UMA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA E LITERÁRIA, UNINDO ARTE E LITERATURA INSTIGANDO O DESEJO DE SONHAR E DE APRENDER

Jane Engel Corrêa[1]

Joseane Rodrigues de Oliveira[2]

Resumo

O artigo em questão vem alocar arte, processo pedagógico lúdico e literatura, levando em conta que o que está descrito aqui, encontra-se em processo de construção, já que teve início nos primeiros dias letivos do ano de 2017, evidenciando-se em outras propostas a cada dia na sala de aula. A ideia encabeçada por contemplar o tema "sonho", foi apresentada através de dois textos literários, abrindo caminho para muitas oportunidades de aprendizagem que possibilitaram não só aos membros da sala de aula, mas também aos familiares e as professoras regentes da classe a motivação para sonhar, viabilizando o desenvolvimento de atividades e competências diversificadas. Pode-se dizer que esta possibilidade se parece com aquela velha história de "uma ideia puxa a outra". Com o intuito de sustentar cientificamente a experiência pedagógica apresentada, procuramos considerar neste texto, as ideias de alguns teóricos que procuram evidenciar o assunto; tais como: Piaget (1971,2003), Vygotsky(1998,1997), Zibermann (1994, 2000), Bordini (1985), Kishimoto (2000), Abramovich (1995) e também o que dizem os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs, Brasil (1997). Na introdução, as professoras fazem um breve relato do projeto apresentado, as teorias que norteiam, justificam e esboçam os procedimentos utilizados. No desenvolvimento há o embasamento teórico e está dividido em quatro subseções que estão assim delineadas: 1) O que é um texto literário?, 2)O que é lúdico? , 3) O texto literário e a ludicidade, 4) A proposta pedagógica que contempla a metodologia e materiais utilizados, os resultados e discute a importância do projeto. E por fim, temos a conclusão que como não se tem um encerramento do processo pedagógico, faz apenas um apanhado do que é apontado no texto e do que se tinha como objetivo inicial que quis aliar a arte literária com as habilidades e competências possíveis de serem desenvolvidas nesta fase de aprendizagem dos alunos.

Palavras-chave: Literatura; Ludicidade; Arte

1 Professora na EMEF Caldas Junior. Mestre em Linguística Aplicada. Email: janecorrea@novohamburgo.rs.gov.br

2

INTRODUÇÃO

O presente artigo relata uma experiência na sala de aula, que surge a partir da Literatura e da inquietude das professoras, que desejam que seus alunos sonhem e tenham prazer em aprender e motivação para realizar seus sonhos. Os alunos fazem parte de uma turma de quarto ano das séries iniciais do Ensino Fundamental, em uma escola pública da Região do Vale do Rios dos Sinos. Considerando a realidade presente nessa escola, e também na sala de aula que em que estão presentes alunos de inclusão, a professora mentora do projeto, e a professora responsável pelos alunos de inclusão aliaram a dificuldade de aprendizagem dos alunos com deficiência e transtorno global de desenvolvimento para que sentissem incluídos no processo de aprendizagem e também a necessidade da maioria dos alunos de entenderem que podem sonhar,e ir além do que veem e vivem. Os textos literários escolhidos foram: “Ludens, a cidade dos bonecos” de Eraldo Miranda, e “O tamanho do meu sonho”, de Przemyslaw Wechterowicz. O primeiro, relata sobre uma cidade chamada Ludens em que haverá um festival de teatro. Os bonecos habitantes da cidade fazem a inscrição para o festival, mas bonecos que possuem alguma necessidade especial não são aceitos para participar. Desta forma, os bonecos excluídos se encontram, escrevem um roteiro, ensaiam a peça e fazem a inscrição. O grupo não só conseguiu se inscrever, apresentar a peça e também ser classificado em segundo lugar.O segundo texto trata sobre diferentes animais, objetos, coisas que têm sonhos, tanto quanto uma criança ou um adulto.

A base teórica escolhida apoia-se em Piaget e Vygostki e também em estudos desenvolvidos por outros autores que pautam suas ideias nas vygostkianas e piagetianas.

A literatura infantil sempre esteve presente em nossas vidas, mesmo antes da leitura e da escrita, seja por meio das cantigas de ninar, das brincadeiras de roda ou das contações de histórias feitas pela família. No entanto, é quando a criança chega na escola que a literatura terá a capacidade de construir um elo entre o lúdico e o mundo da imaginação, dos símbolos abstratos, e o mundo da

escrita.

Partindo desse viés, é importante que o professor entenda que a ludicidade deve ser incorporada na sala de aula em todas as áreas do conhecimento, pois ela é inerente ao ser humano sendo fundamental para a aprendizagem, já que aprendemos melhor quando nos interessamos e sentimos prazer naquilo que é ensinado. Enfatizamos que é através de atividades dinâmicas e construtivas que a criança irá aprender a interagir com o mundo que a rodeia, mas é necessário que se sinta motivada e tenha o desejo de participar de atividades individualmente e com o grupo para que se efetive os objetivos propostos, pois o desenvolvimento da criança depende do lúdico, conforme aponta Lima (1996, p.33):

> (…) A criança aprende melhor brincando, e TODOS os conteúdos podem ser ensinados através de brincadeiras e jogos, em atividades predominantemente lúdicas. Não existe nada que a criança precise saber que não possa ser ensinado brincando... se alguma coisa não é passível de transformar-se em um jogo (problema, desafio), certamente não será útil para a criança nesse momento.

Conforme cita Santos, (1993, p.26), o pedagogo francês Célestine Freneit, aponta que são necessárias atividades vivas, associadas ao interesse e ao profundo dever das crianças, sendo muito mais do que um interesse ou passatempo, mas que seja fruto de uma entrega de coração e que por esse motivo se torne um poderoso gerador de dinamismo e de proveito pedadógico. E é nesse ponto que a proposta pedagógica que citamos está inserida, pois houve acima de tudo uma disposição do grupo de alunos para a aprendizagem, o despertar para outras aprendizagens, além do que os textos literários apresentaram como foco; sendo que foi possível fazer uma associação entre o conteúdo, a literatura e o lúdico.

DESENVOLVIMENTO

O que é um texto literário?

Uma obra literária é aquela que apresenta a realidade de forma nova e criativa, deixando espaço para o leitor descobrir o que está nas entrelinhas do texto. A interação da criança com a literatura possibilita uma formação rica em aspectos lúdicos, imaginativos e simbólicos. O desenvolvimento dessa interação, com procedimentos pedagógicos, leva a criança a compreender melhor o texto e seu contexto. Coelho (1986) defende que literatura é arte, é criatividade que através da palavra, proporciona um espaço autônomo, realista ou fantástico, onde seres, coisas, fatos, tempo e espaço, mesmo que se assemelhem ao que podemos reconhecer no mundo real que nos cerca, ali transformado em linguagem, assumem uma dimensão diferente: pertencem ao universo da ficção que é verossímil com a realidade.

A literatura infantil proporciona diferentes experiências com a linguagem e com os sentidos, ou seja, possibilita o seu desenvolvimento linguístico e cognitivo. Os textos literários são fundamentais às crianças, pois mexem com suas fantasias, emoções e intelecto, sendo apresentados a elas com uma estética atrativa e também por envolverem o lúdico. Bordini (1985, p. 27-28) afirma o seguinte “os textos literários adquirem no cenário educacional, uma função única, singular: aliam à informação o prazer do jogo, envolvem razão e emoções numa atividade integrativa, conquistando o leitor por inteiro e não apenas na sua esfera cognitiva”. É através das emoções, ludicidade, imaginação e fantasias que a criança apreende, ou seja, entende a realidade, dando-lhe um significado.

Para Carvalho (1989) a literatura, é uma das mais nobres conquistas da humanidade, a conquista do próprio homem. Zilberman (1994, p.22) argumenta que a literatura sintetiza, por meio dos recursos da ficção, uma realidade, que tem amplos pontos de contato com o que o leitor vive cotidianamente. Assim, por mais exacerbada que seja a fantasia do escritor ou mais distanciadas e diferentes as circunstâncias de espaço e tempo dentro das quais uma obra é concebida, o indício de sua sobrevivência é o fato de que ela continua a fazer parte do destinatário atual, porque ainda fala de seu mundo, com suas dificuldades e soluções, ajudando-o, pois, a conhecê-lo melhor. Os autores citados expressam em sintonia que a

literatura não ultrapassa o tempo, ou seja, uma obra literária sendo infanto-juvenil ou para o público adulto não deixa de suscitar prazer, magia, criatividade, porque não é desse século, pois literatura além do tempo, é eterna.

Os textos literários são fundamentais às crianças, pois mexem com suas fantasias, emoções e intelecto, sendo apresentados a elas com uma estética atrativa e também por envolverem o lúdico. Bordini (1985, p. 27-28) afirma o seguinte "os textos literários adquirem no cenário educacional, uma função única, singular: aliam à informação o prazer do jogo, envolvem razão e emoções numa atividade integrativa, conquistando o leitor por inteiro e não apenas na sua esfera cognitiva". É através das emoções, ludismo, imaginação e fantasias que a criança apreende, ou seja, entende a realidade, dando-lhe um significado.

Reafirmamos deste modo; que trabalhar com literatura em sala de aula é criar condições para que se formem leitores de arte, leitores de mundo, leitores múltiplos que estarão inseridos em atividades muito além das propostas simples de conteúdos. A literatura por sua vez, tem a função de formar leitores, ampliando a competência de ver o mundo e dialogar com a sociedade (FILHO, 2009 p. 77). Esse contexto evidencia o papel da literatura na educação, esclarece-nos e abre nosso olhar a enxergar a arte literária como fenômeno de linguagem homem, a vida, através da palavra".

O QUE É LÚDICO?

O lúdico tem sua origem na palavra "ludus" que quer dizer jogo. No entanto, o lúdico aplicado ao contexto escolar vai além da palavra jogo, mas refere- se à diversidade de formas oferecidas para que o educando desenvolva a criatividade, os conhecimentos e sobretudo possa aprender com prazer. Uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento que diverte as pessoas envolvidas. Sabemos que o ato de brincar desenvolve muitas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação.

É importante ressaltar que o lúdico pode proporcionar um desenvolvimento

sábio harmonioso, que o brinquedo é objeto concreto da brincadeira e envolve a afetividade, convívio social e operação mental facilitando a apreensão da realidade (KISHIMOTO, 2010). Kishimoto (2000), afirma que enquanto brinca, o ser humano vai garantindo a integração social além de, exercitar seu equilíbrio emocional e atividade intelectual. Durante a brincadeira também se selam parcerias.

Nos valemos da concepção vigotskyana (2010), de que o ato de brincar é pertinente na constituição do pensamento infantil, mostrando que é no brincar, no jogar que a criança demonstra seu estado cognitivo visual, auditivo, tátil e motor. A criança através das brincadeiras forma o seu próprio pensamento. Vygotsky fundamenta uma relação próxima entre o jogo e a aprendizagem, indicando a importância do jogo para o desenvolvimento cognitivo. A teoria de Vygotsky estabelece que a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo se dão pela interação entre a criança e as pessoas com quem ela mantém contato regularmente. Este conceito é explicado pela teria defendida por Vygostsky que é o de Zona de Desenvolvimento Proximal, definida como a diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que ela atinge quando resolve diferentes problemas com auxílio de outros.

Nesse sentido, o trabalho que foi proposto para os alunos partindo da literatura, se apropriou do formato em que a turma estava disposta (em grupos), que tem como fim contribuir para que os alunos desenvolvam competências e habilidades socioemocionais. Dessa forma, a teoria de Vygotsky está presente nesta proposta, pois é na interação com o outro que o desenvolvimento cognitivo e emocional acontece, ou seja, a criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação. O teórico afirma que o jogo é capaz de ativar a imaginação e que os processos de criação são observáveis no desenvolvimento infantil. Na visão sócio-histórica de Vygotsky, a brincadeira, o jogo, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. É uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros

sujeitos, crianças e adultos.

Nos princípios piagetianos, os jogos consistem numa simples apropriação funcional, num exercício das ações individuais já assimiladas gerando ainda um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre ações. Deste modo, os jogos têm dupla função: firmar os esquemas já formados e dar felicidade ou equilíbrio emocional à criança. (PIAGET, apud FARIA,1995).

Ao desenvolver um jogo simbólico, ou o chamado faz-de-conta, a criança treina comportamentos, papéis e cenas que muitas vezes são atividades de adultos. Há uma alteração da vida real no imaginário da criança. O comportamento da criança neste mundo imaginário cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal formada por conceitos ou atividades em desenvolvimento.

Ligando as ideias dos dois autores, podemos dizer que há uma correspondência entre o jogo simbólico de Piaget e o faz-de-conta de Vygostki. Ao recriar algo e imaginar uma situação, a criança vai entendendo regras que são próprias do jogo e poderá avançar em seu desenvolvimento, afirmando assim que o jogo é parte indispensável na prática educativa.

O TEXTO LITERÁRIO E A LUDICIDADE

> O mundo de fantasias representa, sem dúvidas, o fazer lúdico que desperta o interesse e o desejo de descoberta, pois o “faz de contas”, se caracteriza em uma estratégia plena para o aprendizado da criança. É através da literatura se manifesta todo o potencial criativo de que se pode ser portador o falante de uma língua. Na literatura as palavras funcionam como matéria-prima da criação artística nos seus mais diferentes gêneros. Quando escrevemos dispomos de maior tempo para refletir sobre a forma da mensagem que queremos transmitir. Poderíamos mesmo dizer que a escrita é um produto linguístico mais depurado. (REGO, 1988, p. 10-11).

A literatura infantil proporciona que as crianças cheguem ao mundo da leitura de forma divertida, pois seu caráter mágico e lúdico leva as crianças a se

inserirem neste mundo. Um mundo que não só é rico em fantasia, mas também ensina valores sociais e culturais, mas contribui para o enfrentamento da realidade social desenvolvendo novas posturas e hábitos.

Conforme Lima (1996, p.33), o desenvolvimento da criança depende do lúdico:

> (…) A criança aprende melhor brincando, e TODOS os conteúdos podem ser ensinados através de brincadeiras e jogos, em atividades predominantemente lúdicas. Não existe nada que a criança precise saber que não possa ser ensinado brincando... se alguma coisa não é passível de transformar-se em um jogo (problema, desafio), certamente não será útil para a criança nesse momento.

Nessa perspectiva, a leitura associada à literatura precisa proporcionar prazer e desenvolver a imaginação de tal forma que os personagens ali expostos façam sentido na vida real do ouvinte ou leitor. A atividade que irá levar a história até a criança precisa estar rica de motivação.

Se recorrermos a história da literatura, constatamos de que ela estava direcionada para satisfazer o desejo dos adultos e da igreja. A criança não estava contemplada e não era atingida. No entanto, aos poucos, o espaço infantil começou a ser visto como necessário e a produção de materiais que buscassem o interesse deste público também aumentou. Porém, esta literatura ainda se voltava para um único propósito, a educação e não o prazer que a leitura literária possibilita e o seu caráter lúdico. Felizmente vemos que esta visão está cada vez mais se distanciando e o espaço literário na educação é expandido não apenas como material pedagógico, mas como incentivador para o prazer de ler e desenvolver a imaginação.

O lúdico que é trazido na literatura infantil, aflora a fantasia e faz com que esta criança mergulhe no mundo do faz-de-conta que é citado como um jogo, por Vygotsky, contribuindo para que lições de respeito e boa convivência sejam ensinadas também. Buscando diferentes formas de apresentar esta leitura literária

para a criança, a prática da contação de história, que é antiga, possui grande importância, já que é inerente ao ser humano ouvir e viver uma história. Contar história é levar para o ouvinte um mundo mágico onde tudo é possível. Este mundo pode proporcionar momentos agradáveis e estimuladores de compreensão e imaginação quando o contador souber não só contar uma história por ele já conhecida, mas utilizar-se de ferramentas que proporcionem tornar este momento o mais lúdico possível.

Como a literatura infantil prescinde do imaginário das crianças, sua importância se dá a partir do momento em que elas tomam contato oralmente com as histórias, e não somente quando se tornam leitores. Desde muito cedo, então, a literatura torna-se uma ponte entre histórias e imaginação, já que "é ouvindo histórias que se pode sentir... e enxergar com os olhos do imaginário... abrir as portas à compreensão do mundo". (ABRAMOVICH, 1995,p.17).

PROPOSTA PEDAGÓGICA

Ouvir histórias, brincar, sonhar criar…

Antes de expormos a proposta pedagógica, precisamos explicar a constituição da turma. A turma é formada por 26 alunos, sendo que dois possuem laudo médico, necessitando de atendimento especializado que é feito pela professora auxiliar. Entre os demais alunos, alguns começaram a ler apenas há poucos dias, também necessitando de muita ajuda das professoras regentes e alguns frequentam o Laboratório de Aprendizagem da escola.

No dia a dia da sala de aula, a turma está dividida em seis grupos diferentes, que tem como objetivo a cooperação e a aprendizagem em parceria, sendo que neste formato de sala de aula, todos têm a oportunidade de aprender juntos, mas respeitando o limite de cada um.

Na prática desenvolvida houve primeiro o preparo para ouvir o texto literário inicial "O tamanho do meu sonho". Os alunos ficaram sabendo que no decorrer dos próximos dias teriam contato com diferentes personagens e que a cada

dia eles apareceriam para contar os sonhos deles. Os personagens foram trazidos em forma de imagem impressa e durante a semana iam sendo apresentados pela professora que os tirava de dentro de uma caixa. A professora regente da turma, antes de mostrar a imagem do personagem, buscava motivar para que os alunos tentassem descobrir que seria o personagem, com pistas de características destes. Ao término da contação da história, os alunos deveriam pensar nos seus próprios sonhos. Antes desta reflexão, buscamos explicar que o sentido de sonhos aqui, eram desejos, objetivos de vida. Explicamos com exemplos de nossas próprias vidas o que sonhávamos quando crianças e o que realizamos até a vida adulta.

Receberam um pedaço de folha de ofício e deveriam escrever seu nome bem legível, colorido e grande a também logo abaixo escrever e desenhar os seus maiores sonhos. Posteriormente, este trabalho ficou exposto em sala de aula e na primeira reunião de pais, os pais foram convidados a olharem o que fizeram seus filhos.

Citamos que o lúdico destas atividades expostas teve como ponto de partida a dinâmica diferente de contar a história que não foi trazida em uma única vez, mais em três dias consecutivos. Dessa forma, criaram-se entre os alunos expectativa e curiosidade em relação ao personagem que conheceriam nos outros momentos e o que estavam sonhando. Durante a contação da história, houve a participação permitida dos alunos que tentavam imaginar qual deveria ser o sonho do rio, do poço, da cegonha, das enguias, do fogo, da aleluia, dos cavalinhos- marinhos, da coruja, da lombriga, do arranha-céu, do sol, do vento, do espantalho, do colibri, da chaminé, do forno, do tubarão, do sapato vermelho, e do leão. Por fim, se todos esses elementos podem sonhar, eles também podem e devem sonhar.

Na semana seguinte os alunos conheceram o segundo livro “Ludens, a cidade dos bonecos”. A história foi contada pela professora utilizando o livro e a voz da professora como recurso. No primeiro dia, os alunos conheceram o Tonico (menino que é cadeirante e história que se passa em Ludens foi narrada pela mãe menino). No segundo dia, a história começou em Ludens e os bonecos que são excluídos de participarem de um festival anual de teatro na cidade. E a cada dia

entravam novos personagens na história e cada um com peculiaridades e dificuldades diferentes. Ao final do livro as crianças torceram muito por aquele grupo de que se denominou “Um e todos”, que mesmo sendo excluídos pelo prefeito “Quebra-Nozes” da cidade por terem necessidades especiais, conseguiram formar um grupo de teatro. O prêmio para o grupo vencedor era mil sonhos realizados, porque sonho era o nome do dinheiro dos ludenses. Então, ao chegar no terceiro dia da contação da história, foi descoberto que o grupo “Um e todos”, ficou em segundo lugar, mas ganharam o respeito de todos na cidade e o mais empolgante que está narrado no final, é que os bonecos mostraram que todos precisam acreditar em seus sonhos.

A história de Ludens atraiu a curiosidade das crianças e o interesse por algo que já estava sendo trabalhado, “sonhos”, mas foi a oportunidade de estender um aprendizado que tornou ainda mais prazeroso ter ouvido a história. Com o intuito de termos algo que fosse característico apenas da turma foi lançada a proposta de criarmos uma moeda corrente para a turma “o sonho”. Essa moeda teve o objetivo de ser o prêmio por sonhos realizados na sala de aula. Então, de início era que cada grupo escolhesse uma arte para o dinheiro que tinham valores semelhantes ao real (2,00, 5,00, 10,00, 20,00, 50,00, 100,00). Após todos os grupos terminarem a arte, foi feita uma votação para escolhermos qual a mais bonita. Terminada a escolha, foi hora de reproduzir várias cédulas de cada valor para distribuir em sala de aula . Essa distribuição será por objetivos alcançados individualmente, sendo que o esforço e dedicação de cada um, fará que acumule sonhos, mas o aluno precisa cuidar para não perder sonhos, caso deixe de tentar realizar algum objetivo proposto pela professora para o desenvolvimento de diferentes competências.

Também a turma tinha como proposta da escola confeccionar uma tela que a representasse para ficar na porta da sala de aula. Como Ludens começou a fazer parte do dia a dia da sala de aula, foram desenhados, pintados e feito colagens que representassem os personagens da história. A confecção da tela foi feita com a ajuda de todos os integrantes da turma, inclusive pelos alunos especiais que compõem o grupo e que estavam ansiosos por poderem pintar, colar e desenhar

algo sobre a história contada.

Lembramos que a literatura não pode servir como gancho para trabalhar conteúdos, mas tem o objetivo principal de produzir prazer e incentivar a leitura. No entanto, surgiu a oportunidade de trabalhar com a classe “moeda corrente” e com este assunto a matemática foi abrindo um espaço lúdico a cada dia, e com a intervenção da professora os alunos resolveram histórias matemáticas que levaram em conta a moeda corrente presente no dia a dia das famílias dos alunos , o “real” e conseguimos fazer links com a moeda “sonho” e ao estudarmos a história da escola em função da comemoração dos 65 anos de fundação, descobrimos através da leitura de atas da instituição que outros nomes já foram dados para o dinheiro brasileiro.

Inspirada pelo projeto desenvolvido na turma do 4º ano, a escola lançou um concurso entre todas as turmas que consistia na criação artística de uma moeda corrente que circulará na escola em função do projeto institucional “Gentileza Gera mais Gentileza”. Após a criação de cada turma, a comunidade escolar foi convidada a votar qual seria o logo da “gentileza”. Semelhante ao “sonho”, mas com objetivos diferentes, a moeda “gentileza” será dada para as crianças que demonstrem atitudes gentis.

De acordo com os PCNs:

> É importante que o trabalho com o texto literário esteja incorporado às práticas cotidianas da sala de aula, visto tratar-se de uma forma específica de conhecimento. Essa variável de constituição da experiência humana possui propriedades compositivas que devem ser mostradas, discutidas e consideradas quando se trata de ler as diferentes manifestações colocadas sob a rubrica geral de texto literário. (BRASIL, 1997, p. 29).

Sabemos que a literatura apresentada e trabalhada de forma lúdica e prazerosa poderá com espontaneidade gerar o desejo pela leitura de outros textos literários, e poderá fazer um elo com a aprendizagem de diferentes habilidades, sendo um excelente recurso didático, já que é fonte para a imaginação e

criatividade e vem a transformar o aprendiz em um leitor crítico durante sua vida.

Destacamos que nada aconteceria se os textos literários que foram expostos, não tivessem sido conduzidos de forma dinâmica no processo de contação de história na sala de aula. É preciso que o professor se prepare para o momento em que irá mostrar uma história para as crianças porque não é apenas um livro que será conhecido pelos alunos, mas é uma criação artística e que se mal direcionada não fruirá para os aspectos estéticos que a compõe.

Sendo assim, resta-nos concluir que não nos tornamos leitores porque a escola quer e a sociedade impõe, mas nos tornamos leitores e apreciadores da literatura porque nos provocaram para tanto. A escola precisa oportunizar momentos de estímulos para a leitura de forma mais lúdica possível. Já assim Zilberman (1987, p.16), aponta que a sala de aula é um espaço privilegiado para o desenvolvimento do gosto pela leitura, sendo um campo importante para a intermediação da cultura literária. Neste sentido, o professor precisa aproximar a literatura à criança de forma que estimule o desenvolvimento integral da criança.

Por fim, nos valemos do resultado que até o momento os dois textos literários propiciaram, mas o que nos motiva enquanto educadores é que além do que hoje estamos presenciando, sabemos que o que se plantou será ainda colhido, pois a literatura é contínuo prazer e colabora com grande força para a formação de indivíduos pensantes, autônomos e críticos. Se ao final tivermos alcançado proporcionar com que os alunos leitores e ouvintes da histórias escolhidas, tiverem sido alcançados pelo desejo de sonhar e almejar buscar este sonho, nosso objetivo terá sido alcançado e com êxito.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAMOVICK, Fanny. Literatura Infantil: Gostosuras e Bobices. São Paulo: Scipione, 1999.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais:

apresentação dos temas transversais, ética/ Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997. 146 p.

CARVALHO, Bárbara Vasconcelos, (1989). A literatura Infantil – Visão Histórica e Crítica – 6ª Ed. São Paulo: Global

COELHO, N. N. Literatura Infantil. São Paulo: Quirón Ltda, 1986.

LIMA, Adriana Flávia Santos de Oliveira. Pré – Escola e Alfabetização. Uma proposta baseada em P. Freira e J. Piaget. 9. ed. Petrópolis: Vozes,1996.

REGO, Lúcia Lins Browne. Literatura infantil: uma nova perspectiva de alfabetização na pré-escola. Lúcia Lins Browne Rego. São Paulo: FTD, 1988.

SANTOS, Maria Lúcia. A Expressão Livre no Aprendizado da Língua Portuguesa. Pedagogia Freinet. 2. ed. São Paulo: Scipione,1993.

ZILBERMAN, R. A literatura infantil na escola. 9. ed. São Paulo: Global, 1994.

PIAGET, J. *A construção do real na criança*. São Paulo: Editora Ática, 2003.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo. São Paulo: Zanhar, 1971.

RODRIGUES, M. Manual teórico-prático de educação física infantil. São Paulo: Ícone Editora, 1989.

RODRIGUES, G. C. Educação Física infantil: Motricidade de 1 a 6 anos. São Paulo: Phorte, 2008.

VIGOTSKI, L. S. A formação Social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998. (Psicologia e Pedagogia).

VYGOTSKY, Lev. S. Aprendizagem e desenvolvimento na Idade Escolar. In: Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. Vigostky, L. Luria, A. Leontiev, A.11ª. Edição. São Paulo: Ícone, 2010