Hist. analisadas	Acrésc.	Média de acrésc. por conto	Média de acrésc. por escrita
Contos <i>Brincados</i>	05	38	33	107	21,4	3,24
Contos <i>Ouvidos</i>	05	38	35	70	14,0	2,0
Diferença percentual					34,57%	38,27%

Na tabela acima, verifica-se que a incidência maior de acréscimos ocorreu nos “contos *brincados*”. Há uma diferença de 34,57% a mais de acréscimos nos contos *brincados*, diferença esta que chega a 38,27% quando realizado o cálculo percentual sobre a média de acréscimos por história escrita. Os dados apresentados são melhor visualizados no Gráfico 1.

Gráfico 1 Média dos Acréscimos



No gráfico 1, visualiza-se a média da incidência de acréscimos por conto e uma considerável diferença entre “contos *brincados*” e “contos *ouvidos*”. A diferença percentual da soma das médias de acréscimo por conto, entre “contos *brincados*” e

“ouvidos” é de 52,10%. Porém, ao observar com maior atenção, percebe-se que a diferença de acréscimos entre os dois tipos de representação tende a diminuir. A análise da redução desta diferença segue na Tabela 2.

As histórias infantis, como se constatou, quando ouvidas pelas crianças, excitam a imaginação, de forma a produzir uma atividade mental de representação bastante intensa, dependendo do interesse causado por esta ou aquela história. Provavelmente, a atividade representativa liga-se a vários outros acontecimentos inscritos na história da criança, levando a uma atividade imaginária imprevisível. “Escutar uma história envolve ir à frente da história, antecipando a ação e produzindo sentidos” (GIRARDELLO 1998, p. 41). No entanto, no caso dos contos apenas *ouvidos*, e não *brincados*, as experiências ficaram restritas à fantasia, ao plano mental, pouco afetando o plano da ação motora.

Quando a criança teve a oportunidade de brincar de faz-de-conta pôde, durante a brincadeira, materializar suas imaginações sobre o conto, se relacionar com os amigos no contexto da brincadeira, conversar sobre o conto que ouviu, falar de suas fantasias e ouvir seus amigos. Em suma, o que estava restrito à atividade mental pôde ser produzido pela atividade corporal. As relações vividas corporalmente puderam novamente ser reproduzidas, reelaboradas no plano mental, possibilitando novas situações e comportamentos de imaginação.

Segundo Vigotski (2009, p. 23):

a conclusão pedagógica a que pode chegar com base nisso consiste na afirmação da necessidade de ampliar a experiência da criança, caso se queira criar bases suficientemente sólidas para a sua atividade de criação. Quanto mais a criança viu, ouviu e vivenciou, mais ela sabe e assimilou; quanto maior a quantidade de elementos da realidade de que ela dispõe em sua experiência – sendo as demais circunstâncias -, mais significativa e produtiva será a atividade de sua imaginação.

As brincadeiras de faz-de-conta no contexto das Oficinas do Jogo foram, entre outras coisas, o estímulo e a fantasia. Nelas, o que estava na mente pôde ser concretizado, a imaginação ganhou forma, tamanho, ganhou cor. De leitor ouvinte do conto, a criança passou a autora, a personagem de suas histórias. Brincar com o conto *ouvido*, além de ter sido uma atividade agradável, possibilitou a ela escrever a história, não com lápis e papel na mão, mas com os materiais das Oficinas do Jogo e através da ação motora.

Nas brincadeiras de faz-de-conta, o material das Oficinas do Jogo ganhou status de brinquedo pelas crianças, ganhando vários sentidos, ao ser manipulado. As crianças construíram casas, castelos, floresta e personagens. De acordo com Brougère (2004), o

brinquedo, ao fornecer à criança essa possibilidade de agir, de manipular, fornece também símbolos para serem manipulados. Desta maneira, o brinquedo age tanto na dimensão funcional como na simbólica.

Brincar com os contos de fadas proporcionou às crianças uma reconstrução do conto, uma reconstrução com acréscimos, com interpretações, outro tipo de leitura e escrita, um modo rico de fertilizar ainda mais a imaginação. De um lado temos a imaginação, esta atividade interna que se desenvolve apoiada nas atividades externas. De outro, a atividade de redação, uma representação gráfica do que está no pensamento, permitindo a expressão no sentido de reprodução ou recriação da realidade e do entendimento, entre elas, a brincadeira de faz-de-conta, que entre outras coisas permitiu concretização do conto *ouvido*. A brincadeira, como se constatou, tende a enriquecer a imaginação que, por sua vez, tende a ser um campo de fertilidade para a expressão criativa.

Os números extraídos da análise dos dados desta pesquisa indicam uma forte relação entre a atividade lúdica e a produção textual das crianças tanto de forma direta, no caso dos ‘contos *brincados*’, como indireta, nos ‘contos *ouvidos*’. Observamos a Tabela 2.

A Tabela 2 permite a visualização da diferença percentual de acréscimos, comparados os “contos *brincados*” com os “contos *ouvidos*”. A margem de diferença de acréscimos nos quatro últimos contos diminui acentuadamente, parecendo indicar que embora as crianças continuassem a incluir muitos acréscimos nos “contos *brincados*”, tendiam a incluir também mais acréscimos nos “contos *ouvidos*”. Portanto, as brincadeiras de faz-de-conta, que a princípio enriqueciam muito os “contos *brincados*”, provavelmente, passaram também a repercutir nos “contos *ouvidos*”.

Tabela 2 - Diferenças percentuais entre médias de acréscimo de contos ouvidos e brincados

		Média	Diferenças percentuais
A Bela Adormecida	Brincado	2,44	45,40%
Peter Pan	Ouvido	1,33	
Branca de Neve	Brincado	4,25	48,22%
João e Maria	Ouvido	2,33	
Gato de Botas	Brincado	4,40	45,00%
O Patinho Feio	Ouvido	2,42	
A Princesa da Ervilha	Brincado	2,66	30,45%
A Raposa e os Gansos	Ouvido	1,85	
O Rei Barba Horrenda	Brincado	3,25	28,30%
O Ganso Dourado	Ouvido	2,33	

Algumas argumentações teóricas foram consideradas. A primeira, fornecida por Vigotski (2009), ao dizer que imaginação é base da criatividade, podendo se manifestar em qualquer campo cultural. Outra colaboração teórica é de Colello (2007), ao registrar que a representação gráfica é propícia à expressão da fantasia. Por fim, a contribuição teórica de Freire (2003), ao argumentar a respeito do brinquedo simbólico, e neste caso, a brincadeira de faz-de-conta. Diz o autor que as constantes idas e vindas entre pensamento e ação possibilitam a modificação da representação, assim repercutindo na expressão do sujeito. As práticas socioculturais não paralisam as constantes trocas da ação e da representação, ao contrário, possibilitam constantemente o refinamento das representações que o indivíduo faz do mundo.

Quando a proposta é escrever uma história após o “conto *ouvido*”, a criança associa a esta atividade o que está representado em sua mente, que de alguma maneira conecta-se com a redação a ser produzida, neste caso, o conto recém ouvido e experiências anteriores, como as brincadeiras de faz-de-conta. Ora, com o passar do tempo, a imaginação encontra-se cada vez mais fertilizada, ela ganha complexidade, até

chegar o momento em que as histórias escritas após os “contos *ouvidos*” terão tantos acréscimos, como as escritas após “contos *brincados*”, certamente conseqüência de uma imaginação fertilizada. “Na verdade, a imaginação, base de toda atividade criadora, se manifesta, sem dúvida, em todos os campos da vida cultural, tornado também possível à criação artística, a científica e a técnica” (VIGOTSKI, 2009, p. 14).

Nas Oficinas do Jogo, a brincadeira de faz-de-conta proporcionou ampliar as relações de sentido da criança com os “contos *brincados*” e a partir de certo momento, também com os “contos *ouvidos*”, Leontiev afirma que as relações de sentido estabelecidas promovem assimilações de maneira diferente.

Vejamos como isso pode ter ocorrido nas Oficinas do Jogo. Ao ouvir sobre uma princesa, um castelo, uma fada má, um príncipe, ou qualquer outra denominação desse gênero, tudo isso de alguma maneira, com mais ou menos intensidade fez algum sentido para criança, gerou uma determinada representação interna. No momento em que ela pôde materializar, brincar com esses elementos, os personagens ganharam corpo, feição, o castelo ganhou formato, tamanho, cor, a mata ganhou árvores, flores, as estradas tinham comprimentos e largura. As relações de sentido alargaram ou modificaram-se. Depois dessas vivências, o que estava na imaginação já não era mais as cenas do “conto *ouvido*”, e sim as cenas do conto construído.

De acordo com a perspectiva bakhtiniana, a união entre a língua e a estrutura extralingüística é o que compõe a obra, isto é, o sentido de um texto é dado pelas diversas relações estabelecidas no meio social cotidiano. Para Bakhtin, a composição do autor-criador, aquele que “dá forma ao conteúdo: ele não apenas registra passivamente os eventos da vida” (BRAIT, 2008, p. 39), mas se apropria da obra interpretando-a e a completando a partir da sua subjetividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nas Oficinas do Jogo, muitas experiências foram vivenciadas, criadas, reelaboradas a partir do conto. As relações foram múltiplas, de ordem interpessoal, intrapessoal e as estabelecidas com os materiais pedagógicos. Vivenciadas de corpo inteiro, no ambiente pedagógico e sob a supervisão do professor. Deste montante de experiências vividas pelas crianças, algumas foram registradas nas histórias escritas. Outras tantas estão nas escritas e não foram vividas nas Oficinas, são as que ocorreram

depois, apenas na atividade interna, possibilitadas pelas diversas combinações mentais que se fertilizaram a partir das atividades. Há muitas outras experiências vividas nas Oficinas que não foram registradas nas escritas, mas que, nem por isso, deixaram de reverter em ganhos para as crianças. O que vale não se resume a histórias escritas por elas, mas as vivências que possivelmente contribuíram para as representações mentais, de maneira a enriquecer a atividade imaginária em ocasiões posteriores.

Não há dúvida de que as brincadeiras foram atividades que resultaram em vultosos ganhos para a imaginação. Ao serem contextualizadas no ambiente pedagógico das Oficinas do Jogo, propiciaram às crianças autonomia para, através das histórias, desenvolverem aprendizagens a partir da subjetividade de cada criança e da construção imaginária coletiva. Os contos não foram apenas brincados, eles foram construídos, desconstruídos e reinventados no plano concreto e no mental, propiciando momentos de reflexão, de crítica, de elaboração e re-elaboração de conceitos. As Oficinas propiciaram o diálogo, a autonomia, as mais diversas expressões motoras. Errar era apenas uma possibilidade que poderia ser repensada.

Neste ambiente pedagógico lúdico, a vivência deu novo sentido aos contos, permitindo a apreensão de múltiplas formas de leitura, compreensão e interpretação possibilitando a incorporação/apropriação dos contos, o diálogo contextualizado na cultura infantil. Isto permitiu às crianças maiores condições de imaginação e criatividade para o desenvolvimento das escritas, assumindo uma posição de autoria e distanciando-se das reproduções. Conseqüentemente, contribuiu para o desenvolvimento da alfabetização.

A Educação Física, como disciplina participante da proposta de alfabetização, em momento algum perdeu sua identidade, nem mesmo esteve a trabalho de outras disciplinas, apenas engajou-se no projeto maior de educação, educando integralmente, com vistas à emancipação do aluno. Os resultados verificados neste estudo somam-se a de vários outros já realizados ao evidenciar que o plano motor, do ponto de vista pedagógico, proporciona aprendizagens que se estendem a inúmeras dimensões humanas. No Ensino Fundamental, negar o potencial pedagógico da Educação Física é restringir as crianças de desenvolverem pela atividade motora suas habilidades de aprendizagem, de reflexão, de tomadas de consciência, de imaginação, de percepção e relação com o mundo

Por fim, as Oficinas do Jogo tornaram ainda mais evidentes que as atividades lúdicas conduzidas e exploradas pelo professor tornam-se um importante instrumento de educação, emancipação e enriquecimento da imaginação.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2006.
- BOGDAN, R.C; BICKEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação**: uma introdução à teoria e métodos. Porto, Portugal: Porto, 1994.
- BARDIN, L. **Análise do conteúdo**. 3. ed. Lisboa: Edições 70, 2004.
- BETTELHEIM, B. **Psicanálise dos contos de fadas**. 7. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998.
- BRAIT, B. **Bakhtin**: conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2008.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2004
- COLELLO, S. M. G. **A escola que (não) ensina a escrever**. São Paulo: Paz e Terra, 2007.
- FEIJÓ, A. T. M. **Oficinas do jogo**: uma abordagem pedagógica transdisciplinar nas séries iniciais do ensino fundamental. 2005. 165f. Dissertação (Mestrado) – Centro de Ciências da Saúde e do Esporte. Florianópolis, SC: UDESC, 2005.
- FERREIRO, E. **Cultura escrita e educação**. Porto Alegre: Arned, 2001.
- FREIRE, J. B. **Entre o riso e o choro**. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.
- _____. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da educação física. 4. ed. São Paulo: Scipione, 2003.
- _____. Da escola para a vida. In: VENÂNCIO, S.; FREIRE, J. B. (Orgs). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.
- FREIRE, M. **A paixão de conhecer o mundo**. São Paulo: Paz e Terra, 1983.
- FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.
- GIRARDELLO, G. **Televisão e imaginação infantil**: histórias da Costa da Lagoa. Tese de Doutorado em Jornalismo – ECA. São Paulo: USP, 1998.
- GODA, C. **Fabrincando**: as oficinas do jogo como uma proposta educacional nas séries iniciais do ensino fundamental. **Movimento**, Porto Alegre, v. 14, n. 01, p. 111-134, janeiro/abril de 2008.

- HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- LANKSHEAR, C; KNOBEL, M. **Pesquisa pedagógica, métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- LEONTIEV, A. **O desenvolvimento do psiquismo**. 2. ed. São Paulo: Moraes, 1964.
- MORIN, E. **A cabeça bem feita: repensar a reforma reformar o pensamento**. 9. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- OLIVEIRA, J. B. A. **ABC do alfabetizador**. Belo Horizonte, MG: Alfa Educativa, 2003.
- SANTANA, G. M. L. **Oficinas do jogo: o desenvolvimento da imaginação na educação física da primeira infância**. 2008. 175 f. Dissertação (Mestrado) – Centro de Ciências da Saúde e do Esporte. Florianópolis, SC: UDESC, 2008.
- TEBEROSKY, A; TOLCHINSKY, L. **Além da alfabetização: a aprendizagem fonológica, ortográfica, textual e matemática**. 4. ed. São Paulo: Ática, 2002.
- THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa**. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2004.
- VENÂNCIO, S.; MARTINS, I. C. Salvando a Rapunzel: o jogo simbólico na escola. *In*: VENÂNCIO, S.; FREIRE, J. B. (Orgs). **O jogo dentro e fora da escola**. São Paulo: Campinas, SP: Autores Associados, 2005.
- VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e criação na infância**. Tradução Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.
- _____. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

Contatos dos Autores:

cmarceloalmeida@yahoo.com.br

Data de Submissão:
26/01/2010

Data de Aprovação:
22/11/2010