



Imparare giocando costruttivista durante e literacy

SALES, Gutemberg Martins de [□](#)

SALES, Gutemberg Martins de. **Imparare giocando costruttivista durante e literacy**. Rivista scientifica multidisciplinare di nucleo di conoscenza. anno 03, Ed. 07, vol. 01, pp. 80-92, luglio 2018. ISSN:2448-0959

Riepilogo

Era con questo articolo presente alcuni percorsi attraversati da literacy nel corso del tempo che coinvolge il lettore, portando sulla condivisione e come l'alfabetizzazione, perché anche se c'è una grande quantità di insegnanti, una domanda per gli insegnanti di alfabetizzazione, che conoscono i principi reali di alfabetizzazione, paure e conflitti che circondano il letterato e come chiaramente e obiettivamente, essere porre rimedio a questo problema. Tutto è iniziato con una presentazione sulle interpretazioni di scrittura prima della lettura, sottolineando l'alfabetizzazione e l'apprendimento con costruttivismo. Nello stesso profilo, ha commentato l'importanza dei bambini giochi e le regole di giochi e costruzioni. Attraverso la storia di sviluppo di un bambino possa commentare i giochi, giochi e giocattoli, sostenute da idee di Piaget, Vygotsky e Kishimoto tra gli altri di concettualizzare la giocosità.

Parole chiave: alfabetizzazione, lettura, scrittura, regole dei giochi.

Introduzione

L'evoluzione dell'attività ludica è relativo a tutto lo sviluppo del bambino, imparando con il mondo di gioco il modo piacevole e con gioia; attraverso un'esperienza di bambino di riprodurre situazioni quotidiane, provare ruoli e regole, che incorpora le informazioni e trasformando le situazioni reali della vita, gioco contribuisce al bambino si riferiscono a questioni personali con la realtà dell'ambiente e per la vostra società.

Il telaio di Curriculum per la prima infanzia educazione (1998) sottolinea che attraverso l'attività ludica, il divertimento e i giochi favoriscono l'espansione della conoscenza dei bambini, quindi l'aspetto ludico è presente non solo nei giochi, ma nella forma del bambino pensare e agire, stabilire relazioni con chi vive di conoscere il mondo con persone e oggetti che lo circondano.

Attraverso il gioco, un bambino può sperimentare nuove situazioni, aiutando a capire e assimilare più facilmente il mondo. Il bambino oltre ogni immaginazione, creando legami affettivi con i giocattoli e inventare, impara anche a rispettare regole e norme. Così erano l'importanza di giocosità in educazione della prima infanzia come stimolare lo sviluppo cognitivo e motore creativo del bambino.

Pertanto, per mezzo di regole, bambini guadagnano fiducia in se stessi e sono incoraggiati a domanda e corretto le loro azioni, analizzare e confrontare punti di vista e prendersi cura dei materiali utilizzati.

L'obiettivo è in questo articolo, stabilire norme così giocoso e può lavorare su alfabetizzazione e alfabetizzazione, matematica ed altre discipline, che forniscono un contributo allo sviluppo di abilità psicomotorie, autostima, cooperazione, tra gli altri.

Attraverso la letteratura recensione su fonti che sovvenzionano il nostro interesse per il tema sviluppato è stato osservato il giocattolo come oggetto simbolico in cui il bambino utilizza per le vostre fantasie e rappresentazioni, aumentando le loro competenze linguistiche.

Il gioco inizia con il secondo anno, si sviluppa e comincia a perdere la tua importanza circa sette anni, raggiungendo gradualmente l'esatta imitazione della realtà. Attraverso l'uso di giochi è crede che sia possibile non solo letrar, ma alfabetizzare un bambino.

1. Concetti pedagogici sull'alfabetizzazione

In Brasile l'analfabetismo è ancora uno dei maggiori ostacoli per l'esercizio della cittadinanza e l'esclusione sociale degli strati più privo di popolazione.

Si crede di essere essenziale per essere una consapevolezza dell'importanza dell'alfabetizzazione per questo nuovo millennio, perché in un mondo in evoluzione rapida e crescente come che in cui viviamo, l'adulto che non poteva essere literate al momento appropriato, incorporano non è mai troppo tardi per avviare e come è parte del mondo, deve essere oggetto di questo mondo e non semplicemente lo spettatore.

Di conseguenza, egli distingue questi due mondi: la natura e la cultura; il ruolo dell'uomo nella realtà e con esso; le relazioni tra natura e uomo di comunicazione; cultura come conseguenza il vostro lavoro, del vostro sforzo creatore e recriador.

Gli analfabeti conoscere criticamente la necessità di imparare a leggere e scrivere. "È la comprensione ciò che si dice scrivere significato." (FREIRE, 2012, p. 72). Così, l'alfabetizzazione non può essere come una donazione, dall'esterno verso l'interno, ma dall'interno out, da analfabeti, regolata dal professore.

La lettura è un insieme di competenze e comportamenti che si estendono da decodificare semplicemente sillabe o parole per leggere Grande Sertão Veredas di Guimarães Rosa. [...] Così la lettura è un insieme di competenze, comportamenti, conoscenze, che costituiscono un continuum lungo e complesso (SOARES, 2012, p. 48).

Solé (2014, pag. 18), sostiene che leggere, si tratta di capire e interpretare testi scritti di vario tipo con diverse intenzioni ed obiettivi contribuisce decisamente all'autonomia delle persone, nella misura in cui la

lettura è uno strumento necessario per Giochiamo con determinate garanzie in una società literate.

Così come altre cose, la lettura è una questione di condivisione. Condividono gli oggetti, condivisione di compiti i significati costruiti intorno a loro. Tuttavia, in questa responsabilità condivisa attività è diversa per l'insegnante e per gli studenti, perché il primo può essere messo in termini di secondi, per aiutarli ad avvicinarsi ai loro oggetti perseguitati (SOLE, 2014, p. 173),

Si ritiene che lo sviluppo del lettore di competenza non finisce quando lo studente padronanza del sistema di scrittura e lettura; il processo è continuo e ha la partecipazione dello studente in tutte le pratiche che coinvolgono la lingua scritta e che si traduce nella competenza di leggere e produrre testi di vario genere.

L'altro accesso alla cultura scritta, più possibilità di costruzione di conoscenza della lingua, più stabilisce la comunicazione con i testi stampati, attraverso la ricerca di comprensione; che costituisce un compito permanente che arricchisce con nuove abilità come gestire correttamente testi sempre più complessi, la lettura è un processo che si sviluppa in tutta la scuola e vita.

2. Interpretazione di scrittura prima della lettura

Esclusivamente gli aspetti figurativi delle produzioni sono state scritte da Hildreth (*apud* OLIVEIRA, 1995), coordinazione motoria, strumenti di scrittura, i venti, tendente ai movimenti orizzontali o verticali, tendenze per produrre unità simbolica, la costruzione della traccia corretta di lettere spazio, correggere la scrittura del nome, investimenti ecc.

Molto tempo prima di essere in grado di leggere, che i bambini cercano di interpretare i vari testi che sono in giro i tuoi libri, imballaggio commerciale, poster, titoli, spot televisivi, storie a fumetti, ecc.

Lo studio di queste attività di interpretazione dei testi è pertinente alla nostra comprensione dei processi di lettura per due motivi:

i) accettare la realtà dei processi di assimilazione anche significa accettare che qualche apprendimento inizia da zero; lo studio dettagliato del bambino porta i bagagli schemi interpretativi prima di iniziare che il processo di registrazione è essenziale in questa prospettiva di sapere su quale base sarà possibile stimare come circa o quali informazioni sono facile difficile o impossibile per essere assimilato dal bambino.

(b)) è la caratterizzazione del processo di lettura come un processo in cui, per il significato, il lettore utilizza le fonti di informazione visivi e non visivi. L'informazione visiva è stata caratterizzata principalmente come le informazioni grafiche disponibili (i propri testi, loro gruppi, la disposizione speciale del materiale grafico, segni di punteggiatura, ecc.). Informazioni non visivi è stata caratterizzate, soprattutto come la conoscenza della lingua che il lettore ha, come pure la conoscenza dei soggetti coinvolti.

Tuttavia, entrambe le informazioni visive circa non visual sono stati caratterizzati dal punto di vista del lettore adulto; le indagini dettagliate sono necessarie al fine di sapere che cosa è l'informazione visiva che un bambino può elaborare prima di essere un lettore (nel senso convenzionale del termine) e che cosa è informazione non visivo che questo stesso bambino è in grado di utilizzare.

All'interno le informazioni non visivo, sono le idee che i bambini hanno su ciò che può essere scritto e che fanno parte della conceitualizações dei bambini sulla scrittura. D'altra parte, l'informazione visiva non può essere equiparato ai dati percettivi, per poter essere utilizzate, devono essere interpretate le informazioni visive e questa interpretazione si basa sugli schemi interpretativi disponibili.

Infine, l'atto della lettura non può essere progettato con un'aggiunta di informazioni. L'atto della lettura deve essere concepita come un processo di coordinamento delle informazioni di provenienza diversificata con tutte le inferenze di aspetti che assume e il cui obiettivo finale è quello di ottenere il significato espresso linguisticamente.

Dal punto di vista funzionale, la scuola di scrittura che usiamo è basata su un alfabeto di 26 lettere in alcuni segni diacritici come accenti e la tilde e marchi come segni di punteggiatura. Ogni lettera rappresenta un valore astratto, che può avere molte forme. Questo valore è dato dall'attesa di avvenimento in parole, secondo le regole di ortografia. Ad esempio, "e" rappresenta lo stesso valore "e", e, anche se graficamente questi due personaggi sono così diversi, è possibile scrivere la stessa parola, variando questi caratteri: «sigillo» e «sigillo». La scrittura rappresenta il suono di discorso (CAGLIARI, 2009, p. 134).

Giustifica anche Cagliari (2009) che il nome delle lettere si portare uno dei suoni che rappresenta la lettera. Lettura non è la stessa scrittura. Quando si legge, quello che conta è la decifrazione che conduce al riconoscimento della parola, che vanno dall'analisi delle combinazioni di lettera per lettera e lettera fino al risultato finale. Fatta la decifrazione, il contesto in cui appare la parola scrittura in generale è sufficiente a dimostrare l'allievo che è sulla strada giusta.

Lo studente deve sapere che le lettere sono organizzate in orizzontale generale e, più raramente, da cima a fondo, e che una lettera riesce un'altra, da sinistra a destra, fila per fila. Le lettere hanno forme e dimensioni definite negli alfabeti. Lettere maiuscole e lettere minuscole denotano diversi alfabeti e lettere non in dimensioni grandi o piccole. Ogni lettera ha una forma di base che serve a distinguere un carattere da un altro, ma può variare ed essere tagliata senza interferire nelle loro caratteristiche distintive, come le terminazioni delle lettere con lettere maiuscole. (CAGLIARI, 2009, p. 135).

Nella visualizzazione di Cagliari (2009) deve esserci un bel poster con le lettere dell'alfabeto in classe, così che gli studenti possono consultare ogni volta che lo desiderano. Quando il professore sta insegnando le relazioni tra lettere e suoni, inizierà con il nome delle lettere. In generale, l'intera classe conosce tutte le lettere dell'alfabeto, perché i bambini solitamente andare imparando, ancor prima di entrare alla scuola, almeno le lettere iniziali del suo nome.

Una parola si separa da altri scritti da uno spazio vuoto. Per informazioni su come segmentare una parola, notando la lingua orale, ci sono due importanti strategie: il primo è quello di separare per significato, dove ognuno corrisponde ad un possibile significato di parola; il secondo è quello di cercare di ottenere un'altra parola se locale che vuole puntare se è fattibile, il targeting è possibile (CAGLIARI, 2009, p. 136).

Memorizzare i nomi delle lettere sono importante, ma l'insegnante non richiederà che, attraverso esercizi di memoria, in cui gli studenti recitano l'alfabeto. Si è appreso e decorare il proprio studio delle lettere.

3. Alfabetizzazione e apprendimento costruttivismo

Emilia Ferreiro ha causato una rivoluzione in termini di metodologia didattica nella misura che il costruttivismo (concezione teorica sull'essere umano viene a conoscenza della realtà di fuori) era inteso da molti insegnanti come un metodo di insegnamento, perché un'intensa produzione di discorsi da fonti diverse e ancora sbagliato.

In questo modo, gli insegnanti avevano loro pratiche pedagogiche, distrutte, sì, appena circa tutto quello che fai in aula è stato considerato obsoleto.

Ricerca di Piaget ha costituito la base per Emilia Ferreiro sviluppano i loro studi in un'area che non era ancora stato l'oggetto della ricerca scientifica: l'acquisizione della scrittura. La loro ricerca ha mostrato che i bambini vengono a scuola con un sacco di conoscenze circa la lingua e non è vuoto, come si pensava fino ad allora.

Di fabbro (2008) la successiva possibilità nella conquista della scrittura rivela, anzitutto, il carattere essenzialmente creativo della costruzione della conoscenza. Dietro ogni produzione errata e apparentemente casuale, c'è una pleora di idee già formate, smart criteri e tentativi così feconda che in qualche modo promuovere evoluzione.

Che cosa è in gioco la maturazione della coscienza metalinguistica, da cui il soggetto può non solo affrontare le proprietà formali della scrittura e i relativi criteri per variazione quantitativa e qualitativa, ma capire, in pratica, un numero di distinzioni fondamentale a quello proposto per leggere e scrivere (SMITH, 2008).

La scrittura può essere considerata come una rappresentazione del linguaggio o codice trascrizione grafica di unità del suono. Il bambino non è abbastanza vuota scuola, ignorando completamente la lingua scritta, dice che i bambini non imparano perché non vedere o sentire o hanno matita e vedere o sentire per avere a portata di mano carta e penna, e perché lavoro conoscitivo con ciò che l'ambiente offre loro CE (fabbro, 2008, pag. 10).

Fabbro (2008) abbiamo visitato le riflessioni sull'alfabetizzazione "come insegnamo" a "che cosa si può imparare".

Il processo di alfabetizzazione dei bambini niente, dal punto di vista dell'autore, i costrutti di bambino sue riflessioni sull'alfabetizzazione sistema interpretativo, pensare, ragionare e inventa che cercano di capire questo oggetto di apprendimento per fabbro (2008) sociali complessi che sta scrivendo.

Questo cambiamento concettuale sull'alfabetizzazione solo leader fabbro profondi cambiamenti nella struttura stessa.

Uno dei compiti del professore di educazione della prima infanzia è mettere a disposizione dei bambini un ambiente stimolante e vi darà la libertà di scegliere, essendo un mediatore nelle loro difficoltà.

Il gioco favorisce anche gli attributi di identità e autonomia, prepara il bambino a sviluppare le competenze, le sfide, prepara ad affrontare nuove situazioni.

Il gioco con il tuo carattere individuale fa sì che l'elemento a sé, riconoscendo nelle sue azioni. "I giochi non sono solo una forma di intrattenimento per trascorrere le energie dei bambini, ma significa che contribuisce e arricchisce lo sviluppo intellettuale" (PIAGET, 1996, p. 160).

Per Chateau (1987, p. 128), "chi dice gioco, dice allo stesso tempo lo sforzo e la libertà, e un'educazione per il gioco dovrebbe essere una fonte di fisica guai allo stesso modo quella gioia morale".

4. Il bambino e i giochi, Giocattoli e giochi

Alcune persone utilizzare parole ogni giorno gioco, giocattolo e giocare con lo stesso senso, altri, tuttavia, può dire loro a parte, dando interpretazioni tra tali termini. Questo fatto può verificarsi secondo Santa Roza (1993, pag. 23) a causa di una stessa parola ha significati diversi per ogni cultura, considerando il regionalismo, le varietà cronologico, storiche e temporale.

Nel senso comune, utilizzare il giocattolo per designare oggetti come la sfera, spinning tops, aquiloni, bambole, carrozzine, ecc.; Quando si parla di giochi, abbiamo l'idea di azione e movimento, coinvolgendo cirandas tradizionale, hopscotch, tag, casa e altro, già il gioco, porta il ricordo della concorrenza, con regole e procedure, come partite di calcio, basket, signora e scacchi.

Alla ricerca di ciò che è gioco, giocattolo e scherzo nel dizionario (2000) incontrato questi termini definiti come questo:

-Gioco: gioco, divertimento, hobby nel quale rischio soldi/scommessa;

-Giocattolo: oggetto fatto per il divertimento dei bambini;

-Gioco: gioco d'azione.

In relazione ai termini ricercati, Friedmann (2008, p. 12), caratteristiche sul tuo significati teoria equivalenti a quelle trovate nel dizionario. Lo scherzo come l'azione del gioco, il comportamento spontaneo derivanti da attività non strutturate.

Il gioco è un gioco dove abbiamo riscontrato la presenza di alcune regole. I nomi di giocattolo di parola oggetto di senso e di attività ludica è ampio, che comprende tutti i concetti precedenti.

L'autore ritiene che a volte il gioco è un fine in sé, quando i bambini giocare per puro divertimento, stabilente il commercio con l'ambiente e con i loro partner, già in altri momenti può essere utilizzato come un mezzo per raggiungere obiettivi educativi pre-impostato.

Inoltre, sottolinea che il tempo di giocare è speciale e prezioso per il bambino e che i giochi tradizionali, trasmessa di generazione in generazione fanno parte del patrimonio cultura e ricreativo e riflettono i valori, le abitudini, modi di pensiero e di insegnamenti.

Già Kishimoto (2010), ritiene che impostare il gioco non è un compito facile e può essere inteso come: giochi politici, giocare nella sabbia, madre e figlia, narrazione, Domino, scacchi, costruendo una piccola barca e altri. Affermando che la comprensione del gioco varia a seconda ogni contesto sociale ed espressa

attraverso il linguaggio.

Sottolinea che il giocattolo stimola la fantasia dei bambini attraverso la rappresentazione e l'espressione delle immagini su scene di vita quotidiana, della natura e dei costumi umani e mentre l'oggetto è sempre lo scherzo. Questo per il vostro tempo, è l'azione che il bambino gioca per soddisfare le regole del gioco, si può dire è l'azione giocosa.

Confrontando i concetti presentati dai due autori, si sa-se disaccordi riguardo i significati di divertimento e giochi, a Friedmann (2008), la differenza principale tra queste due parole è che il gioco abbia sempre le regole, mentre il scherzi sono più libero e spontaneo.

Kishimoto (2010) evidenzia che giochi possono o non possono avere regole, che coinvolgono situazioni immaginarie, la soddisfazione e la manualità. Il gioco è già considerato l'azione del bambino nell'attuazione delle regole del gioco. Entrambi d'accordo sul significato del giocattolo, come oggetto dello scherzo.

In relazione ai concetti di giochi concetti Piaget (1896-1980) e Vygotskij (1896-1934), costruttivista, perché entrambi sono convinti che l'intelligenza è costruito dalle relazioni degli individui con l'ambiente, ma hanno alcuni approcci diversi . Piaget ha cercato di capire come l'individuo costruisce la conoscenza circa la realtà, ha indicato il ruolo attivo del soggetto, è il rapporto con l'ambiente che il bambino si sviluppa, costruire e ricostruire le loro ipotesi sul mondo. Già Vygotsky, sottolinea che il soggetto è interattivo e il milieu culturale e sociale ruolo nello sviluppo e nella formazione delle funzioni psicologiche degli esseri umani.

Piaget ha portato contributi importanti sul gioco per lo sviluppo intellettuale del bambino, sottolineando che i bambini del gioco ha alcuni criteri, ad esempio: è una spontanea attività che dà piacere, coinvolge motivazione interna, trovare il vostro scopo in sé e ha una relativa mancanza di organizzazione, (FRIEDMANN, 2008, pag. 26).

In questo modo, il gioco è un'attività importante caratterizzata da piacere e spontaneità, che fornisce ai giocatori un clima di entusiasmo e motivazione, che interpreta ha interesse intrinseco per i risultati delle loro attività, di conseguenza il raggiungimento del vostro obiettivo, soddisfare un bisogno. L'autore afferma inoltre che secondo Piaget, nel processo di sviluppo del bambino, organizzati tre strutture di base dei giochi per bambini:

il gioco di esercizio): è una delle attività per i bambini prima e si caratterizza per la ripetizione di gesti e movimenti semplici per il piacere che essa offre;

b) gioco simbolico: è relativo all'immaginazione e imitazione, il bambino, rappresentano creare e ricreare situazioni di vita reale di piaceri o conflitti attraverso la finzione, l'assegnazione agli oggetti diversi significati più usuali e giocare ruoli diversi ;

c): regola gioco richiedono ai giocatori di rispettare regole e regolamenti, le regole si assumono relazioni sociali o che costituiscono il fondamento della morale contatto interpersonale.

Con quello, secondo Friedmann (2008), Piaget controllato con il vostro studio giocosa tendenza umana, fin dai primi mesi di vita con motori di giochi di esercizio, fino alla comparsa del linguaggio. Imitazione passa attraverso diverse fasi e due a sei anni di età, il bambino può rappresentare un oggetto in mancanza

di questi, originari del gioco simbolico, negli anni successivi, questo esercizio è sempre collettivo, con la tendenza per l'emersione del regole.

Contrariamente a Piaget, Vygotsky (2007) ritiene che lo sviluppo avviene per tutta la vita e il giocattolo crea una zona di sviluppo prossimale, che sarebbe la distanza tra quello che puoi fare da solo il bambino e quello che si può realizzare con l'aiuto di qualcun altro sperimentato.

Presto, i giochi che vengono offerti ai bambini devono essere compatibili con il livello di sviluppo in cui si trovano. È importante che l'insegnante e le interazioni dei bambini con i genitori e i colleghi, perché questi esercitano il ruolo di mediatori nel processo di sviluppo e maturazione del bambino, per costruire ed espandere i concetti, che, non avrebbe solo a condizione dato momento del suo sviluppo.

È il giocattolo enorme influenza nello sviluppo di un bambino. È il giocattolo che il bambino impara ad agire in una sfera cognitiva, piuttosto che una visual sfera esterna, a seconda le motivazioni e le tendenze interne e non da incentivi previsti da oggetti esterni (VYGOTSKY, 2007, p. 109).

In questo modo, il giocattolo è un fattore molto importante per lo sviluppo del bambino, la situazione immaginaria creata dal bambino tende a soddisfare i loro interessi e bisogni impraticabile, il gioco è un'attività molto piacevole che stimola non solo il lato fisico ed emotivo, ma anche, il pensiero del bambino.

Vygotsky (2007) afferma inoltre che attraverso l'immaginazione e sembiante, il bambino assume la proprietà dei ruoli sociali, possono risolvere problemi, generare ipotesi e assegnare significati diversi agli oggetti.

Per Vygotsky (2007) ogni scherzo ha tre caratteristiche: immaginazione, l'imitazione e la regola, per lui, ci non è uno scherzo senza regola, perché il gioco è un'attività socio-culturali che ha origine nei valori e norme di un gruppo sociale. Capire lo scherzo in questo modo, Vygotsky chiama finzione che gioco simbolico di chiamate di Piaget.

L'attività ludica è considerato essenziale per la formazione del bambino, il giocattolo è un fisico e stimolazione mentale, i giochi e i giochi sono il risultato di processi sociali, incoraggiare la fantasia, curiosità, creatività e socializzazione, promuovere cambiamenti significativo sviluppo psichico e personalità del bambino.

Considerazioni finali

I giochi sono molto importanti e necessarie per il pieno sviluppo di un bambino, il tuo intelletto e personalità. È importante sottolineare che l'emergere di pratiche di insegnamento creativo dipende il nostro inserimento nel contesto scolastico. La situazione immaginaria, la magia dello scherzo ha una logica, anche se non è così formale, che consente di studiare e costruire la nostra conoscenza sull'identità, sugli oggetti e sul mondo.

Si ritiene che utilizzando attività divertenti e giocare nella pratica educativa, ottiene un migliore risultato in termini di sviluppo e, con esso, il bambino fornisce anche la possibilità di esprimere aspetti di psicomotoria, lingua, scienze cognitive e sociali.

Il quadro teorico che ha pubblicato questo articolo ha chiarito l'importanza dell'educazione per lo sviluppo integrale dell'essere umano e che presenta una tendenza per l'aspetto ludico, poiché i giochi erano presenti nell'umanità fin dai tempi antichi.

Era evidente che il gioco in educazione della prima infanzia richiede costante riflessione e ricerca, essendo un mezzo prezioso per promuovere e sostenere l'apprendimento all'interno di una struttura curricolare.

Comunque, deve ri-significa che il gioco del bambino, scuola e noi educatori apprezzano la giocosità nell'educazione dei nostri studenti, perché attraverso queste pratiche, non si impara solo il contenuto, conoscere la vita.

È concluso che la giocosità attraverso giochi e il gioco sono necessarie per il pieno sviluppo del corpo di un bambino, hanno un ruolo speciale e significato nell'interazione, il vostro intelletto e personalità. Inoltre, attraverso la vostra esperienza e ogni fase del vostro sviluppo e le tue esperienze, il bambino sarà rafforzato e diventata un adulto equilibrato.

Il pensiero è essenziale, come è l'intervento del ragionamento a favore di scrittura; È il contenuto più originale con la produzione reale di un testo; è la variante inconfondibile del vostro autore tradotto in parole che esprimono diversi significati.

Riferimenti

Brasile. RCNEI. Ministero dell'istruzione e dello sport. Educazione fondamentale Segretariato. ***Punto di riferimento nazionale Curriculum per educazione della prima infanzia.*** Brasilia, 1998.

CAGLIARI, I. c. ***insegnamento senza la Bernasconi-Baa-Bi-Bó-Bu.*** São Paulo: Scipione, 2009.

CHATEAU, ***il gioco e il bambino.*** São Paulo: Summus, 1987.

SMITH, e. & TEBEROSKY, ***Psychogenesis della lingua scritta.*** Porto Alegre: Arte medica, 2008.

FREIRE, P. ***L'importanza dell'atto di lettura.*** in tre articoli che sono complementari. 11 ° Ed. São Paulo: Cortez, 2012.

FRIEDMANN, a. ***Play crescere e imparare: bambini di risparmio di gioco.*** São Paulo: Moderna, 2008.

Masashi KISHIMOTO, t. m. (org.) ***gioco, giocattolo, gioco e formazione.*** 13. Ed. São Paulo: Cortez, 2010.

OLIVEIRA, C. P. M. ***L'importanza del salvataggio dell'autorità parentale.*** São Paulo: PUC, 1995.

PIAGET, J. ***La formazione del simbolo del bambino: imitazione, gioco e sogno, immagine e rappresentazione.*** Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1996.

SANTA ROZA, e ***quando gioca è quello di dire: il Psychoanalytical esperienza nell'infanzia.*** Rio de

Janeiro: Relume Dumará, 1993-.

SOARES, b. m. *alfabetizzazione*: un tema in tre generi. 3 ed. Belo Horizonte: Autentico, 2012.

SOLÉ, i. *strategie di lettura*. Porto Alegre: New Haven, 2014.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R. La *formazione sociale della mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

☐ Laurea in matematica presso l'Università di Guarulhos, post-laurea in educazione con scuola amministrazione e supervisione, gli studi universitari in matematica, diploma post-laurea in insegnamento nell'istruzione superiore da Universidade Iguazu (ROBERT). Esperienza professionale nel settore dell'istruzione pubblica e privata nelle discipline di matematica e fisica – coordinatore didattico, direttore e vice direttore della scuola.

PUBLIQUE SEU ARTIGO CIENTÍFICO EM:

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/enviar-artigo-cientifico-para-submissao>