

## DESENVOLVENDO A IMAGINAÇÃO NA MAGIA DO CALDEIRÃO!

Fabiane Brixius<sup>1</sup>  
Catia Naue<sup>2</sup>  
Maria Preis Welter<sup>3</sup>

**RESUMO:** O presente artigo tem por finalidade refletir sobre a prática do Estágio Supervisionado I – Gestão e docência na Educação Infantil, realizado numa turma que atende crianças do jardim e maternal. Teve-se como base o relatório de estágio que relata todo o processo, trazendo vivências e experiências, como também um referencial teórico pertinente, o qual aborda o tema imaginação e o faz de conta. Deve-se levar em conta que mediar esta temática na educação infantil é de extrema importância, pois desenvolve muitas habilidades e competências essenciais nesta fase de desenvolvimento. Enfatiza-se ainda o valor da observação e convivência com a turma durante o estágio de observação, tendo assim subsídios para um planejamento de qualidade e de acordo com o perfil da turma para aplicação na prática docente. Ao final relata-se as considerações e os aprendizados construídos durante o processo do estágio supervisionado na Educação Infantil.

**Palavras-chave:** Educação Infantil; Faz de conta; Imaginação; Vivências.

**ABSTRACT:** This article aims to reflect on the practice of Supervised Internship I - Management and teaching in Child Education, fulfilled in a class with children from kindergarten and nursery. It had as basis the internship report that describes the whole process, bringing experiences, as well as a relevant theoretical framework, which addresses the theme of imagination and make-believe. One should take into account that mediating this issue in child education is extremely important because it develops many skills and core competencies in this development phase. It also emphasizes the value of observation and interaction with the class during the stage of observation, thus having subsidies for quality planning and according to the profile of the class to use in the teaching practice. At the end it is report the findings and learnings built during the process of the supervised internship in Child Education.

**Keywords:** Child Education; Make-Believe; Imagination; Experiences.

### INTRODUÇÃO

Neste artigo trata-se sobre aspectos relacionados à prática do Estágio Supervisionado I - Gestão e Docência na Educação Infantil, realizado na Escola Municipal Integral Rural Irmã

---

<sup>1</sup> Acadêmica do Curso de Pedagogia da FAI Faculdades de Itapiranga. E-mail: fabianebrxius@outlook.com

<sup>2</sup> Acadêmica do Curso de Pedagogia da FAI Faculdades de Itapiranga. E-mail: catia\_naue@hotmail.com

<sup>3</sup> Coordenadora do curso de Pedagogia e professora orientadora do Estágio Supervisionado da FAI Faculdades de Itapiranga. E-mail: pedagogia@seifai.edu.br

Tabita de Linha Soledade, interior de Itapiranga, tendo como campo de atuação as turmas do maternal e jardim.

Inicialmente deu-se a observação da turma, assim como da escola, para o conhecimento da sua estrutura e organização didático pedagógica. Esse estudo foi fundamental para a realização da prática docente, pois desse modo, oportunizou conhecer os alunos, suas rotinas, atividades, vivências, metodologia e avaliação utilizada pela professora.

Dessa forma, elaborou-se o projeto de docência que teve como tema “Desenvolvendo a imaginação na magia do caldeirão”, tendo como objetivo geral proporcionar o desenvolvimento e a aprendizagem por meio da imaginação e do faz de conta, e como objetivos específicos Desafiar o aluno a utilizar a imaginação e a fantasia nas atividades propostas, estimular a criatividade, construir a interação da criança desenvolver um brinquedo e ou brincadeira com material de sucata, proporcionar o desenvolvimento infantil através do brincar, despertar a curiosidade e a imaginação explorar a autonomia, a socialização e as emoções e conhecer sobre meios de comunicação e transporte.

Considera-se importante o tema escolhido devido a extrema importância trabalhar e estimular a criança a entrar no mundo do faz de conta e da imaginação. Pois, esta acaba viajando a lugares diferentes vivenciando aventuras e interagindo com colegas através da fantasia.

Deve-se levar em conta que o faz de conta se torna uma aprendizagem significativa e agradável, quando incentivada pelo professor, ajudando no desenvolvimento de habilidades e prevenindo possíveis dificuldades do aluno.

Em sequência, a partir da análise realizada, de forma criativa e prazerosa, elaborou-se os planos de aprendizagem e a aplicação prática. Foi uma semana maravilhosa, recheada de experiências e aprendizagens que levaremos para toda vida.

Após a semana da prática, elaborou-se uma análise reflexiva, abordando de forma geral tudo que aconteceu no processo do estágio, as atividades, as dificuldades, fatos relevantes...

## **2 DESENVOLVIMENTO**

### **2.1 CONHECENDO O CAMPO E A TURMA DE ESTÁGIO**

A instituição de ensino, campo do estágio, possui uma boa estrutura, também é bem organizada e possui um ambiente agradável. Dispõe três salas de aula, uma sala que atende a

biblioteca e a informática, a secretaria, a sala dos professores, a cozinha, despensa, um banheiro para os funcionários e dois banheiros para os alunos, feminino e masculino. Tem um pátio escolar grande, onde as crianças brincam no intervalo. O parque também é amplo e possui brinquedos diversificados, inclusive a caixa de areia coberta. O refeitório é bem organizado e atende a demanda de alunos.

Já a sala de aula possui arranjos espaciais muito bem pensados para aulas dinâmicas e interativas. Dispõe de uma casinha, tapete, mesinha dos livrinhos, mesas redondas inseridas estrategicamente na sala e, nas paredes o alfabeto, números, combinados, cartazes. Destaca-se também a grande quantidade de jogos, bem organizados em armários.

A escola tem como meta o trabalho em parceria com as famílias, buscando uma sociedade mais justa e igualitária. Sua filosofia é “Em busca da paz e uma vida feliz”. (PPP, 2008, p.7). Tem como principal objetivo oportunizar aos alunos a liberdade de expressão, criando diálogos entre a turma e o professor sobre os assuntos estudados. Propõe métodos e técnicas que se adaptem as individualidades dos alunos, alcançando o desenvolvimento humano. Seguem a linha de pensamento de Vygotsky, que segundo este, o desenvolvimento humano é fruto das experiências do indivíduo. (PPP, 2008)

Também consta no PPP (2008) “[...] propomo-nos a desenvolver um trabalho coletivo constante envolvendo comunidade escolar, família e escola como um todo, em busca do desenvolvimento integral do (a) educando (a)”. Portanto, entende-se que a escola é muito preocupada e empenhada em desenvolver um trabalho cooperativo.

Já em relação a turma observada, que abrange jardim e maternal, é composta por seis meninos e sete meninas, totalizando treze alunos que possuem entre três a cinco anos de idade. Trata-se de uma turma tranquila, as crianças são maravilhosas, não possuem grandes dificuldades, se relacionam bem, interagem durante as atividades, são muito participativas e bem desenvolvidas.

Observou-se que a professora consegue trazer muitos momentos significativos, proporcionando vivências positivas e marcantes para a criança. Sempre busca a ludicidade nas atividades, cativando os alunos. Na hora do brincar ou em atividades dirigidas, viu-se que aproveitam ao máximo cada instante ao lado dos colegas, internalizando o aprendizado. Acredita-se que estas são vivencias importantes para a criança, pois não se pode deixar de lado o brincar, o aprender, o conhecer e os momentos em grupo.

## 2.2 O BRINCAR DE FAZ DE CONTA E DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Sabe-se que a brincadeira de faz de conta é essencial na vida da criança, principalmente na Educação Infantil. Esta auxilia no desenvolvimento, pode prevenir possíveis dificuldades e tem fundamental papel em questões emocionais. Como bem coloca Coelho e Pedrosa (2000, p. 51 e 52) “[...] por meio das brincadeiras, as crianças se constituem como indivíduos, com um tipo de organização e funcionamento psicológicos próprios, utilizando certos meios comportamentais extraídos de seu registro de competências [...]”.

Brincando de faz de conta a criança cria um mundo só seu, e com qualquer objeto ela consegue fantasiar inúmeras situações. Por exemplo:

- Transforma os objetos presentes em sala em alguma outra coisa que não corresponde ao que aquilo é na realidade. [...]
- Transforma recantos do ambiente físico de acordo com a atividade que está desenvolvendo. [...]
- Representa personagens (mãe, filha, neném etc.), desenvolvendo um *script* com regras para serem seguidas pelos participantes da brincadeira.
- Representa animais, assumindo com uso do corpo as características do animal representado.
- Trata objetos inanimados como animados. [...]
- Gestos – manuseio de brinquedos e objetos. [...]
- Posturas – uso do próprio corpo para evocar personagens não presentes. Ex.: *Pôr-se de quatro pés, movimentar a cabeça lateralmente e ranger os dentes como um cachorro faz.*
- Som – vocalizações que remetem a animais e/ou coisas. [...]
- Palavras – algumas vezes uma palavra é capaz de evocar situações e/ou coisas. [...]
- Frases – que explicitam papéis, significados atribuídos a objetos do ambiente físico. Ex.: *“Não sai de casa, ô filhinha!”*. (COELHO, PEDROSA, 2000, p. 52 53 54)

É interessante perceber que a criança usa seu próprio corpo com os recursos do ambiente, e assim consegue criar muitas brincadeiras. Usam muitos sons e mímicas. Sozinha ou até mesmo com colegas, a criança consegue se divertir com qualquer objeto, deixa-se levar pela magia do momento, e isto é muito bom para ela. Por exemplo, quando ela está num balanço, brinca de estar num avião, quando monta um caminhão com peças de encaixar, se transforma num motorista, as meninas viram mães ou professoras... E assim conseguem brincar e viver num mundo encantado só delas.

Entende-se que a criança perpassa muito de suas emoções quando brinca de faz de conta, pois ela tende a representar a sua realidade. Muitas vezes quando a criança possui algum problema familiar, ou algum medo, este aparece em suas brincadeiras. Como nos

explica Bomtempo (2000), uma criança que vive num ambiente perigoso, repete suas vivências de perigo no brincar. Isto pode ser percebido também quando a criança vive algo novo, visita algum lugar interessante ou diferente, como uma ida ao médico, ela representa isto na hora da brincadeira. Sendo que consegue lidar melhor com suas dificuldades através da fantasia.

Algo que também precisa-se levar em conta, é que a criança nunca brinca de ser ela mesma, tenta sempre representar uma idade diferente, por exemplo, brinca de ser adulta (pai, mãe, irmão...) ou então é o bebê. Segundo Bomtempo (2000, p. 69) “É através de seus brinquedos e brincadeiras que a criança tem a oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos [...]”. Desta forma, o brincar de faz de conta é uma oportunidade da criança de viver algo que ainda não está ao seu alcance, ou não é sua realidade atual.

Dessa forma, os brinquedos são grandes aliados para as crianças, pois é através destes que ela consegue deixar rolar solta a fantasia e a imaginação. Como muito bem nos coloca Bomtempo (2000), o brinquedo é um pedaço de cultura que está ao alcance da criança. Ajuda na brincadeira. Conforme o brinquedo é manipulado pela criança, é que gera ação, representação e imaginação. É importante enfatizar também que nem sempre a criança prefere um brinquedo, muitas vezes ela consegue brincar mais com qualquer outro objeto que esteja ao alcance dela.

Do ponto de vista de Coelho e Pedrosa (2000, p. 64)

Na brincadeira de faz-de-conta as crianças expressam, umas para as outras, os diversos significados que têm das coisas e do outro, o que proporciona uma diferenciação entre esses significados, constituindo assim delimitações entre as representações mentais para as quais esses significados apontam”.

Em síntese, “No sonho, na fantasia, na brincadeira de faz-de-conta desejos que pareciam irrealizáveis podem ser realizados”. (BOMTEMPO, 2005, p. 70). E dessa forma, a criança desenvolve várias habilidades e competências, como também vive mais feliz e realizada.

### 2.3 ANÁLISE E REFLEXÃO DA PRÁTICA DOCENTE

Sabe-se que o estágio é muito importante na formação dos acadêmicos, uma vez que enriquece e qualifica para o exercício da profissão. É a oportunidade de colocar em prática os conhecimentos teóricos e experienciar momentos únicos.

A realização do diagnóstico oportunizou conhecer sobre a rotina das crianças, os combinados, as atividades, a forma de brincar... enfim, todas as características que poderiam auxiliar na prática. A partir da observação, realizou-se o planejamento das atividades práticas. Segundo Vasconcellos (2007, p. 35) "planejar é antecipar mentalmente uma ação a ser realizada e agir de acordo com o previsto; é buscar fazer algo incrível, essencialmente humano: o real ser comandado pelo ideal". Esta definição fez pensar e repensar o planejamento, a fim de transformar a vida das crianças naquela semana. A preocupação foi com cada detalhe, pois todas as atividades teriam que marcar e desenvolver as crianças de uma forma ou outra.

Após, com o planejamento e todos os materiais organizados, partiu-se para a tarefa muito especial, a prática docente. Falcin (2011) enfatiza que o planejamento da prática docente implica diretamente no comportamento afetivo do aluno, tendo grande relação com o desenvolvimento da aprendizagem, logo, é necessária a qualidade da mediação das vivências. A escolha de atividades pedagógicas também interfere na relação afetiva entre sujeito e objeto de conhecimento.

As crianças apreciam muito contos e histórias, constatando-se através do envolvimento, interesse, interação, concentração e participação. Igualmente a brincadeira, principalmente o faz de conta, despertou muito interesse. "No comportamento diário das crianças o brincar é algo que se destaca como essencial para o seu desenvolvimento e aprendizagem." (BOMTEMPO, 2010, p. 129). Não havia tempo para possíveis conflitos e intrigas entre colegas, estavam sempre entretidos com as brincadeiras, sendo que quando ocorriam eram fáceis de resolver.

"Dessa forma, tão importante quanto dar condições à criança de brincar é dar limites claros e objetivos, que a ajudem a trabalhar sua impulsividade, onipotência e voracidade, assim como a aprender a lidar com a própria destrutividade". (OLIVEIRA, 2010, p. 20)

Conforme o autor Bomtempo (2010) é possível entender que a brincadeira de faz de conta interliga dois conceitos: o brincar e o simular. Geralmente a criança simula ser alguém diferente da sua idade, e passa a exercer diferentes papéis como de pai, mãe e nenê, professor, médico, entre outros, logo, esta se utiliza das brincadeiras para entrar no mundo dos adultos, assim se sentindo mais competente em tarefas que exigem maior habilidade.

Deste modo explorou-se muito a imaginação das crianças, oferecendo a elas diversas brincadeiras, tanto livres como direcionadas e também associadas ao conteúdo, como por exemplo lego, carrinhos, telefone, teclados de computador, quebra cabeça, bonecas, dados, boliche, livrinhos de leitura. Percebeu-se na prática que na hora do brincar tudo se transforma, as crianças realmente entram num outro mundo. Desempenham papel de motoristas, maquinistas de trem, as caixas de madeira viram garagem para os carrinhos; é possível ligar para casa e conversar com a família... entre outras inúmeras situações que observamos na hora do brincar. Isto é fantástico e mágico!

O caldeirão do bem foi peça chave na introdução de diversas atividades. Todos os dias era nítida a curiosidade e a ansiedade das crianças em saber o que continha naquele "caldeirão". Cabe ressaltar que o caldeirão foi usado para realizar praticamente todas as atividades, como a introdução do assunto meios de comunicação e transporte, contação de histórias, letras do alfabeto entre outros.

As atividades e brincadeiras desenvolvidas desafiaram as crianças a usar a sua imaginação e criatividade, pois de acordo com Daud (2009, p. 8) as brincadeiras musicais "tem como objetivo desenvolver a capacidade de perceptiva – rítmica e sonora – das crianças, abrangendo a escuta interna, a coordenação rítmico-corporal, as associações sonoras as classificações sonoras diversas, a imaginação, a criatividade, entre outras".

Também possibilitou-se atividades livres com bolas, cordas, bambolês, para deixar as crianças criarem brincadeiras. Não é o caso desta escola, mas há algumas em que

São poucos os espaços nas aulas onde as crianças são desafiadas a criar algo novo, pois, na maioria das vezes, seguem o comando da professora ou ficam livres para escolherem a brincadeira ou jogo que já conhecem e o reproduzem, não havendo nenhum trabalho de desconstrução e reconstrução, nenhum desafio, nenhuma criação. (VOLPATO, 2002, p. 172)

Algo que também envolveu as crianças foi a fada Sophia e a vovó Hilga. Os fantoches participaram das aulas durante a semana inteira e as personagens se tornaram amigas das crianças. A fadinha e a vovó enviaram uma carta, contaram uma história de como eram os meios de comunicação e transporte antigamente; as crianças também conversaram sobre com os pais e avós e contaram na escola no dia seguinte.

A letra T proporcionou diversas vivências positivas, as crianças realizaram o traçado da letra na areia, bem como a modelagem da letra com a massa de modelar.

Os jogos matemáticos foram bem sucedidos, pois percebeu-se que as crianças tem grande conhecimento sobre. Em uma atividade tiveram que encontrar os meios de transporte e

comunicação escondidos pelo pátio, em seguida realizaram contagem, seriação, soma, subtração. Outra atividade desenvolvida foi repetir a letra T e a palavra TREM e abaixo fazer a contagem dos vagões preenchendo no círculo. É importante lembrar da importância do elogio, pois é um estímulo para a criança, porém este elogio deve ser sincero, sem exageros.

Como a fadinha Sophia e a vovó Hilga gostam de escrever cartas, desafiou-se as crianças a também escrever uma carta, a fantasiar e a imaginar. Após socializaram no grupo.

Oliveira (2010) enfatiza que "O brincar, por ser uma situação onde predomina o prazer sobre a tensão, favorece o relaxamento e conseqüentemente a emergência de novas ideias, a criatividade que combina conteúdos e dinâmicas conscientes e inconscientes". (p. 22). Analisando, percebeu-se o quanto foi significativo oferecer às crianças uma pequena cabana no parque escolar. A reação das crianças ao ver aquela cabana foi mágica, os olhos brilhando e muito entusiasmadas, sem dúvidas foi um momento de grandes vivências. Essa ideia se concretizou ao ver as crianças ligando para a fadinha, um aluno agradeceu por ter mandado o terere que estava muito gostoso "Alô, fadinha, o tererê estava muito gostoso", outros aproveitaram para ligar para casa e contar a novidade.

A inocência e a fantasia das crianças em pensar que tudo foi organizado pela fadinha mostra a importância de desenvolver a brincadeira do faz de conta. Neste contexto Oliveira (2010) aponta que o brincar de faz de conta é uma forma significativa onde a criança se forma saudável, visto ainda que favorece a sociabilidade e criatividade.

Falcin (2011, p. 80) coloca que "a cisão histórica do homem entre racional e emocional tem levado, tradicionalmente, os professores a se preocuparem somente com o desempenho cognitivo de seus alunos, desconsiderando, muitas vezes, os aspectos afetivos envolvidos nesse processo". Então, tentou-se trazer algo que envolvesse muito mais que uma simples brincadeira, mas sim, envolver a imaginação e a afetividade.

Na aula de informática, disponibilizou-se três jogos diferentes nos computadores, e percebeu-se que a turma do jardim se concentra mais nos jogos *online* se comparado com o maternal, e dentre os jogos oferecidos o que mais gostaram foi o de colorir os meios de transportes.

Na construção do brinquedo de sucata envolveu-se muita magia, utilizando algumas sucatas como papelão, caixa de leite, tampas de garrafa, rolo de papel alumínio e por fim o brinquedo pronto, um trem. Os alunos ficaram encantados e animados, pois eles também confeccionariam o seu próprio brinquedo. Esse brinquedo foi utilizado na apresentação na praça da cidade de Itapiranga, conciliando a atividade de estágio com uma atividade desenvolvida pela escola.



Também foi desenvolvida a brincadeira do telefone sem fio e da mímica. Ainda o desenho dos meios de comunicação e transporte em um papel pardo. Em todas as atividades as crianças se envolveram, ninguém ficou de fora, usaram a criatividade e a imaginação. Nesse sentido cabe ressaltar a fala de Oliveira (2010, p. 104)

Casar o brincar com outras modalidades de expressão não verbais, como as plásticas, desenho, pintura, modelagem, etc.; ou as musicais e cênicas, como dramatizações, mímicas, etc.; retira o foco da exposição verbal mais crítica e racional, e conseqüentemente mais passível de defesa e controle, favorecendo muitas vezes a espontaneidade, o envolvimento e a coesão.

A avaliação das crianças em todos os momentos foi justamente através dessa espontaneidade, fantasia, envolvimento, participação, imaginação e alegria. Hoffmann (2010, p. 17) define a avaliação como "a reflexão transformada em ação. Ação, essa, que nos impulsiona a novas reflexões. Reflexão permanente do educador sobre sua realidade, e acompanhamento de todos os passos do educando na sua trajetória de construção do conhecimento".

Parafraseando Hoffmann (2010) é preciso ter a criança como centro da avaliação, observa-la cotidianamente e refletir sobre cada momento, vivência. Deixar ela se expressar, responder as perguntas, bem como dar a liberdade de perguntar.

Como despedida, explorou-se mais uma vez o caldeirão e com muito suspense, foi entregue uma pequena lembrança, um pirulito em formato de caracol e um chaveirinho de carro, para cada criança.

Nesse sentido, após as análises, afirma-se que a relação do professor com o aluno é fundamental para que ocorra o processo ensino-aprendizagem com sucesso, bem como a afetividade e o carinho instigam a criança para o desenvolvimento. Com certeza cada vivência, cada momento, cada sorriso no rosto das crianças e todo carinho que demonstraram, valeu muito a pena e são essas experiências que instigam a melhorar cada vez mais e acreditar estar no caminho certo.

## **CONSIDERAÇÕES**

Acredita-se que o estágio é uma experiência incrível e muito importante na formação dos profissionais da educação. Sabemos de todas as dificuldades e angústias, mas tudo foi superado e com certeza valeu muito a pena. No início a preocupação consistia em preparar o planejamento, pois desejava-se proporcionar momentos mágicos para às crianças.

No primeiro dia da prática, estávamos muito ansiosas, preocupadas e com muitas expectativas para aquela semana. No entanto, foi tudo maravilhoso, as crianças se envolveram nas atividades e nos motivavam a cada sorriso ou abraço. Foram muitos momentos de alegria, como por exemplo as ligações para a fadinha, o terere de abacaxi, o caldeirão do bem, a letra T traçada na areia... entre outras situações vivenciadas.

Passamos por algumas dificuldades também. Realizamos uma atividade individual na mesa, que não gerou os resultados esperados, logo a professora nos explicou que tínhamos que ter feito por etapas. Isto não nos desanimou, mas sim, nos serviu de exemplo e aprendizado. Tivemos dúvidas também, de como agir, o que fazer em certos momentos, mas tudo sempre foi contornado com tranquilidade, sendo que a professora titular nunca se negou a ajudar quando fosse preciso.

Ficamos muito felizes e encantadas com a acolhida e o respeito por parte da escola (direção, professores, funcionários e alunos). Recebemos muito apoio e auxílio durante todo o estágio, até as merendeiras nos ajudaram no preparo do terere. Isto tudo com toda certeza, nos deixou ainda mais felizes, e estamos muito gratas!

Enfim, realizadas, pois sabemos que todo esforço e dedicação valeram a pena. Conseguimos alcançar os objetivos do projeto, pois as crianças se envolveram e isso facilitou muito no desenvolvimento das atividades. E é claro, nos identificamos com este nível de ensino.

## REFERÊNCIAS

ALVEZ, Rubem. **A alegria de ensinar**. 3. ed. Editora Papirus. 1994.

BOMTEMPO, Edda. **A Brincadeira de Faz-de-conta**: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: \_\_\_\_\_. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

DAUD, Alliana. **Jogos e brincadeiras musicais**. – São Paulo: Paulinas, 2009.

ESCOLA MUNICIPAL INTEGRAL RURAL IRMÃ TABITA. **Projeto Político Pedagógico**. Linha Soledade, Itapiranga, 2008.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação: Mito e Desafio Uma perspectiva construtivista**. 40. ed – Porto Alegre: Mediação, 2010.

LEITE, Sérgio Antônio da Silva, (org). **Afetividade e práticas Pedagógicas**. 2. ed – São Paulo: Casa do Psicólogo, 2011.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O Brincar E A Criança Do Nascimento Aos Seis Anos.** 9. ed. – Petrópolis, RJ :Vozes, 2010.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de Oliveira. **A criança e seu desenvolvimento:** perspectivas para se desenvolver a educação infantil. – 3. ed – São Paulo: Cortez, 2000.

VASCOLCELLOS, Celso dos Santos. **Planejamento:** Projeto de Ensino-Aprendizagem e Projeto Político-pedagógico. – 17. ed. – São Paulo: Libertad Editora, 2007.