A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA A CRIANÇA

JÉSSICA CAROLINE RIBEIRO RODRIGUES FERREIRA

RESUMO:

O presente artigo tem como propósito refletir e resgatar o brincar na aprendizagem das crianças. A brincadeira é para a criança uma via de experimentação, organização de suas experiências e estruturação de sua inteligência para a construção de sua personalidade. O lúdico é um caminho que leva a criança a conhecer o mundo que a cerca, portanto brincar, jogar e experimentar deve fazer parte do dia a dia na escola. A ludicidade como suporte para a realização do trabalho em sala de aula é uma grande aliada para a efetivação de uma aprendizagem sólida e significativa. E, as reflexões acerca do lúdico evidenciam que a formação inicial e continuada do professor se constitui em um momento importante e necessário para a implementação da prática pedagógica.

Palavras-chave: Criança. Lúdico. Aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo abordou a importância do lúdico na aprendizagem das crianças, contemplando a ludicidade como suporte para a realização do trabalho pedagógico intra e extraescolar. A escolha do tema foi pelo fato de que por meio das brincadeiras e dos jogos, é possível resgatar a alegria de estar apreendendo e promovendo a construção de novos conhecimentos, permeados pela construção do conhecimento que vai além do jogar e do brincar.

Dessa forma, partiu-se da afirmativa de que o lúdico é um caminho que leva a criança a conhecer o mundo que a cerca. As problematizações giraram em torno do brincar e do jogar como experiências que devem fazer parte do cotidiano escolar. E, que para a implementação de tais experiências o professor pode inserir em sua prática recursos metodológicos tais como os brinquedos, os jogos, as brincadeiras, além da inserção das tecnologias midiáticas com todo o universo que elas contemplam.

O objetivo geral buscou mostrar que o lúdico na aprendizagem das crianças contribui para a efetivação de um conhecimento sólido e significativo para os alunos, trazendo para a dinâmica escolar metodologias ligadas às experiências e às vivências das crianças, ampliando, assim, a visão de que o conhecimento vai muito além dos muros escolares.

Os objetivos específicos trataram de verificar a importância do jogo no desenvolvimento da criança, além de observar que o trabalho lúdico na sala de aula promove o enfrentamento das dificuldades encontradas pelo professor e pelo aluno durante o processo ensino-aprendizagem.

Para a elaboração do presente estudo foi realizada pesquisa qualitativa, análise documental e bibliográfica, a fim de verificar diferentes pesquisas realizadas na área abordada pelo tema apresentado. Ao longo do trabalho foram abordados teóricos como Piaget, Vigotsky, Waloon, Paulo Freire entre outros autores que versam sobre a importância do lúdico na aprendizagem escolar, bem como os referenciais curriculares para a educação infantil e os parâmetros curriculares nacionais para os anos iniciais do ensino fundamental brasileiro.

Os itens apresentados trataram da importância do jogo para o desenvolvimento da criança diante do jogar e do brincar, bem como os recursos e as metodologias utilizadas pelo professor em sala de aula, além da inserção das tecnologias digitais na escola e os múltiplos olhares sobre a formação inicial e continuada professor.

Enfim, constatou-se que contemplar o lúdico na aprendizagem das crianças é proporcionar a construção de um conhecimento que vai bem além do jogar e do brincar. É oferecer aos alunos um mundo que lhe é realmente significativo e resgatar a alegria de aprender a aprender e construir novos conhecimentos.

2. IMPORTÂNCIA DO JOGO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Desde a mais tenra idade a criança brinca, aprende e se diverte. A brincadeira é para ela uma via de experimentação, organização de experiências, estruturação de inteligência, construção de personalidade. Ressaltar que o ato de brincar é intrínseco no ser humano, é afirmar que todos nascem com a capacidade de imaginar e criar situações que se aproximam da realidade. Ao brincar a criança se diverte, faz exercícios, constrói e reconstrói seu conhecimento, aprende a conviver com os pares, deixa de ser egocêntrica.

Moreira (s.d.) coloca que

Para melhor compreender a criança é preciso aprender a vê-la. Observá-la enquanto brinca: o brilho dos olhos, a mudança

de expressão do rosto, a movimentação do corpo. Estar atento à maneira como desenha o seu espaço, aprender a ler a maneira como escreve a sua história.

Nesse âmbito faz-se necessário compreender e diferenciar os termos criança e infância. Criança é o ser humano dotado de sentimentos, desejos, que necessita de cuidados, limites, carinho, atenção por parte dos adultos que a cerca. E, para que se desenvolva plenamente é fundamental que tenha assegurados todos os seus direitos, conviva com seus pares, tenha contatos diretos com adultos e esteja inserida na sociedade. Infância é o período em que a criança desenvolve todas as habilidades necessárias à sua formação e subdivide-se em fases distintas.

A partir dos estudos realizados por Galvão (2010) constata-se que os conceitos mencionados sobre criança e infância estão bem próximos ao que se concebe estudiosos e pesquisadores da atualidade. Ao longo da história da educação, muitos conceitos foram aplicados, concepções foram formadas e os educadores tiveram suas práticas pedagógicas influenciadas. Dahlberg, Moss e Pence (2003) colocam a necessidade de se analisar e refletir sobre tais concepções, uma vez que exercem grandes influências na educação infantil.

Larossa (1998) pontua que é necessário reconhecer a criança na sua humanidade, como um indivíduo diferente do eu, com comportamentos, cultura, linguagem e modos de perceber o seu mundo próprio. Isto implica em reconhecê-la como sujeito que tem voz própria e precisa ser respeitada em seus saberes e dizeres. O que faz pensar em uma educação diferenciada, contextualizada, que respeite a diversidade, a multiplicidade de imagens, de realidades sociais e ofereça uma melhor qualidade de vida.

Nesse sentido, faz-se necessário que todo professor da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental conheça quem é de fato o seu o aluno, como ele vivencia sua infância. Pois, só assim, irá ser capaz de reconhecê-lo como cidadão de direitos, que possui potencialidades de aprender, conviver e intervir em seu meio, participando ativamente da construção do próprio conhecimento.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, de 1996, estabelece como objetivo da educação infantil a promoção, por meio do cuidado e educação, o desenvolvimento integral das crianças em seus aspectos físico, psicológico, inteléctual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

Nesse contexto, o aluno leva para a classe sua vivência, seus temores, anseios, sua cultura, sua linguagem. À medida que brinca e age sobre sua realidade, interpreta, expõe seus encantos e desencantos, constrói e reconstrói o seu conhecimento. Em suas representações ela se transforma em mãe, pai, médico, professora, operário, vendedores e outros. E, a brincadeira representa para a criança possibilidades do novo, do original, e, cabe aos adultos, respeitar esse espaço.

Gonçalves (s.d.) coloca que

Por meio das vivências corporais, da exploração dos objetos e da relação com os outros grupos é que a criança vai ter subsídios cognitivos, motores e afetivos para suportar toda a gama de informações e formações a que será exposta durante seu crescimento. (p.6)

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), ressalta que através do brincar a criança se desenvolve e adquire habilidades, cria autonomia e desenvolve a imaginação. Por meio do brincar ela imita o amigo, os pais, os adultos que a rodeiam, os animais, os filmes e desenhos animados, dentre outros. É dramatizando e interpretando que aos poucos acabam adquirindo autonomia, segurança e agilidade para resolverem seus medos e angústias do dia a dia.

O jogo imaginativo acontece com pares ou grupos de crianças que introduzem objetos inanimados, pessoas e animais que não estão presentes no momento. O brincar é a situação imaginária criada pela criança. Além disso, deve-se levar em conta que brincar preenche necessidades que mudam de acordo com a idade, sendo grande a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança.

Para Piaget (1971), o jogo é importante no desenvolvimento da criança, pois o brincar faz com que a mesma crie um ambiente simbólico, vivenciando no 'faz de conta' a realidade. Ao fazer de conta ela fantasia, encontra soluções para seus conflitos, revive emoções, enfim, transforma em realidade uma situação imaginária.

Desde pequenas as crianças aprendem em seu convívio familiar brincadeiras transmitidas pelos mais velhos através da oralidade. São as brincadeiras tradicionais compartilhadas de geração em geração como a amarelinha, bonecas, pião, cantigas de roda, corda, elástico, piques.

Arruda (2010) afirma que "o currículo para a educação da infância deve ser interdisciplinaridade e permeado pela ludicidade, respeitando-se as especificidades do contexto social de que participam". Coloca também que o lúdico está diretamente relacionado à questão do jogar e abrange os termos brincar, brincadeira, jogo e brinquedo.

Portanto, brincar é viver criativamente no mundo. Ter prazer em brincar é ter prazer em viver. É fundamental que a aprendizagem seja contextualizada e significativa, oportunizando novas vivências e construindo novos conhecimentos. É imprescindível que se entenda as funções do brinquedo, denominadas funções lúdicas e educativas. Na função lúdica, o brinquedo proporciona diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente, enquanto na educativa o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão.

Durante o jogo e a brincadeira as crianças racionalizam, descobrem, persistem e perseveram. Aprendem a perder percebendo que poderá haver uma nova oportunidade para ganhar. Esforçam-se adquirindo toda experiência que precisarão para a vida adulta. Aprender a perder é um dos momentos mais difíceis para o educando, principalmente para os menores, pois são egocêntricos e perder o jogo pode ser inadmissível para alguns, exigindo assim, estabelecimento de regras, construção de combinados e de limites a serem observados.

Despertar na criança a habilidade de refletir e criar estratégias é, pois, dar a ela a oportunidade de ser um adulto mais flexível, seguro, autônomo e persistente em sua caminhada.

Gonçalves (s.d., p.27) enfatiza que por meio da experiência concreta e do brincar, a aprendizagem pode se tornar não simplesmente um processo acomodativo, mas sim uma aprendizagem contextualizada, repleta de significados reais e práticos, que poderão auxiliar nos processos pedagógicos e nas atividades cotidianas dessas crianças.

Enfim, é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou adulto usufruem de sua liberdade de criação. Brincar é um aprendizado de vida que leva as crianças para esse ou aquele caminho. Tudo depende de como as crianças brincam e qual é a atitude dos adultos ao redor em relação a essas brincadeiras. Nesse contexto, pode-se afirmar que a inserção do lúdico no processo de ensino e aprendizagem propicia a construção significativa do conhecimento que vai bem mais além do simplesmente jogar e do brincar.

a A criança diante do brincar e do jogar

Como já colocado no item anterior – a importância do jogo para o desenvolvimento da criança – brincar potencializa o desenvolvimento de habilidades tais como a coordenação motora, a criatividade e a inteligência. Quando está brincando, a criança sorri, pula, corre, grita, interage com seus pares de diferentes formas, passa a entender regras e aprende a respeitá-las, bem como a lidar com as frustrações. Isso porque o mais importante do que ganhar ou perder é brincar, se divertir. Assim, garantir o direito de a criança brincar é um papel de todos que se relacionam com ela uma vez que o jogo e a brincadeira permitem que a criança se desenvolva em seus múltiplos aspectos.

O brincar com o corpo é descoberta. As primeiras brincadeiras do bebê estão relacionadas à descoberta do eu corporal: lidar com o seu corpo é uma grande e importante brincadeira das crianças. Machado (2003, p.22) afirma que no brincar, a

Criança lida com sua realidade interior e sua tradução livre da realidade exterior: é também o que o adulto faz quando está filosofando, escrevendo e lendo poesias, exercendo sua religião.

Para Gonçalves (s.d.)

A criança deve ter a possibilidade de experimentar o seu corpo para que conheça seus limites, para que perceba esse corpo como ocupante de um espaço único. (...) O corpo deve ser a primeira referência para que a criança possa decifrar o universo das imagens e dos símbolos falados e escritos. (p.48)

Ao tomar o corpo como referência, várias estruturas são trabalhadas, como o esquema corporal, a lateralidade, a estruturação espacial e a temporal, o equilíbrio, a coordenação dos movimentos, a postura. Brincar e jogar não somente com brinquedos e jogos, mas joga-se também com o corpo, brinca-se com o mesmo. As artes do corpo, assim como as poéticas do brincar, constituem modalidades de pensamento em ato e o brincar corporal constitui um modo de pensar com o corpo. Trata-se de uma poesia ao mundo da ação.

Por meio do corpo a criança entra em contato com o conhecimento. Do nascimento à idade adulta o corpo registra experiências e sentimentos, automatiza e domina os movimentos, amplia sua capacidade de ação e produz padrões culturais de comportamentos.

De acordo com Oliveira (2002)

Um esquema corporal organizado, portanto, permite a uma criança se sentir bem na medida em que seu corpo lhe obedece, em que tem domínio sobre ele, em que o conhece bem, em que pode utilizá-lo para alcançar um maior poder cognitivo. Ela deve ter o domínio do gesto e do instrumento que implica em equilíbrio entre as forças muscu-

lares, domínio de coordenação global, boa coordenação óculo manual.

Através do movimento a criança passa a conhecer mais sobre si mesma, sobre o espaço e sobre o outro, aprendendo a se relacionar. O movimento é parte integrante da construção da autonomia e identidade, uma vez que contribui para o domínio das habilidades motoras que a criança desenvolve ao longo de sua infância. Ou seja, o movimentar é uma necessidade para explorar, conhecer, experimentar e entender o mundo por meio de variadas situações.

O brincar é uma linguagem e, por meio da brincadeira, se aprende a linguagem dos símbolos, elabora hipóteses, resolve problemas, extrai conclusões e entra no espaço original de todas as atividades sociais, criativas e culturais. O brinquedo caracteriza-se como suporte para a brincadeira e, ao mesmo tempo, é portador de informações culturais. E, qualquer objeto utilizado pela criança para brincar tem caráter lúdico, isso porque brincar é um exercício elaborado, cheio de desafios.

No brincar a criança constrói a sua subjetividade, se expressa, relaciona, descobre, explora, conhece, dá significado ao mundo, amplia suas experiências. Criança que vivencia atividades diferentes, de modos diferentes passa a ter outra visão de mundo.

O jogo, por sua vez, estimula as várias inteligências – verbal-linguística; lógica matemática; viso-espacial; musical; cenestésico-corporal; interpessoal; intrapessoal – permitindo que a criança se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa. De acordo com Celso Antunes (2003), pode-se afirmar que a ludicidade do jogo proporciona momentos mágicos e únicos na vida de um indivíduo, pois no mesmo instante que diverte, ensina e desenvolve o raciocínio e a criatividade além de obter responsabilidade diante da situação colocada a ele.

Celso Antunes (2003) coloca também que

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real.

Nesse sentido, o jogar e o brincar expressam valores e proporcionam oportunidades para assimilação de ideias e formação de princípios. Ao brincar ou ao jogar a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua futura atuação profissional, tais como atenção, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais e psicomotoras. A partir daí a criança vai perceber as diferentes relações que existem nos costumes, hábitos, práticas sociais e processos culturais pertinentes ao meio social do qual faz parte.

Por outro lado, as relações cognitivas e afetivas da interação lúdica propiciam amadurecimento emocional e vão pouco a pouco construindo a sociabilidade infantil. O momento em que a criança está absorvida pelo brinquedo é um momento mágico e precioso, em que está sendo exercitada a capacidade de observar e manter a atenção concentrada e que irá inferir na sua eficiência e produtividade quando adulto.

Para Vygotsky (1991)

São na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos. (p.122)

Assim, ao se observar uma criança durante o jogo e/ou de uma brincadeira, vários aspectos podem ser analisados, como: a sua participação, a sua organização, atitudes sociais, nível de solução de problemas, como enfrenta situações novas, nível de atenção, foco na atividade, como lida com o erro, seu grau de persistência e nível de resistência a frustração, aceitação e rejeição das atividades propostas, exploração ou não das diferentes possibilidades, dentre outras mais...

Há de se concordar que os jogos despertam na criança interesse e atração isso porque ao mesmo tempo em que participam com prazer desfrutam da oportunidade de desenvolvimento. Ao jogar ela aprende e investiga o mundo que a cerca, reconstrói objetos, reinventa coisas, incorpora papéis, cria enredos. O jogo representa sempre uma situação problema a ser analisada e resolvida.

Ao jogar se aprende e, ao aprender o conhecimento é apreendido, pois lhe foi significativo. Aprender e compreender continuamente e de forma natural. A criança deve ser motivada a aprender sempre. Isso porque a aprendizagem gera satisfação. Por meio das brincadeiras e dos jogos, resgata-se a alegria de estar apreendendo e promove-se a construção de novos conhecimentos.

O lúdico é um caminho que leva a criança a conhecer o mundo que a cerca, portanto brincar, jogar e experimentar deve

fazer parte do dia a dia na escola e deve-se acreditar verdadeiramente que a criança está se desenvolvendo em seus múltiplos aspectos.

Para Piaget (1975) por meio de jogos a criança constrói conhecimento sobre o mundo físico e social, desde o estágio sensório motor até o estágio operatório formal. Ele estabelece três tipos de jogos: jogos de exercícios, jogos simbólicos e jogos de regras.

Os jogos de exercícios têm como objetivo exercitar a função em si. Podem ser utilizados durante toda a infância e tem como objetivo interagir e conhecer melhor o espaço da ação, do cotidiano.

Os jogos simbólicos possibilitam a função de assimilação da realidade vivida e do cotidiano, tem como característica desenvolver e trabalhar a imaginação através das representações dos objetos.

Os jogos de regras têm como característica principal a inclusão de regras fixas, seu principal objetivo é desenvolver raciocínio lógico, afetivo e social. Os jogos de regras sociais trabalham as relações sociais, buscando o estabelecimento de tomadas de decisões, a competitividade e a interação.

Por esse ângulo, ao estar diante de uma criança durante um jogo ou uma brincadeira, é de estreita importância apoiar-se em pontos relacionados à escolha do material e da brincadeira, o modo de brincar, a relação com o outro, as relações cognitivas, afetivas, sociais e corporais em suas ligações com o processo de construção do conhecimento.

De acordo com estudos da psicologia, baseados numa visão histórica e social dos processos de desenvolvimento infantil, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

No exercício do brincar ou do jogar a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua futura atuação profissional, tais como atenção, concentração entre outras habilidades perceptuais e psicomotoras. Sua imaginação e suas habilidades se desenvolvem, o que enriquece o seu mundo interior e repercute na forma de lidar com o mundo exterior no qual está inserida.

Diante do brincar e do jogar há uma construção de mundo que vai além do lúdico. Isso porque a criança através dos atos da brincadeira e do jogo aprende a lidar com o mundo, formando sua personalidade, vivenciando sentimentos, colocando-se em movimento num universo simbólico, projetando-se no mundo que está ao seu redor.

Segundo Capistrano (2005)

> nas situações de brincadeira, a criança conhece mais de si e do seu entorno, à medida que age e interage com o outro, experimenta, emociona-se, expressa-se, deseja, escolhe, recria os acontecimentos e os ressignifica. Brincando, a criança aprende a reapresentar algo ou representá-lo, gesticulando, desenhando, cantando, contando histórias, dançando, modelando etc. Enfim, por meio da atividade lúdica, afeto, motricidade, imitação, imaginação, percepção, oralidade e outras funções estão interrelacionadas e o brincante envolve por completo. (p.108)

Assim, a brincadeira e o jogo sintetizam-se em atividade física e mental que está organizada por um sistema de regras que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual, proporcionando a inter-relação entre grupos e a construção de um conhecimento que lhe é de fato significativo.

Dessa forma, o lúdico é um fazer significativo, um exercício de apropriação do viver. As crianças interagem com seus pares, realizam construções com bases em processos próprios, em cenários reais e específicos tendo como base o seu cotidiano.

A ludicidade como suporte para a realização do trabalho em sala de aula é uma grande aliada para a efetivação de uma aprendizagem sólida e significativa. Para a criança em idade escolar é tempo de admirar-se e, a escola, deve ser um tempo de admirações.

O professor deve ser um facilitador da aprendizagem de seu aluno, proporcionando diversificados recursos, estimulando o maior envolvimento do grupo, incentivando a superação de obstáculos e a busca por soluções.

Ao desenvolver um trabalho que contemple um universo lúdico, o professor estará propiciando um diálogo com os saberes das múltiplas áreas, transpondo limites. Assim, o universo lúdico estará presente no currículo, tanto na forma de brincadeira quanto nas atividades mediadas pelo professor, proporcionando um diálogo com os saberes das múltiplas áreas, transpondo limites.

Compete ao professor organizar o espaço e o tempo pedagógico para ampliar cada vez mais o repertório lúdico das crianças. É necessário compreender que por meio da diversidade das ações o professor pode mediar espaços para facilitar a imaginação dos seus alunos.

Oferecer brinquedos, jogos e materiais em quantidades e variedades adequadas, é permitir às crianças possibilidades de participar de práticas sociais do seu grupo cultural, bem como de outros grupos para aprender e

vivenciar a diversidade.

Conclui-se que reinventar a prática pedagógica é enxergar ganhos além de práticas tradicionais. É um desafio a ser exercitado e aprendido pelo professor. É ter a convicção de estar contribuindo para a formação de cidadãos autônomos, curiosos, criativos, cooperativos, preparados para lidar com diferentes situações que a vida apresenta.

3. CONCLUSÃO

Ao partir da afirmativa de que o lúdico é um caminho que leva a criança a conhecer o mundo que a cerca e, ao ter como problema central questionamentos em torno do brincar e do jogar como experiências que devem fazer parte do cotidiano escolar, constata-se que o uso de atividades lúdicas deve ser uma constante nas salas de aula.

Na implementação de uma metodologia que contemple a ludicidade, o professor pode inserir em sua prática recursos metodológicos tais como brinquedos, jogos, brincadeiras, além das tecnologias midiáticas com todo o universo que elas contemplam.

Trabalhar de forma lúdica não é um mero passatempo, mas sim objeto de grande valia na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças. Porém, os jogos, os brinquedos e brincadeiras necessitam ter como intenções principais a construção do conhecimento e do raciocínio, a expansão da criatividade, a socialização dos alunos, dentre outros benefícios.

Essa nova perspectiva exige do professor o emprego de procedimentos didáticos e tecnológicos variados que permitam uma participação coletiva e efetiva e que também atenda aos alunos na sua diversidade social, cultural e econômica, bem como na sua maneira de ser, nos ritmos de aprendizagem, em suas vivências e valores, aptidões, potencialidades e habilidades.

Nesse âmbito, sendo o professor o mediador do conhecimento e não mais aquele que detém o saber, faz-se necessário um olhar sobre sua formação, o que é abordado no capítulo cinco. Olhar para a formação do professor, seja inicial ou em serviço, é afirmar que os professores devem ser profissionais ativos e conscientes de suas práticas que exigem ação/reflexão/ação.

O objetivo geral buscou mostrar que o lúdico na aprendizagem das crianças contribui para a efetivação de um conhecimento sólido e significativo para os alunos, trazendo para a dinâmica escolar as experiências e as vivências das crianças, ampliando, assim, a visão de que o conhecimento vai muito além dos muros escolares.

Enfim, contemplar o lúdico na aprendizagem das crianças é proporcionar a construção de um conhecimento que vai bem além do jogar e do brincar. É oferecer aos alunos um mundo que lhe é realmente significativo e resgatar a alegria de aprender e construir novos conhecimentos. E, para a efetivação de tal trabalho, cabe à escola, acrescentar conhecimentos que permitam aos alunos se expressarem em diferentes situações e em contextos diversos. Além de melhor valorizar os profissionais da educação.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Vozes, 2003.

ARRUDA, Tatiana Santos. Currículos para a Educação da Infância. Brasília: POSEAD, 2010.

BARBOSA, José Juvêncio. Alfabetização e leitura. São Paulo: Cortez, 1990.

BRASIL, Lei de Diretrizes de Bases da Educação Nacional nº. 9.394. Brasília: Câmara dos Deputados, 1996.

_____, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC, 1997.

_____, Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, 1998.

CAPISTRANO, Naire Jane; VIEIRA, Ana Lúcia Xavier. Corpo e movimento na relação espaço-tempo. In: MELO, José Pereira de; PONTES, Gilvânia Maurício Dias de; CAPISTRANO, Naire Jane (Orgs.). Livro Didático 1. O Ensino de Arte e Educação Física na Infância. Natal: UFRN/Paideia/MEC, 2005.

DAHLBERG, G.; MOSS, P. . Qualidade na educação da primeira infância: perspectivas pós-modernas. Tradução Magda França Lopes. Porto Alegre: Artmed, 2003.

FERNANDEZ, Alicia A inteligência aprisionada: abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

_____. Paulo. Pedagogia da autonomia: Saberes necessários a prática pedagógica. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

GADOTTI, Moacir. Perspectivas atuais da educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

GALVÂO, Andréa Stuart Corrêa. Fundamentos da educação para a Infância. Brasília: POSEAD, 2010.

GONÇALVES, Fátima. Do Andar ao escrever: um caminho psicomotor. Cajamar:

Cultural RBL, s.d.

GOULART, Íris Barbosa. Piaget: experiências básicas para a utilização pelo professor. Petrópolis: Vozes, 1984.

JORDÃO, Teresa Cristina. A formação do professor para a educação em um mundo digital: Tecnologias digitais na educação, Salto para o futuro TV escola Secretaria de Educação a Distância, Brasília: Ministério da Educação, a.19, n.19, Nov -Dez/2009.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org) O brincar e suas teorias. São Paulo. Pioneira Thomso Learning, 2002.

LAROSSA, Jorge e LARA, Nuria Perez de (org.) Imagens do outro.Petrópoles: Vozes, 1998.

MACHADO, Marina Marcondes. O brinquedo-sucata e a criança. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

MOREIRA, Ana Maria Albano. O espaço do desenho: a educação do educador. São Paulo, Edições Loyola, s/d.

OLIVEIRA, Gislene de Campos. Psicomotricidade: educação e reeducação num enfoque psicopedagógio. Petrópolis: Vozes, 2002.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo. Rio de Janeiro: Zahar, Ed. 1971 e 1975.

ROSA, Sany. Brincar, conhecer, ensinar. São Paulo: Cortez, 2002.

REGO, Lúcia Lins Browne. O desenvolvimento cognitivo e prontidão para alfabetização. In: CARRAER, Terezinha Nunes (org.) Aprender pensando: contribuições da psicologia cognitiva para a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.

TAPSCOTT, Don. Geração digital: net geração net. São Paulo: Makron Books, 1999.

VYGOTSKY, Levi. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WALLON, Henri. A evolução psicológica da criança. Lisboa: Edições 70, 2005.

WEISS, Maria Lúcia Lemme. Psicopedagogia clínica: uma visão diagnóstica. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.