

**ASSOCIAÇÃO JUINENSE DE ENSINO SUPERIOR VALE DO JURUENA - AJES
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA - I SE
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO, SUPERVISÃO E ORIENTAÇÃO
ESCOLAR**

9,0

**O ENVOLVIMENTO DO GESTOR ESCOLAR NO TRABALHO COM SUCATA NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

NILVA FÁTIMA DO NASCIMENTO
ORIENTADOR: ILSO FERNANDES DO CARMO

**ASSOCIAÇÃO JUINENSE DE ENSINO SUPERIOR VALE DO JURUENA - AJES
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA - I SE
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO, SUPERVISÃO E ORIENTAÇÃO
ESCOLAR**

**O ENVOLVIMENTO DO GESTOR ESCOLAR NO TRABALHO COM SUCATA NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

NILVA FÁTIMA DO NASCIMENTO

ORIENTADOR: ILSO FERNANDES DO CARMO

“Trabalho apresentado como exigência parcial para a obtenção do título de Especialização em Gestão, Supervisão e Orientação Escolar”.

**ASSOCIAÇÃO JUIENSE DE ENSINO SUPERIOR VALE DO JURUENA - AJES
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA - I SE
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO, SUPERVISÃO E ORIENTAÇÃO
ESCOLAR**

BANCA EXAMINADORA

ORIENTADOR

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus e a minha família. Juntos atravessamos muitos obstáculos, durante o trajeto de estudos. Aos mestres que partilharam o saber numa busca incessante pela construção do conhecimento. Aos colegas e a todos que direta ou indiretamente contribuíram para a realização desta etapa. A todos... Sinceros agradecimentos, reconhecimentos, saudades...

“Foi à experiência histórica e, portanto política e social, me ensinando que eu teria de me convencer de não estar mais tão certo de minhas certezas. Essa certeza da incerteza, da busca da incerteza, em vez de matar em mim a aventura da esperança. No momento em que me descubro que não posso estar mais tão certo de minhas certezas, tenho a esperança, de descobrir um pouco de luz na incerteza. Então eu fico mais indagador, mais competente. E isso me leva necessariamente a ficar mais não – conciliado; de compreender o diferente, e não negá-lo”. Paulo Freire.

RESUMO

Os motivos que levaram a estudar o envolvimento do gestor escolar, foi a busca por contextualizar a importância de sua atuação na utilização de metodologias didáticas que envolvam o lúdico, a partir de suas orientações e recomendações junto aos professores para que utilizem sucata como material pedagógico, na educação infantil, possibilitando assim vivenciar situações de socialização e aprendizagem. No transcorrer deste trabalho buscou-se referenciais na pesquisa bibliográfica, objetivando a análise, orientações e procedimentos desenvolvidos por estudiosos e seu emprego em situações reais. As atividades lúdicas favorecem a autonomia dos alunos no desenvolvimento da criatividade, da espontaneidade, da linguagem, da inteligência, da coordenação motora, da confiança e da auto-estima. Este trabalho tem como foco a pesquisa sobre o tema em pauta e objetiva despertar nos gestores escolares caminhos que conduzem ao sucesso. A Sucata na Educação Infantil tem como propósito principal oportunizar a reflexão em torno de questões como a importância do brincar em suas múltiplas formas, considerando que é uma atividade muito importante para o desenvolvimento da criança. Com este trabalho pretende-se oportunizar aos gestores e professores uma reflexão e mudanças de postura, afinal de contas o mundo está passando por avanços no campo da industrialização jamais vista em outros tempos, conseqüentemente há uma excessiva quantidade de materiais descartáveis, que podem ser aproveitados de forma a proporcionar uma aproximação ao mundo

mental da criança, pela análise dos meios e pelos procedimentos utilizados ou construídos durante a montagem e execução dos jogos.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
CAPÍTULO I	
1. O BRINQUEDO-SUCATA E O DESENVOLVIMENTO DA INTELIGÊNCIA.....	10
1.1- O brinquedo dos três meses ao primeiro ano de vida	11
1.2- O brinquedo dos dois aos três anos de vida	12
1.3- A fase do Faz de conta	13
CAPÍTULO II	
2. O BRINQUEDO-SUCATA E A APRENDIZAGEM	15
2.1- A importância do Jogo no funcionamento intelectual da criança.....	16
2.2- A importância da participação da família nas brincadeiras	17
2.3- Orientações didáticas	19
CAPÍTULO III	
3. ATO DE BRINCAR: ELO DE LIGAÇÃO ENTRE GESTOR, CRIANÇA E CULTURA.....	20
3.1- O gestor recorrendo ao jogo como oportunidade de integração.....	21
3.2- O Gestor garantindo tempo e espaço para os jogos.....	23
3.3- Sugestões de atividades.....	25
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa pretende levar gestores a repensar sua atuação junto à equipe de docentes da qual é líder, nela incluindo jogos como instrumento disponibilizador de aprendizagem significativa e contextualizada. Encontra-se dividida em três capítulos que guiam o transcurso das investigações. 1- O Brinquedo-Sucata e o Desenvolvimento da Inteligência; 2- O Brinquedo-Sucata e a Aprendizagem; 3- Brincar – a Linguagem do Corpo e do Desenvolvimento. Os capítulos estão subdivididos em tópicos, que a luz de autores como: Bittencourt, Camargo, Chateau, Chaves, Cotrim, Evans, Freyre, Gadotti, Gardner, Galuch, Goni, Huizinga, Kishimoto, Lopes, Macedo, Machado, Oliveira, Piaget, Rabioglio, Rallo, Reverbel, Romero, Tatagiba, Wajskop, Winnicott e publicações do MEC como: Parâmetros Curriculares Nacionais, Coleção Ofício do Professor e Revista Criança, buscou-se desmistificar os fenômenos da importância do Brinquedo-Sucata como jogos didáticos e sua importância para o desenvolvimento da aprendizagem.

O brinquedo desde muito cedo está presente nas atividades infantis. Para a criança a brincadeira é uma necessidade, o brinquedo pode ser utilizado na orientação espacial, na formação do pensamento, na experimentação da realidade, na compreensão e percepção do meio.

Brincando a criança descobre o universo que a cerca, integra-se ao ambiente, socializa-se, constrói e reconstrói o conhecimento. Tendo em vista a grande importância do comportamento lúdico para as crianças, é importante que

gestores apontem a necessidade da inclusão de atividades lúdicas nos projetos pedagógicos das escolas, pois disponibilizam um leque riquíssimo de possibilidades de trabalho.

Compreender o lugar do Brinquedo-Sucata na atuação pedagógica torna-se imprescindível afinal, é a ferramenta ideal para a aprendizagem de forma prazerosa e serve de auxílio ao aluno na descoberta de novas potencialidades em sua experiência de vida.

Por meio de atividades lúdicas estimula-se a autonomia e a criatividade, favorece aspectos como: a espontaneidade, a linguagem, a inteligência, a coordenação motora, a confiança, a afirmação da auto-estima e o gosto pela descoberta, através da experimentação, regulamentação do esforço, levando a criança a descobrir-se como sujeito ativo da própria aprendizagem.

Atualmente o ensino exige um profundo repensar, onde todos os caminhos apontam por urgentes modificações e é nesse sentido que se busca o delinear de novos contornos para o envolvimento do gestor escolar no trabalho com sucata na educação infantil, afinal é extraordinário a capacidade que os Brinquedos Sucatas possuem de facilitar a aprendizagem.

Este trabalho foi dividido em três capítulos sendo que o primeiro trata do contexto do lúdico no âmbito escolar relacionando-o ao desenvolvimento da inteligência. O segundo capítulo enfatiza a importância do brinquedo sucata e seu efeito sobre a aprendizagem. No terceiro destaca-se que o ato de brincar é o pivô de ligação entre o gestor, criança e a cultura.

CAPÍTULO I

O BRINQUEDO-SUCATA E O DESENVOLVIMENTO DA INTELIGÊNCIA

As relações entre o Brinquedo-Sucata, a criança e a educação tem merecido a atenção especial de diversos estudiosos, gestores e educadores ao longo da história, devido a isto, faz-se neste capítulo abordagens a respeito da importância pedagógica dos jogos e sua contribuição no desenvolvimento infantil.

“O professor não deve esquecer que a criança trabalha quando joga e joga quando trabalha. Pelo jogo, a criança chegará à adequação escolar para justapor, coordenar, relacionar, combinar atitudes básicas a qualquer aprendizagem”. (CHAVES, 1994: 9).

O brinquedo em suas múltiplas formas é muito importante para o desenvolvimento da criança, visto que brincar favorece o processo de desenvolvimento humano, o jogo constitui-se assim em uma atividade indispensável à evolução psíquica da criança.

O brinquedo sucata, enquanto recurso didático é importante para a efetivação da aprendizagem, pois ressalta o trabalho, a atuação e a transformação da realidade pela criança que constrói ela mesma o seu objeto de prazer lúdico.

Os gestores podem despertar nos educadores a consciência de que os brinquedos construídos com sucata servem de recurso para sensibilização quanto à preservação ambiental e coleta seletiva do lixo. A reflexão orientada sobre a sucata, o lixo e o reaproveitamento, incutem nas crianças desde os primeiros anos escolares que nada se perde, tudo pode ser aproveitado e ainda, quem guarda o que não presta, tem sempre o que precisa.

As brincadeiras e brinquedos constituem peças importantíssimas na conquista de agilidades e habilidades motoras. Entretanto seu papel transcende o mero controle e aperfeiçoamento da motricidade humana é muito mais abrangente: a sua importância é notável como terapia e catarse, enquanto lhe é possível criar condições de introversão e de projeção dos problemas afetivos infantis.

Os jogos agem ativamente no âmbito relativo a maturação psicológica do indivíduo, contribuindo na estruturação do pensamento e das faculdades mentais superiores. *“Os jogos criam um contexto de observação e diálogo sobre processos de pensar e construir conhecimento de acordo com os limites da criança”.* (Macedo, 2000, p. 17). Sabe-se que os jogos permitem uma aproximação ao mundo mental da criança, pela análise dos meios e pelos procedimentos utilizados ou construídos durante o jogo.

1.1 O BRINQUEDO DOS TRÊS MESES AO PRIMEIRO ANO DE VIDA

Constata-se o surgimento da brincadeira logo nos primeiros anos de vida da criança. Como primeiro exercício de inteligência, no início a criança brinca com seu próprio corpo, observando as mãos e fazendo movimentos.

“Tudo é jogo durante os primeiros meses de existência, à parte algumas exceções, apenas, como a nutrição ou certas emoções como o medo à cólera, com efeito, quando a criança olha por olhar, manipula por manipular, balança as mãos e os braços, quando agita os objetos suspensos”. (PIAGET 1971: 119)

Para a criança, nos primeiros meses de vida, tudo é brinquedo na exploração do próprio corpo ela passa a exploração do ambiente, objetos e pessoas a sua volta. Geralmente, os bebês saudáveis quando amamentados brincam com o seio da mãe, acariciando e se divertindo com as reações da mãe. Brinca também com a chupeta, permitindo que esta caia várias vezes, para que alguém a apanhe. A partir do quarto mês a criança já pode segurar objetos pequenos como chocalho. Este brinquedo possibilita que a criança trabalhe os sons em múltiplas possibilidades.

No primeiro ano de vida, a criança utiliza a brincadeira como forma de auto-reconhecimento. Neste período a brincadeira é de suma importância para o desenvolvimento motor e sensorial da criança.

Os brinquedos da criança dos três meses a um ano são todos aqueles que incentivem as percepções sensoriais, o domínio motor e a projeção de suas angústias, chocalhos, maracás, colheres, bolas, cubos de encaixes e objetos pequenos de formas diversas, marimbas, tambores e bichinhos de borracha flexíveis e sonoros, atendem as necessidades motoras e intelectuais da criança dessa idade. As caixas com suas respectivas tampas, por mais simplórias que possam parecer, são excelentes para o jogo de ausência-presença de objetos.

1.2 O BRINQUEDO DOS DOIS AOS TRÊS ANOS DE VIDA

Nos primeiros anos de vida as crianças passam por um processo de aquisição de comportamentos e hábitos, dando início à construção das matrizes de aprendizagem e é nessa fase que o jogo se caracteriza pela demonstração das sensações e emoções pela criança na tentativa de compreensão das impressões físicas. As proporções assumidas pelos jogos se caracterizam pela ausência de coordenação dos impulsos e de discriminação da realidade externa. Assim a criança é extremista em suas ações regidas pelo tudo ou nada.

Em cada situação de interação com o mundo externo a criança encontra-se em um determinado momento de seu caminho particular de vida. Cada um desses momentos traz consigo certas possibilidades de interpretação e compreensão do mundo. Para lidar com crianças diferentes entre si e muitas vezes difíceis de serem trabalhadas, porque se comportam de maneira incomum ou porque tem problemas de aprendizagem, a introdução de jogos construídos com sucatas, pode reduzir as barreiras. Nesta fase não se pode falar ainda em construção propriamente dita, mas sim de exploração de materiais. A criança apalpa, aperta, constrói, destrói, cheira, experimenta. É uma fase essencialmente de descobertas. Esta é uma etapa muito importante para a formação e preparação dos aspectos afetivos – intelectuais no sentido de controle e atuação na realidade.

Inicialmente a criança brinca sozinha, a tendência é que como o movimento normal de seu desenvolvimento ela passe a interagir com os demais. A introjeção e a projeção são processos mentais e afetivos que a criança de pouca idade utiliza para brincar. Isso leva a crer na existência de um organismo também dentro de seus limites, num mundo de outros organismos dentro de suas respectivas

fronteiras. A criança nesta fase evolui ludicamente até estar pronta para interagir com as demais, extraverter-se e transferir-se. Percebe-se que quando a criança constrói seu brinquedo reflete seu espaço e entende as necessidades do ato de brincar. Os materiais de sucata favorecem a imaginação e orientação de processos criativos nas crianças pequenas.

1.3 A FASE DO FAZ DE CONTA

Este período é bastante marcante na evolução infantil, nesta etapa a criança costuma criar um mundo próprio de “faz de conta” para as suas brincadeiras, este espaço possibilita o indivíduo a criar jogos em múltiplas possibilidades. O que caracteriza especificamente este tipo de jogo é a ação. A criança passa a atuar sobre a realidade de forma mágica: Um tijolo pode se transformar em um sofá, uma pedra em um palácio.

Na fase do faz de conta a criança recria sua própria percepção da realidade de forma mágica e altamente pessoal. Nesta idade até o final da infância, os brinquedos ideais são os mais simples que podem ser manipulados e reconstruídos como o brinquedo sucata, porque são desprovidos de sofisticação, possibilitam a manipulação e o movimento da imaginação. Os brinquedos que mais agradam as crianças são realmente os mais simples por possibilitarem a descoberta e a recriação. Neste período do desenvolvimento infantil é possível que estabeleçam algumas relações entre o modo de vida real e a imaginária. Esse é um período que é bom oferecer às crianças diversos tipos de materiais direcionados para um trabalho de ação criativa. Podem ser oferecidos às crianças, uma variedade de sucata, com o objetivo de estimular a criatividade e o despertar da livre criação. Nas etapas acima descritas há características do desenvolvimento humano que podem ser aprimoradas e trabalhadas. Na primeira fase da evolução lúdica, que ocorre dos dois aos quatro anos, a brincadeira deve primar pela imaginação e a busca de experiências genuínas.

No segundo período da evolução lúdica, os jogos e brincadeiras devem permitir o movimento, a identificação afetiva e a expansão dos talentos infantis. Toda a evolução da atividade lúdica evidencia o progresso e o desenvolvimento da criança em todas as áreas do seu ser, de início, ela é motivada sensorialmente e,

depois, para atividade e a expansão de inteligência. Através do jogo e do brinquedo, a criança faz a experiência de uma nova vida que não é nem medíocre, nem acanhada justamente porque é vivida sem restrição em mutilação.

Dos sete aos onze anos, com o declínio dos símbolos nas brincadeiras, deve prevalecer o caráter socializador, embora este movimento de integração social não se dê em detrimento do individualismo.

CAPÍTULO II

O BRINQUEDO-SUCATA E A APRENDIZAGEM

Compreender o papel do brinquedo é essencial para desenvolver toda e qualquer proposta pedagógica que utilize o lúdico como recurso útil na construção do saber.

Esse tipo de atividade favorece a criação de um contexto de diálogo e observação que são úteis ao processo de ensino-aprendizagem. Diante dos fatos, pretende-se abordar neste capítulo a utilização dos jogos em situações de aprendizagem segundo as perspectivas teóricas de Piaget. Os jogos favorecem situações educacionais, por meio das quais a criança assimila novos conhecimentos.

“Brinquedo-sucata impulsiona a realidade abrindo espaço para conquistas intelectuais, uma vez que os jogos não são apenas formas de diversão e entretenimento, que as crianças utilizam para canalizar suas energias. Mais que isto, constituem-se em instrumentos com os quais a criança estabelece relações de descoberta no mundo que a cerca”. (PIAGET 1971: 91)

Considerado por Piaget como uma atividade em que prevalece a assimilação, o jogo reveste-se de significado funcional, por meio do qual a realidade é incorporada pela criança e transformada, quer em função de seus hábitos motores - jogo de exercício.

Quer em função da necessidade do eu - Jogo simbólico, quer em funções das exigências de reciprocidade social - jogo de regras. Nesta concepção, os jogos representam todo um conjunto simbólico de experiências vividas pelas crianças se estendendo para além do desenvolvimento de capacidades motoras primárias.

“Na tentativa que a criança faz para assimilar a realidade, e não possuindo ainda estruturas mentais plenamente desenvolvidas, ela aplica os esquemas de que dispõe, reconstruindo esse universo próximo, com o qual convivemos. Em muitos casos essa tentativa de reconstruir a realidade acaba deformando-a de modo egocêntrico, pois, sob essas formas iniciais, constitui uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando a realidade de acordo com as múltiplas necessidades do eu”. (PIAGET 1971: 158)

A intervenção pedagógica pode constituir uma prática educativa saudável. Estas podem ser definidas como o conjunto de atividades sociais por meio das quais uma criança ajuda a outra a assimilar a experiência e a se transformar em agentes de criação, definindo um papel fundamental no caminho do desenvolvimento intelectual.

2.1 A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO FUNCIONAMENTO INTELECTUAL DA CRIANÇA

O papel da educação é criar desenvolvimento. No entanto, não se cria desenvolvimento a partir do nada. Há sempre uma construção que se sobrepõe a base do desenvolvimento anterior.

Para ser realmente promotora de desenvolvimento, a educação deve partir do momento do desenvolvimento no qual a criança se encontra e realizar atividades que lhe permita superar esse momento. É preciso partir do ponto do qual a criança está e pouco a pouco estimular seu acesso a novos níveis de competência e desenvolvimento.

O jogo se encontra localizado no âmbito do funcionamento intelectual, visto que depende dos mecanismos psicológicos de assimilação-acomodação por meio dos quais, a criança recria a realidade circundante de acordo com as estruturas mentais de que dispõe, à medida que os jogos se tornam mais significativos, a criança desenvolve suas habilidades motoras intelectuais.

A criança ao jogar, depara com uma situação-problema gerada pelo jogo, e tenta resolvê-la a fim de alcançar seus objetivos, cria procedimentos, organizações em formas de estratégias e avalia-as em função dos resultados obtidos.

Na medida em que avalia os resultados do jogo e busca razões dos mesmos, a tomada de consciência torna-se inevitável, desencadeando mecanismos de equilíbrio, por meio de regulamentações ativas, as quais implicam escolhas deliberadas. Com efeito, novas e mais eficazes a fim de alcançar os objetivos propostos pelo jogo.

É importante ressaltar que as atividades lúdicas possibilitam o desencadeamento dos mecanismos de equilíbrio cognitiva, constituindo-se em poderoso instrumento didático, capaz de auxiliar no desenvolvimento da aprendizagem das crianças. Para Piaget (1971), o movimento contínuo entre assimilação e acomodação resulta na adaptação (equilíbrio), isto é, o sujeito modifica o meio e também é modificado por ele, e é através da acomodação que se dá o desenvolvimento cognitivo.

A manipulação de materiais variados em situações de jogos leva a criança à estruturação e reestruturação das etapas de construção do saber, nas quais paulatinamente, adapta as estruturas aprendidas a novas situações e desafios. A adaptação que se processa em todas as atividades desenvolvidas na infância consiste em trabalho contínuo de assimilação-acomodação. A assimilação requer atividade onde a criança ver-se-á desafiada a experimentar e construir (jogo), para posteriormente recriar na acomodação. Ou seja, a efetivação da ação (imitação), sendo esta a relação necessária para que a aprendizagem aconteça.

“O predomínio da assimilação que se dá no jogo simbólico e a acomodação predominante que se produz no jogo com regras se refletirão na conduta adulta, no logro de um equilíbrio entre atividade dedutiva (assimilação) e atividade experimental (acomodação) que constituem as características do pensamento científico”. (GONI E GONZÁLES 1987: 25)

O caráter experimental contido nas atividades lúdicas desafia as crianças a resolverem situações-problemas, vinculadas a ações criativas. Estas ações dependem da tomada de decisões inteligentes individuais ou coletivas.

2.2 A IMPORTÂNCIA DA PARTICIPAÇÃO DA FAMÍLIA NAS BRINCADEIRAS

Os momentos de jogos e brincadeiras devem se constituir em atividades permanentes nas quais as crianças poderão estar em contato com temas relacionados ao mundo social e natural.

O professor poderá ensinar às crianças jogos e brincadeiras de outras épocas, propondo pesquisas junto aos familiares e outras pessoas da comunidade e / ou em livros e revistas. Para a criança é interessante conhecer as regras das brincadeiras de outros tempos, observar o que mudou em relação às regras atuais, saber do que eram feitos os brinquedos e etc.

A família poderá contribuir grandemente se estiver disposta a construir junto com os filhos bonecos de pano; pipas, carrinhos, petecas, roupas de bonecas, e etc., aproveitando materiais de sucata. Essa atividade fortalece vínculos e proporciona confiança para que as crianças possam expor suas idéias, construir hipóteses e opiniões. É preciso que o professor tire proveito das situações de aprendizagem extra-escolar, nas quais a criança perceba que suas colocações e experiências são acolhidas e contextualizadas.

Nas situações de jogos e brincadeiras surgem oportunidades para inserir conceitos matemáticos, pois é importante lembrar que desde o nascimento os seres humanos estão imersos em um universo do qual os conhecimentos matemáticos são parte integrante.

As crianças participam de uma série de situações envolvendo números, relações de quantidades, noções sobre espaço. Exemplo disso é o nome e número da rua, bairro, número de telefone, datas de aniversários e uma infinidade de dados que a criança aprende com a família, antes mesmo de vir para a escola. No Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, encontra-se a seguinte referência a respeito dos jogos na aprendizagem.

“O jogo tornou-se objeto de interesse de psicólogos, educadores e pesquisadores como decorrência da sua importância para a criança e da idéia de que é uma prática que auxilia o desenvolvimento infantil, a construção ou potencialização de conhecimentos. A educação infantil, historicamente configurou-se como espaço natural do jogo e da brincadeira, o que favoreceu a idéia de que a aprendizagem de conteúdos matemáticos se dá prioritariamente por meio dessas atividades”. (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, Volume 3, 1998 : 210)

Sabendo que diversas intervenções acontecem na vida das crianças à medida que vão crescendo é de fundamental importância o acompanhamento e participação da família neste processo. As crianças conquistam maior autonomia e conseguem levar adiante, ações que tenham afinidades.

2.3 ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

É preciso que os gestores da escola preparem os educadores para situações como: Ao utilizar ou construir jogos com sucata, é importante observar o uso da linguagem oral da criança, ao brincar, conversar, comunicar, expressar desejos, necessidades, opiniões, idéias, preferências, sentimentos e relatar essas vivências nas situações de interação, presentes no cotidiano.

O trabalho com as crianças exige que se faça perguntas de acordo com os diversos contextos de que participa. É preciso ponderar sobre o conhecimento e reprodução oral, escutar a criança, dar atenção ao que ela faz e fala, bem como, responder e orientar de forma coerente, reconhecendo assim o esforço em compreender o ambiente que a cerca.

As crianças podem utilizar para suas construções os mais diversos tipos de materiais: massa de modelar, argila, retalhos de tecidos, frascos, embalagens, folhas, pequenos galhos, troncos e etc.; além dos materiais disponibilizados intencionalmente para a construção poder-se-á recorrer a construções mentais e representações aproximadas de imagens e brinquedos reais.

Os gestores podem trabalhar se envolvendo nas situações de aprendizagem onde possam ser organizadas atividades permanentes, previstas no projeto pedagógico da escola dando seqüência às atividades. As atividades permanentes são situações propostas de forma sistemática e com regularidade, mas não são necessariamente diárias. Na distribuição de material é imprescindível o controle de quantidades de peças ou de brinquedos distribuídos. O professor deverá ter o cuidado de contextualizar a prática, transformando-a em atividades significativas e organizadas de maneira que represente um desafio crescente. Pelo fato de essas situações estarem dentro da instituição educacional, requer planejamento e intenção educativa.

As seqüências de atividades constituem em uma série de ações planejadas e orientadas com o objetivo de promover aprendizagem específica e definida. São seqüenciadas para oferecer desafios gradativos. Pode-se, por exemplo, organizar uma seqüência de atividades envolvendo a ação de colecionar pequenos objetos como: tampinhas, figuras, conchas, etc. Semanalmente as crianças trazem novos objetos e agregam aos que já possuíam, controlando o crescimento de suas coleções.

CAPÍTULO III

ATO DE BRINCAR: ELO DE LIGAÇÃO ENTRE GESTOR, CRIANÇA E CULTURA.

A brincadeira é o ato de interação e de confronto. É através dela que a criança e o grupo constroem a compreensão sobre o mundo e as ações humanas. Não é atividade espontânea, antes se constrói através das experiências de contato social. Primeiro na família, depois nos grupos informais, em seguida ou simultaneamente, na escola.

A brincadeira representa o elo de ligação entre o gestor, à criança e a cultura na qual está inserido; o meio pelo qual responde a indagações e abre espaço para experiências impossíveis em outros contextos da vida, o que promove comportamentos que vão além das possibilidades atuais da criança, apontando para sua área potencial de desenvolvimento.

“Através de uma brincadeira de criança, podemos compreender como ela vê e constrói o mundo – o que ela gostaria que ele fosse, quais as suas preocupações e que problemas a estão assediando. Pela brincadeira, ela expressa o que teria dificuldade de colocar em palavras”. (CAMARGO, 1999: 15).

O gestor deve ser conhecedor de que nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo, sua escolha é movida por processos íntimos, desejos, problemas e ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas. Brincar é linguagem secreta que deve ser respeitada, mesmo quando não pode ser entendida claramente. Brincar é um componente crucial do desenvolvimento, pois, através do brincar a criança é capaz de tornar manejáveis e compreensíveis os aspectos esmagadores e desorientadores

do mundo. Na verdade, o brincar é um parceiro insubstituível do desenvolvimento, seu principal motor. Em seu brincar, a criança pode experimentar comportamentos, ações e percepções sem medo de represálias ou fracassos, tornando-se assim melhor preparada.

O gestor carece dirigir habilmente os professores ao entendimento de que as crianças quando jogam são sérias, intensas, entregam todo seu corpo, toda sua alma no que estão fazendo. Jogar com regras e obedecer algo que foi aceito é a entrega, a obediência no sentido filosófico do termo, porque se aceitou livremente jogar, ganhar ou perder está dentro dos limites. O gestor atento logo percebe que nas situações de jogos, os amigos são os melhores adversários, porque se sabe muito sobre eles e nestas circunstâncias é importante pensar como eles, reconhecê-los, tê-los como referência constante, para assim antever situações e na medida do possível tirar proveito sobre elas.

3.1 O GESTOR RECORRENDO AO JOGO COMO OPORTUNIDADE DE INTEGRAÇÃO

Gestores ousados adotam na prática didática os jogos como oportunidade de desenvolvimento de competência e habilidade pessoal, incentivam a capacidade e o talento para enfrentar problemas e resolvê-los da melhor forma possível. É inevitável para ganhar, coordenar diferentes pontos de vista, antecipar-se, compreender melhor, ser rápido, coordenar situações com habilidade, ter condutas estratégicas, estar atento, concentrado, ter boa memória, abstrair as coisas e relacioná-las entre si o tempo todo.

O caráter desafiador do jogo se repete a cada partida e apesar de aparentar ser apenas um jogo, uma brincadeira, na verdade não é isso. Trata-se de um ato significativo e importante para o crescimento pessoal. Se a criança é agente de desenvolvimento, cabe ao professor o papel de desafiar e provocar desequilíbrios, conflitos, para que nas situações de jogos, a criança seja estimulada a lutar por novas descobertas e conseqüentes saídas estratégicas, rumo a resolução das barreiras detectadas.

“Lendo afirmações, formuladas por estudiosos e educadores na área de Educação, é possível compreender a importância do jogo e da

brincadeira para o desenvolvimento infantil e a razão pela qual o BRINCAR foi colocado nos Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil como uma área de conhecimento a ser trabalhada, com o mesmo cuidado das demais áreas, como Português, Matemática e outras". (MACEDO 2000: 38)

Brincar com as palavras é importante para a criatividade. Fátima Camargo considera a brincadeira como uma oportunidade de interação, construção do conhecimento de mundo e uma forma eficiente de saber como a criança está pensando. Gardner (1993), afirma que o ato de brincar é o principal motor do desenvolvimento, promovendo a autoconfiança, pois, permite que a criança experimente o mundo sem medo. O jogo é a principal forma de aprendizagem no primeiro ano de vida da criança, por possibilitar conhecimentos a respeito das coisas e de si mesma. A estrutura do jogo de exercício faz parte de outras conjecturas de jogos. É base do COMO das coisas. Caracteriza-se pelo fato da criança assimilar dados como pode ou como deseja.

'A criança ao jogar, depara com uma situação-problema gerada pelo jogo, e tenta resolvê-la a fim de alcançar seus objetivos, cria procedimentos, organizações em formas de estratégias e avalia-as em função dos resultados obtidos. Na medida em que avalia os resultados do jogo e busca razões dos mesmos, a tomada de consciência torna-se inevitável, desencadeando mecanismos de equilíbrio, por meio de regulamentações ativas, as quais implicam escolhas deliberadas. Com efeito, novas e mais eficazes a fim de alcançar os objetivos propostos pelo jogo". (BRENELLI, 1996: 105)

A criança torna produtora de linguagens, criadora de convenções, firma vínculo entre as coisas e suas possíveis representações, possibilita a compreensão de convenções arbitrárias. São prelúdios das futuras teorizações da criança. É a base do PORQUÊ das coisas. Jogo de regra – herda as características do jogo de exercício, pela regularidade das jogadas e do jogo simbólico, devido aos combinados arbitrários. Inaugura a assimilação recíproca por seu caráter coletivo, cuja regularidade é intencionalmente consentida e pela busca de convenções em comum. Integra o COMO e o PORQUÊ das coisas.

Qualquer objeto construído com sucata ou não, colocados à disposição das crianças (brinquedos, jogos de construção, elementos da natureza, objetos de uso cotidiano, tabuleiros, etc.), permite que elas utilizem no jogo de exercício simbólico ou de regra, de acordo com suas capacidades, necessidades ou desejos.

3.2 O GESTOR GARANTINDO TEMPO E ESPAÇO PARA OS JOGOS

Cabe aos gestores na qualidade de líderes profissionais da educação garantir o espaço, o tempo e as condições para que as brincadeiras aconteçam na escola, na sua essência e diversidade.

“(...) pode se afirmar que ser administrada, supervisionada, inspecionada não é razão da existência da escola, mas sim ser o espaço-tempo da prática pedagógica em que a criança e o jovem relacionam-se entre si, com professores, idéias, valores, ciência, arte, cultura, livros e equipamentos, problemas e desafios, concretizando a missão da escola de criar oportunidades para que eles se desenvolvam, construam e reconstruam o saber”. (VEIGA org. 2002: 50).

A participação do gestor junto ao educador deve ser no sentido de orientar-se pela observação, registro e reflexão com o objetivo de encontrar formas de intervenção que mantendo a essência do brincar, tornem possível a construção de novas aprendizagens.

O gestor pode estimular os docentes a incitar a imaginação das crianças, despertando idéias, questionando-as para que busquem uma solução para os problemas que surgirem ou mostrando várias opções de resoluções, promovendo aumento de alternativas, a serem utilizadas da forma que acharem conveniente. De que forma o educador deve intervir na brincadeira? Em três modalidades. O educador deve intervir, oferecendo materiais, espaço e tempo adequado para que a brincadeira aconteça na sua essência, ou seja, movida pelo desejo, garantindo o desenvolvimento organizacional, imaginativo e a capacidade de construção de conceitos e conhecimentos pessoais de seus alunos.

“Lendo afirmações, formuladas por estudiosos e educadores na área de Educação, é possível compreender a importância do jogo e da brincadeira para o desenvolvimento infantil e a razão pela qual o BRINCAR foi colocado nos Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil como uma área de conhecimento a ser trabalhada, com o mesmo cuidado das demais áreas, como Português, Matemática e outras”. (MACEDO 2000, p. 38)

O educador para estimular a imaginação das crianças pode recorrer-se a modelos, ou seja, pode brincar junto com elas ou contar como brincava quando tinha a mesma idade.

Os jogos de construções fabricados pelas próprias crianças ou professor (sucatas pintadas, caixas forradas) devem estar organizados de forma clara e lógica, em local acessível aos alunos e serem guardados pelas crianças que

os utilizaram. Algumas vezes, elas guardam os materiais de maneira diferente da original. Quando isto acontece, é interessante observá-las ou questioná-las sobre quais critérios utilizaram para determinar a nova forma de organização. Enquanto brincam, o educador pode sugerir formas novas de construção e socializar as descobertas das crianças para o grupo.

No momento de realizar a distribuição dos materiais entre as crianças, o educador deve deixar claros os critérios que utilizou e eventualmente delegar para um ou dois de seus alunos o seu papel nesta tarefa. Quando as crianças distribuem o material, o professor deve permitir que elas utilizem seus próprios critérios e que os injustiçados reclamem pelos seus direitos caso sintam desta forma. As intervenções diretas do professor, mostrando a maneira justa de distribuir o material, só devem ocorrer se for estabelecido impasse ou se as crianças solicitarem ajuda.

Observa-se na prática, o quanto às crianças constroem conhecimentos em relação às quantidades, através da comparação do que cada um recebeu, com o objetivo de argumentar a defesa de seus direitos. O jogo simbólico deve ter um canto ou sala especial. Este local deve estar equipado com fantasias, roupas usadas, pedaços de pano, utensílios quebrados (telefone, teclado de computador, secador de cabelos, etc.), caixas de maquiagens e brinquedos construídos para este fim. Um espelho próximo é ideal para que avaliem a construção de suas personagens. Alguns temas mais freqüentes podem estar organizados em caixas separadas de antemão, como: casinha ou super-heróis; com o tempo, outras caixas temáticas podem ser organizadas no grupo, como: médico, castelos, supermercado e outros. Nenhum tema deve ser censurado por ser considerado violento ou anormal, seja polícia e ladrão; violência doméstica; questões ligadas à sexualidade e outras.

O conteúdo que aparece no faz-de-conta, certamente de alguma forma foi vivenciado pela criança na vida real e através do brincar externaliza e o compreende melhor. O gestor e o educador devem ficar atentos em observar e garantir que as crianças não sejam massacradas por colegas ao impor liderança autoritária. Deve promover o rodízio de papéis de comando entre as crianças nas brincadeiras. Em muitas brincadeiras as regras são arbitrarias e o educador deve primar pela garantia de que todos os participantes tenham compreensão mínima para que o jogo possa acontecer.

O professor deve analisar os conteúdos necessários para compreender a essência de determinados jogos e verificar os conhecimentos prévios de seus alunos, constatando se o jogo é adequado ou não. Iniciada a partida, o educador pode ajudar os seus alunos a relacionarem os aspectos parecidos entre o novo jogo e os jogos conhecidos pelo grupo e comandar o jogo até que as crianças possam jogar de forma autônoma. Os jogos que as crianças souberem administrarem sozinhas devem ficar disponíveis para os momentos em que a classe é dividida em subgrupos e o educador precisar dividir a sua atenção.

Durante as competições o professor deverá atuar como mediador. É o momento de ressaltar o caráter coletivo e democrático do jogo, que proporciona condições idênticas de vencer a todos os jogadores e oferece a repetição da chance de ganhar, pois a próxima partida começa do zero novamente.

3.3 SUGESTÕES DE ATIVIDADES

As atividades do brincar poderão ser planejadas ao lado de outras áreas, através da articulação de temas e projetos educativos cuja origem se assemelham. O melhor lugar para se trabalhar é aquele no qual, além dos direitos essenciais dos indivíduos serem respeitados e os deveres para a boa convivência em coletividade, cumpridos, promovem-se ações que estimulam o crescimento profissional e pessoal.

Na seqüência constatare sugestões de atividades que podem ser construídas e utilizadas na educação infantil.

Sugestão nº 01 – Jogo do alfabeto com sucata: utilize 36 tampinhas de garrafa. Recorte em revistas, jornais, digitadas ou de outras fontes, letras do alfabeto, cole-as nas tampinhas, previamente encapadas. Cada aluno deverá colocar sua coleção em sacolas ou outra embalagem a seu critério. O professor fala uma palavra e os alunos a formam em sua carteira. Esse jogo pode ser efetuado por grupos de dois ou três alunos.

Sugestão nº 02 – Robô-Caixa: Junte nove caixas de fósforo vazias; retalhos de papel colorido; dois palitos de fósforo; cola; tesoura; lápis de cor ou canetinha hidrográfica. Para confeccionar, cole três caixas de fósforos, formando o

corpo do robô. Em seguida encape com papel laminado colorido mais duas caixas e cole-as no corpo, para que se formem as pernas, na seqüência cole mais duas caixas, formando os braços. A cima dos braços cole duas caixas encapadas, formando a cabeça. Desenhe com a canetinha, os detalhes do rosto. Por fim cole os palitos de fósforos um de cada lado da cabeça formando a antena.

Sugestão nº 03 – Binóculos para ver as coisas coloridas: Selecione duas garrafas de Yakult vazias; cola branca; papel celofane colorido; tesoura sem ponta. Utilize a tesoura para cortar dois círculos de papel celofane maior que o fundo das garrafinhas. Em seguida recorte o fundo das embalagens e cole em cada uma delas o papel celofane. Cole uma garrafa a outra.

Sugestão nº 04 – Telefone sem fio: Para construir o telefone sem fio é preciso: duas garrafas de Yakult vazias; barbante; tesoura sem ponta. Faça um furo em cada uma das garrafinhas, passe o barbante pelos dois furinhos e dê um nó, do lado de dentro em cada garrafinha.

Sugestão nº 05 – Boneca de corda: Para confeccionar a boneca de corda são necessários os seguintes materiais: 20 pedaços de sisal de 30 cm cada um: 80 cm de corda; 01 bola de isopor média; 30 cm de fita de 01 cm de largura; 01 retalho de tecido; cola branca; tesoura. Corte os dois pedaços de corda, um de 30 cm e outro de 45 cm, amarre todos os pedaços de sisal numa das pontas e desfie. Depois de amarrado, separe o sisal em duas partes e coloque entre eles o pedaço de corda menor e maior. Feche o sisal e amarre bem firme. Abra novamente os fios e coloque entre eles a bola de isopor. Espalhe bem os fios e amarre em cima da bola. Divida as pontas do sisal em cachos, passe cola e enrole. Em seguida coloque o vestido faça os olhos e a boca.

Sugestão nº 06 – Jogo de tabuleiro – última casa: Um tabuleiro de cartolina, com dezesseis casas deve ser preenchido por dois jogadores com tampinhas de plástico de cores diferentes (no mínimo doze tampas). Na sua vez, cada um coloca uma, duas ou três peças da sua cor onde quiser. Quem completar a última casa perde. Perto do fim, as crianças simulam mentalmente as jogadas – nada mais do que operações matemáticas de subtração e soma – para descobrir quantas peças devem colocar para ganhar.

Sugestão nº 07 – Carona: Duas caixinhas de fósforos coladas e encapadas representam um ônibus. Pedacinhos de canudinhos na mesma cor da caixinha são os passageiros. O tabuleiro é de cartolina. Cada participante anda uma casa para frente na sua vez e depois joga o dado. O valor que sair será a quantidade de passageiros da cor de sua linha que deverá entrar no ônibus. Quem chegar ao ponto final com mais passageiros ganha o jogo. Se quiser poderá inverter a regra e em cada ponto vai deixando passageiro pelo caminho. Treinar a contagem é o objetivo deste jogo.

Sugestão nº 08 – Ludo: Pegue quatro frascos de plásticos bem lavados, cada um de uma cor e com a tampa igual ao corpo. Cada jogador terá sua cor. Faça cartões de comando que apliquem as operações Matemáticas. Por exemplo: Avance duas casas; alinhe os frascos em um lado do tabuleiro; coloque as tampas e cartões em um saco. A cada jogada há sorteio de uma tampa e um cartão. Quem tiver a cor sorteada executa o comando com o frasco. Ganha quem chegar primeiro ao outro lado.

Existe uma infinidade de jogos e brincadeiras que podem ser construídos, muitos deles podem ser feitos com sucatas e utilizadas na educação infantil, bem como nas demais séries e áreas de estudos. De forma geral, basta apenas que o gestor implemente uma gestão de mudança e que entre suas ações estejam incluídas a gestão democrática, associando no fazer pedagógico o incentivo ao uso do lúdico como técnica para cativar a todos para que ajam de forma consciente, determinando novos contornos no contexto educacional.

*“A tendência no modelo de gestão democrática vem orientando os dirigentes educacionais no que se refere à qualidade de aprendizagem dos alunos, de modo que conheçam a sua realidade, a si mesmos e as condições de enfrentamento dos desafios do dia-a-dia, tarefa esta que exige o envolvimento de todo o grupo social no sentido de unir esforços para a efetivação dos objetivos apontados”.
INEP (2000 : 119)*

Assim sendo é possível depreender que a gestão já pressupõe, em si, a idéia de participação, isto é do trabalho associado de pessoas analisando situações, decidindo sobre seu encaminhamento e agindo sobre elas em conjunto. Com certeza os alunos apoiados pelos gestores, educadores e suas respectivas famílias produzirão muito material que certamente resultará em vantagens pedagógicas. Portanto, faz-se necessário unir esforços, soltar a imaginação e colocar a criatividade a serviço de um ensino dinâmico e duradouro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho trás à tona a reflexão e análise sobre o envolvimento do gestor escolar no trabalho com sucata na educação infantil incentivando a utilização do brinquedo-sucata, como recurso valioso no processo de ensino e de aprendizagem, tendo em vista que as atividades lúdicas favorecem a assimilação de conteúdos de forma prazerosa para o aluno.

As atividades com sucata estimulam habilidades imaginativas nas crianças, pelo exercício do inventar e reinventar, além do que através do jogo o educador pode transformar sua prática, adequando os conteúdos a formas de trabalho diferenciadas que incentivem a participação individual e coletiva dos alunos nas aulas de forma espontânea.

Para brincar de forma criativa é preciso dispor à criança a possibilidade de brincar e atuar no sentido de construir, destruir e reconstruir sobre o objeto e por meio desta atuação aprender a encontrar novas saídas entre as opções. Por princípio a sucata traz consigo o elemento da transformação: é algo que passa a ser usado fora do seu habitual, além disso, a sucata é um brinquedo não estruturado em que é preciso haver a ação da própria criança para que a brincadeira aconteça.

O brinquedo sucata permite a quem brinca com ele desvendá-lo, resignificá-lo, pois é um objeto que possui inúmeros significados, e dentro do contexto escolar auxilia no despertar do interesse dos alunos, pois oferece a oportunidade para que estes construam e experimentem o saber, por outro lado

possibilita ao professor criar situações de aprendizagem atraentes e motivadoras, atingindo diversos objetivos e entre eles o auto-astral e a auto-estima, simultaneamente.

O gestor compreender o papel do brinquedo na ação didática é essencial para desenvolver toda e qualquer proposta pedagógica que utilize o lúdico, como recurso útil a serviço da construção do saber.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALONSO, M. **O papel do diretor na administração escolar**: Rio de Janeiro: Bertand Brasil, 1996.

BITTENCOURT, Gastão de. **Folclore do Brasil**. Rio de Janeiro: Ministério da Educação. 1960.

BRENELLI, R. P. "**O jogo como espaço para pensar**". Campinas: Papirus, 1996.

CAMARGO, Fátima. **Considerações Acerca do Jogo. Espaço Pedagógico**. São Paulo: Scipione, 1999.

CHATEAU. Jean. **O jogo e a Criança**. São Paulo: Summus. 1987.

CHAVES, Maria Lygia Borba dos Santos Chaves. **Os Jogos Dramáticos**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

COTRIM, Gilberto & PARISI, Mário. **Fundamentos da educação**. Brasília. Ed. Universidade de Brasília. 1963

EVANS, David. **Games and Simulations in literacy training**. Tehran: Hulton Educacional Publications, 1979.

GADOTTI, Moacir. **História das Idéias Pedagógicas**. São Paulo. Ática, 1993.

GARDNER, Haward. **As artes e o desenvolvimento humano**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.

GALUCH, Maria Terezinha. **O brinquedo e formação do pensamento**. Maringá, PR – Brasil. Universidade Estadual de Maringá. 1993.

GONI, Ana Maria Radrizzani & GONZÁLES, Ana. **A Criança e o Jogo**. Bueno Aires: Kapelusz, 1987.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: **O Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo: USP/Perspectiva, 1971.

INEP - INSTITUTO Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais. MEC – **Gestão Escolar E Formação de Gestores**. Em aberto, Brasília, v. 17 n.72 2000 p. 119.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantís: O Jogo, a Criança e a Educação**. Petrópolis: Vozes. 1993.

_____. **O brinquedo na Educação. Considerações Históricas**. Fundação para o Desenvolvimento da Educação. São Paulo: Idéias, 1992.

LEI DE DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO. Lei nº 9394/96. Brasília. MEC.1998.

LIMA, Teófilo Lourenço de. **Minicurso elaboração de trabalhos científicos à luz da ABNT**. - Monografias e artigos científicos. Apostila. 58p. (S.L), [2004]

LOPES. Maria da glória. **Jogos na Educação: Criar Fazer e recriar**. São Paulo: Cortez, 1999.

MACEDO, Lino de. **A Importância dos Jogos e regras para a construção do conhecimento na escola**. São Paulo: Universidade de São Paulo / Instituto de Psicologia / laboratório / Psicopedagogia. 2000

MACHADO, Maria Marcondes. **O Brinquedo – Sucata e a Criança**. São Paulo: Summus, 1993.

OFÍCIO DO PROFESSOR. **Aprender mais para ensinar melhor**. São Paulo: Fundação Victor Civita, 2002. V.1 e 5.

OLIVEIRA, Z. M. R. **O Jogo e o desenvolvimento infantil**. In: *Série de Idéias*. São Paulo, 1988.

ORTEGA, Rosário. **Jugar y aprender**. Madrid: Diada, 1990.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: Matemática / Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. 3. ed. Brasília: A Secretaria, 2001.

PIAGET, Jean. ***A formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo, Sonho, imagem e representação.*** Rio de Janeiro: Zahar. 1971.

REFERENCIAIS Curriculares Nacionais para a Educação Infantil- *Conhecimento de Mundo*. Volume 3. MEC. Brasília, 1998.

RABIOGLIO, Marta. ***Jogar: Um Jeito de Aprender – Uma Análise do Pega Varetas e da Relação Jogo-Escola.*** Dissertação de Mestrado, USP, Faculdade de Educação de São Paulo, 1995.

RALLO, Rose Mary Petry. ***A Magia dos Jogos na Alfabetização.*** Porto Alegre: Kuarup, 1996.

REVERBEL, Olga. ***Vamos Alfabetizar com Jogos Dramáticos.*** Porto Alegre: Kuarup. 1994.

ROMERO, Sílvio. ***Introdução aos Contos Populares do Brasil.*** Brasília: Universidade de Brasília. 1963.

TATAGIBA, Maria Carmem. ***Vivendo e aprendendo com os grupos: Uma metodologia construtivista de dinâmica de Grupo.*** Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

VEIGA (org), Ilma Passos Alencastro. ***Projeto Político Pedagógico da Escola: Uma Construção Possível.*** 14. ed. Campinas: Papirus, 2002

WINNICOTT. D.W. ***O Brincar e a Realidade,*** Rio de Janeiro: Imago, 1971.

WITTMANN, Lauro C. CARDOSO, Jarbas José (Org.). ***Gestão compartilhada na escola pública; O especialista na construção do fazer saber.*** Florianópolis: Aesc / Anpae, 1993.