

RECREIO DIRIGIDO: UM OLHAR NEUROPSICOPEDAGÓGICO ATRAVÉS DO BRINCAR.

Mírian Moreira Lira ¹
Kátia Macedo Duarte ²

RESUMO

O Recreio Dirigido: Um Olhar Neuropsicopedagógico através do Brincar, destaca-se a importância das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento das crianças, o interesse nesta temática, surgiu a partir das atividades realizadas no decorrer dos estágios em Neuropsicopedagógico Institucional e Clínica. Tem como objetivo geral analisar a importância das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento das crianças, assim como e os objetivo específico são identificar a importância do recreio dirigido no ambiente escolar, possibilitar momento de atividades recreativas lúdicas e prazerosas para as crianças no recreio da escola em estudo e desenvolver no recreio metodologias e estratégias de aprendizagem prazerosas entre as crianças. Metodologia deste estudo tem como base teórica estudo bibliográfico e estudo de caso realizado em escola pública de Cajazeiras – PB, buscou nos textos disponíveis os principais concepções e papel do brincar e do jogar no cotidiano das crianças. Resultado deste trabalho é preciso refletir acerca da importância do recreio no desenvolvimento da criança, a visão do Neuropsicopedagogo sobre a aplicação de uma prática inovadora e lúdica. Ao brincar o aluno libera sua capacidade de se reinventar e reinventar o mundo.

Palavras-chaves: Neuropsicopedagógico, Recreio, Brincadeiras

ABSTRACT

The Playground: A Neuropsychological-Pedagogical View through Play, the importance of play activities in the children's development process is highlighted, the interest in this theme arose from the activities carried out during the internships in Neuropsychology and Institutional and Clinical. It has as general objective to analyze the importance of play activities in the development process of children, as well as the specific objective is to identify the importance of recreation directed in the school environment, to provide a moment of recreational and playful recreational activities for children in the school playground in study and develop recreational methodologies and pleasant learning strategies among children. Methodology of this study is based on a bibliographical study and a case study carried out in a public school in Cajazeiras - PB, searched the available texts for the main conceptions and the role of playing and playing in children's daily life. The result of this work is to reflect on the importance of recreation in the development of the child, the Neuropsychology view on the application of an innovative and playful practice. By playing the learner he releases his ability to reinvent himself and reinvent the world.

Key-words: Neuropsychopedagogy, Playground, Games

¹ Mestranda em Ensino pela Universidade Estadual do Rio Grande do Norte- UERN, mirianmoreiralira@hotmail.com

² Mestre em Ensino pela Universidade Estadual do Rio Grande do Norte – UERN, katia.duarte2012@gmail.com

INTRODUÇÃO

Esse artigo tem como temática o Recreio Dirigido: Um Olhar Neuropsicopedagógico através do Brincar, objetivo geral analisar a importância das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento das crianças, assim como e os objetivo específico são identificar a importância do recreio dirigido no ambiente escolar, possibilitar momento de atividades recreativas lúdicas e prazerosas para as crianças no recreio da escola em estudo e desenvolver no recreio metodologias e estratégias de aprendizagem prazerosas entre as crianças. Portanto, o interesse nesta temática, surgiu a partir das atividades realizadas no decorrer dos estágios em Neuropsicopedagogia Institucional e Clínica.

Diante do exposto surge à necessidade de se investigar a acerca do recreio dirigido e para isso, este estudo se propõe a responder alguns questionamentos: Como o professor está direcionado as atividades do recreio no espaço escolar? De que forma está trabalhado o recreio da escola? Quais os recursos pedagógicos são utilizados pelo o docente no momento do recreio das crianças.

A Neuropsicopedagogia deve estudar e pesquisar o conceito de brinquedo, brincadeira e jogo; deve também se preocupar em sensibilizar os professores para a importância das atividades lúdicas no crescimento, desenvolvimento e aprendizagem das crianças e conhecer, com profundidade, o que significa currículo na escolar. A atuação do Neuropsicopedagogo, sem desprezar a sua capacidade de improvisação, deve dispor de uma série de informações e dados sobre a comunidade escolar e sobre o trabalho didático para planejar e selecionar suas atividades. Assim também a seleção de atividades deve atender os objetivos fundamentais: possibilitar que a criança se identifique com as vivências e experiências; proporcionar que a criança inteire-se do meio em que vive; e assegurar que a criança aja conforme suas características individuais, necessidades e possibilidades.

Assim o Neuropsicopedagogia deve estar em constante formação continuada para atender as crianças, para que ocorra um trabalho conjunto e significativo para ambos aspectos orgânicos, cognitivos, emocionais, sociais e pedagógicos desenvolvidas em sala de aula com atividades lúdicas, tendo com finalidade de proporcionar um ambiente educativo lúdico, dinâmico e socialização de brincadeiras e jogos educativos.

Esta pesquisa é uma fonte bibliográfica de grande relevância na comunidade acadêmica para outros profissionais da educação perante as reflexões sugeridas. Este trabalho oferece suporte suficiente para discursões na área de Neuropsicopedagogia e Psicopedagogia

esperamos assim, contribuir para o fomento do debate sobre o recreio como atividades lúdicas dentro do ambiente escolar. Sendo assim, este estudo, proporciona a grata satisfação de estarmos auxiliando alguém com dificuldade de aprendizagem, ou melhorando de forma significativa ambientes que precisam de ajuda profissional para solucionar problemas de ordem Neuropsicopedagógico.

2.O BRINCAR NA PERSPECTIVA NEUROPSICOPEDAGÓGICA

A Neuropsicopedagogia frente as distintas situações que os professores se deparam em sala de aula, diante do processo de aprendizagem dos alunos, procura subsidiar esse trabalho, auxiliando a ação pedagógica em sala de aula, por meio de manifestações lúdicas, que por sua vez, desempenham funções muito importantes no desenvolvimento das crianças. De acordo com Oliveira (2009)

A ação neuropsicopedagógica não tem como objetivo ensinar o brincar, mas sim usá-lo como mediador de uma investigação que mobilize funções necessárias para aprendizagem e desenvolvimento. O uso do brincar só pode ser situado corretamente a partir da compreensão dos fatores que colaboram para uma aprendizagem ativa [...].(2009 p.199).

A Neuropsicopedagogia contribui no processo de aprendizagem, viabilizando metodologias, recursos e técnicas para uma nova estratégia do ensino, no qual o lúdico torna-se essencial para a aplicação de uma aprendizagem significativa na educação infantil, compreendendo o objetivo do brincar, a sua importância no desenvolvimento da criança, a partir das contribuições teóricas e do ponto de vista conceitual, histórico-cultural e educativo, como recurso de construção da identidade de cada ser humano e como elemento potencializado do trabalho educativo.

A criança simula no passatempo coisas que ela nota no seu dia a dia, e este é uma parte do contexto. É preciso, no entanto, que o professor procure representar as diversas situações vividas pelas crianças nas atividades de brincadeiras, isto é, utilizar o imaginário e o lúdico como intermediários do conteúdo real, para que sejam organizadas na criança maneiras de pensar capazes de refletir sobre a realidade do ser humano.

Na área da educação, o brinquedo surgiu na época do Renascimento, porém adquiriu força com a ampliação da educação pré-escolar, principalmente a partir deste século. Tido como método que instrui, o brinquedo, enquanto atividade lúdica, desenvolve e educa de maneira agradável. O jogo educativo materializa-se no quebra-cabeça, indicado para ensinar formatos ou cores; nos jogos de tabuleiro, que demandam a assimilação do número e das operações

matemáticas; nos jogos de encaixe, que exercitam conhecimentos de sequência, volume e formato; nos vários jogos e brincadeiras, cujos conceitos necessitam de um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização da função psicopedagógica; móveis indicados à inteligência visual, sonora ou motora; carrinhos abastecidos de pinos que se acomodam para melhorar a coordenação motora; histórias para a manifestação da linguagem; jogos incluindo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.

2.1 A atuação do Professor na brincadeira

A atuação Neuropsicopedagógica no interior da instituição de educação necessita de um posicionamento voltado para garantir o desenvolvimento coletivo. Sabe-se que a Neuropsicopedagogia e professores precisam subsidiar sua prática estruturando em técnicas lúdicas que enriqueçam as relações grupais. Segundo Oliveira (2009):

O educador deve estar ciente que seu uso de estratégias de ensino, requer uma apropriação diferenciada, pois traz um caráter dialético, instável, ambivalente, ativo e progressivo de uma relação como conhecimento em uma perspectiva de construção. Essa estratégia deve ter um caráter transformador da prática docente. (2009, p.200).

Na ação educativa o professor deve adaptar atividades propícias que facilitem, tanto a aquisição de conhecimento, quanto o desenvolvimento integral da criança de forma mais prazerosa, nesse contexto entra os jogos, atividades lúdicas e o brincar. Sobre essa ótica o fazer psicopedagógico busca ofertar ao professor uma reflexão sobre uma práxis de intervenção por meio das atividades lúdicas e os resultados que apresentam. O professor deve criar situações por meio de atividades lúdicas que viabilizem a criança compreender a se própria e ao mundo em seu entorno. Ainda segundo Oliveira (2009):

O educador deve considerar a essência inseparável do ato de brincar com o ato de aprender. Em muitas escolas essas atividades acontecem como se fossem instâncias independentes, não encarando que as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento de conteúdos que são pré-requisitos para aquisição de muitos conhecimentos. Então sempre envolvidos no brincar aspectos do desenvolvimento, como: físicos, intelectual, cognitivo, artísticos, criativo, sensorial, social, ético, funcional e psicomotor. (2009, p.2002).

Nessa perspectiva, o professor possui papel fundamental, que ao utilizar-se do brincar em sua prática pedagógica, possibilita a criança experimentar diversos sentimentos e experiências educativas, que além de instigar a criança ao desenvolvimento próprio, ajuda a superar suas limitações. O professor deve mudar os padrões de conduta em relação aos alunos, deixando de lado os métodos e técnicas tradicionais acreditando que o lúdico é eficaz como estratégia do desenvolvimento na sala de aula.

3. CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS PARA APRENDIZAGEM

O jogo, enquanto atividade lúdica, contribui para a exploração de situações e permite que a criança organize e se estruture emocionalmente para enfrentar futuros desafios nas demais fases de sua vida. Os conflitos surgidos nos jogos pela imposição de regras contribuem para o autocontrole, bem como proporcionam prazer e entusiasmo para novos ensaios.

Para Vygotsky (1989, p. 113) diz que a criança “age de maneira contrária à que gostaria de agir, ela tem experiência de subordinação a regras ao renunciar a algo que quer, mas a subordinação a uma regra e a renúncia de agir sob impulsos imediatos são os meios de atingir o prazer máximo”. Ainda buscando identificar o comportamento das crianças, Vygotsky, identifica pela observação três formas de relação da fantasia com a realidade. Na primeira fase, as atividades de nosso cérebro apenas reproduzem excitações anteriores, buscando conservar as experiências e emoções adquiridas, isso sem relacionar esses momentos com situações novas.

De acordo com Piaget (1977) também explica essa teoria ao afirmar que quando uma pessoa refaz uma ação já conhecida, sem que seja preciso, pode estar realizando-a por prazer, ou seja, a satisfação que o saber fazer proporciona. Analisando crianças que ainda não falavam, Piaget notou que elas reproduziam ações que haviam assimilado em momentos anteriores, prazerosos e de descontração, como se fosse para fixá-las, para treinar a ação já aprendida ou para não a esquecer. Essas ações revelam-se em brincadeiras em um comportamento lúdico.

Se essa ação é circunscrita ao ato corporal, chamamos a isso de jogo de exercício. Não é uma conduta exclusiva deste ou daquele período da vida, mas uma ação evidente e a única forma de jogo possível para as crianças do período sensório-motor, isto é, as que ainda não estruturaram as representações mentais que caracterizam o pensamento. [...] o jogo de exercício “não tem outra finalidade que não o próprio prazer do funcionamento (PIAGET, 1977, p. 39).

Nesta perspectiva, na segunda forma de relação da fantasia com a realidade descrita por Vygotsky (1989) é mais complexa, a criança cria situações a partir das experiências já assimiladas com elementos novos e complexos da realidade. Esse fenômeno pode ser explicado quando um pintor cria um quadro a partir de relatos lidos ou ouvidos de historiadores. Ao pintar um deserto que nunca viu, por exemplo, ele consegue reproduzir sua imagem real, sem ter tido a experiência visual da paisagem.

Como terceira forma de relação entre a atividade da imaginação e da realidade tem-se a relação emocional. Essa atividade se manifesta de forma dupla, o sentimento e a emoção buscam formar uma imagem conhecida que os represente, e também se manifestam por meio de respostas externas, a exemplo do medo que pode ser representado por uma imagem e das reações orgânicas, como a sudorese, a respiração, a palpitação do coração e a sequeidão da garganta.

Dessa forma, Vygotsky (1989) faz uma relação da imaginação com a emoção, em que a fantasia reproduz na criação o sentimento, como é o caso das cores, ao dizermos que o azul é frio e que o vermelho é quente. Essas são formas criativas de manifestar nossos sentimentos em relação às coisas que vemos ou sentimos.

Compreender que o ato de brincar se opera no mundo da imaginação, sendo, portanto, uma ação que deve ser realizada de forma livre, não podendo estar atrelada à dimensão da produtividade, já que esta visa a um determinado resultado. Porém a brincadeira busca realizar-se como atividade principal, de forma processual, mediante a experimentação de seu próprio conteúdo e significado.

Os jogos educativos, portanto, podem ser utilizados como sensibilização para um projeto de trabalho, assim como para introdução de um conteúdo. São igualmente eficazes como fixação de aprendizagem ou para aprofundamento de conteúdos já trabalhados. (KISHIMOTO, 2006). Convém destacar que, mesmo com enfoque nos conteúdos trabalhados na escola, do ponto de vista do aluno, o jogo é sempre desafiador, é um meio para atingir algo para si mesmo, seja uma nova aprendizagem, uma nova técnica ou um prazer vivenciado.

O jogo, como função de aprendizagem, desempenha duas funções: a lúdica e a educativa. Como função lúdica, entende-se aquela que propicia a diversão, prazer e até desprazer. Já a função educativa faz com que o lúdico auxilie o aluno a completar seus saberes, sua apreensão de mundo (KISHIMOTO, 2006). Os jogos são realmente bons elementos para ensinar às crianças noções de justiça, acerca do jogo enquanto recurso pedagógico.

4.METODOLOGIA

O presente estudo se caracteriza como estudo de caso. Este tipo de pesquisa tem por finalidade um aprofundamento maior das questões propostas. De acordo com Gil (2010) os estudos de caso requerem a utilização de múltiplas técnicas de coleta de dados. Isto é importante para garantir a profundidade necessária ao estudo e a inserção do caso em seu contexto, bem como para conferir maior credibilidade aos resultados.

Apresentamos, nesta investigação a pesquisa exploratória, será desenvolvido na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Luiz Cartaxo Rolim, localizada na cidade de Cajazeiras, no estado da Paraíba, foram executadas diversas atividades e observações, as quais estão descritas no decorrer deste trabalho.

Os sujeitos dessa pesquisa foram A execução do projeto de Intervenção Institucional foi desenvolvido na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Luiz Cartaxo Rolim, mas precisamente no horário do Recreio de cada fase dos alunos (Educação Infantil e

turmas de 1º ao 4º anos), sendo atendidas 163 crianças no turno matutino. A escolha por essa intervenção partiu da observação da dinâmica de funcionamento da escola, ao observar os momentos do recreio constatou-se que as crianças apresentavam-se agitadas, violentas, sem direcionamento em brincadeiras e/ou atividades lúdicas. Para essa intervenção, tonou-se indispensável o suporte do gestor e coordenador pedagógico da referida instituição.

Os instrumentos utilizados foram as observações realizadas no decorrer dos períodos dos estágios e atividades de recreação, com o objetivo de registramos os resultados positivos do recreio no desenvolvimento da criança, a partir das atividades desenvolvidas, dos conteúdos trabalhados e dos materiais selecionados.

Para Minayo, (2004) a entrevista individual fornece informações tanto secundárias como primárias. Esses fatos correspondem “a fatos, ideias crenças, maneira de pensar, opiniões, sentimentos, maneira de sentir, maneiras de atuar, conduta ou comportamento presente no futuro, razões conscientes ou inconscientes de determinadas crenças.” (2004, p. 108).

O Curso de Pós-Graduação em Neuropsicopedagogia Institucional e Clínica, desenvolve no profissional o conhecimento necessário no dia a dia de uma escola. Neste artigo, estão contidas as informações de como se desenvolveram essas atividades práticas, que possibilitaram um amplo conhecimento por unir a teoria com a prática.

5. RESULTADO DA INTERVENÇÃO

O projeto: Recreio Dirigido: Um Momento de Fortalecimento de Vínculos Sociais e Afetivos, Através do Brincar, teve como objetivo geral analisar a importância das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento das crianças sendo o recreio em um momento de aprendizagem, aprimorando habilidades, proporcionando a interação social e consequentemente aumentando a satisfação das crianças com melhores rendimentos escolares.

No mês de novembro de 2018, iniciou-se a aplicação do projeto na referida unidade escolar, sendo este dividido em sete (7) etapas que serão explanadas a seguir.

Na primeira etapa, foram realizados vários momentos de observação da dinâmica do Recreio da escola, observou-se cada etapa (Educação Infantil e turmas de 1º ao 4º anos), como as crianças distribuíam os quinze minutos de intervalo com lanches, brincadeiras e socialização com os colegas.

Na segunda etapa, foi comunicado a gestão e equipe pedagógica o propósito da intervenção, e de constatar possíveis voluntários para poder da continuidade ao projeto no horário do recreio. De acordo com a gestora o projeto dará continuidade com o auxílio de professores readaptados e alguns funcionários.

Na terceira etapa, foi feito um levantamento na escola dos possíveis jogos, brinquedos e recursos áudio visuais disponíveis, foi constatado que havia uma quantidade considerável de jogos e brinquedos como também de alguns recursos a serem utilizados como extensão, microsystem, caixa de som, projetor de imagem (no momento estava quebrado).

Na quarta etapa, foi feito o planejamento das atividades (brinquedos cantados, jogos e brincadeiras dirigidas) a serem executadas, como também a compra dos jogos, brinquedos e materiais que seriam utilizados no recreio, confecção de caixa para armazenar os brinquedos.

Na quinta etapa, foi apresentado em todas as salas das crianças incluídas no projeto, a finalidade do projeto, os jogos, brinquedos e materiais a serem utilizados, conscientizando pelo zelo no uso e armazenamento após o recreio.

Iniciamos a execução do projeto chegando o início da manhã com os professores e alunos, ao entrarem em sala começamos a organização das brincadeiras dirigidas primeiramente pela escolha do local onde seria desenhadas as amarelinhas com fitas adesivas coladas no chão, foram feitas dois modelos de amarelinhas em locais distintos para melhor organização e separando assim, as crianças maiores das menores. Preparamos trilhas em EVA com pés e mãos, preparamos também o jogo da velha com fitas adesivas.

Logo após, providenciamos a extensão, som, bancos, cds com brinquedos cantados. As crianças da educação infantil lancham em sala e em seguida foram liberadas para o pátio onde acontece o recreio. Nesse momento as crianças dirigiram-se aos brinquedos armazenados na caixa e as brincadeiras expostas no pátio da escola, o fluxo de crianças era muito grande para atendermos além da quantidade de crianças a curiosidade para conhecer e manusear os brinquedos principalmente os confeccionados com material sucata, como vai e vem, pé de lata, jogo da velha. As crianças da educação infantil tiveram maior interesse em participar das trilhas de pés e mãos feitos em EVA, como também em utilizar os brinquedos vai e vem, pé de lata e os clássicos infantis fazendo a leitura de imagem.

Em seguida, são liberadas as crianças do 1º ao 4º anos, inicialmente eles fazem fila na cantina para lanchar a seguir ainda com lanche na mão direcionam-se aos brinquedos e brincadeiras, orientamos que terminasse o lanche para poderem brincar. As crianças maiores tiveram maior interesse nas brincadeiras do folclore como amarelinha alguns não sabiam jogar, tivemos que orientar o brincar e organizar as filas onde muitos tinha curiosidade em conhecer e participar da brincadeira. Procuramos distribuir as brincadeiras em locais distintos do pátio uns brincavam de (pula corda, vai e vem, jogo da velha, amarelinhas e demais jogos).

O projeto de intervenção foi realizado em dupla, mesmo assim tivemos que nos desdobrar em tempo ágil para conseguirmos cumprir as demandas (distribuir brinquedos, jogos, orientar

brincadeiras controlar o som durante todo o recreio e orientando o brincar) pela demanda de crianças precisávamos de auxílio por parte dos funcionários. Mesmo com a demanda excessiva conseguimos com êxito aplicar a intervenção do projeto e principalmente em participar do recreio, algumas crianças da educação infantil na sua linguagem ingênua diziam “é festa é tia? é festa é?” repetindo com muito entusiasmo, gestos como esse nos deixa imensamente felizes, pois temos a certeza que o projeto é de grande valia para as crianças. Durante a aplicação do projeto não observamos cenas de violência entre os alunos e sim divisão de brinquedos e brincadeiras entre eles.

Para que o projeto continue em crescentes resultados positivos, é necessário que a escola motive voluntários a direcionar as brincadeiras e jogos durante o recreio, passando a ser um momento de aprendizagem contínua e fortalecimento de vínculos afetivos e sociais que é meta do projeto.

Por fim, na última etapa foi feita uma investigação oral com funcionários, corpo docente, gestão e equipe pedagógica, sobre a aceitação, e possíveis mudanças de comportamento dos estudantes, após a aplicação do projeto. De acordo com informações passadas pelas pessoas acima citadas as crianças ficaram muito felizes e interessadas em participar do intervalo, teve depoimento de professores de alunos que costumavam ficar sem intervalo por não trazer feita a tarefa de casa, passaram a trazer, para não perder a hora do recreio, pois, gostaram muito de participar das brincadeiras ofertadas no recreio como amarelinha, pula corda, jogo da velha etc.

6. CONCLUSÃO

Ao termino desse estudo, pode-se concluir que, o recreio pode ser considerado como sendo uma atividade privilegiada que garante a interação, construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças, bem como seu desenvolvimento global. As atividades lúdicas têm um papel importante no desenvolvimento da criança pela riqueza de situações que envolvem as atividades de jogos e brincadeiras

Chegamos a conclusões e reflexões feitas com base nessa pesquisa dentre elas destacam-se: o recreio com atividades lúdicas, são indispensáveis ao desenvolvimento emocional, intelectual e fundamentais na constituição do sujeito, o ato de brincar oferece às crianças uma ampla estrutura básica de motivações e oportunidades de interação com o outro, que, sem dúvida contribuirão para o seu desenvolvimento. A Neuropsicopedagogia oferece o brincar como subsídio para auxiliar a prática do professor em sala de aula baseada na melhoria da aprendizagem; o professor possui papel fundamental nesse processo, é preciso que o mesmo

esteja ciente que é necessário o brincar nas práticas pedagógicas para desenvolver nas crianças as atividades lúdicas.

Diante do que foi colocado na área do Neuropsicopedagogia é muito benéfica ao processo de ensino-aprendizagem desenvolvida no ambiente escolar, como também na área clínica, como educadora a muitos anos em sala de aula, antes de participar da pós graduação em Neuropsicopedagogia, vivia muitas angústias em sala por não conseguir obter êxito com alguns alunos com dificuldades de aprendizagem, mas após cursar as disciplinas passei a conhecer a ordem de demandas que dificultam na aprendizagem como os Transtornos funcionais específicos de aprendizagem, problemas neurológicos, afetivos e sociais dentre outros, passando a desenvolver estratégias metodológicas que pudessem amenizar e/ou sanar as dificuldades de aprendizagens apresentadas pelos alunos, como também dá suporte aos pais e responsáveis a procurarem profissionais capazes de solucionar tais dificuldades.

O sucesso de todo profissional na área da educação, e demais áreas, para que este profissional obtenha resultados desejados está atrelado ao ato de planejar, tem grandes probabilidades em amenizar e até sanar as dificuldades apresentadas, vai depender da disposição, persistência e dedicação do profissional, dessa forma obterão resultados almejados. Desse modo, ao finalizamos o este estudo, vem fundamentar a minha prática como futura Neuropsicopedagogia institucional e clínica, auxiliando como práticas educativas lúdicas pois o brincar proporciona a criança momentos criativos, prazerosos, alegres e produtivos. Sendo assim, este trabalho, vem acrescenta a minha formação teórica e pratica no contexto educacional.

7.REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Theodora Maria Mendes de. (coord.) **Quem canta seus males espanta**. Caramelo: São Paulo, 1998.

BOSSA, Nadia A. **A psicopedagogia no Brasil**: contribuições a partir da prática. 3 ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: arte/Ministério da educação. Secretaria da Educação Fundamental. – 3 ed. Brasília: A Secretaria, 2001.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Civilização e cultura**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1983.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro** 10°. Ed. São Paulo: Editora Global, 2001.

FANTACHOLI, F. das Neves. **O brincar na educação infantil: jogos, brinquedos e brincadeiras, um olhar psicopedagogo.** Revista científica aprender. 5ª ed: 2011

GIL. Antônio Carlos. **Como elaborar projeto de pesquisa.** 5.ed. São Paulo: Altas, 2010

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a educação.** Tese de Livre-docência

MAGALHÃES, Deise Jeane. A Música E As Crianças Do Projeto Habilidades De Estudo-Sesc Ler. **Ágora: revista de divulgação científica**, v. 16, n. 2esp., p. 118-123, 2012.

MARTINS, Maria Aldenôra das Neves Silva. Brincadeira Infantil. Do imaginário ao real – aspectos cognitivos e sociais. 2003. **Dissertação (Mestrado)** – Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade.** 23. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004

OLIVEIRA, Mari A. C. **intervenção psicopedagógica na escola.** 2 ed. Curitiba:2009.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1977.

PORTO, Olívia. **Psicopedagogia institucional: teoria, prática e assessoramento psicopedagógico.** 2. Edição Rio de Janeiro: Wak editora, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1987

VYGOTSKY, L S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.