20/05/2015.

MACHADO, Maria Margarida. Política educacional para jovens e adultos: a experiência do Projeto AJA (93/ 96) na Secretaria Municipal da Educação de Goiânia. Goiânia, 1998. Dissertação (Mestrado) – UFG.

RAMALHO, R. A Evasão Escolar e o Analfabetismo: Breves Considerações.

2010. Disponível em: http://www.webartigos.com/articles/29319/1/A-EvasaoEscolar-e-o-Analfabetismo-Breves--Consideracoes/pagina1.html. Acesso em: 20/08/2017.

Revista Escola, http://revistaescola.abril.com.br/politicas-publicas/jovens--15-17anos-estao-eja-639052.shtml, acessado em 29/08/2017.

SANTOS, G. L. dos. Educação ainda que tardia: a exclusão da escola e a reinserção de adultos das camadas populares em um programa de EJA.

Revista Brasileira de Educação. n.24. set-dez 2003.

SILVA, Débora Macedo, A PRODUÇÃO DE VÍDEOS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS EM UMA PERSPECTIVA SÓCIO--CONSTRUTIVISTA, Monografia, Universidade do Estado da Bahia- UNB, 2011.

SOARES, Leôncio José Gomes. A Política Educacional. Disponível em: <http://www.educacaoonline/a_política_educacional.asp?f_artigo=325>. Acesso em: 25/08/2017.

SOUZA, A. B. A escola representada por alunos de cursos de alfabetização e pós-alfabetização de jovens e adultos que passaram anteriormente pelo ensino regular: Contribuição à compreensão do cotidiano escolar.

Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo-SP, 1994.

SOUZA, O. M. C. G. de, ALBERTO, M. de F. P. Trabalho Precoce e processo de escolarização de crianças e adolescentes. Psicologia em estudo. Maringá, v. 13, n. 4, p. 713-722, out-dez, 2008.

TEDESCO, R. CARLOS. O Novo Pacto Educativo, Editora Ática, 1998

VERGARA, S. C. Projetos e relatórios de pesquisa em administração. São Paulo: Atlas, 1997, Cap. 4: Começando a definir a metodologia. p. 44-47.

A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

MARIA COSTA DA SILVA

RESUMO

Esse artigo tem como objetivo refletir a respeito da importância do brincar para o desenvolvimento infantil. Brincar ajuda as crianças a entender o mundo e descobrir como seus corpos funcionam. Por milhares de anos, brincar tem sido uma tradição de infância. Não regulamentada e não estruturada, passou de geração em geração. Mesmo durante períodos de imenso desafio, como a Grande Depressão e a Segunda Guerra Mundial na Alemanha nazista, as crianças encontraram maneiras de brincar. Brincar é voluntário, é prazeroso, oferece uma sensação de engajamento, te tira do tempo. E o ato em si é mais importante que o resultado. O brincar nutre as relações consigo

mesmo e com os outros. Alivia o estresse e aumenta a felicidade. Desenvolve sentimentos de empatia, criatividade e colaboração. Apoia o crescimento da robustez e do grão. Quando as crianças são privadas de oportunidades para brincar, seu desenvolvimento pode ser significativamente prejudicado.

Palavras-chave: Felicidade; Prazeroso; Voluntário.

INTRODUÇÃO

A brincadeira infantil é definida como uma atividade agradável, livre e espontâneo, sem propósito específico, mas muito útil para o desenvolvimento da criança. As conotações de prazeroso, livre e espontânea do jogo são fundamentais e, portanto, devemos garanti-los com nossos acompanhamento inteligente.

Segundo Kishimoto (2005, p.20):

O valor experimental: deixa que as crianças explorem e manipulem os brinquedos; valor da estruturação: dá suporte à construção da personalidade infantil; valor da relação: oportunizar a criança a interagir com seus pares e com adultos, com os objetos e o ambiente em geral; valor lúdico: verificar se os objetos estimulam a ação lúdica.

A criatividade é inerente a todos os seres humanos, não é nem para os ricos, nem para os pobres, nem dos inteligentes nem dos que não são, é uma característico da espécie humana.

Quem acompanha as crianças durante a fase da educação deve estimular o desenvolvimento da criatividade, para que possam lidar com a resolução de problemas e assumir a responsabilidade. Deve-se incentivar então nas crianças a criatividade a todo custo, para que elas sejam preenchidas com idéias e ilusões, e adquirir uma série de preparações que lhes permitem desfrutar do mundo a que as cerca.

Johan Huizinga, historiador holandês, escreveu uma obra clássica para estudiosos do jogo chamado Homo Ludens, um livro de verdade emocionante. Lá Huizinga adverte como o jogo acompanhou a espécie humana desde o seu aparecimento na Terra e chama a atenção em autores como Brueghel “The Elder”, pintor que viveu em 1560, que representou um série de jogos, 81 no total, que não estão longe muito do que são os jogos básicos de hoje. Sabe-se, por exemplo, que o chocalho que acompanhou durante as fases iniciais de nossa vida tem antecedentes pré-históricos que nos levam a pensar que existiu como elemento lúdico praticamente desde o amanhecer da humanidade.

“O jogo está na base da cultura”, diz Huizinga, uma frase muito profunda que fornece um ponto de partida para estudar para a espécie humana, o que poderia ser feito perfeitamente seguindo o caminho que ele tem.

O homem sempre jogou e como ele joga hoje, na era da informação, em meio a computadores e videogames, que, aliás, podemos dizer, não é a melhor opção de espaço lúdico para o desenvolvimento.

Sigmund Freud disse muito apropriadamente: “Uma criança brinca não só para repetir situações prazerosos, mas também para elaborar os que foram dolorosos ou traumáticos.” A ludoterapia é um

elemento muito importante para muitos tratamentos e, nesse sentido, na medida em que o jogo permite trazer uma grande quantidade de situações que afligem as crianças, é muito útil como terapia.

A ORIGEM DOS JOGOS

Para compreender a origem e o significado dos jogos tradicionais infantis é preciso recorrer as raízes folclóricas.

Os estudos clássicos garantem que as determinações das origens brasileiras se devem a mistura de três distintas raças que são: a vermelha, a negra e a branca provinda dos colonizadores.

A história da colonização brasileira trouxe a descoberta e a exploração econômica do "pau-brasil" por Vasco da Gama, Pedro Álvares Cabral e Fernando Magalhães em 1500.

Em 1532 os portugueses já estavam adaptados ao Brasil, proveniente do convívio com os trópicos da Índia e da África. A colonização portuguesa se deu em São Vicente e Pernambuco através da exploração dos escravos e mais tarde pelos negros.

A miscibilidade do povo colonizador é responsável pelo crescente número de mestiços pela extensão territorial do Brasil. Essa miscigenação é maior do que a população em relação ao tamanho do país.

As índias brasileiras idealizavam a figura de Moura- Encantada por serem muito parecidas com sua fisionomia. Como as índias eram muito dóceis facilitava a aproximação dos portugueses, aumentando com isso o número de mestiços entre os brancos e índios para desbravarem os sertões. Como os negros não eram acostumados com os trabalhos domésticos e o cultivo da terra fez com que os portugueses utilizarem eles nos serviços de campo, de engenhos, serviços domésticos e outros.

A nacionalidade brasileira é formada pela mistura do índio e negro com o branco, formando com isso o elemento branco. Com a vinda de imigrantes estrangeiros para o Brasil foi marcante a presença do elemento branco.

As bandeiras e as estradas constituídas em sua maioria de mestiços entre brancos e índios permitiram a rápida miscigenação da população primitiva. Antes da abolição da escravatura no séc. XIX começou a chegar no Brasil imigrantes de origem mediterrânea e germânica (portugueses, italianos, espanhóis, alemães e outros) para trabalhar como mão- de-obra escrava em diferentes épocas como as de 1888 a 1897 e as de 1906 a 1984, que voltaram mais tarde no período de 1920 a 1930.

O povo brasileiro é formado pelo cruzamento das raças brancas, ameríndias e africanas. Esse cruzamento volta o ocorrer com os povos europeus e asiáticos para compor a população atual.

Com a mistura da população veio também seu folclore. O folclore brasileiro com a miscigenação recebeu nova cara. As características portuguesas permaneceram de acordo com o professor Cyro dos Santos da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa. Não se sabe ao certo o que é considerado cultura lusobrasileira.

Antes de vir para o Brasil, os por-

tugueses receberam influência europeia, africana e peninsular.

Os primeiros colonizadores trouxeram o folclore lusitano, o qual incluía os contos, histórias, lendas e superstições que foram adocicadas pelas negras como também os jogos, festas, técnicas e valores.

Os folclores portugueses têm tradições europeias. Aquelas que não eram de origem portuguesa sofreram transformações com as novas gerações lusobrasileiras.

A tradição milenar do folclore constata nos jogos tradicionais infantis a pipa. Foi introduzida no Maranhão por volta do séc. XVI pelos portugueses e é de procedência oriental. As pipas eram utilizadas primitivamente pelos adultos em estratégias militares e com o passar do tempo transformam-se em brinquedos infantis.

Os papagaios de papel são bastante antigos no Oriente. Atualmente na Ásia os homens de meia idade divertem-se com os papagaios de papel verificados na Coréia, China e Japão.

O papagaio de papel foi divulgado na Europa e na América pelos portugueses.

Este jogo é conhecido com diversos nomes demonstrando com isso a influência portuguesa com as denominações de papagaio, arraia e raia.

Houve influência do Oriente na Europa e na África. Na literatura africana existe influências vindas da Ásia e da Europa. Ainda há que se considerar a presença de portugueses, italianos e outras etnias vivendo, há séculos no Continente Africano.

As diversas hipóteses da origem do folclore são parecidas em diversos países. São elas:

1) As histórias se originam na humanidade primitiva e todas as raças conservamnas através de suas migrações;

2) Há em tempos passados um contato direto entre as diversas raças humanas, graças ao qual os contos são transmitidos de uma tribo a outra; e

3) Há uma tal semelhança entre a mentalidade de diversas raças durante a fase primitiva de seu desenvolvimento, que elas podem ter inventado ao mesmo tempo as estórias, independentes umas das outras.

Todas as hipóteses tentam explicar o aparecimento semelhante dos contos e jogos em diversos países, a da imigração, a origem das estórias na humanidade primitiva e a criação independente das mesmas por diversos povos.

Foi através da miscigenação que os tradicionais infantis ficaram conhecidos em todo o mundo.

O JOGO E A EDUCAÇÃO INFANTIL

Alguns autores têm uma definição sobre o jogo e a educação a partir de seu tempo histórico.

Huizinga (1993), um importante filósofo afirma que o jogo era uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas, absolutamente obrigatórias dentro de um fim em si mesmo,

acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Um dos teóricos que ilustra a importância do lúdico na educação foi Célestin Freinet (In: Elias, 2000), que acredita em uma escola ativa, propiciando o desenvolvimento dos interesses e na formação social da mente. Ele acredita que o jogo é umas atividades educativas, que estava ligada ao trabalho-jogo. Assim a criança dedica-se ao trabalho como sendo um jogo que dava prazer e satisfação.

Sua pedagogia incentiva as aulas fora do ambiente escolar, o trabalho coletivo e o comunitário.

Segundo Carvalho e Pontes (2003, p. 48):

A brincadeira é uma atividade psicológica de grande complexidade, é uma atividade lúdica que desencadeia o uso da imaginação criadora pela impossibilidade de satisfação imediata de desejos por parte da criança. A brincadeira enriquece a identidade da criança, porque ela experimenta outra forma de ser e de pensar; amplia suas concepções sobre as coisas e as pessoas, porque o faz desempenhar vários papéis sociais ao representar diferentes personagens.

Pestalozzi (In: Almeida, 1998) foi um dos precursores do construtivismo, conservando em sua metodologia alguma característica: o ensino pela experimentação, o incentivo ao diálogo, o ideal da educação, fazendo desabrochar o ser como um todo, em suas plenas potencialidades e, principalmente, colocando o aluno como centro da ação, ao dizer:

"o círculo do saber, pelo qual o homem se torna feliz em sua condição, é pequeno. E esse círculo começa bem próximo dele, em torno de seu ser, das suas relações mais íntimas".

A pedagogia de Fröebel (2001) caracteriza-se por ser uma educação esférica. Os conhecimentos do homem são passados para as gerações mais novas. Cada um exercia sua ação por iniciativa própria ou por influência de alguém. Os alunos aprendem em contato com o real, interagindo com os objetos e tomam consciência deles, assim como a influência exercida em suas vidas.

Fröebel (In: Almeida, 1998) afirma que a escola deveria considerar a criança como agente criador e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação. Segundo o pensador, a melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto expressão e à socialização seria através dos jogos.

Dewey (In: Almeida, 1998) afirma que o jogo fazia parte do ambiente natural, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança. Em suas palavras: somente no ambiente natural da criança pode haver um desenvolvimento seguro.

Wallon (In: Galvão, 2002) acredita que a educação deve atender a formação do indivíduo e a da sociedade através da integração entre o indivíduo e o outro pelo seu social e individual. O caráter emocional se desenvolve nos jogos. Seus aspectos relativos à socialização. O jogo para Wallon propicia a relação com o outro através das descobertas.

Freud (In: Almeida, 1998) acredita que a atividade lúdica pertence a infância.

Afirma também que o jogo desenvolvido pela criança faz com que esta crie o seu mundo, reordenava suas ideias e a percepção da realidade.

O JOGO PARA PIAGET

Para Piaget a brincadeira é considerada uma conduta livre, espontânea, onde a criança expressa a sua vontade e o seu prazer que a brincadeira lhe dá.

Piaget acredita que o jogo era essencial na vida da criança. Constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, uma vez que as crianças, quando jogam, assimilam novos elementos e podem transformar a realidade.

O desenvolvimento infantil para Piaget ocorre de quatro manifestações:

esquema, assimilação, acomodação e equilibrarão.

Como afirma Piaget (1974, p.13):

O indivíduo tende a um equilíbrio, que está relacionado a um comportamento adaptativo em relação à natureza, que por sua vez sugere um sujeito de características biológicas inegáveis, as quais são fonte de construção da inteligência. O desenvolvimento e caracterizado por um processo de sucessivas equilibrações. O desenvolvimento psíquico começa quando nascemos e segue até a maturidade, sendo comparável ao crescimento orgânico: com este, orienta-se, essencialmente, para o equilíbrio.

Quando a criança aprende acrescenta algo novo em seu universo. Quando o aprendizado se dá, a estrutura modifica-se. Piaget define esquema como sendo estruturas intelectuais que organizam os conceitos pela forma em que são percebidos, classificados em grupos, de acordo com características comuns.

Portanto são estruturas do desenvolvimento cognitivo que se transformam.

A assimilação da criança ocorre através da integração de um novo dado perceptual, motor ou conceitual dos esquemas existentes. Estes esquemas podem ser ampliados e transformados.

A acomodação cria novos esquemas ou modifica os velhos esquemas. Ambas as ações modificam a estrutura cognitiva, o estímulo é assimilado automaticamente. A acomodação é sempre o produto final.

Em síntese a acomodação é a responsável pelo desenvolvimento (mudança qualitativa) e a assimilação pelo crescimento (mudança quantitativa).

Piaget determina a equilibrarão como sendo o mecanismo auto regulador, necessário para assegurar a interação da criança com o meio ambiente. Quando não existe o equilíbrio entre assimilação e acomodação ocorre um desequilíbrio. Para que o equilíbrio se desenvolva de novo o organismo ativo o processo de equilibrarão, que é o mecanismo interno que os regula.

Explicando: quando a criança assimila um estímulo, ela tenta fazer uma acomodação, modificando um esquema velho e criando um esquema novo. Quando isto é feito, ocorre a assimilação de um estímulo e, nesse mesmo momento, o equilíbrio é alcançado.

O conhecimento ocorre a partir da

ação do sujeito sobre a realidade. Ao agir sobre os objetos, as crianças, estruturam seu tempo e espaço. Desenvolvem a noção de casualidade, chegando à representação e finalmente à lógica.

O conteúdo de um jogo só terá valor se considerarmos o estágio de desenvolvimento que a criança se encontra. Na assimilação é necessário que ocorra o uso adequado dos jogos para cada fase de desenvolvimento.

Piaget ressalta a importância do jogo, focalizando na relação da criança com o mundo dos adultos, ao perceber as coisas de forma estranha, pela falta de compreensão da realidade que a cerca, por exemplo, algumas regras, atitudes e conceitos que são determinados (hora de dormir, comer, tomar banho, não mexer em certos objetos etc.). A criança procura satisfazer as suas necessidades afetivas e intelectuais, assimilando por vontade própria a realidade, resultando num equilíbrio pessoal do mundo físico e social provido pelos mais velhos.

Piaget percebeu que o jogo adota regras ou adapta a imaginação simbólica aos dados da realidade, sob a forma de construções, ainda espontâneas, mas, imitando o real.

A relação entre o jogo e os mecanismos envolvidos na construção da inteligência segundo Piaget destaca a influência afetiva do jogo como sendo o instrumento incentivador e motivador no processo de aprendizagem, já que este dá à criança uma razão própria que faz exercer de maneira significativa sua inteligência e sua necessidade de investigação.

Desde que a criança nasce se adapta ao mundo exterior através de suas ações reflexas, que darão início aos esquemas sensório-motores fundamentais para o desenvolvimento do jogo. Nesta fase, atividade intelectual presente na criança é a da natureza sensorial (percepção, sentido) e motora (ação, movimento). A principal característica é a ausência da função semiótica, isto é, a criança não representa os objetos mentalmente. Sua ação é direta sobre eles, já que não dependem de um pensamento lógico e sim da ação motora. Essas atividades serão o fundamento da atividade intelectual e futura. A estimulação ambiental interferirá na passagem de um estágio para o outro. Sua conduta social, neste período, é de isolamento e indiferença (o mundo é ele).

Em cada período do desenvolvimento sensório-motor, surgem novas aptidões e aumenta o autocontrole da criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realidade exige que os profissionais da educação encarem o jogo sob duas perspectivas. Os mais tradicionais o veem como uma atividade, especialmente da escola, pois impede no planejamento e na organização, caracterizado pela escolha livre. Por lado outro lado, os mais avançados adotam uma postura aparentemente evoluída, devendo ser realizados pelos adultos sob o pretexto de ocasionar excesso de diretividade. Nenhuma das condições está certa, pois o profissional do brincar não pode intervir na brincadeira da criança, como também não pode deixá-la sem direção, para escolher a sua brincadeira favorita.

Para ser um bom profissional espe-

cialista no brincar é preciso ter algumas características: extrapolar o limite do conhecimento aliá-lo à sua prática, ter um movimento dialético que inclui atitudes, posturas, valores, curiosidade, paixão, busca de significado, desejo de interação, relação com o contexto e bom senso.

O papel do professor é orientar e supervisionar: ele deve permitir as brincadeiras livres, sem imposições, deixando a criança atuar por livre e espontânea vontade.

O educador deve estar presente e pronto para ajudar, quando necessário, criando um ambiente agradável e de confiança para o desenrolar as brincadeiras, deve favorecer os jogos, sugerir estímulos adequados e deixar que as crianças encontrem soluções para os problemas e não oferecer "soluções prontas".

É importante que a ação do educador se oriente no sentido de ampliar o repertório das crianças no ponto de vista cultural e linguístico. Portanto os educadores exercem a tarefa de alimentar o imaginário infantil de forma que as atividades se enriqueçam e à medida que as relações vão se estabelecendo e se tornam mais complexas.

Compreendendo e conhecendo a evolução das crianças, o educador pensará no tipo de atividade que irá propor com clareza de intenção, definido como ela será realizada, prevendo a ocupação do espaço e o limite do tempo para permitir a realização dos movimentos infantis em sua totalidade.

Os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e cada uma em particular através das brincadeiras e também pode registrar as capacidades do uso das linguagens assim como de suas capacidades do uso das linguagens assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais.

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar ás crianças à possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar. E através dos jogos de regras e de construção as crianças poderão elaborar de forma pessoal e independente de suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

É preciso, que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois sempre há objetos didáticos que orientam a questão.

Portanto o papel do educador da infância, nos jogos, além de mediar as relações, é o de provocar. Provocar a criança em todos os sentidos, fazendo com que elas se sintam instigadas a procurar, a imaginar, a se interessar, a questionar novas possibilidades e principalmente a encontrar diversas respostas para o mesmo problema. Assim tomando estas crianças em indivíduos bem formados e, acima de tudo, dispostos a buscar sempre o novo, característica que os torna mais investigadores, mais questionadores.

O jogo é um excelente instrumento para motivar as crianças a usarem a sua inteligência para superar os obstáculos cognitivos e emocionais. O jogo propicia também um momento livre, no qual as

crianças desenvolvem a sua criatividade e a sua imaginação.

Ao brincar a criança descobre e compartilha novas experiências no convívio com outras crianças. Correndo, pulando, participando, sozinha, aos pares ou em grupo, as crianças criam e recriam seu mundo com quem estiver ao seu alcance.

Brincar é a fonte de interação da atividade Educativa, além de exercer o processo de desenvolvimento e aprendizagem.

O brincar, como forma de atividade humana que tem grande predomínio na infância, encontra assim, seu ligar no processo educativo. Sua utilização promove o desenvolvimento dos processos psíquicos, dos movimentos, acarretando o conhecimento do próprio corpo, da linguagem e da narrativa e a aprendizagem de conteúdos de áreas específicas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, P. História Social da criança e da família, Rio de Janeiro, Livro Técnico e Científico, 1981, 2a ed.

BROUGÉRE, Guilles. Brinquedo e Cultura, São Paulo, 2001, 4a ed.

DUMAZEDIER, J. Questionamento teórico do lazer, Porto Alegre, 1975.

CÂMARA, L. Dicionário do Folclore Brasileiro, Rio de Janeiro, Edíouro, 1998, 9a ed.

CARNEIRO, M. A . B. Brinquedos e brincadeira: formando ludoeducadores, São Paulo, Articulação, 2003.

CARVALHO, A. M. A.; PONTES, F. A. R. Brincadeira é cultura. In: A.M.A. Carvalho; C.M.C. Magalhães, F. A. R. Pontes; I. D. Bichara (Orgs.). Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. (pp.15-30). São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

FREIRE, P. Educação e mudança, Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1982.

FREIRE, Madalena. A paixão de conhecer o mundo. São Paulo, Paz e Terra, 2002.

FRIEDMANN, A. (org). O direito de brincar: a brinquedoteca, São Paulo, Scritta/ ABRINQ, 1992.

FROEBEL, Friedrich A. A Educação do Homem, Passo Fundo/ RS. Editora

Universitária, 2001.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura, São Paulo, Perspectiva, 1993.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educação, São Paulo, Cortez, 2003, 7a ed.

KISHIMOTO, T. M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação, Rio de Janeiro, 2003, 10a ed.

MARCELINO, M. C. Lazer e Educação, Campinas, Papiros, 1987, 2a ed. OLIVEIRA, Vera B. O brincar e a criança do nascimento aos seis anos,

Petrópolis / RJ, Vozes, 2002.

OLIVEIRA, Marta k. Vygotsky, aprendizado e desenvolvimento: Um processo Sócio- histórico, São Paulo, Scipione, 2000, 4a ed.

PIAGET, J. Aprendizagem e conhecimento. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974. SOLÉ, Isabel et al. Aprender e Ensinar na Educação Infantil, Porto Alegre,