remoto e como o docente pode potencializar cada um desses gêneros.

A capacitação técnica deve ser desvinculada, portanto, de domínio do hardware ou software, mas deve incluir também técnicas de letramento digital.

REFERÊNCIAS

BOLTER, J. D. Hypertext and the Question of Visual Literacy. In: REINKING, D.; McKENNA, M. C.; LABBO, L. D.; KIEFFER, R. D. Handbook of Literacy and Technology: Transformations in a Post-Typographic World. New Jersey; London: Lawrence Erlbaum Associates, 1998.

CRYSTAL, D. A revolução da linguagem. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

FERREIRA, S.; BASTOS; R. Web 2.0 Recursos Tecnológicos e Formação. 2006. DISPONÍVEL EM: <http://www.slideshare.net/susana12345/web-20-recursostecnolgicos-eformao-susana-ferreira-20061566 raquelbastos-2006289>. Acesso em: 11 SET. 2010.

MAGDA, S. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. Revista Brasileira de Educação No 25 Jan /Fev /Mar /Abr 2004.

MOORE, M. G.; KEARSLEY, G. Educação a Distância: uma visão integrada. Tradução de Roberto Galman. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

PINHEIRO. R. C.; ARAÚJO, J. Letramento Hipertextual: um amálgama de letramentos demandados em cursos on-line. Trabalhos em Linguística Aplicada, Campinas, v. 55, n. 2, p. 401-430, 2016.

PÓVOA, M. Uma visão pragmática do termo que define a segunda geração da internet. 2006. Disponível em:

<http://www.escolabr.com/portal/modules/planet/index. php?sort=time&start=80>. Acesso em: 26/11/2020.

A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA COMO ATIVIDADE LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MARIA DE FÁTIMA DOS SANTOS SILVA

RESUMO

A Pesquisa realizada propõe uma análise aprofundada sobre os benefícios da brincadeira como atividade lúdica na educação infantil. No início foi realizado o histórico da educação infantil ao longo do tempo desde a antiguidade, passando pela Revolução Industrial até chegar à criação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, após foram abordados aspectos envolvidos no processo de aprendizagem na educação infantil no qual foi discutido a visão de alguns autores a cerca desse tema. Para essa pesquisa utilizei como norteadores embasamentos teóricos como: Adriana Friedmann, Tizuko Morchida Kishimoto, Paulo Nunes de Almeida entre outros.

Segundo esses autores a brincadeira é uma atitude voluntária que exprime liberdade e deste modo é essencial para o desenvolvimento da criança, constituindo-se num instrumento motivador de aprendizagem. A criança sempre brincou independentemente de épocas ou de estruturas de civilização, as brincadeiras são

uma característica universal e, portanto, devem fazer parte do trabalho do educador para que este possa estimular a aprendizagem infantil

Se utilizar desse recurso o educador confiará na capacidade da criança e permitirá que ela construa seu próprio espaço se auto conquistando. Este é um jeito bonito de se descobrir o mundo, em suas brincadeiras, a criança realiza, incorpora, altera e forma seus próprios critérios. Daí a importância de refletir sobre como estruturar atividades estimuladoras e significativas, apresentando à criança continuamente novas forma de se relacionar com o mundo afim de compreendê-lo e transformá-lo.

Palavras-chave: Brincadeira, Ludicidade, Aprendizagem Infantil.

INTRODUÇÃO

O presente estudo analisa a importância da brincadeira no processo de aprendizagem na educação infantil.

O objetivo geral da pesquisa é verificar a importância do brincar na vida da criança em sua fase pré-escolar, já que é brincando que a criança desenvolve mais facilmente a linguagem oral, a coordenação motora, aspectos afetivos e cognitivos, entre outras habilidades, além de resgatar sua cultura promovendo interações.

Os objetivos específicos resumem-se a expor o histórico da educação infantil no Brasil, analisar e discutir o papel do educador e apresentar os principais conceitos associados a aprendizagem e a brincadeira.

HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO INFANTIL

O conceito de educação infantil vem sofrendo avanços significativos ao longo do tempo amparados em uma série de mudanças sociais que permitiram a inserção da criança como parte da sociedade e que passa a ter direito de ser atendida em suas necessidades e especificidades.

Desde a antiguidade em Roma, fatos importantes marcam a trajetória da história infantil. O jogo e a brincadeira tiveram papel importante na educação doméstica e eram fundamentais para manter e reproduzir o sistema político vigente da época do império Romano e com interesse pela educação física e moral, afim de que o cidadão se formasse um guerreiro. Em meio a esse contexto, o lúdico é abordado como exercício, treinamento e divertimento (BENVENUT, 2012).

Após o domínio da Grécia, surgiram as primeiras escolas dirigidas por professores gregos, despertando para o estudo das artes, filosofia, literatura e ciência.

Certos jogos, foram com base em atividades cotidianas, foram transmitidos de geração para geração como algo valioso, essa permanência faz com que ele considere o jogo como um fenômeno que pode ser analisado como um dos elementos para buscar a compreensão de certos aspectos da cultura, tais como o folclore, a poesia, a filosofia, etc. (...) Uma verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico que tenha sua própria essência a presença de elementos não materiais. (CORIA-SABINE, 2009, p.29).

Dessa forma, o ideal do aperfeiçoamento da personalidade do indivíduo por meio dos conhecimentos de jogos, artes e arquitetura e representações dramáticas.

Na idade média o conceito "criança" não existia, somente a partir do século XVII há surgimento da noção de infância e ainda assim a sua trajetória foi marcada pela discriminação, marginalização e exploração. Assim, de acordo com as mudanças socioculturais a criança passa a ser vista como indivíduo capaz de influenciar toda uma estrutura social.

Surgiram preocupações com sua sobrevivência, sua educação, cuidados com a alimentação, saúde e com brinquedos e objetos apropriados à criança. No Brasil do século XIX a criança era subestimada e ignorada no contexto familiar e social. Porém, com o grande aumento da população para áreas urbanas durante o período da Revolução Industrial, vieram problemas graves para saúde das crianças o que levou a um aumento da mortalidade infantil. Para amenizar esse fato a solução foi a criação de creches e asilos para cuidar de crianças pobres.

Com influência de educadores estrangeiros, surgiam novas propostas para desenvolvimento infantil tal como o assistencialismo às classes sociais menos favorecidas. Essas instituições preocupavam-se mais com a segurança física e alimentar da criança, não tendo o objetivo de promover o desenvolvimento intelectual e afetivo. Entretanto, com a implantação da primeira Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 4.024/61). De acordo com essa Lei recomendava-se que creches e jardins de infância tivessem material educativo apropriado para as crianças, porém, sem comprometimento ou deveres do Poder Público para com a educação infantil.

A educação infantil tal qual a conhecemos hoje é fruto de uma série de modificações sofridas ao longo dos anos. No Brasil, a Constituição Federal de 1988 passou a reconhecer como um dever do Estado e direito da criança o atendimento em creches e pré-escolas, passando também a vincular tal atendimento ao campo educacional.

No período anterior à criação das Leis de Diretrizes e Bases da Educação, as creches possuíam apenas caráter assistencialista, tendo como função apenas cuidar das crianças e aceitando matrículas somente de crianças cujas mães trabalhavam fora de casa. Nesse contexto as creches não possuíam nenhuma proposta pedagógica para lidar com as crianças. Percebendo as mudanças de concepção referentes a escolaridade e a infância, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional foi atualizada, tornando-se a Lei nº 9354/96 e evidencia-se então, uma mudança considerável com relação a essa abordagem, pois em seu Art. 29 essa Lei dispõe que: A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996).

Dessa forma, a educação infantil passa a fazer parte da Educação Básica evidenciando sua importância e reconhecimento das especificidades no desenvolvimento infantil. Porém, cabe observar que a partir de 2013, com a Lei nº 12.796/2013 esse trecho sofreu alteração, passando-se a considerar crianças de até cinco anos ao invés de crianças de até seis anos de idade. Entretanto com relação aos demais conteúdos abordados verifica-se que o papel do Estado deixa de focar-se em apenas

"cuidar" e passa a responsabilizar-se também com o desenvolvimento da criança, ainda que obviamente, atuando em conjunto com familiares e a comunidades a que a criança pertence.

Nessa nova abordagem a educação infantil busca novas propostas pedagógicas para atendimento à criança aliado a qualidade dos serviços educacionais, surge a necessidade de estudos e reflexão sobre métodos e propostas pedagógicas mais adequadas para construção de representações infantis considerando as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças.

DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM

A educação infantil é um tema que desperta cada vez mais o interesse de educadores, psicólogos, médicos e pesquisadores em relação ao desenvolvimento e a aprendizagem da criança. Deste modo o lúdico tem sido explorado por vários pesquisadores e pensadores como ações importantes no processo de ensino-aprendizagem para o desenvolvimento da criança. É possível afirmar que:

Numa brincadeira, a criança faz uso espontâneo de sua habilidade de separar significado de um objeto sem saber que está fazendo isso, exatamente como não sabe estar falando em prosa, mas fala sem prestar atenção nas palavras [...] Assim de conceitos ou objetos, as palavras se tornam partes de uma coisa. Em certo sentido uma criança brincando está livre para determinar suas próprias ações, mas em outro, esta é uma liberdade ilusória, pois suas ações estão de fato subordinadas aos significados das coisas, e ela age de acordo com eles. (VYGOTSKY apud NEWMAN; HOLZMAN, 2002, p. 99).

A IMPORTÂNCIA DOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

Segundo o texto da Secretaria da Educação (2006, p.45), brincar é uma atividade essencialmente humana, principal modo de expressão da infância. É marcada por um diálogo que o ser humano estabelece consigo próprio, com o outro ou com um ou maus objetos, não se restringindo, então, somente as brincadeiras orientadas ou em jogos e regras. É uma ferramenta por excelência para a criança aprender a viver, revolucionar, sua experiência e criar cultura. Brincando a criança se humaniza e se constitui como sujeito histórico-social.

Uma das características da brincadeira é transformar a experiência em hábito. As experiências mais significativas para a criança precisam ser repetidas e inseridas em uma prática da vida. Através do fazer ela desenvolve modos de aprender a pensar, de elaborar sai própria cultura e agir sobre as coisas do mundo. Brincar para a criança é uma atividade imaginativa e interpretativa que compreende o corpo e a mente e revela experiências que envolvem os sentidos de modo a favorecer que o mundo ganhe sentidos e significados próprios para criança.

A forma como se organizam, inventam, conversam, criam papéis, transformam os cenários é um modo particular de instaurar uma nova realidade e novos con-

textos e, portanto, um novo mundo repleto de sentimentos e expressividade.

A criança como um ser "brincante" (Guimarães, 2003, p.73) não brinca por ter uma "energia excedente" (Siller e Spencer Apud Guimarães, 2003, p.73), tampouco para relaxar ou como forma de recreação, em que regras podem enfatizar um desejo de domínio e competição. A brincadeira para as crianças possui sentido próprio, portanto, o ato de brincar deve ser preenchido pelo prazer e pelo divertimento de forma espontânea e criativa. O aspecto lúdico de que tanto falamos não está no presente somente nas brincadeiras, mas no jeito de a criança pensar e representar o que conhece, fazendo diversas conexões com o que está vivendo e aprendendo sobre o mundo, os objetos, as pessoas e suas relações com o outro. Desta forma, o papel do professor na instituição de Educação Infantil é fundamental. O educador se faz presente como observador das brincadeiras e jogos que as crianças gostam e conhecem. Outro aspecto da tarefa do educador é ampliar o repertório das brincadeiras e incrementar cada vez mais o conhecimento e a elaboração das mesmas, pois quanto mais as repertoriamos, mais ricas serão as experiências.

Brincar como principal linguagem da infância compreende práticas que envolvem jogos, brinquedos e brincadeiras que garantem o direito as crianças de se comunicarem e interagirem.

Assim, brincar é um componente essencial do processo de desenvolvimento das crianças. Sendo um elemento constituinte do processo de aprendizagem. Deve tomar parte das atividades e conteúdo de que se ocupa a escola de Educação Infantil.

Brincadeira é alguma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural de criança que implica em compromisso ou seriedade e que envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer. (Maluf, 2003:1)

BRINQUEDOS TRADICIONAIS

Segundo Friedmann (1996, p.112), os brinquedos são criados pelas pessoas a partir do ambiente em que eles vivem, por exemplo, bonecas e bonecos que se parecem com bebês ou mesmo com pessoas adultas, cavalinhos imitando os cavalos imitando os cavalos dos soldados e dos vaqueiros, barquinhos, animais, entre outros. E o mais interessante é que tem sempre alguém inventando um novo brinquedo diferente dos que já existem. Para se inventar um brinquedo, ele é observado muito bem, as coisas do lugar onde vivem e usando a imaginação, são inventados. Isso acontece porque as brincadeiras e brinquedos são de forma uma expressão do nosso imaginário, é como se as pessoas imitassem a vida brincando. É por esse motivo que as brincadeiras e brinquedos são transmitidos de gerações as gerações nas comunidades desde a antiguidade. Os brinquedos tradicionais sempre encontraram as várias gerações que puderam conhecê-los. A peteca se destacou entre os portugueses. Pinotti (2006, p.68) ressalta que "os portugueses ficaram maravilhados com o jogo, que se mantém até a atualidade ganhando o mundo". O jogo de peteca tornou-se um esporte internacional. O termo "peteca" em tupi significa: pancada, tapa ou tabefe.

Peteca é um brinquedo genuinamente brasileiro, foi criado pelos índios

que confeccionavam com palha de milho, recheados com capim, em cima do pequeno saco amarravam penas coloridas, a brincadeira consiste em não deixar a peteca cair.

Pipas, raias, quadrado, capuchetas, barrilete, pandorga etc. Pega-se um pedaço de papel ou jornal, cerca de 40X40cm; faz-se um furo em duas de suas extremidades e amarra-se um pedaço de linha de mais ou menos 30cm, de modo que fique na posição de um losango e forma um arco. Amarra-se a ponta da linha de um carretel ao meio de uma outra linha que já foi amarrada à armação (varetas finas de bambu em cruz e o centro do losango). Em seguida, amarra-se outro pedaço em uma das outras pontas para fazer a rabiola. Nesse outro pedaço pequeno de linha, amarram-se pedacinhos de papel de mais ou menos 6cm, de modo a ficar apenas uma ponta presa.

A construção da pipa é uma atividade muito interessante para as crianças ensinarem umas as outras e se ajudarem. Tradicionalmente, e ainda hoje, as crianças preparam uma mistura de cola com pó de vidro que era passada na linha da pipa para na hora de empiná-la, para vencer as outras cortando a linha do adversário, essa técnica põe a imaginação e a abstração da criança.

BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

Pique-esconde, passa-anel, amarelinha, bola de gude, rondas ou roda são brincadeiras tradicionais que resgatam em sua dinâmica o simbolismo da cultura social, resultantes da intervenção social e que possuem uma significação, tendo como características principais a autoria dessas brincadeiras. Passando de geração em geração vão incorporando variações e não lhe retiram nenhum valor, pelo contrário, reforçam o caráter dinâmico da cultura. As brincadeiras de rua possibilitam a espontaneidade infantil, em que as regras são testadas por séculos e passadas de criança para criança sem a propriedade adulta e referência escrita. As brincadeiras tradicionais e alguns aspectos psicológicos como: o medo, a fantasia e o faz de conta permitindo a criança a lidar com tais valores, reelaborando-os no seu contexto de vida. Brincar de casinha, de boneca, de faz de conta são formas de ensaio de vida.

A questão das brincadeiras tradicionais e sugeridas dentro da nova proposta dos parâmetros Curriculares Nacionais do Ministério da Educação e Cultura, no sentido de incluí-las junto aos educadores e de resgatar jogos, cantigas de roda, músicas do folclore e

brincadeiras que vão s e perdendo no tempo como possibilidade de compreensão e entendimento da flexibilidade de se adaptar regras ora simplificando-as, ora tornando-as mais complexas.

O PAPEL DA BRINCADEIRA

Para Friedmann (1996, p 14), é fundamental tomar consciência de que atividade lúdica infantil, informações elementares a respeito da criança, suas emoções, a forma como interagem com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seus estágios de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral.

Há momentos em que a criança brinca por puro divertimento, estabelecendo

trocas com outras crianças ou com adultos. Nesse caso o jogo acontece com um fim em si mesmo esse "brincar por brincar" se dá muitas vezes dentro da própria sala de aula (mesmo que longe do olhar da professora), na hora do recreio ou fora da escola.

Ainda segundo Fiedmann (1996, p 16), é nas interações estabelecidas com outras pessoas que o jogo acontece e assume características únicas. Durante essas trocas, a criança tem oportunidade de assumir diversos papéis, experimentar, se colocar no lugar do outro, realizar ações mais ou menos prazerosas e expressar-se. A criança brinca de lutar com um galho de árvore como uma espada do He-Man, para brincar de mamãe-filhinha ela consegue transformar um lápis e uma borracha em pai e mãe, quando não tem uma boneca ao seu alcance. A imaginação e a fantasia da criança são extremamente férteis: ela pode fazer criações incríveis de objetos de brincar. É o caso de brinquedos feitos de sucata, pano, madeira etc.

O BRINCAR E SUAS TEORIAS

Kishimoto (1999, p. 142), afirma que Bruner considera como relevante nas brincadeiras interativas a ação comunicativa entre mãe e filha que se dá significado aos gestos e permite decodificar contexto e aprender a falar. Ao descobrir regra, em episódios altamente circunstanciados, a criança aprende a falar, iniciar a brincadeira e altera-la. A aprendizagem da língua materna é mais rápida, quando se inscreve no campo lúdico. A mãe ao interagir com a criança, em situações lúdicas cria um esquema previsível de interação que funciona como os sinais valem por outros eventos microcasmo, um mundo de significações bastante simples, que permite comunicar realidades. O ato comunicativo, circunstanciado em culturas, de povos e pessoas que falam a mesma língua e compreendem os mesmos gestos, está nas origens toda representação simbólica como diz Bateson, em Vers une ecologie de l' espirit (1977), onde descreve o jogo a partir da metacomunicação. Para o autor os jogos só são possíveis quando há sinais compartilhados pelos mesmos grupos sociais.

Entretanto, Bateson observa que o conteúdo das mensagens vinculadas pelos sinais não existe. O jogo é um fenómeno cujas ações estão ligadas a outras ações, de "não jogo". No jogo, os sinais valem por outros eventos. Ao usar um cabo de vassoura como cabalo, o objeto cabo de vassoura detona o cavalo, que não existe na realidade, apenas na imaginação, na metacognição, na substituição de significados (Bruner, Ratner, 1978), considera a brincadeira de esconder como relevantes para o desenvolvimento cognitivo, estimulando a aprendizagem da linguagem e a solução de problemas. Ao propor o lúdico para ensinar crianças de deferentes idades, em situações estruturadas, com mediação dos adultos, Bruner concebe-o como forma de exploração estratégia que leva ao pensamento divergente, por sua característica pouco opressora estimuladora da criatividade.

A NATUREZA DO LUDICO EM CADA FASE DE DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Segundo Piaget, o desenvolvimento

da criança pode ser descrito em etapas fases, tomando como base a psicologia genética caracterizamos a natureza do jogo em cada fase do ser humano.

Nunes (2003, p. 42), cita as fases estudadas por Piaget:

Fase sensório-motora (1 a 2 anos) – Nesta fase, a criança desenvolve seus sentidos, seus movimentos, seus músculos, sua percepção e seu cérebro. Olhando, pegando, ouvindo, apalpando, mexendo em tudo que encontra a seu redor, ela se diverte e conquista novas realidades. Em sua origem sensório-motora, o jogo para ela é pura assimilação do real ao "eu" e caracteriza as manifestações de seu desenvolvimento.

Nesse estágio, os jogos tomam a forma de exercícios (Piaget e Chateau).

Fase simbólica (2 a 4 anos) – É por volta dos dois anos que a criança passa a se definir e a se estruturar como ser diferenciado dos animaizinhos. Os mais desenvolvidos do mundo não ultrapassam essa fase. É uma das mais importantes para a vida da criança em todos os aspectos.

Além dos movimentos físicos, a criança passa exercitar intencionalmente movimentos motores mais específicos, utilizando as mãos. Adora rasgar, pegar o lápis, mexer com as coisas, encaixar objetos nos lugares, montar e desmontar coisas dando aos exercícios uma intenção inteligente e uma evolução natural de sua coordenação.

Os exercícios motores dos músculos amplos e finos passam a se dirigidos e aplicados segundo seguindo uma ordem "intencional", provocando-lhe manifestações psicomotoras. Essas manifestações são expressões de puro simbolismo, representado na mente, ela brinca de casinha, motorista, cavalo-de – pau, etc. como forma de expressão do mundo que vou e interiorizou. Na fase do "faz de conta", imita tudo e todos.

O "jogo simbólico" se pela assimilação do eu – ele é o pensamento em sua forma mais pura, por isso ele gosta de participar de todos os tipos de brincadeira que evidenciem movimentos corporais, limitações e pequenas descobertas. As brincadeiras mais simples de que participa são verdadeiros estímulos de desenvolvimento intelectual. Quanto mais informações receber, mais registo ocorrerá em seu cérebro. Piaget afirma: "jogando, elas chegam a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso permaneceriam exteriores à inteligência infantil.

Wallon citado por Nunes (2003, p. 46) relata "acontece frequentemente de a criança interromper-se surpreendida por um dos seus próprios gestos, os quais ela só parece perceber em suas consequências. É a mudança sobrevinda em seu campo de atividade ou de percepção que parece fazê-la descobrir, e em seguida repetir o movimento que constitui a causa.

O vivo despertar em sua curiosidade por tudo que é novidade leva-a esse voltar - separa sua própria atividade.

Fase intuitiva (4 a 6/7 anos) - É a fase em que, sob a forma de exercícios psicomotora e simbolismo, a criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do "eu". Os jogos passam a ter uma seriedade absoluta na vida das crianças e um sentido funcional e utilitário. Os jogos de que as crianças mais gostam são aqueles

em que seu corpo está em movimento; elas ficam contentes quando podem movimentar-se, e é essa movimentação do corpo que torna seu crescimento físico natural e saudável. Já em pleno século XVIII, ginástica e cirurgia, Tissot recomenda: exercitem-se ao mesmo tempo todas as partes do corpo, sem contar que a ação dos pulmões é constantemente estimulada pelos gritos das crianças.

É a fase em que a criança imita tudo e tudo que saber (fase do porquê). O desenvolvimento mental, diz Piaget, "é uma construção, comparável a de um grande edifício. que se torna mais sólido a cada novo conhecimento". Piaget afirma que é muito difícil ensinar a uma criança as operações; ela as elabora, por si por meio de suas próprias ações, jogando, brincando, a criança chega a assimilar as realidades intelectuais, o que de outro modo seria impossível acontecer.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o levantamento dos autores pesquisados, é importante saber que as instituições infantis devem ser um ambiente no qual a criança esbanje conhecimento, fale sorrindo e sinta-se desinibida. Quando isso não acontece, a criança se sente desajustada e não vê a hora de sair da escola.

Para isso acontecer, é preciso resgatar brincadeiras na escola e ter um ambiente sadio, alegre e acolhedor do qual a criança sinta o prazer em fazer parte, em integrar-se, assimilando diferenças entre ele é o outro, adaptando as divergências. Sendo assim, brincar não é bem fantasiar. A criança retira de sua vida conteúdos da brincadeira através de impressões e sentimentos que vivencia, dos conhecimentos que aprende, das histórias que escuta. Por isso, é preciso entender que a brincadeira é uma atividade imaginativa.

A brincadeira não é um passatempo, ela ajuda no desenvolvimento da criança, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo. É possível superar os problemas existentes e oferecer melhores condições de desenvolvimento as crianças ampliando e valorizando o espaço e as oportunidades de brincadeira.

Hoje, pela experiência que passei, afirmo que a criança, como um autor deve participar da peça entendendo que é uma pessoa importante motivada a buscar sua maneira de aprender. A criança é a peça construtora do seu próprio conhecimento. Além da socialização, o lúdico como instrumento importante de trabalho é primordial no processo de resgate das brincadeiras. E pela argumentação dos autores pesquisados apontam decisivamente os benefícios da utilização do lúdico no processo aprender a aprender.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. Educação Lúdica, Técnicas e Jogos Pedagógicos, 2003.

CHATEAU, Jean. O jogo e a criança, São Paulo: Summus, 1987.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: Crescer e Aprender/O resgate do jogo infantil, São Paulo, 1996

KISHIMOTO, Tizuko M. O Brincar e suas Teorias. São Paulo: Pioneira, 1999.

PIAGET, Jean. A Construção de Real na Criança, Rio de Janeiro: Zahar, 1975.