

JOGOS, O LÚDICO E A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Vanusia Rodrigues da Silva¹
Marcel Pereira Pordeus²

RESUMO: Este artigo é um recorte da minha dissertação de mestrado, realizado na Universidad Interamericana. Para tanto, outros pesquisadores foram essenciais para aglutinar saber nesta pesquisa. Com efeito, a aprendizagem é um fenômeno em que muitos fatores devem ser levados em consideração ao se examinar suas características, tais como: as implicações sociolinguísticas, psicolinguísticas, psicológicas, socioeconômicas e políticas. Deste fato, a presente pesquisa teve por objetivo a realização de uma reflexão crítica acerca do processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, evidenciando a importância do brincar e dos jogos neste desenvolvimento. As reflexões deste trabalho foram tecidas por meio da revisão de literatura, essencialmente a partir das preposições teóricas de Piaget (1970, 1973, 1975, 1976), Vygotsky (1978, 2007) e Montessori (1965, 1987) acerca do processo da aprendizagem e desenvolvimento infantil, bem como a importância da prática pedagógica lúdica. A primeira parte da pesquisa foi composta pela análise das leis e normativas nacionais sobre Educação Infantil, especificamente sobre o que versam a respeito da importância dos jogos e do brincar, tais como: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996/2005), Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013), as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2010), Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998) e critérios para um atendimento em creches que respeite os direitos fundamentais as crianças (BRASIL, 2009). Percebe-se que normativas nacionais destacam a importância do lúdico no trabalho educacional para educação infantil, cabe a cada educador se apropriar desses documentos, que possuem ricas contribuições e diretrizes para guiar a prática educativa. Os teóricos estudados, Piaget, Vygotsky e Montessori, cada um de sua forma, destacam a função da brincadeira para o processo de desenvolvimento e aprendizagem infantil. Depreende-se que o jogo – o brincar, o lúdico – deve ser um meio de oferecer às crianças um ambiente de aprendizagem prazeroso, motivador e planejado. O jogo pelo o jogo não consegue atingir o objetivo de aprendizagem apenas com um planejamento e adequação do conteúdo aos jogos é que será possível se atingir as metas propostas.

808

Palavras-chave: Educação Infantil. Jogos e brincar. Desenvolvimento infantil. Práticas pedagógicas.

¹ Professora e mestra em Ciências da Educação pela Universidad Interamericana. E-mail: vanusia1966@gmail.com

² Professor e mestre em Planejamento e Políticas Públicas pela UECE. E-mail: marcel.pordeus@aluno.uece.br

I INTRODUÇÃO

Nessa pesquisa permeamos os jogos e a importância do brincar no processo de aprendizagem na Educação Infantil. Como educadora de crianças há mais de 20 anos, no município de Fortaleza/CE Brasil, tanto na rede pública como na particular, sempre me deparei com a necessidade de realizar práticas pedagógicas que não se prendiam apenas na transmissão de conteúdos, mas que se comprometesse com a tarefa de como essa transmissão seria realizada. E não só, como a própria criança em protagonista no processo de construção de sua própria aprendizagem e, nós professores, somos facilitadores responsáveis pelo crescimento do pequeno aprendiz.

A aprendizagem, por se tratar de um fenômeno complexo, ainda não tem uma explicação única que abranja todas suas particularidades, também por se tratar de uma análise do ser humano que é complexo e que não se consegue exaurir completamente suas muitas particularidades e potencialidades imensuráveis, tratando-se de um ser em constante evolução, onde seu progresso no campo do conhecimento é contínuo e amplamente abrangente. Esse fato faz analisar alguns modelos teóricos existentes na tentativa de se compreender como isso ocorre. Sabe-se que a aprendizagem é um fenômeno complexo e muitos fatores devem ser levados em consideração ao se examinar suas características, tais como: as implicações culturais, sociais, econômicas e políticas da população envolvida.

Apesar dos grandes avanços, como aumento do acesso de crianças à escola e inserção de políticas que visam à avaliação da qualidade do ensino, ainda se fazem necessárias mudanças e melhoria de resultados no processo de ensino e aprendizagem. A preocupação extrema com a aprendizagem das crianças e um grande receio de que, se não for o melhor ensino na visão dos pais, estes trocassem seus filhos de escola. A lógica do melhor ensino aproximava-se da concepção de qualidade total amplamente divulgado pelos discursos capitalistas e neoliberais. A questão era que isso gerava uma busca desenfreada na qual, especificamente, a linguagem verbal era prioridade absoluta, buscando-se um resultado, forçando-se a antecipação da alfabetização das crianças em detrimento dos momentos do cotidiano considerados como menos importantes: os momentos do brincar, conviver e, mesmo, a redução do tempo de alimentação e descanso. Assim, o professor que planeja momentos de brincadeira com as crianças era visto como aquele que não

aproveitava o tempo das crianças ou estão enrolando e sendo menos eficientes. Essa visão equivocada não se limita apenas da escola particular, pois as escolas públicas também aspiravam uma educação de qualidade, no entanto, não se discute sobre o que isso significava no contexto da Educação Infantil.

Os jogos – as brincadeiras, o lúdico – devem ser valorizados por fazer parte da cultura de um povo e comunidade, onde possibilita uma aprendizagem significativa, possibilitando a criança descobrir palavras, regras sociais, respeito e melhora dos aspectos psicomotores. Todos os envolvidos na aprendizagem precisam estar cientes da importância em que os jogos e brincadeiras possuem na construção do conhecimento da criança. O jogar possibilita a criança comparar, analisar, nomear, associar, calcular, classificar, compor, conceituar e criar. Conseqüentemente, contribui para o desenvolvimento da inteligência, raciocínio, habilidades, sensibilidade e criatividade.

A presente pesquisa teve por objetivo a realização de uma reflexão crítica acerca do processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, evidenciando a importância do brincar e dos jogos neste desenvolvimento. O estudo possui, portanto, relevância acadêmica e social, por oferecer aportes teóricos e práticos para compreender e planejar intervenções lúdicas que auxiliem o processo de ensino- aprendizagem. Assim, respondendo as demandas contemporâneas onde à escola ainda insiste em seguir velhos padrões com os estudantes passivos sentados em carteiras absorvem conhecimentos transmitido por um único indivíduo, o professor, ignorando que os alunos são ativos em seu processo de aquisição de conhecimentos.

A metodologia adotada neste trabalho foi de abordagem qualitativa, que permite maior suporte para a compreensão das questões tratadas e melhor adequação ao objeto de estudo. Segundo Minayo (1999) a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivações, crenças, valores e atitudes, procurando dar conta de aspectos mais profundos das relações, dos processos e fenômenos, que não podem ser estudados através simplesmente da operacionalização de variáveis.

As reflexões deste trabalho foram tecidas através da revisão de literatura, essencialmente a partir das preposições teóricas de Piaget (1970, 1973, 1975, 1976), Vygotsky (1978, 2007) e Montessori (1965, 1987) acerca do processo da aprendizagem e desenvolvimento infantil, bem como a importância da prática pedagógica lúdica. Recorremos também a importantes comentadores da obra de tais teóricos: Garakis (1998) e

Rego (1995). A primeira parte da pesquisa é composta pela análise das leis e normativas nacionais sobre Educação Infantil, especificamente sobre o que versam a respeito da importância dos jogos e do brincar, tais como: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996/2005), Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013), as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2010), Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998) e critérios para um atendimento em creches que respeite os direitos fundamentais as crianças (BRASIL, 2009).

2 REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil foi publicado em 1998, portanto, posterior Diretrizes Curricular Nacionais da Educação Básica e anterior as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. O Referencial surgiu para atender às determinações da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) que estabelece, pela primeira vez na história do Brasil, que a educação infantil é a primeira etapa da educação básica. O material exposto tem por objetivo auxiliar os educadores no desenvolvimento do trabalho com crianças pequenas. Lembrando que nessa etapa da normativa nacional, a Educação Infantil ainda abrangia criança de 6 (seis) anos.

O documento foi alvo de um extenso debate nacional, dos quais participaram diversos profissionais de educação que atuam diretamente com crianças, contribuindo e agregando conhecimento ao temas, tanto pela vasta experiência de alguns desses profissionais, como também por meio de reflexões científicas e administrativas a respeito do tema. Esses debates e contribuições representam grandes avanços para o setor de educação infantil, ao buscar soluções que procuram abondar o caráter tradicional e assistencialista das creches e pré-escolas, inovando e modernizando esse segmento educacional. O referencial foi concebido para orientar a reflexão educativa a respeito dos conteúdos, da prática e orientações didáticas para profissionais que atuam na educação infantil, respeitando sempre a diversidade e as particularidades de cada criança (BRASIL, 1998). O Referencial foi organizado em três volumes, organizados da seguinte forma:

- 1) Um documento Introdução, que apresenta uma reflexão sobre creches e pré-escolas no Brasil, situando e fundamentando concepções de criança, de educação, de instituição e do profissional, que foram utilizadas para definir os objetivos gerais da educação

infantil e orientaram a organização dos documentos de eixos de trabalho que estão agrupados em dois volumes relacionados aos seguintes âmbitos de experiência: Formação Pessoal e Social e Conhecimento de Mundo.

2) Um volume relativo ao âmbito de experiência Formação Pessoal e Social que contém o eixo de trabalho que favorece, prioritariamente, os processos de construção da Identidade e Autonomia das crianças.

3) Um volume relativo ao âmbito de experiência Conhecimento de Mundo que contém seis documentos referentes aos eixos de trabalho orientados para a construção das diferentes linguagens pelas crianças e para as relações que estabelecem com os objetos de conhecimento: Movimento, Música, Artes Visuais, Linguagem Oral e Escrita, Natureza e Sociedade e Matemática (BRASIL, 1998, p. 7).

Aqui será analisado exclusivamente o volume 3 (três), pois é o que de fato orienta de forma prática e teórica dos professores no trabalho com as crianças da Educação Infantil. No primeiro eixo trabalhado, o do *movimento*, há uma crítica ao excesso de ordem em algumas práticas educativas que tentam inibir a movimentações das crianças, impondo regras rígidas e de restrições na postura sob o argumento para manutenção da atenção. Contudo, percebendo os gestos e as posturas desempenham junto à percepção e à representação, o que acaba ocorrendo é justamente o contrário: a dificuldade em sustentar atenção e o pensamento. Por consequência, é reforçado o desenvolvimento de uma atitude passiva nas crianças e a instalação de um clima de hostilidade, em que o professor tenta, a todo custo, conter e controlar as manifestações motoras infantis. A criança pequena se expressa e se comunica por meio dos gestos e das mímicas faciais e interage com o corpo, significando muito mais que mexer partes do corpo.

O documento aponta a importância dos diferentes movimentos aprendidos no manuseio de objetos específicos presentes na atividade cotidiana, como pás, lápis, bolas de gude, corda, estilingue etc. Os jogos, as brincadeiras, bem com a dança e as práticas esportivas revelam, por seu lado, a cultura corporal de cada grupo social, constituindo-se em atividades privilegiadas nas quais o movimento é aprendido e significado. Dessa forma, a motricidade tem que ser trabalhada por meio da ludicidade, sendo uma das dimensões centrais do ensino infantil, em que os educadores devem propiciar situações planejadas especialmente para trabalhar o movimento. Nesse contexto, é importante que o trabalho permita e incorpore a expressividade e mobilidade da criança. Uma turma disciplinada não

é aquela que fica quieta e calada, mas sim uma que tome iniciativa e se mobilize em prol das realizações das atividades propostas. As conversas, descontrações e as brincadeiras dos envolvidos com as atividades não devem ser entendidas necessariamente como dispersão ou desordem, mas sim como um processo natural, que faz parte da criança. Entender o caráter lúdico e expressivo das crianças poderá contribuir para que o professor possa melhorar suas aulas e sua prática pedagógica de modo geral.

A abordagem do movimento divide-se em duas dimensões: a da expressividade e a do equilíbrio e coordenação. Na dimensão expressiva do movimento, incorpora tanto as expressões e comunicações de ideias, sensações e emoções pessoais como as manifestações corporais que se relacionam com a cultura. A dança é em exemplo de manifestações culturais corporais dos grupos sociais, está diretamente associada com as capacidades expressivas da criança. Para crianças com idades entre atividades que trabalhem o “Reconhecimento progressivo de segmentos e elementos do próprio corpo por meio da exploração, das brincadeiras, do uso do espelho e da interação com os outros; Expressão de sensações e ritmos corporais por meio de gestos, posturas e da linguagem oral” (BRASIL, 1998, p. 30).

3 APONTAMENTOS SOBRE AS ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO

O valor das atividades lúdicas no contexto educacional é indiscutível, principalmente os jogos de regras. Além do caráter lúdico, o jogo ao mesmo tempo promove a formação de novas estruturas cognitivas de conhecimento e tem motivado os pesquisadores a desenvolver novos estudos, neste contexto, na tentativa de enriquecer as atividades educacionais. É importante conhecer um pouco sobre a utilização do jogo conforme tem sido utilizado nas diversas instituições educacionais. Falando sobre as atividades lúdicas os PCNs dizem o seguinte:

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o ‘não brincar’. Se a brincadeira é uma ação ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica [...]. Neste sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa particularidade da brincadeira ocorre entre a imaginação e a imitação da realidade (BRASIL, 1998, p. 27).

Sabe-se que o uso do jogo não é novo e, ao longo da história, passou por

diversas modificações que só tornaram possíveis devido aos estudos realizados que os levaram a novos esclarecimentos sobre as atividades lúdicas infantis. Sua dimensão, aos poucos, foi sendo redefinida e ampliada para a utilização prática que desempenha na realidade. Rosamilha (1979), em sua obra “Psicologia do jogo e aprendizagem infantil”, esboça o movimento histórico do jogo. São poucas as informações sobre as brincadeiras infantis, sua função educativa e a posição do jogo na vida escolar, e, devido ao fato de as crianças serem encaradas durante muito tempo como adultos em miniatura, dessa forma sua necessidade de formação lúdica passou desconsiderada durante muito tempo.

Atualmente, algumas circunstâncias dificultam que algumas crianças exerçam esse seu direito de brincar, entre as quais estão as deficiências físicas e a situação econômica da família onde a criança se encontra. As crianças normalmente usam as brincadeiras para ajudar a criar o sentido do seu mundo para compreendê-lo. E então, uma criança que tenha dificuldades de brincar por quaisquer motivos, entre os quais a deficiência, poderá ser um deficiente em dobro, caso não realize sua necessidade de brincar. A questão econômica é outro fator que limita as crianças, porém não as impede de brincar. Conforme Santos (1995), apesar de a força da multimídia contribuir para o consumo em massa dos brinquedos industrializados, e de muitas crianças não poderem adquiri-los, esses podem servir-se de:

[...] base para a criação de outros brinquedos, adaptando-os a realidade: nessa adaptação podem ser realizados materiais de baixo custo, como sucata, acrescentando a eles o caráter lúdico, a alegria e o encantamento da recriação e mantendo vivo o espaço dos outros tipos de brinquedo (SANTOS, 1995, p. 6).

Assim, essas crianças poderão utilizar sua capacidade de criação para construir diversos tipos de brinquedos, com sua imaginação e material de sucata, que geralmente são acessíveis, realizam sua necessidade básica de brincar. Dessa forma, a sucata pode ser adaptada para atender às necessidades e aos interesses de cada criança. Quanto às crianças desfavorecidas economicamente, pode-se dizer que há dois tipos delas: as adaptadas e as inadaptadas ao sistema. Com relação às adaptadas, elas conseguem sobreviver à miséria em que vivem, trabalhando desde pequenas, e utilizam o jogo do faz-de-conta para construir o seu mundo de uma forma “sadia”.

Já as outras crianças, as inadaptadas, muitas vezes preferem fugir e se rebelar

contra a sociedade, tornando-se uma ameaça a ela. Ou seja, saem de casa e passam a viver num processo desenfreado de delírio onde roubar, drogar-se, prostituir-se e até mesmo matar, tornam-se meios necessários à sua sobrevivência. Também se pode citar a TV, bem como os jogos eletrônicos que não podem ser encarados como maus, pois eles estimulam o raciocínio lógico e preparam as crianças para entrar no mundo informatizado. Porém, é importante que os adultos deem oportunidades às crianças de conhecerem outras brincadeiras que possam ser praticadas principalmente em grupo, contribuindo, assim, com cooperação e a socialização das mesmas.

Infelizmente, algumas vezes a escolarização da criança tem se constituído num grande obstáculo para que se respeite o direito de brincar. Ou seja, as atividades mais desenvolvidas pelas crianças, durante o tempo que permanecem na escola, reúnem-se em leitura, escrita e operações matemáticas formais que, na maioria das vezes, são totalmente dirigidas pela professora, não deixando margem para as crianças desenvolverem seu raciocínio, sua criatividade, através da exploração dos jogos e das brincadeiras, isso quase sempre acaba impondo uma tarefa para todos, onde o prazer de jogar e de aprender é desconsiderado.

Para Kishimoto (1994), quanto mais se permite a criança explorar, mais perto ela está de brincar. A autora afirma que:

[...] brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança (brinquedo e brincadeiras) (KISHIMOTO, 1994, p. 7).

Kishimoto (2001) analisa as relações entre o jogo, a criança e a educação numa perspectiva psicopedagógica e histórica da humanidade. Segundo a autora, o jogo assume significados diferentes conforme a sociedade que se encontra inserido. Assim, compreender o jogo nos tempos passados requer a identificação da imagem da criança presente no cotidiano de um dado tempo histórico. Existe uma clara dificuldade em discriminar os termos empregados quanto aos jogos, de modo a distingui-lo dos brinquedos.

Tentar definir o jogo não é uma tarefa fácil. Quando se pronuncia a

palavra jogo casa um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos práticos, de adultos, crianças, animais, ou amarelinha, xadrez, advinha, contar estórias, brincar de mamãe e filhinha, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade outros. Tais jogos embora recebam a mesma denominação têm suas especificidades. Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária: no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças. Brincar na areia, sentir o prazer de fazê-la escorrer pelas mãos, encher e esvaziar copinhos com areia requer a satisfação da manipulação do objeto. Já na construção de um brinquedo exige só a representação mental do objeto a ser construído, mas também a habilidade manual para operalizá-lo (KISHIMOTO, 2001, p. 13).

Outra distinção interessante é feita entre o jogo e materiais pedagógicos. De acordo com a autora, os materiais usados para auxiliar na prática docente, procurando resultados em relação à aprendizagem de conceitos, noções e no desenvolvimento de algumas competências, não têm caráter lúdico e, dessa forma, perdem seu caráter de brinquedo e passam a ser ferramentas pedagógicas. Um mesmo objeto pode ter dois significados distintos, brinquedo ou material pedagógico, vai depender do contexto e da maneira como será utilizado.

816

A uso do jogo em ambientes escolares se configura como ferramenta educativa. Essa atividade na qual o jogo é usado como material pedagógico aparece pela primeira vez no Renascimento, época em que a felicidade terrestre e o desenvolvimento do corpo eram privilegiados. Dessa maneira, o jogo passa a ser introduzido no cotidiano escolar, deixando de ser visto como uma ferramenta que atrapalharia o desempenho dos estudantes, porém é utilizado não como diversão, mas sim como tendência natural do ser humano, surgindo a partir disso uma nova visão humana, onde suas necessidades formativas são levadas em consideração (KISHIMOTO, 2001).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa nos mostra os benefícios e a importância das atividades lúdicas dentro do processo educacional, destacando como esse tipo de atividade pode contribuir para melhorar e enriquecer o ambiente escolar. Por meio do lúdico o professor irá conseguir dar significado aquilo que está transmitindo para os seus alunos, dando mais qualidade ao processo educacional, fazendo com que os alunos sintam prazer pelo

aprendizado. A aprendizagem ocorrerá de forma natural, os recursos e materias já despertam um maior interesse nos alunos, sendo esse um incentivo a mais para façam parte do cotidiano escolar, desta maneira o aluno fará uso do divertimento para aprender.

O educador com o devido preparo saberá como explorar e utilizar de forma adequada esses recursos no contexto educacional, assim obterá de forma satisfatória e eficiente uma aprendizagem rica em conhecimentos. Ele conseguirá fazer com que as crianças construam seus próprios conhecimentos, com que criem um mundo particular de grandes possibilidades e descobertas onde a imaginação cria asas por meio destes recursos, sendo possível estimular os alunos a aprender, a descobrir novas formas, cores, personagens diferentes e histórias diferentes que os levarão a diversas formas de construção do saber. Os jogos podem auxiliar fazer com que as crianças possam se interessar por conteúdos que antes consideravam monótonos e chatos, já que tem a função de levar a raciocínio, empenho, abstração, cumprimento de regras e ímpeto em aprender. Os jogos, quando são bem planejados e direcionados, representam muito mais do atividades recreativas, são ferramentas essenciais para a promoção da aprendizagem e podem ser uma rica ferramenta na aquisição de conhecimentos e habilidades tanto intelectuais, como sociais.

Ao jogar as crianças desenvolvem suas competências sociais e criam um relacionamento coletivo. O relacionamento social vai sendo desenvolvido no decorrer do jogo, nas situações estratégicas de liderança e cooperação, onde a criança começa a conhecer os seus limites e também os dos colegas. Além de desenvolver um melhor raciocínio lógico e pensamento cognitivo, pois jogar permite o treino das operações do pensamento como a criatividade, a capacidade de associar, discriminar, analisar, bem como as habilidades estratégicas.

Vygotsky evidencia a influência da sociabilidade para o desenvolvimento intelectual infantil. O autor enxerga brincadeira como uma necessidade que a criança tem, que é de muita importância para o seu desenvolvimento físico, social e intelectual. É a necessidade de estar envolvido em alguma atividade, de estimular a criatividade e imaginação. Ao brincar a criança integra os elementos da brincadeira com o seu cotidiano, procurando compreender o contexto no qual está inserida. A atividade lúdica permite a explicitação de valores, conceitos, sentimentos, emoções e experiências, a partir do envolvimento pessoal e sentimental dos participantes estimulando a socialização e a

imaginação. O educador deve saber mediar às experiências da criança de modo a contribuir positivamente para o seu desenvolvimento e aprendizagem, nesse sentido, deve auxiliar a criança a utilizar as diferentes linguagens para aprender sobre si e sobre o mundo que a cerca. Porém, o educador não é o único mediador, isto é, aquele que ajuda a criança a alcançar um desenvolvimento que ela ainda não atinge sozinha, também contribui para essa mediação os colegas mais experientes.

A teoria Montessoriana é a que mais enfatiza a função da brincadeira e dos brinquedos para a aprendizagem infantil. Para uma criança aprender, o seu espaço de aprendizado deverá permitir com que a criança tenha gosto em aprender, tenha curiosidade e interesse pelos conteúdos. Para que isso ocorra é preciso que o professor esteja atento as preferências e necessidades de cada criança, para que possa lhes propor atividades de seu interesse e que estejam adequadas com suas capacidades, ou seja, de acordo com o período sensível que o aluno se encontra. Os materiais criados e utilizados no método de Montessori levam a criança a desenvolver os movimentos, a coordenação motora, a preparação para a escrita, a atenção, os sentidos e a socialização, baseada nos princípios de liberdade, atividade e individualidade. Montessori sugere que o aprendizado é baseado na vivência cotidiana, com os exercícios da vida prática, que levam a uma ordenação dos movimentos e a sua independência. Por isso, o espaço é todo adequado para que os alunos possam desenvolver atividades lúdicas, o que é fundamental para o seu desenvolvimento.

As atividades propostas no último capítulo, não tem por objetivo dizer toda a verdade sobre as potencialidades das crianças, cabe a cada educador adaptar conforme seu contexto social, cultura e econômico. Sugere-se que cada profissional realize uma pesquisa da cultura local e a valorize em suas práticas. Que propostas aqui descritas possam ser uma inspiração para o desenvolvimento de diversas outras. Por fim, deve-se pontuar que no contexto contemporâneo, diante de tantas mudanças, a prática pedagógica não pode mais se orientar por um modelo que busque passividade da criança em seu processo de aprendizagem, ela é, pelo contrário, a protagonista do desenvolvimento do seu saber.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto**. Secretaria de Educação Fundamental.

BRASIL **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF,

1998.

BRASIL. Senado Federal. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, 2005.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Critérios para um atendimento em creches que respeite os direitos fundamentais das crianças**. Brasília: MEC/SEB, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Brinquedos e brincadeiras de creches**: manual de orientação pedagógica. Brasília: MEC/SEB, 2012.

GARAKIS, Solange Cescon. **Divulgando Piaget**: exemplos e ilustrações sobre a epistemologia genética. Fortaleza: Universidade de Fortaleza, 1998.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social. In MINAYO, M.C.S.(org.). **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 1999.

MONTESSORI, Maria. **Pedagogia Científica**. São Paulo: Flambayant, 1965.

MONTESSORI, Maria. **A criança**. São Paulo: Nórdica, 1987.

PIAGET, J. **Epistemologia Genética**. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1970.

PIAGET, J. **A Psicologia da Criança**. São Paulo: Difusão Europeia do livro, 1973.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo, Pioneira, 1979.

SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca**: sucata vira brinquedo. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

VYGOTSKY, Lev S. **Pensamento e Linguagem**. Lisboa: Antidoto, 1979.