

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PEDAGOGIA – LICENCIATURA**

**CATIANE CARDOSO VARGAS**

**BRINCADEIRA LIVRE E APRENDIZAGENS**

Três Cachoeiras  
2010

CATIANE CARDOSO VARGAS

**BRINCADEIRA LIVRE E APRENDIZAGENS**

Trabalho de Conclusão apresentado à Comissão de Graduação do Curso de Pedagogia – Licenciatura, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Nilton Mullet Pereira  
Tutora: Andrea Gallego

Três Cachoeiras  
2010

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto  
Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann  
Pró-reitora de Graduação: Prof<sup>a</sup> Valquiria Link Bassani  
Diretor da Faculdade de Educação: Prof. Johannes Doll  
Coordenadoras do Curso de Graduação em Pedagogia – Licenciatura na modalidade a distância/PEAD: Profas. Rosane Aragón de Nevado e Marie Jane Soares Carvalho

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus pela oportunidade de realizar mais esse sonho e por colocar pessoas especiais em minha vida.

Ao meu esposo, Josué Vargas, pais, Ademar e Ilma, irmãos, Catieli e Ilmar e a sobrinha, Tayná, que estiveram ao meu lado durante todo o curso, por todo amor, carinho, atenção, incentivo e apoio.

A todas as minhas colegas, em especial Deise Monteiro e Tanara Mengue que me ajudaram durante difíceis momentos na realização do curso.

A todos os professores que de alguma forma contribuíram no meu desenvolvimento como pessoa, profissional e estudante, em especial a professora Nádie Christina Ferreira Machado pelo imenso carinho e dedicação, pelas vezes que eu, já em desespero, procurei você que sempre me amparou.

A meu orientador Nilton Mullet Pereira e tutora Andrea Gallego que com seu imenso conhecimento me ajudaram a desenvolver e concluir meu trabalho de conclusão.

A todos, muito obrigada pela participação nesta importante etapa da minha vida.

“Sabe-se, hoje, que o desenvolvimento intelectual não consiste em acumular informações, mas, sim, em reestruturar as informações anteriores, quando estas entram num novo sistema de relações. O conhecimento é adquirido por um processo de natureza assimiladora e não simplesmente registradora” (KISHIMOTO, 1996, p. 94).

## **RESUMO**

O presente trabalho tem por objetivo compreender a existência da aprendizagem na brincadeira livre. Nesse sentido, a pesquisa tem o embasamento teórico fundamentado nas idéias dos autores Tânia fortuna, Kishimoto, Gioca, Moyles e colaboradores. Da mesma forma, apresenta a análise da experiência adquirida com os alunos do pré – escolar (5 anos) no estágio curricular, avaliando como a aprendizagem das crianças ocorre mediante a atividade livre. Como todos os níveis de educação, a Educação Infantil tem como propósito a promoção da construção do conhecimento, oportunizando o desenvolvimento da criança. A brincadeira nessa etapa é um método eficaz já que, através dela, a criança demonstra seus anseios, medos, espontaneidade, imita o que vivencia na realidade e explora sua fantasia. Nesse processo de desenvolvimento da criança através do brincar, o educador possui o papel fundamental de orientar a brincadeira, com o cuidado de não desmotivá-la, valorizando sua espontaneidade. Para isso, faz-se necessário que o professor conheça seus alunos, adequando seu apoio ao nível de desenvolvimento deles. O educador deve então disponibilizar diferentes materiais que estimulem a criança a brincar, colocando assim o pensamento dela em ação, tornando-a sujeito ativo no próprio processo de construção do conhecimento.

Palavras - chave: Lúdico. Brincadeira. Orientação.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>2. O JOGO, A BRINCADEIRA E A LUDICIDADE.....</b>	<b>9</b>
2.1 Características do brincar .....	11
2.2 Os jogos faz - de - conta.....	12
<b>3. O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA ATRAVÉS DO BRINCAR.....</b>	<b>16</b>
<b>4. O PAPEL DO PROFESSOR NO DESENVOLVIMENTO DO BRINCAR E DA CRIANÇA .....</b>	<b>19</b>
<b>5. METODOLOGIA DA PESQUISA.....</b>	<b>23</b>
5.1 Atividade do brinquedo.....	23
5.2 Atividade dos dedoches.....	24
5.3 Atividade das lâminas.....	25
<b>6. ANÁLISE DO MATERIAL.....</b>	<b>26</b>
<b>7. CONCLUSÃO.....</b>	<b>30</b>
<b>8. REFERÊNCIAS .....</b>	<b>32</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Quando iniciei meu estágio, já possuía consciência de que a brincadeira livre era importante para o desenvolvimento da criança. Porém, achava que nesse momento o professor não deveria interferir, a menos que a criança pedisse auxílio.

Em uma visita da tutora de orientação do estágio curricular, Marcia Caetano, praticamente no final do estágio, por isso não possuo muitos registros desses momentos, as crianças estavam na hora do brincar livre (que tinham todos os dias após a entrada, aproximadamente 30 min.), e eu apenas observando-as de longe, sem interferir ou entrar na brincadeira. A tutora, então, questionou-me sobre essa falta de interação entre mim e elas durante as brincadeiras. Isso me deixou muito curiosa e fez com que buscasse teorias que sustentassem a idéia do brincar livre e/ou orientado.

Então encontrei Fortuna (2000) que afirma ser a sala de aula um lugar de brincar, pois por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar algo com o outro, mesmo em postura de adversário, a parceria é uma relação que afeta as emoções e põe à prova as habilidades, testando os limites. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado em outras habilidades, ou seja, brincando a criança torna-se operativa.

Assim, uma aula lúdica não precisa necessariamente ter brinquedos ou jogos, o que traz a ludicidade para sala de aula é a atitude mais dinamizada do educador e dos educandos, essa atitude implica principalmente numa mudança afetiva, pois é importante que a criança brinque por brincar e não apenas com objetivo a ser alcançado. Por isso é de suma importância que o educador saiba orientar essa brincadeira, ou seja, em uma aula lúdica, é fundamental que o educador atinja seus objetivos com a participação ativa dos alunos.

Todavia, para Fortuna (2000) ainda existe certo pré-conceito de que o brincar em sala de aula seja perda de tempo. Há alguns professores, inclusive, que buscam sua identidade entre o brincar e estudar, pois acreditam que o brincar é destinado a crianças pequenas, enquanto o estudar destina-se as demais séries de ensino. Surge a partir daqui a questão do

meu TCC: A brincadeira livre na sala de aula da educação infantil permite a construção de aprendizagens?

O presente trabalho possui então o objetivo de comprovar aos leitores que o brincar é fundamental para o desenvolvimento das crianças em geral, assim como, explicitar a importância da orientação do educador para ampliar o desenvolvimento do brincar, contribuindo automaticamente na aprendizagem e no desenvolvimento da autonomia, uma vez que a criança torna-se sujeito do próprio processo de aquisição do conhecimento.

Portanto, para comprovar o que foi descrito a cima, serão necessários esclarecimentos sobre os conceitos de jogo, brincadeira livre, ludicidade e aprendizagem, baseados nas contribuições não só de Tânea Fortuna, mas também de Kishimoto, Janet Moyles e colaboradores e Maria Inez Gioca.

## 2. O JOGO, A BRINCADEIRA E A LUDICIDADE

Este capítulo tem por finalidade especificar os principais conceitos presentes neste trabalho, os quais permitirão um estudo mais claro sobre a importância do brincar livre no desenvolvimento da criança através do trabalho com o concreto, da exploração de seus próprios limites.

Definir jogo não é tão simples, pois existem infinitudes deles, por exemplo, o de xadrez que possui regras específicas, o faz-de-conta que logo nos dá idéia de imaginação, empilhar potinhos ou copinhos pelo simples prazer de manipular o objeto, em fim cada um possui sua especificidade.

No dicionário Aurélio, encontramos jogo definido como:

Substantivo masculino; 1) Atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou o ganho. 2) Passa tempo. 3) Jogo de azar. 4) O vício de jogar. 5) Série de coisas que formam um todo. 6) Conjugação harmoniosa de peças mecânicas com o fim de movimentar um maquinismo. 7) Balanço, oscilação. 8) Fig. Manha, astúcia. 9) Fig. Comportamento de quem visa a ter vantagens de outrem.”(FERREIRA, 2010, s/p).

Confirmando essa idéia, Kishimoto (1996) definiu o jogo como: o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras explícito; um objeto;

A primeira definição quer dizer que dependendo da cultura, uma determinada atitude pode ou não ser vista como jogo, por exemplo: “se para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é do que a forma de preparo para a arte da caça necessária à subsistência da tribo” (KISHIMOTO, 1996, p.16).

A segunda refere-se a um sistema de regras que permite identificar o jogo, por exemplo: em jogo de buraco ou tranca, apesar de utilizar o mesmo objeto (baralho) e desenvolver uma atividade lúdica, segue-se uma sequência que os diferencia.

A terceira é o objeto em si, por exemplo, o pião quando confeccionado pela criança, independente do material empregado, não deixa de ser o objeto utilizado na brincadeira de rodar pião.

A brincadeira é definida pelo dicionário Aurélio como “substantivo feminino; 1) Ato ou efeito de brincar; 2) Brinquedo; 3) Entretenimento, passatempo, divertimento; 4) Gracejo, pilhéria” (FERREIRA, 2010, s/p).

Na definição de Kishimoto (1996), brincadeira é a ação praticada pela criança ao realizar uma atividade com prazer, sendo a criança o sujeito ativo nesse momento, “é o lúdico em ação”.

Portanto, no presente trabalho, o jogo será visto como sistema de regras explícitas e a brincadeira sistema de regras implícitas (o jogo infantil ou faz-de-conta ou jogo simbólico), pois “o sistema de regras em todos os jogos é uma característica marcante” (KISHIMOTO, 1996, p. 113), isto é, mesmo o faz-de-conta possui suas regras que dirigem a brincadeira, porém, internas. Como por exemplo, a menina que brinca de professora automaticamente realiza ações dentro de um espaço e tempo que seguem uma ordem.

Complementando a idéia de Kishimoto, Fortuna (2000) traz outro conceito muito importante que norteia meu trabalho, o lúdico, o qual não se refere apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo, ao prazer de realizar a atividade em si, são ações vividas que despertam vários sentimentos, ou seja, deixou de ser o simples sinônimo de jogo, não importando o resultado do mesmo e sim a ação em si.

Desse modo, o jogo, a brincadeira, o lazer enquanto atividades livres, gratuitas são modelos daquilo que representa a atividade lúdica e longe estão de se reduzirem apenas a atividades infantis.

Kishimoto, em seu livro *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*, traz as idéias de Bachelard quando afirma que: “há sempre uma criança em todo adulto, que o devaneio sobre a infância é um retorno à infância pela memória e imaginação” (KISHIMOTO, 1996, p. 110).

Esse é o grande motivo de a memória não ser aceita como documento fatal em trabalhos de história, pois ao ver ou tocar um brinquedo, por exemplo, nossa imaginação recria situações de retorno à infância, como se tivéssemos realmente experienciado tal situação

anteriormente, satisfazendo-nos, isto é, misturando o passado com o presente, sonhos, ideais e vontades, despertando então nossa memória e desenvolvendo a imaginação.

Outro conceito importante trabalhado por Ferreira (2010), também presente neste trabalho, é o ato de aprender que o dicionário traz como: “1. Tomar conhecimento de.” Esse conceito se relaciona com a forma que Tânea Fortuna conceitua aprendizagem: “apropriação e internalização de signos e instrumentos num contexto de interação” (2000, p. 6). Posteriormente, será visto, neste trabalho, o aprender como conhecimento adquirido, a experiência adquirida.

## **2.1 Característica do brincar**

Destaco aqui, segundo Kishimoto, algumas características importantes do jogo/brincadeira:

A não literalidade: na qual a realidade interna predomina sobre a externa como, por exemplo, um carretel de linha com uma corda amarrada servir de carrinho. A criança vivencia a situação como se estivesse realmente dirigindo um carro.

Efeito positivo: a criança demonstra nitidamente através do sorriso a alegria que sente durante a brincadeira, embarcando no momento lúdico. “Processo esse que traz inúmeros efeitos positivos ao aspecto corporal, moral e social da criança” (Kishimoto, 1996, p.25).

Flexibilidade: as crianças demonstram, através da brincadeira, diferentes comportamentos, seus medos, vontades e ideias, interagindo com outras crianças. Em outras palavras, a brincadeira faz-se necessária para liberação das emoções, pois através dela a criança consegue se expressar livremente sem a pressão do ambiente.

Sendo assim, no faz-de-conta a criança possui o controle que não possui na realidade, pois são submetidas a regras/controlado dos adultos, expondo seus medos, inseguranças, desejos, experiências, realidade de vida, isto é, inúmeras situações em que vivencia. “Assim, brincar leva a criança a tornar-se mais flexível a buscar alternativas de ação (Kishimoto, 1996, p.26)”.

Livre escolha: A brincadeira inclui sempre uma intenção lúdica do jogador, desse modo, é necessário que parta da vontade da criança, espontaneamente, de forma em que ela determine os acontecimentos através do desenvolvimento das regras implícitas, caso contrário, torna-se trabalho, ensino. “Quando o professor utiliza um jogo educativo em sala de aula, de modo coercitivo, não oportuniza aos alunos liberdade e controle interno. Predomina, nesse caso, o ensino, a direção do professor (KISHIMOTO, 1996, p.26)”.

Segundo Kishimoto (1996), devemos também acrescentar o “simbolismo: representa a realidade e atitudes; significação: permite relacionar ou expressar experiências; atividade: a criança faz coisas; voluntário ou intrinsecamente motivado: incorporar motivos e interesses; regrado: sujeito a regras implícitas, e episódico: metas desenvolvidas espontaneamente” (KISHIMOTO, 1996, p.27).

Exatamente por ser o jogo uma ação voluntária da criança, não visa resultados finais, pois o importante é o brincar por brincar, sem preocupação da aquisição do conhecimento. Segundo Fortuna (2000), o brincar torna-se importante na vida da criança porque mexe com os sentimentos dela, assim como a imaginação levando-a a partilhar com o outro, desenvolvendo habilidades e testando seus limites. Nesse sentido, a criança torna-se sujeito ativo, trazendo para a brincadeira suas experiências, realidade.

Assim, de alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

Justamente por ser sujeito ativo, em certas situações a criança considera estar brincando e em outros não, em um jogo, por exemplo, na vez dela jogar, acredita estar brincando, já na vez do adversário diz que não, porque a diversão, o prazer é o ato/ação. Logo, a conduta do adversário interfere também no momento lúdico.

## **2.2 Os jogos de faz – de - conta**

A criança, antes do seu segundo ano de vida, começa a criar fantasias de faz – de - conta, com gestos ou falas, sempre interligando suas manifestações com alguma situação do cotidiano como: à hora do banho, refeições, à hora de dormir...

A criança também atribui aos objetos funções que eles não têm, por exemplo: como cuidar de uma boneca (ninar, alimentar e dar banho), isto é, a criança começa a alterar o significado dos objetos, assim como expressar seus sonhos e fantasias e as regras implícitas se materializam nos temas das brincadeiras.

Como nos enfatiza Kishimoto (1996), a criança demonstra seu funcionamento simbólico através de alguns comportamentos, como ela compreende, imitando determinadas situações presenciadas; transforma um objeto em outro (um cabo de vassoura em um cavalo); incorpora papéis sociais que demonstram sua interpretação dos acontecimentos de seu cotidiano; usa a linguagem para a comunicação.

O autor ainda inclui que a brincadeira de faz-de-conta é importante para a criança, através dela coloca-se num papel de poder, possuindo o controle que não possui na realidade, pois são submetidas a regras/ controle dos adultos. Ao brincar de super herói, por exemplo, a criança resolve os conflitos e isso ajuda a construir autoconfiança, além de superar obstáculos da vida real, como adaptar-se em ambientes diferentes, vestir-se, comer alimento sem deixar cair, etc.

Porém, a brincadeira de super-herói é também vista como incentivo à violência, enquanto deveria ser considerada como numerosas oportunidades para a criança obter sentido de domínio, assim como benefício associado ao jogo dramático, pois também no faz-de-conta a criança aumenta suas habilidades linguísticas, aprende a selecionar melhor os problemas e desenvolve a cooperação, além de estar em curso o processo civilizatório. Isto é, no faz-de-conta a criança expõe seus medos, inseguranças, desejos, experiências, realidade de vida/situações em que vivencia, criando uma ponte entre realidade e fantasia.

Nessa fase, a criança não se apega a nenhum tipo de brincadeira e, às vezes, parece estar tentando destruir seus brinquedos, mas na verdade ela está apenas explorando-o da maneira em que considera divertida. Elas gostam tanto de destruir como de construir algo, pois ajuda a transformar a angústia em prazer, por isso nessas horas é muito importante que o adulto seja compreensivo.

De acordo com Fortuna (2000), para a criança é essencial viver em um mundo lúdico, pois isso ajuda na compreensão de suas experiências e também em progressos do pensamento.

Algumas atividades desenvolvem e ajudam a aprimorar os progressos do corpo e da mente como: atividades de empilhar, esfregar ou revirar passando um objeto de mão em mão; no mundo infantil, imitar a ação do amigo é uma forma de aproximar-se afetivamente dele, é imitando sem pedir permissão para entrar na brincadeira, que as crianças, fazem o princípio dos jogos.

Os comportamentos imitativos tornam-se cada vez mais lúdicos, pois as crianças repetem, de maneira fictícia, várias experiências diárias, isto é, repetem em suas brincadeiras situações cotidianas.

Em certo ponto é comum a criança imitar os movimentos dos animais, da mãe cozinhando, dos ruídos/sons, isso faz com que ela se sinta mais próxima do adulto, logo, seus comportamentos também correspondem mais àqueles em que observa ao seu redor.

Não cabe ao adulto a missão de brincar pela criança, ou exigir que ela permaneça um longo tempo representando o cotidiano através do brinquedo. E sim conforme abrange Kishimoto (1996) organizar e orientar situações de ensino que coloque o pensamento da criança em ação, oportunizar possibilidades, espaço em que o aluno possa criar e recriar hipóteses para construir conhecimentos, oferecendo objetos, conversando e comentando o que ela representa e o que entende de suas experiências.

O professor precisa criar espaços onde seus alunos possam escolher o que fazer e do que brincar. Exemplos conhecidos por Kishimoto (1996): o cantinho da leitura, de artes, da música, etc. Assim, o aluno tem o direito de brincar com o que realmente deseja e o educador pode, depois desse momento, convidar a criança a compartilhar sentimentos e aprendizagens com os demais colegas.

Desse modo, o professor pode analisar as ações de seu aluno, porém com a consciência de observá-las da perspectiva do educando, pois refletem na brincadeira as experiências e aprendizagens adquiridas em outros momentos, lugares, situações.

A criança, através do faz – de - conta, torna lúdica suas experiências, revivendo inclusive fatos desgostosos para ela como forma de compensar o aborrecimento vivenciado, além da incorporação progressiva de papéis sociais que vão assumindo.

Os personagens inventados, as transformações de um objeto em outro, as imitações de fatos reais evoluem progressivamente a partir dos 5 anos, já que os brinquedos integram elementos da realidade, que possuem imagens que variam conforme a cultura em que está inserida.

Conforme afirma Kishimoto (1996) ao ver ou tocar um brinquedo, por exemplo, nossa imaginação/fantasia recria situações de retorno à infância, como se tivéssemos realmente experienciado tal situação anteriormente, satisfazendo-nos, misturando o passado com o presente, os sonhos, ideais e vontades. Dessa mesma forma, os jogos também despertam nossa memória, imaginação, vontade...

Nessa etapa, a criança já não se satisfaz em brincar sozinha, mas se observarmos uma criança brincando ao lado da outra, perceberemos que, apesar de afirmarem estarem brincando juntas, cada uma desenvolve sua própria vontade, seu interesse no momento.

Portanto, a brincadeira como atividade coletiva ou individual passa a ser entendida como “coisa séria”, valorizada como um forte recurso didático capaz de desenvolver aprendizagens.

### 3. O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA ATRAVÉS DO BRINCAR

Neste capítulo, a partir das idéias dos autores Tânia fortuna, Kishimoto, Gioca, Moyles e colaboradores, enfatizarei a importância do brincar no desenvolvimento da criança, assim como o elo que deveria existir entre o brincar e as atividades escolares.

Sempre protegemos a idéia de que o brincar é muito importante para a criança, inclusive, Gioca ressalta que no

[...] referencial Curricular Nacional (1998), para a Educação Infantil, o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar, ter prazer e alegria para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio entre ela e o mundo, portanto, a atividade escolar deverá ser uma forma de fazer e de trabalho, fazendo com que a criança tenha um desenvolvimento completo. (GIOCA, 2001, p. 13).

Porém, o brincar em sala de aula geralmente é visto como perda de tempo, logo, só se brinca na escola se sobrar tempo ou no momento do recreio.

Esse momento do brincar é separado das atividades escolares, como por exemplo, à hora do brinquedo, pois

[...] muitos educadores buscam sua identidade na oposição entre o brincar e estudar: os educadores de crianças pequenas, recusando-se a admitir sua responsabilidade pedagógica, promovem o brincar; os educadores das demais séries de ensino promovem o estudar. Outros tantos, tentando ultrapassar esta dicotomia, acabam por reforçá-la, pois, com frequência, a relação jogo-aprendizagem invocada privilegia a influência do ensino dirigido sobre o jogo, descaracterizando-o ao sufocá-lo." (FORTUNA, 2000, p. 3).

Enquanto, na verdade, deveria existir um grande elo entre a atividade escolar e o brincar, pois a criança brincando incorpora papéis, desenvolvendo situações de seu cotidiano misturado a sua fantasia, o que a ajuda a aceitar situações reais, adaptar-se em ambientes diferentes, aproximar-se de outras pessoas... “[...] Brincar, então, é um meio de compreender e relacionar-se com o meio” (FORTUNA, 2000, p. 6).

Afinal, o brincar é movido pelos desejos da criança, desejo inclusive de crescer e fazer o que os adultos fazem, porém, isso não quer dizer que os adultos não intervirão nesse brincar. Pelo contrário, o educador pode, inclusive, ajudar a ampliar essa fantasia ao entrar na

brincadeira, embarcar nesse faz – de - conta, claro que com muito cuidado para não destruir o interesse/o desejo da criança nesse momento.

A brincadeira, então, propicia o desenvolvimento de contatos sociais através das relações emocionais. Todavia para que isso aconteça é importante que se preserve as características lúdicas.

Observando o brincar, notamos que a criança é conservadora em relação aos procedimentos durante certas brincadeiras, da mesma forma são também inovadoras. Igualmente os conteúdos são ao mesmo tempo conservadores e inovadores, constituídos por conhecimentos produzidos socialmente ao longo do tempo e que vão evoluindo de acordo com a realidade.

Então, “[...] enquanto a aprendizagem é apropriação e internalização de signos e instrumentos num contexto de interação, o brincar é apropriação ativa da realidade por meio da representação; a brincadeira é, por conseguinte, uma atividade análoga à aprendizagem” (FORTUNA, 2000, p. 6).

Desse modo, para Gioca (2001), essa internalização de signos desenvolve a interação social através do compartilhamento dos conhecimentos adquiridos, pois o brincar oportuniza o desenvolvimento da criança e permite que ela compreenda o mundo que a cerca. Discutindo as idéias de Piaget, ela afirma:

- Primeiro: fazem uso do jogo de exercício, repetem a mesma atividade várias vezes pelo simples prazer de repetir, fase em que a criança herda o prazer funcional, o que poderá no futuro significar a sua atividade de trabalho como uma fonte de prazer e não de sacrifício;

- Segundo: o jogo simbólico, brincadeiras de faz-de-conta, desenhos e histórias infantis, simulações ou fingimentos. A criança pode herdar a possibilidade de experimentar papéis, dramatizar, recriar situações com a clara intenção de melhor compreendê-las. Assim, a criança adapta-se com mais facilidade a um mundo complexo, aos novos hábitos, à alimentação, bem como ao exercício da submissão às regras de sua casa ou da escola;

- Terceiro: jogo de regras, o limite: pode ou não pode? Aqui entra a subordinação às leis da cultura e da sociedade, que o sujeito joga para subordinar ou transformar, para aceitar ou negar;

- Quarto: o jogo de construção trabalha a imaginação criativa, a vivência antecipada do real, por meio de desenho e do faz-de-conta. Pois trabalha com a criatividade, expressão corporal, linguística, imaginação, favorecendo a relação consigo e com o outro.

Se a escola não abrir espaço para esse brincar estará reprimindo a precisão que a criança tem de se movimentar, expressar-se, relacionar-se com o outro, uma vez que brincando terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado em outras habilidades. Brincando a criança torna-se operativa/ sujeito ativo no processo de construção do próprio conhecimento, desenvolvendo assim a autonomia.

#### **4. O PAPEL DO PROFESSOR NO DESENVOLVIMENTO DO BRINCAR E DA CRIANÇA**

O professor possui papel importantíssimo no desenvolvimento do brincar, que é característica na faixa etária de 2 a 6 anos, idade mais propícia para o brincar simbólico. Desse modo, a maior parte do brincar da educação infantil é simbólica.

Todavia também temos o que a autora Janet R. Moyles e colaboradores denominam brincar construtivo que “é aquele em que os objetos são manipulados para construir ou criar alguma coisa” (2006, p.26), nesse a criança desenvolve habilidades motoras finas. Assim brincando a criança desenvolve várias habilidades tanto sociais quanto intelectuais criativas e físicas. Por exemplo,

“[...] O brincar sociodramático pode favorecer as habilidades de linguagem e desempenho de papéis, enquanto o brincar construtivo pode incentivar o desenvolvimento cognitivo e a formação de conceitos.” (SMITH, 2006, p. 27).

Grande parte do brincar é social promove o relacionamento entre crianças de idades semelhantes e pode promover o relacionamento entre as crianças e adultos, mas tomando todo o cuidado possível para não destruir o interesse dela pela brincadeira.

Pois, o brincar, no sentido de fazer alguma coisa, é praticamente o trabalho da criança através do qual ela se desenvolve, conseqüentemente, é essencial para o desenvolvimento da aprendizagem independente do ambiente. “Os adultos que criticam aos professores por permitirem que as crianças brinquem, não sabem que o brincar é o principal meio de aprendizagem na primeira infância”. (SMITH, 2006, p. 29).

O brincar livre também pode tornar-se repetitivo, por isso os educadores possuem um papel muito importante a desempenhar: ajudar as crianças a desenvolver o seu brincar. Smith (2006) acredita que o papel do adulto é estimular a criança a brincar de diferentes maneiras, buscando sempre algo novo, desenvolvendo também essa brincadeira, tornando-a mais madura, porém sem diminuir o interesse da criança brincar nesse momento.

O educador pode oferecer materiais estruturados, instigando a criança a usá-lo. Por exemplo, o quebra-cabeça, onde o “[...] design deste, significa que a criança é desafiada a montá-lo, tudo o que o adulto tem é oferecer um quebra-cabeça no nível certo de dificuldade” (SMITH, 2006 p.30). Dessa forma, cabe ao professor oferecer materiais desafiadores, levando a criança a participar do brincar infantil. Fazendo o uso de jogo simbólico / faz-de-conta, ela estará desenvolvendo habilidades sociais, cognitivas e linguísticas.

Smith (2006) complementa que o método mais efetivo para encorajar esse brincar é o conhecido tutoramento do brincar, o qual consiste em o educador dar início à dramatização em pequenos grupos, auxiliando as crianças no desenvolvimento da atividade durante um período de tempo.

Foram também citados por Smith, quatro variantes desse método:

- Modelagem – o professor participa ativamente do momento de brincar, demonstrando como pode ser encenado um determinado papel. Por exemplo: O professor encena o papel de padeiro, fingindo que amassa, uma massinha de modelar é o pão que está amassando, podendo inclusive dar sequência à brincadeira, pedindo a um aluno que busque mais farinha.

- Orientação verbal – o professor faz comentários e sugestões, ajudando as crianças a criarem e encenarem papéis. Por exemplo: Lembrar a criança de untar a forma antes de colocar o pão.

- Treinamento da fantasia temática – o professor ajuda as crianças a encenarem histórias de dramas já conhecidos por elas.

- Aprendizagem do brincar imaginativo – o professor exercita as crianças em habilidades diferentes das atividades de faz-de-conta. Por exemplo: estimula-as a praticar expressões corporais, diferentes emoções ou galoparem em um pedaço de pau, como se tivessem galopando em um cavalo.

Essas formas de treinamento e encorajamento por parte dos adultos são importantes, principalmente porque nem todos os educadores acreditam que o brincar livre por si só seja capaz de desenvolver aprendizagens, então podemos combiná-lo à intervenção adulta, facilitando inclusive o desenvolvimento da criança que não apresenta muito essa forma de brincar inicialmente (SMITH, 2006).

Assim como, por parte dos adultos, as formas de encorajamento e treinamento são também favoráveis em muitos aspectos do desenvolvimento infantil, para intensificar a interação, comunicação entre o professor e a criança sem interferir na interação criança-criança, como geralmente acontece em outras situações.

A ação adulta é orientada por um ciclo de “planejamento fazer – revisar”, isto é, o professor incentiva a criança a escolher uma atividade de seu interesse, a planejá-la, executá-la e depois analisar o que deu certo ou errado e o porquê, sendo então a criança um sujeito totalmente ativo. Desse modo, o professor faz com que a criança crie hipóteses, desenvolva sua autonomia e conceitos.

Esse papel do professor como auxiliar no desenvolvimento do brincar, geralmente acontece individualmente ou em pequenos grupos, porém como auxiliar no desenvolvimento da criança pode também ocorrer em grande grupo, inclusive em uma turma completa. Por isso, é de suma importância que o professor conheça bem seus alunos, assim, ao observar o brincar da criança, saberá exatamente quando e como participar.

Smith traz ainda o conceito de Scaffolding segundo Bruner:

“[...] Um andaime é usado para ajudar a estrutura de um prédio desde suas fundações; o andaime vai crescendo conforme o prédio vai subindo. No final, o andaime pode ser retirado. Aqui, a construção do prédio é uma analogia com o desenvolvimento das capacidades infantis, e o andaime (scaffolding) é uma analogia ao modo como o adulto pode apoiar isso. O apoio deve ser adequado ao nível atual de desenvolvimento da criança e pode ser reduzido ou removido depois que a criança dominou aquela tarefa específica.” (2006, p. 36).

No mesmo sentido, Smith (2006), baseado nas idéias de Bruner, destaca três importantes aspectos referentes ao Scaffolding: Dirigir a atenção da criança para aspectos relevantes da situação; ajudar a criança a dividir a tarefa em uma sequência de tarefas menores que ela é capaz de manejar; ajudar a criança a executar corretamente a sequência de passos.

Dessa forma, o Scaffolding consiste em ajudar/orientar/incentivar a criança durante as atividades por parte e grau de complexidade, por exemplo, alguém que está dando uma aula de dança utilizará aprendizagens por repetição, usando primeiro passos mais simples e assim aumentando o desafio, a complexidade.

Surge aí a necessidade de comentar duas dificuldades de aprendizagem por repetição:

O método utilizado com grande número de crianças (uma turma inteira de alunos, por exemplo), pode facilitar para o professor que economizará tempo, transmitindo às crianças um sentimento de envolvimento com o grupo. Porém, nesse grupo haverá crianças de níveis de desenvolvimento variados, tornando a atividade fácil para uns, difícil para outros.

Logo, uma dificuldade é encontrada, pois nem todas as crianças da mesma idade encontram-se na mesma ZDP, ou seja, “área de desenvolvimento que a criança é capaz de manejar e compreender com a ajuda do adulto – ou com a ajuda de seus pares mais capazes” (SMITH, 2006, p. 36) para uma determinada habilidade.

A outra dificuldade é que na aprendizagem por repetição, é “como se fosse apresentada à criança a parte de uma construção a ser incorporada” (SMITH, 2006 p. 38), já que é dado um modelo a ser seguido, correndo o grande risco de dar uma ajuda excessiva, perdendo aí a contribuição da criança.

Todavia, devemos trabalhar com a criança de todas as maneiras, individual, em pequenos e grandes grupos, baseado no brincar livre, atividades de exercícios e repetições, sempre estruturando o brincar adequadamente em termos de desenvolvimento. Visto que o importante é que a criança tenha inúmeras oportunidades de experimentar o jogo de forma livre, pois esse lhe oportuniza o desenvolvimento da autonomia, liderança, buscar soluções para desafios que encontrará durante sua vida, comunicação, adaptação em diferentes ambientes, testando seus limites e qualidades.

## **5. METODOLOGIA DA PESQUISA**

Realizei meu estágio com uma turma de pré-escolar, composta por 17 alunos sendo 11 meninas e 6 meninos, na faixa etária de 5 anos na Escola Municipal de Ensino Fundamental José Felipe Schaeffer da rede pública de Três Cachoeiras.

Com essa turma, apesar de não estar bem explícito nas descrições das aulas no wiki do estágio, todas as sextas – feiras tínhamos à hora do brinquedo (momento livre em que os alunos brincavam, tanto com os brinquedos existentes na sala, como os que traziam de casa, inclusive casa/cenário de teatros de fantoches).

Assim, como todos os dias, após a entrada, as crianças tinham 30 minutos para brincar livremente com os brinquedos e objetos existentes na sala (jogos variados, bonecos, fantoches, livros, massa de modelar...).

Obs.: Esses horários foram estipulados pela professora regente no início do ano, quando comecei meu estágio apenas continuei trabalhando no mesmo “cronograma”.

### **5.1 Dia do brinquedo**

Na semana de 24 a 28/05 e 26/04 a 30/04, no dia do brinquedo, momento totalmente livre na sala de aula, o aluno V. estava brincando com seu caminhão que trouxe de casa e me perguntou como se escrevia caminhão, então com o alfabeto móvel, perguntando se ele conhecia alguma letra que era utilizada para escrever essa palavra, fui montando o nome no chão.

Conforme montávamos as letras, o menino foi relacionando-as a algo que ele sabia que continha aquela mesma letra, por exemplo, a letra C era a mesma do nome da mãe, Carolina (nome fictício).

Quando outros alunos perceberam a curiosidade de V., vieram para perto e também começaram a relacionar as letras com palavras conhecidas para eles, da mesma forma,

perguntaram como era a escrita de outros brinquedos ali existentes. Inclusive a aluna J. quis copiar o nome do seu brinquedo (violão) para mostrar para a mamãe em casa.

Por ser um brinquedo não comum na sala de aula, o violão, no início, despertou curiosidade, alguns alunos então ficaram rodeando a menina para vê-la tocar. J. resistiu um pouco a emprestá-lo para os colegas, mas depois, os interessados puderam tocar, sanando sua curiosidade em manusear o violão.

As crianças criavam muito também através da brincadeira com massinha de modelar, na qual montavam panelinhas, corações, bonecas, enfim produziam imagens que me surpreendiam.

## **5.2 Atividade dos dedoches**

No dia 23/04/10, como estávamos trabalhando sobre os dentes e pensando em trabalhar com objetos concretos, trazendo algo divertido para as crianças aprenderem brincando, confeccionamos dedoches (cárie, escova de dente, dentista e fio dental). Durante o trabalho as crianças mostraram-se fascinadas com a novidade.

Depois coloquei a casinha/cenário de fantoches e deixei que brincassem livremente com seus fantoches. No início, as crianças brigaram um pouco em relação a quem iria à frente da casinha contar primeiro sua história, mas aí conversei com eles sobre o teatro, expliquei que no teatro não tem apenas os personagens, mas o público, o diretor e outros. Acabaram, então, inventando até uma pessoa em especial para abrir a cortininha no início da apresentação.

Engraçado foi, porque como o momento era livre, nem todas as crianças estavam brincando com os dedoches, mas com a apresentação do primeiro grupinho (grupos criados por eles), os outros vieram assistir e, então, começaram a ordenar as próximas apresentações, pois todos queriam participar.

Interessante também foi ver as crianças trazerem para a brincadeira o que aprenderam sobre como cuidar dos dentinhos, o que a dentista falou e como ela agiu na visita ao

consultório odontológico, trazendo suas vivências para a brincadeira ao mesmo tempo em que socializavam as aprendizagens adquiridas. Assim, além de divertida e lúdica a atividade também foi produtiva.

### **5.3 Atividade das lâminas**

Estávamos trabalhando sobre a alimentação, então no dia 17/05/10 contei aos alunos a historinha “Alimente-se corretamente” do autor José Antônio Siqueira. Em seguida, cada criança recebeu uma lâmina de retro-projetor e fez um desenho sobre a história. Depois, cada aluno apresentou para os colegas, seu trabalho explicando o que e por que desenhou.

As crianças ficaram fascinadas em desenhar em lâminas, mais ainda, em ver seus desenhos grandes na parede através do retro projetor.

Os desenhos me permitiram perceber que os alunos entenderam a história sobre alimentação, inclusive um dos desenhos me chamou atenção, pois a aluna desenhou uma geladeira; dentro de um círculo os doces e em outro as frutas, perguntei por que ela havia desenhado os alimentos em grupos separados e porque desenhou uma geladeira. Respondeu-me que é porque não podemos comer tudo junto, os doces têm que ser depois do almoço, de sobremesa. E a geladeira era porque as frutas duram mais se estiverem na geladeira.

Portanto, acredito que essa aluna já tem noção de seriação, processo pelo qual se comparam os objetos e se estabelecem as diferenças entre eles, além de ter interpretado muito bem essa história.

Já a aluna J. desenhou uma casa e, na hora de apresentar seu trabalho para os colegas, explicou que os alimentos estavam dentro da geladeira e que a geladeira estava dentro da casa, por isso não dava para ver.

## 6. ANÁLISE DO MATERIAL

Como citei na introdução do trabalho, no início do meu estágio acreditava que o brincar livre deveria ser totalmente livre, sem intervenção do professor, então tínhamos a hora do brinquedo, a qual Fortuna (2000) coloca que geralmente esse momento é criado por professores que acreditam que o brincar livre deve ser separado das outras atividades.

Assim, a partir da experiência do estágio e principalmente da realização desse trabalho sobre o brincar livre, percebi que não é necessário ter uma hora específica para o brincar, pois na educação infantil ele pode e deve acontecer em todos os momentos, tornando o aprender mais lúdico, prazeroso ao mesmo tempo que construtivo, valorizando sempre o interesse do aluno, deixando-o expressar-se livremente.

Nesse sentido, para evitar que o brincar torne-se repetitivo, é importante a intervenção do professor, porém, essa necessita de atenção redobrada, pois o nível de desenvolvimento das crianças é variado, além disso, devemos impedir a construção de um modelo a ser seguido, para não perder a espontaneidade da criança no momento da brincadeira (Smith, 2006). Logo, é fundamental que o professor conheça o nível de desenvolvimento de seus alunos, para poder adequar o grau de complexidade do seu apoio.

Então, além das atividades consideradas livres, como a hora do brinquedo, realizei algumas atividades dirigidas por mim no início e, aos poucos fui deixando-os brincar entre si e, por fim, totalmente livres.

### **Relação da prática com a teoria:**

No dia do brinquedo, momento totalmente livre na sala de aula, o aluno V. estava brincando com seu caminhão que trouxe de casa e me perguntou como se escrevia caminhão, então com o alfabeto móvel, perguntando se ele conhecia alguma letra que era utilizada para escrever essa palavra, fui montando o nome no chão.

Conforme, montávamos as letras, o menino foi relacionando a algo que ele sabia que continha aquela mesma letra, por exemplo, a letra C era a mesma do nome da mamãe Carolina (nome fictício).

Nesse momento, percebemos as características do scaffolding citadas a cima, as quais consistem em dirigir a atenção do aluno para a construção da palavra, dividir tarefa em uma sequência de tarefas menores, formular a palavra por partes, e o educador ajudar a criança a executar essa sequência.

O momento brincar também nos oportuniza a construção de conceitos através do desenvolvimento cognitivo, logo, nesse período, minha atitude como educadora diante da curiosidade do aluno foi ajudá-lo a explorar o conhecimento que já possuía em relação às letras, formando o nome do seu brinquedo para que ampliasse o conhecimento existente. Conhecendo o nível de desenvolvimento do meu aluno pude adequar minha participação ao desenvolvimento dele, dirigindo sua atenção para aspectos relevantes no momento (Smith, 2006).

Quando as crianças se aproximaram do menino V. também relacionando as letras com palavras conhecidas para eles, assim como o nome de outros brinquedos ali existentes, comprovamos o que já citei neste trabalho, “imitar a ação do amigo é uma forma de aproximar-se afetivamente dele, é imitando sem pedir permissão para entrar na brincadeira que as crianças, fazem o princípio dos jogos” (FORTUNA, 2000).

Consequentemente, quando a criança relaciona o nome do seu brinquedo aos objetos reais, e as letras existentes em outras palavras conhecidas, percebe-se que ela estabelece relação com o mundo que a cerca, através da brincadeira que mexe com os sentimentos, a imaginação, as dúvidas e as certezas.

Materiais diferentes chamam a atenção das crianças, como no caso da menina que levou o violão para escola, por não ser um brinquedo comum em sala de aula, as crianças ficaram atentas a esse objeto.

O trecho a cima comprova o que diz Smith (2006), o professor deve estimular a criança a brincar de diversas maneiras e com uma variedade de materiais, pois isso desperta a

curiosidade dela fazendo com que seja o sujeito da ação, interagindo com os outros e com o meio.

Massinha de modelar era o que as crianças adoravam brincar, criavam carrinhos, bonequinhas, frutas, corações, panelinhas... Essa brincadeira desenvolve a coordenação motora, a criatividade, na presença do lúdico, por meio do faz-de-conta, que é fundamental para o desenvolvimento da criança, pois através dele a criança expõe seus medos, inseguranças, desejos, experiências, situações em que vivencia, criando uma ponte entre realidade e fantasia.

Já a atividade dos dedoches foi inicialmente planejada, direcionada em relação à confecção, pois meu objetivo inicial era fixar bem os amiguinhos dos dentes, proporcionando um material diferente para os alunos brincarem. Por isso o professor deve oferecer materiais diversificados e situações de ensino que coloquem o pensamento da criança em ação, para que ela se sinta livre para criar e recriar, construindo, assim, seu conhecimento através de sua participação/ação (KISHIMOTO, 1996).

As histórias de encenação criadas pelas crianças sobre os dentes envolviam os temas: a visita ao dentista, como acabar com a cárie, comprovaram a aprendizagem adquirida, além de explicitarem também o quanto trazem para a brincadeira/o faz-de-conta, o que aprendem nos ambientes em que convivem.

Dessa forma, as crianças aprenderam de forma lúdica, divertida, demonstrando sentimentos como alegria, tristeza, durante as histórias criadas, enquanto socializavam conhecimentos.

Nessa experiência, minha postura como professora foi a compreendida por Smith (2006) como orientação verbal, a qual consiste em o educador ajudar as crianças a criarem e encenarem papéis através de comentários e sugestões durante a brincadeira.

Outra atividade que também começou direcionada e por fim livre, foi a das lâminas da alimentação. Primeiro contei para as crianças uma historinha sobre alimentação (tema trabalhado na semana), depois cada criança recebeu uma lâmina de retro-projetor e realizaram um desenho livre.

Nessa atividade eu não deveria ter lido a história para as crianças antes de realizarem os desenhos, pois assim acabei influenciando-as na hora de desenharem, algumas até tentaram imitar a história lida. E, como vimos no decorrer desse trabalho, o professor deve orientar, porém, tomando todos os cuidados necessários para não influenciar a criança.

A apresentação do trabalho foi um momento de socialização muito produtivo, já que as crianças interagiram umas com as outras, favorecendo as habilidades de linguagem e o desempenho de papéis (Smith, 2006).

“Os desenhos me permitiram perceber que os alunos entenderam a história sobre alimentação, inclusive, um dos desenhos me chamou atenção, pois a aluna desenhou uma geladeira; dentro de um círculo os doces e em outro as frutas, perguntei por que ela havia desenhado os alimentos em grupos separados e porque desenhou uma geladeira, me respondeu que é porque não podemos comer tudo junto, os doces têm que ser depois do almoço, de sobremesa. E a geladeira era porque as frutas duram mais se estiverem na geladeira.” Esse trecho demonstra a presença de aprendizagens, assim como a imaginação em desenvolvimento e a relação com a realidade.

Já o desenho de J. (casa), nos comprova o quanto as crianças, mesmo trabalhando juntas, desenvolvem sua própria vontade, pois a interpretação é individual.

## 7. CONCLUSÃO

O presente trabalho originou-se da curiosidade referente à existência da aprendizagem na brincadeira livre, assim como a postura do professor durante o momento brincar. Com embasamento nas idéias dos teóricos Kishimoto, Fortuna, Gioca, Moyles e colaboradores, e a análise das atividades realizadas com o pré-escolar (5 anos) durante meu estágio curricular foi possível compreender esses aspectos.

A partir desse estudo, pude compreender que o termo brincadeira refere-se à ação espontânea da criança, fazendo com que ela realize a atividade com prazer. Pois, ela sente-se livre da pressão do ambiente, tornando-se sujeito ativo, de maneira que ela determina os acontecimentos espontaneamente, fugindo do controle dos adultos, das regras estipuladas por eles.

Comprovando, então, a importância do brincar para o desenvolvimento da criança, uma vez que através dele ela demonstra distintos comportamentos como: medos; ideias; sentimentos; interação com outras crianças e adultos, desenvolvimento da cooperação e relação social; desenvolvimento da imaginação, limite; exposição de suas inseguranças, realidade de vida. Assim a brincadeira oportuniza à criança a exploração de suas habilidades, ao mesmo tempo em que testa seus limites.

É nesse sentido que Fortuna afirma: “Brincar, então, é um meio de compreender e relacionar-se com o meio” (2000, p. 6). A autora afirma também que sendo a aprendizagem apropriação do novo e o brincar apropriação da realidade por meio da representação, a brincadeira torna-se análoga à aprendizagem.

Como muitos educadores têm visto o brincar como perda de tempo e/ou repetitivo Smith (2006) nos traz formas de encorajamento do brincar, podendo o educador dar início a brincadeira (dramatização/faz-de-conta); participar ativamente de o momento brincar; fazer comentários durante a dramatização; ou ainda ajudar a encenar papéis. O importante mesmo é o professor disponibilizar distintos materiais, incentivando a criança a buscar o novo, a explorar o desconhecido, porém, com muito cuidado para não destruir o interesse da criança nesse momento.

Esse autor afirma ainda que o educador torna-se o apoio do aluno (scaffolding), no momento em que dirige a atenção do educando para aspectos relevantes da situação em questão; ajuda a criança a dividir a tarefa em partes menores facilitando a compreensão, assim como executá-la. Resumidamente scaffolding consiste em orientar a criança no desenvolvimento do brincar por parte e grau de complexidade.

Essa intervenção pode ser realizada em pequenos ou grandes grupos, tornando necessária a atenção redobrada do professor para o surgimento de duas dificuldades de aprendizagem por repetição: 1) apesar de facilitar para o professor em termos de economizar tempo, trabalhar em grande grupo, principalmente, o nível de desenvolvimento das crianças será variado (ZPD), tornando a atividade mais fácil para uns e difícil para outros; 2) aprendizagem por repetição é como se apresentasse à criança um modelo a ser seguido, podendo se perder grande participação espontânea da criança nesse momento.

Portanto, para que essa intervenção adulta aconteça, é fundamental que o educador conheça seus alunos, podendo assim, adequar sua intromissão ao nível de desenvolvimento em que cada criança se encontra. Essas formas de encorajamento do brincar são fundamentais, inclusive para auxiliar o desenvolvimento da criança que não apresenta inicialmente essa forma de brincar.

Então, o papel do professor seria de incentivar a criança a escolher uma atividade que despertasse o seu interesse, a curiosidade para planejá-la, executá-la e refletir sobre os resultados, sendo ela a autora da ação, ampliando seu brincar, sem cair na repetição (SMITH, 2006).

Dessa forma, na brincadeira a criança cria um elo entre a realidade e a fantasia, ajudando-a a adaptar-se mais facilmente a ambientes desconhecidos assim como aceitar ou compreender situações desagradáveis, de maneira lúdica e divertida. Por isso pode-se dizer que, através do brincar, a criança se desenvolve e compreende o mundo que a cerca. Logo, o brincar oportuniza a apropriação de conceitos e desenvolve a sua autonomia.

## 8. REFERÊNCIAS:

KISHIMOTO, Tizuco Mochida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1996.

MOYLES, Janet R. (Org.). **A excelência do brincar.** São Paulo: Artmed, 2006.

FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000.

GIOCA, Maria Inez. **O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos.** Belém – Pará. Universidade da Amazônia, 2001.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. 8ª ed. V 5.12.83. **Dicionário eletrônico Miniaurélio.** Positivo informática, 2010. CD-ROM.