de propulsora de debates e questionamentos políticos-ideológicos e passa a trabalhar a favor da construção mítica do evento, do processo.

A rememoração é necessária, pois nos livra do trauma, os testemunhos se fazem necessários, pois são fontes únicas e indispensáveis ao trabalho, mas sabêlos ouvir e interpretá-los como um discurso político-ideológico é imprescindível.

REFERÊNCIAS

ARENDT, H. Um relato sobre a banalidade do mal: Eichmann em Jerusalém. São

Paulo: Diagrama & Texto, 1983

CANCELLI, E. Testemunho e oblitera-ção: da tragédia ao melodrama. São Paulo:

USP, mimeo, 2011

FOUCAULT, M. A Ordem do Discurso. São Paulo: Loyola, 1998.

GOMES, A. C. (org.). Escrita de si, escrita da história. São Paulo: FGV, 2002

POLLAK, M. Memória, esquecimento, silencio. Revista de Estudos Históricos, vol. 2, 1989

REIS, L. Testemunho como construção da memória. Cadernos de letras da UFF –

Dossiê: Letras e Direitos Humanos, nº 33, p.77-86, 2007

SILVA, M. Narrativas contra o silêncio: cinema e ditadura no Brasil. In SELIGMANSILVA, M; GINZBURG, J. & HARDMAN, F. F. Escritas da violência, Vol. II. Rio de Janeiro: 7 letras, 2012

TELES, J. A. Os trabalhos da memória. In SELIGMAN-SILVA, M; GINZBURG, J. &

HARDMAN, F. F. Escritas da violência, Vol. II. Rio de Janeiro: 7 letras, 2012 THOMPSON, P. A voz do passado: história oral. São Paulo: Paz e Terra, 1992.

OS ESPAÇOS DAS BRINCADEIRAS NA SALA DE AULA

ELAINE CRISTINA FREITAS FIGUEIREDO DOS SANTOS

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo elucidar as contribuições do brincar para a construção do conhecimento infantil. Trata-se de referencial teórico dos principais autores e estudiosos sobre o tema, buscando elucidar as características das brincadeiras, a evolução história do brincar, as características do desenvolvimento infantil, as brincadeiras para cada faixa etária.

Palavras-chave: Contribuições. Brincadeiras. Desenvolvimento

ABSTRACT

This present estudy to elucidate the contributions of play to children's knowledge construction. This is the theoretical framework of the main authors and scholars on the subject, seeking to explain the characteristics of the games, the evolution history of the play, the characteristics of child development, play for each age group.

Keywords: Contributions; Play; Development.

INTRODUÇÃO

Desde seus primeiros anos, a brincadeira tem permitido a criança criar sua identidade; sua visão de mundo; prepara a aceitação da existência de outros pares, estabelecendo relações sociais, construindo conhecimentos e peculiaridades, desenvolvendo – se integralmente nos aspectos: social, físico, cultural, cognitivo, afetivo e emocional.

O ato de brincar permite reproduzir o cotidiano da criança em um mundo criado por si própria e que define as relações entre brincar e aprender. Os jogos e as brincadeiras estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tomando especial a sua existência; o lúdico e a sua existência ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

Sabendo que o jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades trabalhando também, o desempenho dentro e fora da sala de aula enfocamos sua importância para a Educação Física (EF) escolar. Como objetivo geral, busca-se compreender a importância das brincadeiras. Como objetivo específico evidencia-se os espaços das brincadeiras na sala de aula

Justifica-se o presente estudo, uma vez que o professor precisa oferecer aos alunos oportunidades de brincadeiras diferentes.

Questiona-se, como trabalhar os espaços lúdicos?

A metodologia empregada trata-se das referencias bibliográficas sobre o tema.

MATERIAIS E MÉTODOS

Para a realização deste artigo o adotamos a pesquisa bibliográfica exploratória, para maior familiaridade com o tema proposto, onde investigaremos os principais teóricos e abordar as suas principais teorias a respeito da prática da na Educação Infantil. Estudar e compreender os conceitos a respeito da temática através de referências elaborados pelos teóricos e estudiosos sobre o tema e ainda publicações, leitura analítica, fichamento, ficha de resumo e ao final a elaboração da pesquisa formatação do artigo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A capacidade de a criança – ou do ser humano – fazer uso dos símbolos está estritamente ligada à sua evolução. O universo simbólico é que possibilita o fazer artístico, o pensamento filosófico e religioso, e suas origens estão na brincadeira infantil. Na aera da brincadeira ocorre o ganho de símbolos significativos, e essa vivência é muito importante, uma vez que o futuro sucesso das experiências culturais adultas dependerá da confiança construída e adquirida a partir de experiências boas na infância.

Jogos e brincadeiras que explorem os conhecimentos sobre a leitura e a escrita, são pertinentes quando se procura ampliar, na criança, a compreensão sobre o sistema alfabético, bem como o sentido e funcionalidade da escrita.

Enfim, conclui-se diante do exposto, que os jogos e brincadeiras favorecem o processo ensino-aprendizagem do aluno, cabendo ao docente explorar as melhoras maneiras de brincar com as crianças, favorecendo esse aprendizado de forma lúdica e prazerosa.

Percebe-se que através de nossas experiências pedagógicas a importância da valorização do brinquedo, do jogo e da brincadeira para a construção de conhecimentos.

Alguns professores utilizam as palavras brinquedo, jogo e brincadeira como sinônimos, porém, existe uma importante delimitação no significado destes diferentes conceitos. Para Kishimoto (2001), existe uma diferença do brinquedo para o material pedagógico, baseado na natureza dos objetivos da ação educativa, apresentando seu interesse sobre o jogo pedagógico, quando afirma:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber, também, a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 2011, p.83)

O jogo como o desenvolvimento infantil, evolui de um simples jogo de exercício passando pelo jogo simbólico e o de construção, até chegar ao jogo social. No primeiro deles, a atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização, o segundo é o faz de conta, a fantasia, o jogo de construção é uma série de transição para o social. É por todos estes motivos, que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão, mas com o um aprendizado.

3.1Jogos, Brinquedos e Brincadeiras de Antigamente

As atividades que envolvem o brincar, por séculos, conceituavam-se apenas como entretenimento. O conceito de ensinar e aprender se divertindo é recente, mas, não significa que nas brincadeiras, jogos e brinquedos de antigamente, esse aprendizado e desenvolvimento através.

A modalidade denominada jogo tradicional infantil, filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se, sobretudo, pela oralidade.

Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida especialmente de modo oral, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo (IVIC, 1986, p. 56-64).

Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional infantil assume as características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade (CASCUDO, 1984, p. 4 e SILVA, 1982, p.. 113).

Não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são anônimos. Sabese, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil.

Muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

O jogo tradicional infantil é um tipo de jogo livre, espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de fazê-lo. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, o jogo tradicional infantil tem um fim em si mesmo e preenche a necessidade de jogar da criança. Tais brincadeiras acompanham a dinâmica da vida social permitindo alterações e criações de novos jogos.

Desde tempos passados, os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura infantil. Pierre Bruegel, em gravura datada de 1560, denominada Jogos de Crianças, estampa cerca de 86 brincadeiras em voga na época.

Estudos atuais, de natureza etnográfica, mostram a necessidade de incorporar as concepções de criança e de jogo na análise dos jogos tradicionais infantis. É preciso acentuar que os primeiros trabalhos, como os de Fournier (1889), não estavam preocupados com a criança, mas havia a convicção de que a história da civilização não poderia ser escrita sem um capítulo sobre jogos e brinquedos. Para tais pesquisadores, os jogos representavam rudimentos de antigos costumes, cultos e rituais e, principalmente, uma reminiscência dos mesmos. Assim, predominava a hipótese de que o estudo dos jogos poderia esclarecer muitas analogias e significados ocultos do modo de vida dos povos.

Entre os estudos etnológicos contemporâneos, destaca-se o trabalho de Opie, L e Opie, P. denominado Children 's Games in Street and Playground (1984), que representa a tendência dos tempos atuais. As brincadeiras são colhidas dentro do cotidiano da criança, incorporando todas as suas criações. Essa pesquisa está baseada na ideia da existência de uma cultura folclórica típica do mundo infantil. A ideia do jogo como criador de um sistema regulador da vida social é uma das hipóteses substanciais no trabalho de Opie e Opie. No referido trabalho a concepção de criança é a de um ser humano criativo, imaginativo e auto-suficiente e a brincadeira é vista como a única forma de expressão livre de tais qualidades.

Existem coleções e estudos de caráter pedagógico, destinados a educar crianças de determinadas faixas etárias. Dentro dessa categoria situam-se as pesquisas efetuadas nos anos 40, junto às crianças dos Parques Infantis paulistas, compiladas por Nicanor Miranda, na obra 200 Jogos Infantis (1948) bem como a pesquisa efetuada em escolas primárias, descrita na obra Jogos do Escolar de São Paulo, de Hallier e Macedo (1948). No Rio de Janeiro, nos anos 50 e 60, destacam-se trabalhos de Ethel Bauzer Medeiros, descritos em obras como Jogos para Recreação Infantil (1960) e 108 jogos para jardim-de-infância (1960) e os de Inezil Pereira Marinho, que analisa e compila jogos destinados aos professores de Educação Física (Educação Física, Recreação e Jogos-1957 e Curso de Fundamentos e Técnicas de Recreação- 1955). Mais recentemente, aparecem estudos explicitando o uso dos jogos em diversas áreas: Garcia (1989); Garkov (1990); Imenes (1989); Machado (1987); Moura (1991); Mello (1985); Navarro (1985); Silva (1982); Oliveira (1992); Azevedo (1993): Oliveira, Mello, Vitória e Ferreira (1992); Lauand (1988); Linhares (1990); Vieira

(1990); Santos (1991); Uemura (1988), França (1990); Brito(1991); Macedo (1991); Andrade (1991); Costa (1991); Allebrandt (1991), Prado (1991); Kishimoto (1993) e inúmeros outros.

Destaca-se, também, nessa categoria o acervo organizado pelo Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (1992), composto por cerca de mil jogos destinados à formação de professores e profissionais da educação infantil e elementar.

A discussão da utilização pedagógica dos jogos tradicionais tem atualmente o suporte de teorias psicogenéticas como as de Piaget e Vygotski, que mostram a importância dos mesmos para a compreensão das relações sociais. A obra de Karmi e Devriès denominada Jogos em Grupos na Educação Infantil (1991), bem como de Usova, El papel del juego en la educación de los pinos (1979), são exemplos dessa natureza. É preciso ressaltar que os jogos tradicionais deixam de ter sua característica básica, a de veicular livremente a cultura infantil, ao priorizar aspectos educativos quando utilizados pela escola. Ao inserir brincadeiras tradicionais no contexto pedagógico, com características distintas de ambientes livres como as ruas, os clubes e o espaço público em geral, a escola infantil participa do movimento de divulgação de brincadeiras tradicionais mas sua intenção primeira é de auxiliar o desenvolvimento infantil por meio dos jogos.

Ivic e Marjanovie (1986, p. 90) apontam pelo menos cinco hipóteses que justificam o emprego dos jogos tradicionais na educação:

"os jogos tradicionais, por estarem no centro da pedagogia do jogo, devem ser preservadas na educação contemporânea; o brincar, como componente da cultura de pares, como prática social de crianças de diferentes idades, não pode ser deslocado para um tipo de escolarização em que predomine apenas relações criança-adulto; jogos tradicionais podem representar um meio de renovação da prática pedagógica nas instituições infantis bem como nas ruas, férias, etc.; os jogos tradicionais são apropriados para preservar a identidade cultural da criança de um determinado país ou imigrante e, ao possibilitar um grande volume de contatos físicos e sociais, os jogos tradicionais infantis compensam a deficiência de crianças residentes em centros urbanos, que oferecem poucas

alternativas para tais contatos".

Há, ainda, estudos de natureza histórica, que situam as brincadeiras infantis ao longo da evolução das novas condições de vida. A industrialização e a urbanização alteraram o panorama das cidades, eliminando os grandes espaços públicos apropriados à expressão lúdica e levando ao esquecimento grande parte das brincadeiras infantis.

Para impedir o desaparecimento do acervo cultural da infância, inicia-se o movimento para a introdução dos jogos tradicionais nas instituições infantis. Essa nova perspectiva traz duas questões que merecem um cuidado especial: 1) a segregação de crianças em grupos homogêneos isolados e o empobrecimento das relações sociais e 2) a pedagogização da infância e a instrumentalização do brincar (IVIC E MARJANOVIC, 1986, p. 44).

O intenso processo de escolarização por que passam desde seu nascimento em creches e pré-escolas, em tempo integral, subdivididas em agrupamentos por faixas etárias, segregam as crianças, impedindo seu contato com pessoas de diferentes idades. A homogeneização dos contatos sociais, especialmente de crianças da faixa de 0 a 6 anos, empobrece a cultura infantil necessária para a integração nos diversos meios sociais. Um exemplo marcante encontra-se em São Paulo, na Escola Municipal de Educação Infantil, de tempo integral, que impõe um intenso processo de escolarização, de cerca de até 12 horas, com propostas inadequadas, impedindo o espaço de expressão e de auto-regulação da vida social.

Geralmente, os problemas apontados pela literatura internacional sobre o predomínio excessivo de jogos orientados para funções didáticas não se manifestam no Brasil, uma vez que é irrisória, ainda, a expansão dos jogos na educação infantil. O movimento internacional de institucionalização da infância, acrescido da intensa utilização do jogo com finalidades didáticas, diminui o espaço para o emprego do jogo como forma de auto-expressão e aquisição da cultura infantil, necessária à integração da criança no meio social. Espaços alternativos como as Brinquedotecas, os acampamentos de férias e os clubes têm desempenhado o papel de integrar a criança por meio de jogos livres.

Entre os estudos de caráter histórico podem-se encontrar, também, os de investigação etnológica, que procuram identificar como culturas de tempos passados concebiam a criança e o brincar.

A tendência histórica e etnológica privilegia a análise do jogo a partir da imagem da criança presente no cotidiano de um dado tempo histórico. Fatores como a definição do lugar que a criança ocupa num determinado contexto social, a identificação da forma de educação a que está submetida e o tipo de relações sociais que ela mantém com personagens do seu meio permitem a compreensão da imagem de criança e do comportamento de brincar. Ao analisar o cotidiano infantil, é preciso constatar as marcas da heterogeneidade e a presença de valores hierárquicos que dão sentido às imagens culturais de cada época. Tais imagens construídas por personagens que fazem parte desse contexto não decorrem de concepções psicológicas e científicas, mas muito mais de informações, valores e preconceitos oriundos da vida cotidiana.

Segundo Heller (1989, pp. 16-17):

"... o homem participa da vida cotidiana com todos os aspectos de sua individualidade, de sua personalidade. Nele, colocam-se 'em funcionamento' todos os seus sentidos, todas as suas capacidades intelectuais, suas habilidades manipulativas, seus sentimentos, paixões, ideias, ideologias".

Por essa razão, a vida cotidiana é heterogênea e inclui a vida da criança como um todo.

Entretanto, ao investigar um dado tempo histórico, é preciso ficar atento para a hierarquia de valores da época que oferece uma organicidade a essa heterogeneidade. São tais valores que orientam a elaboração de um banco de imagens culturais que se refletem nas concepções de criança e seu brincar.

Desta forma, para se compreender como filhos de operários e meninos de classes mais abastadas brincavam no início deste século, requer-se a identificação da imagem que os protagonistas construíram dessas crianças. São tais imagens que funcionam como parâmetros para favorecer ou limitar o direito às brincadeiras de rua e aos jogos que iniciam a criança na construção do conhecimento e colaboram para seu desenvolvimento.

Da mesma forma, para se compreender o significado das brincadeiras de meninos brancos, filhos de senhores de engenho de açúcar na companhia de moleques negros, filhos de escravos é preciso identificar a imagem da criança construída pelos adultos daquele período.

Não se pode esquecer, também, que a compreensão dos jogos dos tempos passados exige o auxilio da visão antropológica. Especialmente quando se deseja discriminar o jogo em diferentes culturas, ela é imprescindível. Comportamentos considerados como lúdicos apresentam significados distintos em cada cultura. Se para a criança européia a boneca significa um brinquedo, um objeto, suporte de brincadeira, para populações indígenas tem o sentido de símbolo religioso.

Uma multiplicidade de estudos e pesquisas tem adotado perspectivas históricas, e antropológicas para analisar a criança e o jogo. Entre eles, destacam-se o de Fournier (1989) sobre a história dos brinquedos e dos

jogos infantis, o de Opie e Opie (1984) sobre jogos de ruas, o de Jolibert (1981) sobre a infância do século XVIII, os

40 trabalhos reunidos por Ariès e Margolin (1982) sobre jogos do Renascimento, as pesquisas do Grupo Internacional sobre a história da Educação da Primeira Infância, coordenadas por Plaisance e Contou da Universidade Paris V, e muitos outros.

No Brasil, a imagem da criança brasileira começa a ser desvelada por historiadores como Del Priore (1979) que identifica as concepções a partir do período colonial até a República dos anos 30; Mott (1979) aponta a concepção de criança escrava na literatura de viagens e Luiz, Salvador e Cunha Jr. (1979), a criança negra no processo de educação familiar. Entre os estudos iconográficos destaca-se o trabalho de Jordão (1979) contendo quadros que fixam o perfil da criança brasileira e seus jogos. Especialmente relacionados ao pré-escolar, trabalhos como o de Redin (1985) discorrem sobre a representação dessa idade na legislação oficial e o de Souza (1989) mostra as imagens que professores têm da criança pré-escolar. Estudos de natureza filosófica como o de Oliveira (1989) tratam do conceito de infância e historicidade. Kishimoto (1992 e 1993) identifica as brincadeiras de meninos brancos e negros no período do engenho de açúcar do fim do século passado e início deste. Tais estudos demonstram o interesse de pesquisadores brasileiros por esta forma de investigar o jogo através da criança.

Antigamente, as brincadeiras, jogos e brinquedos eram mais simples, caracterizadas de acordo com a realidade histórico-social da criança. Praticadas em casas, nas ruas, nas fazendas e vários lugares.

Havia uma divisão: o brincar para meninos e o brincar para meninas; e as atividades coletivas. A essência do brincar, inicialmente, era lazer, distração. Por outro lado, também promovia a interação da criança com os outros e com o mundo.

Para entender as contribuições do brincar, relacionamos algumas brincadeiras, jogos e brinquedos e suas contribuições.

Jogo e a brincadeira estão na origem do pensamento, pois é através de processos como estes, que torna possível ao indivíduo fazer a descoberta de si mesmo. É neles, que se encontram a possibilidade de experimentar, criar, recriar e transformar o mundo.

Ressalta-se que a ludicidade, apesar de ser vivenciada com maior intensidade na infância é uma necessidade humana em qualquer fase da vida. O desenvolvimento da faculdade lúdica facilita os processos de comunicação; socialização, expressão e construção do conhecimento.

A criança aprende através da brincadeira a encontrar sua própria vida nas pessoas reais, a complementação para suas necessidades afetivas e cognitivas. Ela não precisa mais deformar a realidade para assimilá-la, ela aprendeu a conviver a lidar, a compensar e a liquidar através da interação com os outros, com objetos reais.Muitos exemplos de brincadeiras tradicionais persistem ainda hoje, como o xadrez, dominó, etc. No entanto, é raro encontrar crianças das novas gerações que vivenciam este brincar. Antigamente, devido ao contexto social, as crianças brincavam de forma mais livre, até mesmo nas ruas e com isso o contato social era muito maior, pois a maioria das brincadeiras exigia um grupo de crianças e não apenas uma como acontece hoje em dia nos Vídeo Games e etc.

3.2 ORGANIZAÇÃO DOS ESPAÇOS LÚDICOS

Vygotski (1988) menciona a relevância de brinquedos e brincadeiras como indispensáveis para a criação da situação imaginária. Esclarece que o imaginário só se desenvolve quando se dispõe de experiências que se reorganizam. A importância e acervo dos contos, lendas e a riqueza de brincadeiras constituirão o banco de dados de imagens culturais utilizados nas situações interativas. Utilizar tais recursos é fundamental para instrumentalizar a criança para a construção do conhecimento e sua socialização. Na exploração de objetos e ao brincar a criança movimenta-se em busca de parceria, efetivando a comunicação com seus pares; expressa-se através de múltiplas linguagens; descobre regras e toma decisões.

Segundo Huizinga (1980), não se brinca a não ser por iniciativa própria ou por livre adesão. A criança deve beneficiar-se de atividades lúdica. O brincar é transmitido à criança através de seus próprios familiares, de forma expressiva, de uma geração à outra, ou pode ser aprendida pela criança de forma espontânea. Atualmente, com as moradias cada vez mais apertadas e os adultos envolvidos em seus afazeres, as crianças não têm um lugar para brincar e não devem atrapalhar o andamento do lar com seus brinquedos.

É necessária a presença das brincadeiras em qualquer fase da vida de crianças e adolescentes e porque não de adultos. Brincar não é coisa apenas de crianças pequenas, erra a escola ao fragmentar sua ação, dividindo o mundo em lados opostos: de um lado o jogo da brincadeira, do sonho, da fantasia e do outro, o mundo sério do trabalho e do estudo. Independente do tipo de vida que se leve, todos adultos, jovens e crianças precisam da brincadeira e de alguma forma de jogo, sonho e fantasia para viver. As escolas precisam reconhecer lúdico, a sua importância enquanto fator de desenvolvimento da criança.

Na escola o educador é mediador do

processo ensino-aprendizagem, devendo criar na sala de aula um cantinho com alguns brinquedos e materiais para brincadeiras. Na verdade qualquer sala de aula disponível é apropriada para as crianças brincarem.

No período de escolaridade o aluno frequenta diferentes salas de aulas onde nos é imposto por professores e diretores um processo de ensino já bem definido, instituído pelos parâmetros que regem o ensino nacional, mas nesta coluna pretendo abordar um novo sistema que vem acrescentando algo importante nas escolas. A utilização de brincadeiras e atividades recreativas com os conteúdos a serem aplicados, pode ser feita de maneira simples e pedagógica, basta adquirir um pouco do conhecimento sobre a metodologia lúdica, lúdico que segundo Barbanti J. V., (1994) quer dizer: que tem o caráter de jogos, brinquedos, divertimento. Conclui-se assim que o lúdico é então um processo de diversão que pode ser aliado a conteúdos e metodologias de ensino nas salas de aulas ou em qualquer outro estabelecimento que necessite transparecer assuntos e debater questões de interesse geral. A recreação e o lúdico são grandes ferramentas para aliar o que se deve fazer ao que se gosta de fazer. Para percebermos ainda mais a importância do lúdico em sala de aula, os resultados do processo ensino-aprendizagem é satisfatório quando existe prazer no que se está fazendo, quando disciplinas escolares passam a ser divertidas e não mais aquele "bicho de sete cabeças" que as crianças e adolescentes rejeitam, cumprindo as normas porque dizem que o estudo é importante. O que as crianças querem é descobrir esta importância e não simplesmente ouvir que é importante para o seu futuro, afinal, que criança que pensa em futuro?

Crianças gostam de descobrir o novo e gostam de brincar, e ainda, gostam de divertir-se, por isso é importante que os professores elaborem projetos lúdicos como a briquedoteca e os cantinhos lúdicos em sala de aula, transformando as salas de aula num lugar de alegria e aprendizado, pois o ensino só se torna importante quando este existe.

2.1 O cantinho

As atividades lúdicas devem fazer parte do cotidiano das crianças na pré-escola uma vez que a brincadeira é uma atividade educativa essencial que faz parte da infância e deve ser levada para dentro da sala de aula.

Assim, a prática de cantinhos diversificados na sala de aula é de essencial importância para o bom desenvolvimento da criança, pois assim os alunos terão a oportunidade de estudar em um ambiente propício para desenvolver suas habilidades de uma maneira prazerosa e lúdica.

Organizar a sala em áreas é, então, muito importante, pois favorece a movimentação das crianças e a sua participação em atividades que venham ao encontro de seus interesses. Essa divisão atende, ainda, à própria diversidade das ações das crianças, que, em geral, alternam seu engajamento, em momentos diversos, na busca de satisfação de suas necessidades de desenvolvimento e conhecimento. (KRAMER, p.76)

Com a variação da estrutura das carteiras na sala de aula é possível criar espaços de convivência riquíssimos para as crianças. O docente pode organizar cerca de cinco a seis cantos com atividades diferenciadas.

Inicialmente faz-se necessário que o educador esclareça aos alunos as mudanças, explicando como será o desdobramento das atividades nos cantinhos devendo deixar claro que a criança poderá ter autonomia para escolher as atividades, mas que ela não poderá ficar em apenas um canto, pois é necessário oportunizar que todos conheçam as diferentes atividades dos cantinhos e para tal uma sugestão interessante é fazer um esquema de rodízio de modo que todos possam desfrutar de todos os cantos, garantindo o sucesso das atividades lúdicas.

No faz de conta, a criança mediante a brincadeira figura as experiências que trazem e compartilham das mesmas com os colegas enquanto vivenciam o “faz de conta”, brincam naturalmente através de um processo de desenvolvimento para descobrir o seu ambiente, para aprender sobre o que acontece e porque as coisas acontecem e prioritariamente para se divertir.

Assim, acredita-se que a brincadeira é a ferramenta mais valiosa para a aprendizagem. Conforme Horn (2004, p.70): “O ato de brincar é tanto processo como modo; por conseguinte, qualquer coisa pode ser realizada de maneira lúdica.” Entende-se que o educador deve oportunizar a brincadeira de forma lúdica para seus alunos, estimulá-los para que se torne uma atividade prazeroza, pois o ato de brincar é uma atividade importante no processo de desenvolvimento da criança.

Na construção do conhecimento faz-se necessário a presença das atividades lúdicas, fazendo parte da construção de conteúdo específica para as crianças da Educação Infantil, uma vez que a brincadeira é uma atividade educativa essencial e que faz parte da infância. É mediante as brincadeiras que as atividades propiciam a vivência de diversas emoções e pensamentos.

Como no Ensino Fundamental, é necessário que ofereça ao aluno os espaços para as atividades lúdicas, pois sua influência é necessária para o desenvolvimento da criança.

Na Educação Infantil, o "cantinho pedagógico" oferece inúmeros benefícios, sendo uma atividade de alta prioridade, estimula a criança a criar símbolos e faz também com que e todos vivenciem o faz de conta, como também se sustenta como uma proposta para favorecer o vínculo com o ambiente a ser explorado e a imaginação.

O espaço físico da sala de aula na Educação Infantil, organizado por cantinhos devem oportunizar cantos de trabalho, que comportem um número x de alunos. É pertinente destacar que os materiais, os brinquedos e tudo o que será utilizado em cada canto, deverá ficar ao alcance das crianças.

A estruturação dos cantinhos é de fundamental importância para que os alunos tenham um melhor contato e possam desenvolver suas habilidades de maneira prazerosa, pois conforme Sampaio (1989, p.187):

Essa organização do espaço em cantos mais ou menos protegidos e comportando um número maior ou menor de crianças para cada atividade, permite a elas um aprofundamento maior de seus contatos. Essa prática na sala de aula exige que a professora converse com seus alunos sobre as regras para a participação dos cantinhos, pois é necessário que todas as crianças participem de todos os cantos, havendo assim um rodízio dos alunos.

Inicialmente ao desenvolver essa prática, o educador deve orientar os alunos de como funcionará os cantinhos e o que os alunos devem fazer. Posteriormente com o passar do tempo, as criança se habituam à rotina e com as regras, para realizarem as atividades propostas, sendo natural que entre elas haja a articulação nos cantinhos não sendo mais necessário mediação do educador, tornando assim uma atividade com maior liberdade de escolha e situações de prazer para as crianças.

Conforme afirma Sampaio (1989, p.188): "Os cantos podem ser: da cozinha, da fantasia, da biblioteca, da água, do jornal, da pintura, da construção, do recorte, da colagem, da marcenaria, da tapeçaria, das bonecas etc.".

Os próprios alunos podem sugerir novos cantinhos nos espaços da sala de aula. Neste sentido esclarece Horn (2004, p.87):

Se a professora permite às crianças a construção desses espaços, compartilhando com os alunos as suas normas de funcionamento, certamente vínculos de confiança serão estabelecidos. As possibilidades de múltiplas vivências permitirão o contraponto nas ideias e nas opiniões diferentes entre as crianças, estabelecendo na sala de aula um clima de cumplicidade.

A elaboração e utilização de um cantinho na sala de aula, somente terá significado para o aluno se fizer parte de sua realidade. Os cantinhos devem ser montados de acordo com a faixa etária de cada aluno, para possibilitar a obtenção de melhores resultados. Os espaços devem favorecer aos alunos um ambiente agradável e acolhedor, munidos de materiais atrativos e de boa condição de uso.

O professor como mediador do conhecimento deve intervir nas atividades lúdicas de maneira que oriente a criança a realizar os projetos e atividades propostas, observando desta maneira, a movimentação das crianças, e ao mesmo tempo, dos diferentes grupos, afim de oferecer novos recursos materiais, atitudinais e procedimentares, bem como oportunizar desafios, situações capazes de enriquecer as experiências e ampliar o conhecimento dos alunos.

3.3 Diferentes cantinhos lúdicos da sala de aula

Organizar a sala por cantos implica uma distribuição que possibilite o trabalho de pequenos grupos, que simultaneamente realizam diferentes atividades.

Os cantos deveriam ser instalados; sempre que possível, na sala, pois isso facilitaria a intervenção da professora.

É importante que cada canto tenha um espaço fixo, bem delimitado e fácil de identificar, por um rótulo ou um símbolo. Alguns cantos, por suas características, requerem um espaço especial, como o caso dos cantos de observação e a experimentação, o de artes plásticas e o de música; os demais cantos necessitam, basicamente, de uma mesa, cadeiras e uma estante ou armário para deixar o material. Se por razões de espaço, não for possível deixar um espaço fixo para cada canto, o material deverá ser colocado sempre no mesmo lugar, com identificação, e atribuir, para cada grupo de mesas de trabalho individual um canto próprio.

O horário pode mudar em função da organização da atividade da turma, mas é recomendável que, se mantenha um horário fixo para que os/as meninos/as se acostumem (antes ou depois do recreio, primeira aula...).

A duração das sessões será organizada em função da idade dos/as meninos/as, e pode oscilar entre meia hora, uma hora ou uma hora e meia. É conveniente que a periodicidade seja diária.

A quantidade de cantos pode ser estabelecida em função dos objetivos educativos, do número de meninos/as da turma, do espaço, do material disponível e do necessidade de intervenção do professora em cada conto.

Não podemos esquecer que cada canto deve acolher de 02 a 05 meninos/as e que

sempre é preciso haver quatro ou cinco espaços a mais para acolher as crianças da turma, a fim de facilitar uma escolha do canto, não condicionada. Cinco ou seis cantos é um número adequado: linguagem, matemática, observação e experimentação, artes plásticas e grafismos, música, percepção, biblioteca, informática. Alguns serão fixos e outros temporários, em função do interesse das crianças, da necessidade de compartilhar determinados materiais entre as diversas turmas, da programação... Há de se combinar cantos que possam funcionar de maneira bastante autônoma com outros que requerem mais a presença da professora.

Em cada canto é preciso haver cinco ou seis propostas com diferentes atividade e materiais para cada uma, conforme o tipo dê proposta. A cada mês, aproximadamente, mudam-se as propostas, sempre que a maioria das crianças já as tenham realizado. Algumas propostas permanecem nos cantos durante todo o ano, por exemplo, o texto livre.

O docente prepara as propostas levando em consideração os interesses dos/as meninos/as, a programação da turma, a unidade didática e o projeto que está sendo trabalhado.

Na programação de diferentes atividades, é preciso levar em conta os três tipos de conteúdos (conceituais, procedimentais e atitudinais), sempre que for possível, mas entre todas as propostas, é necessário trabalhar os três tipos.

Em cada canto é preciso haver, simultaneamente, atividades para realizar individualmente, em dupla e em pequeno grupo. Para atender a diversidade das crianças recomenda-se propor distintos tipos de atividades: de expressão oral, de expressão escrita, de manipulação. O material manipulável deverá ser apresentável atraente e resistente.

Antes de deixá-los em seu canto, todas as atividades são apresentadas para as crianças, não obstante, é necessário que os materiais que as mesmas contenham (caixas, pastas, bandejas...) sejam sugestivos e explícitos, para que as crianças lembrem o que tem a fazer.

É conveniente que as atividades compreendam distintos graus de dificuldades, e distintos materiais para que todos os/asneninos/as, independentemente de seus, níveis de aprendizagem, possam escolher o canto que desejam e realizem algumas atividades com autonomia.

Para um melhor funcionamento, e conveniente que em cada canto o número de atividades seja maior que o de crianças que o procuram, para que uma vez acabada a atividade escolhida, e deixem sobre-a mesa e iniciem outra, até que a professora passe e avalie conjuntamente.

O procedimento de eleição do canto inicial dependerá de cada criança e poderá variar segundo a idade. É importante que escolham livremente, partindo do princípio de que não podem participar de um mesmo canto mais crianças do que o número determinado para cada um. Apesar de poderem escolher livremente o conto, em que irão a cada dia, e preciso levar em consideração que, antes ou, depois, passarão por todos os cantos e farão um mínimo de atividades.

Tanto se pode estabelecer que as crianças não mudassem de canto em toda a sessão, como que o farão, após terem realizado pelo menos, uma atividade do canto escolhido em primeiro lugar. Quando realizarem todas as atividades de um canto, devem dirigir-se para outro, e só quando tenham escolhido todos os cantos poderão repeti-los, porém é conveniente ter preparado algumas atividades opcionais para os/as meninos/as que acabem antes da maioria do grupo.

Além das regras gerais de funcionamento, cada canto pode ter suas regras específicas como: lavar as mãos, silêncio, limpeza do material que os/os meninos/as vão incorporando paulatinamente.

Trabalhar por cantos permite e, ao mesmo tempo, exige um trabalho exaustivo quanto aos hábitos de ordem, autonomia e limpeza.

Nos cantos, cada coisa precisa ter o seu lugar e os materiais sempre hão de se conservar em perfeitas condições, para o que sugerimos que.. Sejam guardados organizados em caixas, pastas resistentes, e que permitam identificar facilmente seus conteúdos.

As crianças hão de aprender, a respeitar e à cuidar do material. Há que se velar, para que os/as meninos/as aprendam a compartilhar a atividade com os/as companheiros/as, a trabalhar em grupo, a manifestar sua opinião e respeitar a dos – demais e vão acostumar-se a trabalhar autonomamente e quando necessitarem de ajuda, deverão ter autonomia para escolher/eleger o canto que querem ir, para decidir qual atividade querem realizar, para pensar como realizá-las, para organizar o material que necessitem, para realizar a autocorreção, para mudar de conto.

3.4 Cantinho do faz-de-conta

O cantinho do faz-de-conta pode ser estruturado com a beleza, cazinha, etc. No exemplo da brincadeira de casinha é a nossa história contada pelas crianças. Mesmo não estando com nossas crianças seja como pais ou como educadores, elas estão conosco, trazendo-nos para suas brincadeiras cotidianamente. A sociedade infantil trabalha com o velho e o novo quando mantém (tradição) e quando vai além (recriação) do que os adul-

tos fazem. A tradição de brincar de casinha é poder cada vez mais estar integrada ao meio em que se vive. Nesta atividade, ao brincarem juntas, as crianças partilham vivências particulares que precisam se integrar, pois a brincadeira se faz com a articulação da participação de cada um. Brincando, criam um espaço potencial: o espaço que podem fazer.

Na observação da brincadeira do faz-de-conta, as crianças apresentam: sua capacidade exploratória, autonomia, criatividade, sua interpretação da realidade, como se apropria dos recursos do meio, como interage, que caminhos utilizam para a solução de seus problemas... Carvalho e Pedrosa (2003, p. 45), destacam que:

A observação de brincadeiras de casinha e a reflexão sobre suas motivações e funções são instigantes em vários sentidos. Não nos ensinam apenas sobre a criança, suas competências sociais e exploratórias precoces, sua autonomia e criatividade no uso dos recursos do meio; nem somente sobre o brincar como atividade intrinsecamente motivada, como propiciador de desenvolvimento ou como direito da criança. Para além disso, ensinam sobre motivações humanas básicas, que se revelam por detrás da enorme diversidade situacional e cultural das manifestações concretas desse brincar. A diversidade salienta a capacidade de ajustamento do ser humano, desde a infância, aos seus contextos de vida e de desenvolvimento; de aproveitamento criativo e inovador dos recursos disponíveis no ambiente imediato; de enriquecimento e complexificação de suas expressões criativas. Por outro lado, sob a diversidade se revelam fenômenos básicos e universais da sociabilidade humana e da relação do ser humano com o ambiente: teto, ninho, território; apego e exploração; eu e o outro- são alguns desses fenômenos que a brincadeira de casinha pode desvelar.

Segundo Vygotsky (1991), essa possibilidade caracteriza um avanço no desenvolvimento infantil. Para uma criança pequena, essa maneira de se comportar exige uma transformação radical de sua organização psicológica. Vygotsky observa que uma criança pequena age de acordo, apenas, com seu campo perceptivo imediato, e, por conta disso, seu comportamento é restringido pelas situações ambientais (a situação na qual ocorre a brincadeira, os objetos presentes etc.). No faz-de-conta, a criança substitui um objeto real por outro objeto, uma ação real por outra ação. Os objetos e ações reais são subordinados ao campo de significado.

3.5 Canto de observação e experimentação

Por meio da observação do que acontece ao seu redor e do manipulação e experimentações dos materiais, que colocamos ao seu alcance, a criança irá desenvolvendo seu sentido de curiosidade e de observação, o que a ajudarei a compreender os fenômenos, naturais, físicos e técnicos.

Com a experimentação livre e com atividades de aprendizagem concreta, propostas pela professora, a criança aprenderá a deduzir, formular hipóteses, prever os resultados; generalizar, ou simplesmente, entender o que ocorre, ao seu redor.

É aconselhável que este canto esteja situado perto de uma pia com água, já que este é um elemento importante para a hora de experimentar.

A maioria dos materiais que empregamos para experimentar, que proporcionamos às crianças é: potes, tampas, rolhas, pregos, alfinetes, azeite; vinagre... As professoras se encarregarão também de buscar materiais mais específico: conta-gotas, balanças.. Também pode-se utilizar uma pasta, com as propostas plastificadas, preparadas pela professora, um fichário com as folhas de trabalho que possam realizar e livros de experiências para consultar.

3.6 Canto da música

As crianças estão em permanente contato com o mundo do som. Aprender a percebê-lo, avaliá-lo e desfrutá-lo, são alguns dos objetivos de educação musical. Por meio de distintas atividades, as crianças irão reconhecendo e utilizando a linguagem musical como meio de expressão.

Este canto ajudará as crianças a avançar em alguns aspectos concretos da educação musical e a deleitar-se escutando canções e audições musicais que mais gostam. Mas, é preciso levar em.conta, que esta atividade nunca poderá substituir a sessão de música que as crianças. têm com a professora ou especialista.

No momento de programar das atividades de aprendizagem do canto é preciso, buscar propostas que não sejam ruidosas, com o fim de não perturbar o funcionamento do resto dos cantos da sola.

Para realizar a montagem do canto de música necessitamos de um aparelho de som, dois ou quatro fones de ouvido, um multiconetor (para conectar todos os fones de ouvido ao mesmo tempo), fitas ou CDs de curta duração (5 minutos) onde a professora gravará várias audições (uma audição para cada CD), CDs de canções editadas no mercado, cancioneiros...

É aconselhável possuir um cartaz em que se colocam fotografias de instrumentos musicais, dos títulos das canções que as crianças vão aprendendo, fotografias de autores e compositores.

Deste canto, pode participar mais de

uma criança por vez. Neste caso, é preciso que, 'previ cimente, eles combinem a respeito da proposta que irão realizar, já que os fones de ouvido estarão conectados ao mesmo aparelho.

Devem-se proporcionar atividades diversificadas e atrativas que visem a educação musical; entende-se como educação musical na Escola, como forma de tomar o gosto pela mesma, de interagir teoricamente e até mesmo na ação de participar de pequenas composições ou de acompanhar ritmos.

Retomar as cantigas de roda e os folguedos populares, muito contribuirá com a formação do educando.Crianças são seres musicais, receptivos à energia que emanadas forças sonoras. Conectando a escuta (do entorno, de sonoridades e obras musicais diversas) e os gestos produtores de sons – vocais, corporais ou com materiais diversos –, o fazer musical infantil integra uma gama de possibilidades: cantar, tocar, movimentar-se, desenhar e registrar sons, improvisar etc. As crianças gostam de ouvir musica e se empolgam dançando e imitando gestos aos seu modo. Para alem das aptidões físicas, as atividades musicais proporcionam oportunidades de interação entre elas e os objetos, e nessa interação vão observando e explorando o seu mundo. Dessa forma, as atividades com música, desde que respeitada a capacidade criativa das crianças, proporcionam-lhes ainda tomar iniciativas, fazer escolhas, assumir decisões ou resolver problemas. Podemos dizer, então, que a música traz grandes contribuições para o desenvolvimento das crianças possibilitando o desenvolvimento da imaginação, da atenção, dos processos criativos, da socialização, da sensibilização, da percepção e da sua expressão corporal.

Deve-se considerar que no trabalho pedagógico com a música importa prioritariamente a criança, que é o sujeito da experiência, e não a música em si. Esse trabalho deve ser planejado então como um processo contínuo de construção, que envolve a percepção, o sentimento, a criação infantil, a experimentação e a reflexão, cabendo ao professor o papel de mediar esse processo, proporcionando momentos e atividades para que as crianças possam interagir com a música.

No trabalho com crianças, o professor pode de forma lúdica, utilizar-se das cantigas populares, uma vez que estas se constituem em expressões lingüísticas culturais. Para as crianças que estão em processo de alfabetização, estas, auxiliam na aquisição da linguagem oral do povo a qual pertencem ao mesmo tempo em que estas abrem diversas possibilidades de expressão oral, contribuindo para a intercomunicação,

Segundo Bréscia (2003) ao se envolverem com a música as crianças melhoram sua audição, interpretação e suas capacidades de compreensão, também ajuda na linguagem oral e sua coordenação motora.

[...] A música é uma das mais antigas e valiosas formas de expressão da humanidade e está sempre presente na vida das pessoas. Antes de Cristo, na Índia, China, Egito e Grécia já existia uma rica tradição musical. Na Antiguidade, filósofos gregos consideravam a música como uma dádiva divina para o homem [. .] (FERNANDES, 2009, s.n.)

Oportunizar à criança de conhecer os vários ritmos e gêneros musicais trará a esta criança a possibilidade de tornar-se um ser criticó capaz de comunicar-se por meio da diversidade musical.

A música também pode ser usada na Educação Infantil com crianças de 5 a 6 anos em contribuição para o processo ensino-aprendizagem. Utilizando seus vários níveis de alcance desde a socialização até o gosto musical da criança.

A musicalização se constitui uma forma abrangente de educação, através de um processo pedagógico participativo que procura uma motivação diferente do ensinar, em que é possível favorecer a auto-estima, a socialização e o desenvolvimento do gosto e do senso musical das crianças dessa fase.

Segundo citação de Maffioletti (CRAIDY; KAERCHER 2001, p.130) nos afirmam que:

Quando a criança começa a freqüentar a escola, o novo ambiente precisa tornar-se, o mais breve possível, familiar e aconchegante. Além das novidades do ambiente físico, o mundo sonoro é completamente desconhecido. A música pode se tornar um espaço a partir do qual os primeiros vínculos são criados a mantidos. Além disso, as aprendizagens de formas de expressão que comunicam estados de ânimo são imediatamente empregadas para expressar alegria e satisfação. As professoras do berçário ficam muito admiradas quando observam que os bebês aprendem e reconhecem com extrema facilidade aquelas músicas que lhes proporcionam momentos de descontração e alegria. O canto é uma atividade eminentemente social, é uma abertura para o outro e um enorme enriquecimento pessoal.

A musicalização é um processo de construção do conhecimento, favorecendo o desenvolvimento da sensibilidade, criatividade, senso rítmico, do prazer de ouvir música, da imaginação, memória, concentração, atenção, do respeito ao próximo, da socialização e afetividade, também contribuindo para uma efetiva consciência corporal e de movimentação.

A música possui um papel importante na educação das crianças.

A música proporciona na Educação Infantil a motivação no ensino, favorecendo au-

to-estima, a socialização e o desenvolvimento do gosto e do senso musical das crianças dessa fase, proporcionando ainda, diversos benefícios para o desenvolvimento infantil.

"Pontuar música na educação é defender a necessidade de sua prática em nossas escolas, é auxiliar o educando a concretizar sentimentos em formas expressivas; é auxiliá-lo a interpretar sua posição no mundo; é possibilitar-lhe a compreensão de suas vivências, é conferir sentido e significado à sua nova condição de indivíduo e cidadão." (ZAMPRONHA,2002, pg.120)

A música é uma linguagem universal, tendo participação na história da humanidade desde as primeiras civilizações. Na Grécia antiga o ensino da música era obrigatório. Pitágoras era dessa época e afirmava que em um certo período da música tinha o poder de cura, e também era muito usado em rituais, festas ou seja, a música existe desde sempre.

No dia 18 de agosto de 2008, o Governo Federal através do Ministério da Educação sancionou a Lei 1769/08 que aletara a Lei 9.394 de 20 de dezembro de

1996, da Lei de Diretrizes e Bases da Educação, tornando-se obrigatário o ensino de Música. Importa-se que se entenda as características da Lei acima, então entender que o projeto de lei tentava promover o resgate no sentido mais amplo e também minucioso da educação musical, não só valorizando o sentido da formação humana e da identidade brasileira, como também tentando fortalecer e motivar o sistema de ensino para contratação de profissionais com habilidades específicas para o ensino da música

Por quenanto o que se sabe é que as redes de ensino tem o prazo até o ano de 2012 para se adapatarem às novas exigências. Todavia, Shafer (1991, p. 293) ressalta que:

Atualmente não tem sido fácil assegurar uma lugar para música no contexto de sistemas públicos de educação em muitos países; mesmo onde esse lugar existe, é geralmente mais forte na escola primária, perdendo força, progressivamente, à medida que a criança cresce.

No Brasil as primeiras manifestações musicais foram trazidas pelos Jesuítas, que a principio não focavam a educação do povo, porém, utilizavam-se da arte para trazer mais servos para Deus.

Entre aos recursos utilizados destaca-se a música, em virtude da forte ligação dos indígenas com essa manifestação artística eram eles músicos natos que, em harmonia com a natureza cantavam e dançavam em louvor aos deuses, durante a caça e pesca, em comemoração nascimento,casamento,morte, ou festejando vitórias alcançadas (LOUREIRO, 2003, p. 43).

No período Pré-escolar há oportunidades de trabalhar com várias atividades lúdicas com a música. É na Educação Infantil que a música deve ser bem trabalhada, despertando habilidades, pois o cérebro está no seu período de aceleração ativa, facilitando todos os conhecimentos, e estimulando todas as áreas cerebrais. Assim, ressalta-se a importância da música junto aos estudos científicos que buscam continuamente a melhoria da educação.

Nota-se que sobre o ensino obrigatório da música, afirma-se que não existe forma única para educação, e a escola não é o único lugar para que a mesma aconteça. Os saberes e os conhecimentos variam de acordo com os indivíduos e suas culturas. As metodogolias em e práticas educativas, hoje em dia, se estendem às salas de aula, aos meios de comunicação, aos movimentos sociais, ao lar. É necessário a transmitissão dos saberes na esfera educativa de forma mais adequada possível.

Segundo Brandão (1981, p. 7) o mesmo menciona que "ninguém escapa da educação. Em casa, na rua, na igreja ou na escola, de um modo ou de muitos, todos nós envolvemos pedaços da vida com ela: para aprender, para ensinar, para aprender-eensinar. Para saber, para fazer, para ser ou para conviver, todos os dias misturamos a vida com educação.

Ao longo da história, a música vem desempenhandoum importante papel no desenvolvimento do ser humano, nos aspectos religiosos, moral e social, contribuindo assim para a criação de hábitos e valores indispensáveis à cidadania. Sempre esteve ligada às tradições e à cultura de cada época.

Nos povos antigos a música fazia parte do currículo escolar. Portanto, o estudo musical é desde os tempos mais remotos uma matéria fortemente significante na vida do ser humano e nas relações entre esses.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Brincar é, para a criança pequena, o que trabalhar deveria ser para o adulto. Se os adultos ao redor fossem pessoas mais felizes no trabalho, podendo fazer a ponte entre a atividade lúdica da criança não cresceriam dividindo ciência e a poesia, arte e conhecimento, trabalho e laser dias da semana e finais de semana.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 4024/61. Brasília:

MEC, 1961.

CASCUDO, L.C. Literatura Oral no Brasil. São Paulo: Ed. Itatiaia, 1984