

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ DIRETORIA
DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO ESPECIALIZAÇÃO EM
EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

FERNANDA ANTUNES DE OLIVEIRA BARBOSA

O BRINCAR COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2020

FERNANDA ANTUNES DE OLIVEIRA BARBOSA



O BRINCAR COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo UAB do Município de Umuarama, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientadora: Prof^ª. Ma. Joice Maria Maltauro Juliano

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

MEDIANEIRA

2020



TERMO DE APROVAÇÃO

O BRINCAR COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM

Por

Fernanda Antunes de Oliveira Barbosa

Esta monografia foi apresentada às 20:40h do dia **15 de outubro de 2020** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de Umuarama, Modalidade de Ensino à Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho APROVADO.

Prof^ª. Ma. Joice Maria Maltauro Juliano
UTFPR – Câmpus Medianeira
(orientadora)

Prof^ª Dra. Maria Fatima Menegazzo Nicodem
UTFPR – Câmpus Medianeira

Prof^ª. Ma. Flóida Moura Rocha Carlesso Batista
UTFPR – Câmpus Medianeira

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso. -

Dedico este trabalho a Deus, ao meu marido
e as minhas filhas, luzes de minha vida,
pois sei que fiz o meu melhor.

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

Ao meu marido e minhas filhas, pela paciência, dedicação e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda nossa vida.

A minha orientadora e incentivadora, professora Ma. Joice Maria Maltauro Juliano, pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

(Agradeço aos meus amigos do curso, que apesar de nos comunicarmos apenas pelo whatsapp, interagimos e ajudamo-nos mutuamente para chegarmos juntos até aqui. Meu muito obrigada!)

“Mesmo quando tudo pede
Um pouco mais de calma
Até quando o corpo pede
Um pouco mais de alma
A vida não para...
Enquanto o tempo
Acelera e pede pressa
Eu me recuso faço hora
Vou na valsa
A vida é tão rara...”

(Lenine e Dudu Falcão. Paciência)

RESUMO

BARBOSA, Fernanda Antunes de Oliveira. O brincar como estratégia de aprendizagem. 2020. 33. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2020.

O presente trabalho teve como objeto de estudo o brincar como estratégia de aprendizagem, pois a brincadeira pode ser um excelente instrumento de mediação entre o prazer de brincar e o de aprender. E, para analisar a importância do brincar no processo de ensino e aprendizagem da criança desenvolveu-se uma pesquisa bibliográfica acerca da reflexão do tema em artigos, revistas e sites, publicações científicas, nas contribuições de autores como Kishimoto, Vygotsky, Wajskop, Maria Montessori, além de documentos norteadores da educação junto ao Ministério da Educação (MEC), nos quais o trabalho foi fundamentado. Na pesquisa buscou-se destacar as contribuições do brincar na educação, com a finalidade de compreender a grandeza e sua importância no processo de ensino e aprendizagem, justificando reconhecer a importância da ludicidade nesse processo, visando à necessidade de inseri-la dentro do contexto escolar que possa contribuir para um maior aprendizado da criança. Assim sendo, deve-se buscar uma melhoria do ensino esforçando-se na criação de alternativas que permitam práticas de atividades lúdicas capazes de transformar o ensino e aprendizagem em um momento de criação, imaginação, socialização, integração, desenvolvimento da área cognitiva para aquisição de saberes diversos.

Palavras-chave: Brincadeira. Ludicidade. Mediação. Aprendizagem. Desenvolvimento.

ABSTRACT

BARBOSA, Fernanda Antunes de Oliveira. Playing as a learning strategy. 2020. 33. Monograph (Specialization in Education: Teaching Methods and Techniques). Federal Technological University of Paraná, Medianeira, 2020.

The present study had as its object of study playing as a learning strategy, since play can be an excellent instrument of mediation between the pleasure of playing and that of learning. And, to analyze the importance of playing in the child's teaching and learning process, a bibliographical research was developed about the reflection of the theme in articles, magazines and websites, scientific publications, in the contributions of authors such as Kishimoto, Vygotsky, Wajskop, Maria Montessori, in addition to documents guiding education with the Ministry of Education (MEC), on which the work was based. The research sought to highlight the contributions of playing in education, in order to understand the greatness and its importance in the teaching and learning process, justifying recognizing the importance of playfulness in this process, aiming at the need to insert it within the school context that can contribute to the child's greater learning. Therefore, an improvement in teaching should be sought, endeavoring to create alternatives that allow practices of playful activities capable of transforming teaching and learning into a moment of creation, imagination, socialization, integration, development of the cognitive area for the acquisition of diverse knowledge.

Keywords: Play. Playfulness. Mediation. Learning. Development.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA	13
3	DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM POR MEIO DO BRINCAR	14
3.1	INTERAÇÃO-BRINCADEIRA-LUDICIDADE COMO EIXOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL	18
3.2	O PAPEL DO PROFESSOR COMO MEDIADOR DA APRENDIZAGEM.....	27
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
	REFERÊNCIAS	32

1 INTRODUÇÃO

A ação do brincar é motivo de alegria às crianças, o que é inquestionável. O brincar ou a brincadeira é essencial para a criança além de ser sua ocupação preferida, pois faz uma mediação entre o real e a fantasia, é um ato que está intrínseco à ela. A brincadeira estimula a imaginação, promove a convivência, a comunicação e a integração entre as crianças. Podemos dizer que é totalmente indispensável à aprendizagem das crianças, proporcionando o desenvolvimento das habilidades nos aspectos motores, sociais, afetivos e intelectuais das crianças, gerando possibilidades de, no futuro, tornarem-se adultos mais críticos, ativos e mais atuantes em nossa sociedade.

Criança, brincadeira e ludicidade fazem uma combinação perfeita, provocando benefícios no processo de desenvolvimento da criança. Vista como uma ferramenta indispensável, a ludicidade media a interpretação que cada criança dá à atividade proposta pelo docente, pois toda criança gosta de brincar, de estar rodeada de brinquedos e/ou de amigos e, assim, quando aceita a existência dos outros e acumula conhecimentos, promove-se a interação social. O ato de brincar traz diversão de forma espontânea e criativa. Identifica-se pelo brincar uma forma de proporcionar a construção do conhecimento, desenvolvendo além de habilidades, autonomia, autoestima, sociabilidade, criatividade, tornando importante para a criança o seu resgate. A criança, quando brinca, interage melhor desenvolvendo aspectos de grande valia na construção de sua personalidade, tem maior êxito ao realizar as atividades propostas, seu ânimo melhora, tem um estímulo maior pela escola sendo vista de forma prazerosa e harmônica.

Nesse contexto para um amplo desenvolvimento da criança a escola também tem um papel fundamental que é o de estimular as habilidades, o respeito mútuo, a criatividade, a autonomia, valorizando tudo o que produz e acima de tudo respeitar seus interesses, pois a criança necessita ser ouvida. Assim, o professor precisa entendê-la para ajudá-la a descobrir o mundo que a cerca e assim consiga aprender melhor. Desse modo, o brincar deve ser inserido na sala de aula como uma estratégia de aprendizagem sem causar dificuldades ao ensino. As crianças devem brincar e aprender ao mesmo tempo, como se essa fosse uma via natural em sua vida, não

para ser exagerada, mas como uma atividade além do prazer que também pode trazer muito aprendizado.

Assim sendo, o professor através da brincadeira é capaz identificar as dificuldades e habilidades da criança, buscando implementar um plano de aula que favoreça as metodologias de ensino.

Desta forma, esse trabalho tem a finalidade de compreender a importância do brincar na educação infantil e a brincadeira como uma forma facilitadora de aprendizagem para a criança, para seu desenvolvimento tanto psíquico como motor, afetivo e como meio primordial de socialização. Reconhecendo os benefícios que o brincar traz com sugestões de brincadeiras como recurso metodológico para se melhorar o processo de ensino e aprendizagem.

Como objetivo específico, a pesquisa visa compreender a importância do brincar para as crianças; entender o brincar como sugestão de ensino, e comprovar o valor do brincar no espaço escolar, devendo trabalhar muito; comprovar que brincar é um tipo de cognição que pode promover às crianças atividades de desenvolvimento físico, social e emocional; salvar atividades recreativas educacionais e usá-las como uma ferramenta conveniente para o ensino.

A presente pesquisa foi dividida em seções que contemplam reflexões acerca do desenvolvimento e aprendizagem da criança por meio do brincar; da interação-brincadeira-ludicidade como eixos na educação infantil; reflete também o papel que o professor tem como mediador da aprendizagem e por fim traz as considerações finais.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Para o desenvolvimento da problemática fez-se necessário realizar uma pesquisa bibliográfica por meio de livros, artigos, sites, revistas especializadas e publicações científicas voltadas para o tema em estudo.

Para analisar a importância que o brincar tem no desenvolvimento e na aprendizagem da criança, utilizou-se de pesquisas que refletem sobre as contribuições de autores como Kishimoto, Vygotsky, Wajskop, Maria Montessori entre outros, e de documentos norteadores da educação junto ao Ministério da Educação (MEC) como o Referencia Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI), na qual o trabalho também foi fundamentado.

Os estudos realizados acerca do pensamento de Vygotsky, demonstram a importância que o brincar possui para o desenvolvimento da criança e de como ela se sente satisfeita quando brinca, suprimindo uma carência que é diferente em cada fase de sua vida infantil. Assim, o brincar também adquire uma nova “cara” e vai se transformando para suprir essas carências que vão aparecendo durante seu amadurecimento.

Kishimoto (1998, p. 15) enfatiza que “a brincadeira oferece a oportunidade para a criança explorar, aprender a linguagem e solucionar problemas”, e dá uma relevante importância ao adulto no desenvolvimento e aprendizagem da criança quando afirma em seus estudos que “educar e desenvolver a criança significa introduzir brincadeiras mediadas pela ação do adulto, sem omitir a cultura, o repertório de imagens sociais e culturais que enriquece o imaginário infantil”.

Montessori (1967) relata em seus estudos que para uma melhor compreensão dos variados conceitos é necessário a utilização de jogos para que os conteúdos sejam trabalhados de forma lúdica e se tornem mais atraentes para as crianças, pois, todas as atividades lúdicas, brinquedos, brincadeiras e jogos despertam a curiosidade e vontade em aprender.

Assim, o brincar adquire um efeito organizador se tornando um meio fundamental para cultivo de capacidades, habilidades, interesses e hábitos da criança.

3 DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM POR MEIO DO BRINCAR

O brincar pode ser considerada a atividade mais importante no processo de aprendizagem da criança, pois, ao brincar, envolve a formação dos conhecimentos que ela absorveu ao longo da vida. Vários teóricos nos presenteiam com seu parecer de como o brincar é extremamente necessário para a formação da criança como ser humano e como aprendiz. O ato do brincar é um direito adquirido por lei a todas as crianças e a escola tem papel fundamental em garantir que esse direito seja cumprido.

O Manual de Orientação Pedagógica (2012) deixa evidente o direito adquirido quando enfatiza que,

A criança é cidadã – poder escolher e ter acesso aos brinquedos e às brincadeiras é um de seus direitos como cidadã. Mesmo sendo pequena e vulnerável ela sabe muitas coisas, toma decisões, escolhe o que quer fazer, olha e pega coisa que lhe interessam, interage com pessoas, expressa o que sabe fazer e mostra em seus gestos, em um olhar, em uma palavra, como compreende o mundo (BRASIL, 2012, p. 11).

Assim sendo, são diversas as contribuições existentes a respeito do assunto e que buscam explicar, orientar e esclarecer a importância que o ato de brincar tem para a criança como ser e em seu processo de aquisição de aprendizagem.

Como diz o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil,

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos (BRASIL, 1998, p.27).

No âmbito escolar, há muitas situações de responsabilidade envolvidas que levam a criança a ter um processo de ensino aprendizagem mais leve e bem-sucedido, vindo assim a melhorar cada dia mais o desenvolvimento educacional da criança. Cabe à instituição escolar, como ambiente provedor de conhecimento, garantir que se faça promover o que enfatiza o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos

conhecimentos amplos da realidade social e cultural (BRASIL, 1998, p. 23).

Kishimoto (2007, p.21) descreve que a brincadeira, no espaço infantil, é uma ação que a criança desempenha seu aspecto cognitivo e social e concretiza melhor sua aprendizagem. Desta forma, a brincadeira relaciona-se diretamente com a criança.

Brincar é considerada a principal forma de aprendizagem das crianças, e de acordo com Vygotsky “a brincadeira é entendida como atividade social da criança, cuja natureza e origem específicas são elementos essenciais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual se insere” (Vygotsky, 2007, p.70).

Wajskop também dá o seu parecer acerca do brincar. Para ele

O brincar, numa perspectiva sociocultural, define-se por uma maneira que as crianças têm para interpretar e assimilar o mundo, os objetos, a cultura, as relações e os afetos das pessoas. Por causa disso, transformou-se no espaço característico da infância para experimentar o mundo adulto, sem adentrá-lo como participante responsável (WAJSKOP, 1995, p.66).

O brincar sempre esteve presente na vida da criança e isso é algo indiscutível. E por meio dele, elas podem sair de um mundo real e ir para um mundo imaginário, onde tudo é possível, permitindo sua interação.

Ao brincar com um objeto, a criança adquire novos conhecimentos e as experiências vividas sobressaem às experiências anteriores equilibrando as estruturas cerebrais, subjetivando o significado da brincadeira e remodelando sua atuação sobre ele.

Brincar não é coisa só de criança, o lúdico integra a vida do ser humano, podendo estar ativo ou não no decorrer de sua maturidade, mas nunca inexistente, pois está intrínseco a ele.

E, por meio da brincadeira o professor poderá observar o processo de desenvolvimento de cada criança individualmente ou em grupo, identificando as capacidades de linguagem, social, afetivo e emocional adquiridos.

Para a criança, o mais importante da infância é o brinquedo. Ele é o meio natural que leva ao crescimento, possibilitando a criança conhecer o mundo, descobrindo-se, reconhecendo seus sentimentos e sabendo como agir e reagir a eles.

Nesse contexto o brinquedo tem uma importância indispensável para o desenvolvimento da criança por ser transmissor de cultura de geração para geração.

A criança faz de qualquer coisa insignificante um brinquedo de extremo valor; assim um mero pedaço de madeira pode se transformar em carrinho e, para ela aquele pedaço de madeira realmente é um carrinho porque ele tem um valor totalmente íntimo para a função que ele exerce em seu pensamento.

Assim, fica evidente que a criança entende o que é o brinquedo e como usar sua imaginação para dar-lhe um significado, como algo que pode existir além do seu pensamento, atribuindo-lhe valor, usando-o para divertir-se e ao mesmo tempo adquirir conhecimento.

Diante disto, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil reforça que

Isso significa que uma criança que, por exemplo, bate ritmicamente com os pés no chão e imagina-se cavalgando um cavalo, está orientando sua ação pelo significado da situação e por uma atitude mental e não somente pela percepção imediata dos objetos e situações. No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando (BRASIL, 1998, pg. 27).

O lúdico é algo que desperta o interesse da criança por meio da motivação, assim a aprendizagem ganha ares atrativos e, sem uma obrigatoriedade, leva a uma aprendizagem mais facilitadora pois expressa-se através dela. Então trabalhada adequadamente, a ludicidade traz o benefício de propiciar o desenvolvimento cognitivo, físico, psicomotor, emocional e social da criança.

Fica evidente que as atividades lúdicas permitem à criança experimentar, sentir, criar e recriar o mundo e diversas situações, libertando-se da realidade e indo muito além, trocando experiências e vivenciando novas situações.

São diversas as teorias que corroboram na constatação de que o brincar, dentro do ambiente escolar ou não, influencia diretamente no aprendizado da criança em qualquer idade. A brincadeira faz a criança sobrepujar suas possibilidades, pois exerce uma sensação prazerosa e um desenvolvimento completo.

Para Montessori,

A educação não é aquilo que o professor dá, mas é um processo natural que se desenvolve espontaneamente no indivíduo humano; que não se adquire ouvindo palavras, mas em virtude de experiências efetuadas no ambiente. A atribuição do professor não é a de falar, mas

preparar e dispor uma série de motivos de atividade cultural num ambiente expressamente preparado (MONTESSORI, s.d. p.11).

Para Montessori a aprendizagem parte do concreto rumo ao abstrato, onde as crianças adquirem uma melhor aprendizagem mediante a experiência direta de procura e descoberta. Diante disso, a autora criou materiais didáticos constituídos de simplicidade, mas muito chamativos e com a finalidade de provocar o raciocínio da criança. Foram desenvolvidos para auxiliar qualquer tipo de aprendizagem desde o raciocínio matemático até a aquisição da linguagem.

Montessori acredita que as crianças trazem em seu interior uma potencialidade de criar, permitindo assim que o aprendizado aconteça orientado por elas mesmas. É o que Montessori chamou de "ajude-me a agir por mim mesmo". Frisa um aprendizado focado na interpretação, no pensamento e não apenas na teoria, utilizando materiais e procedimentos construídos dentro da própria escola, voltado para uma convivência comunitária, enfatizando a cooperação de todos.

A autora Montessori apregoa que a vida humana se divide em três estágios diferentes de crescimento, portanto a criança tem três estágios diferentes de aprendizagem.

O primeiro se subdivide em duas fases, a primeira vai do nascer até aos seis anos, quando o adulto não consegue influenciar a mente da criança diretamente. Na outra, dos três aos seis anos, para determinadas situações a criança se abre para a ajuda do adulto mesmo seu pensamento não havendo mudado da fase anterior (MONTESSORI, 1967, p.19).

No próximo estágio, em torno dos seis aos doze anos, a criança está em um estado saudável, forte e com estabilidade. No terceiro estágio, entre os doze até os dezoito anos, também há uma subdivisão, uma dos doze aos quinze e outra dos quinze aos dezoito. Após esse período, para a autora, o ser humano só cresce em idade e vai conquistando sua independência dia após dia (MONTESSORI, 1967, p.20).

Tal independência surge da necessidade que a criança tem em garantir sua felicidade. "Uma criança que não tenha esse desejo de independência, ao invés de felicidade em estar no meio em que vive, passa a ter medo deste (MONTESSORI, 1967, p.85).

Isso é o que a autora chama de mente absorvente. A criança simplesmente absorve tudo o que está ao seu redor

A linguagem surge na infância num processo natural e inconsciente, diferente de quando somos adultos e queremos aprender uma segunda língua. Nossos pais não precisam nos ensinar a falar, mas aprendemos mesmo assim. É uma necessidade do ser humano de se expressar que diferencia esta espécie das outras na Terra. (MONTESSORI, 1967, p.108)

Ainda para autora, a aprendizagem acontece de maneira própria, havendo a necessidade da vontade de aprender. Para que isso aconteça é necessário um ambiente que a satisfaça a aprender sozinha.

Nesse contexto o professor ele entra como um mediador, que através da sua observação, poderá compreender a preferência e necessidade de cada criança podendo assim ofertar atividades que estejam dentro de sua capacidade de aprendizagem, evitando frustração e despertando seu interesse.

Sua pesquisa vai além e afirma que a criança pensa e aprende diferente dos adultos. Pois acredita que a criança seja portadora de períodos sensíveis, estando relacionado com a capacidade que a criança tem em desenvolver uma sensibilidade especial em quanto ser infantil e aquisições peculiares a ela, como sensibilidade para a ordem, para detalhes, para utilização das mãos, para andar, para linguagem, etc.

Se a criança não tiver acesso a experiências que permitam seu desenvolvimento de acordo com seu período sensível, no tempo certo, sofrerá um distúrbio no seu desenvolvimento (MONTESSORI, 1967)

O processo de ensino e aprendizagem deve acontecer de forma saudável e satisfatória, com o uso de métodos adequados buscando assimilar o conteúdo e o objetivo da aprendizagem, assim deve-se considerar a realidade da criança, buscando brincadeiras que atraiam sua atenção, motivando sua imaginação e envolvendo-os para se tornarem mais participativos.

3.1. INTERAÇÃO-BRINCADEIRA-LUDICIDADE COMO EIXOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Segundo Kishimoto (1996), *apud* Picelli e Gomes (2009, p. 59), “A brincadeira é fundamental para o desenvolvimento infantil, uma vez que, por meio dela, a criança se relaciona com as pessoas, descobre o mundo que a cerca, organiza suas emoções, enfim, torna-se um ser humano mais feliz.”

Assim, por meio do brincar a criança se descobre como pessoa, nas relações interpessoais, afetivas, emocionais e cognitivas, tendo o direito a brincar, garantido por lei, conforme as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil:

A proposta pedagógica das instituições de Educação Infantil deve ter como objetivo garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, assim como o direito à proteção, à saúde, à liberdade, à confiança, ao respeito, à dignidade, à brincadeira, à convivência e à interação com outras crianças (BRASIL, 2010, p. 18).

Acredita-se que as práticas pedagógicas que poderiam ser adotadas, seriam as mesmas que estão sendo propostas na Diretriz Curricular da Educação Infantil (2010), tendo a interação e a brincadeira como eixos norteadores, pois o lúdico se faz presente e acrescenta algo indispensável no relacionamento com as crianças.

Assim sendo, as atividades lúdicas devem ter por objetivo proporcionar às crianças o aprender com o prazer, tendo uma melhor interação com o meio social, em especial com a escola e a família.

Wajskop diz que

A brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos por causa da possibilidade de interação entre os pares em uma situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e conteúdos temáticos (WAJSKOP, 1999, p.35).

A criança se vê totalmente envolvida no brincar e com o brinquedo, assim a Secretaria de Educação Básica/MEC enfatiza que “valorizar o brincar significa oferecer espaços e brinquedos que favoreçam a brincadeira como atividade que ocupa o maior espaço de tempo na infância” (SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA/MEC, 2012, p.5).

Ação facilitadora de aprendizagem, a ludicidade é essencial em qualquer idade, pois está presente no cotidiano da criança e inserida na vida do adulto, trazendo para seu meio, conhecimento, socialização e comunicação com o mundo.

Brincar é algo tão intrínseco à criança que remete diretamente ao seu desenvolvimento psicossocial. Com a manipulação do brinquedo ela amplia seu raciocínio, criatividade e interpretação do mundo. Com as brincadeiras, a criança expande a sensibilidade visual e auditiva, habilidades motoras e cognitivas.

O brinquedo propicia na criança um desenvolvimento integral no qual há um envolvimento afetivo e social, fazendo-a criar e recriar normas e assim descobrir caminhos que a levem a solucionar complexidades que vão surgindo durante o ato de brincar. O brinquedo firma sua existência pela ação que exerce no brincar, ou melhor porque alguém brinca com ele.

Brincar, brinquedo e brincadeira, não deveriam ser analisados apenas como um processo lúdico, sem perspectiva educacional, mas sim como uma atividade que busca um resultado pedagógico em relação ao desenvolvimento intelectual da criança. Pois o brincar inicia-se na infância, acompanhada do manuseio do brinquedo, que é o símbolo da brincadeira, para ativar a imaginação e a criatividade; criando um vínculo entre a criança e o objeto que ela levará por toda vida, visto que toda relação que é estabelecida entre a criança e seu mundo acarretará em um desenvolvimento de qualidade adquirido.

Fica evidente que o lúdico é o modo mais eficaz de envolver a criança nas atividades, pois brincar é algo inerente a ela, é sua maneira de trabalhar, pensar e entender o mundo em que está inserida.

A educação lúdica além de contribuir e influenciar no crescimento da criança, também propicia uma formação sadia e enriquecedora, internalizando um espírito democrático enquanto produz um conhecimento de alto padrão.

Para Roza, o brincar tem relação com o conhecer quando diz que:

O brincar propriamente dito e proposto, é aquele em que a criança tem a possibilidade de transitar entre sua subjetividade e objetividade das coisas concretas, criando e recriando, fazendo literalmente experiências guiadas por uma lógica construtiva de sua própria autoria, onde as regras são criadas por ela, essa é a relação entre brincar e conhecer, viver explorando as possibilidades, e a consequência é sem dúvida novos conhecimentos (ROZA, 2015, síntese).

Uma inferência que pode negatizar a ação do brincar no ambiente escolar seria a falta de brinquedos adequados, um espaço preparado para a realização das brincadeiras e o mais importante, o despreparo do profissional educador; tais argumentos podem até impedir a realização da ludicidade no ambiente escolar.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), é necessário se criar um ambiente acolhedor e propiciar situações para se alcançar a aprendizagem, pois

A interação social em situações diversas é uma das estratégias mais importantes do professor para a promoção de aprendizagens pelas crianças. Assim, cabe ao professor propiciar situações de conversa, brincadeiras ou de aprendizagens orientadas que garantam a troca entre as crianças, de forma a que possam comunicar-se e expressar-se, demonstrando seus modos de agir, de pensar e de sentir, em um ambiente acolhedor e que propicie a confiança e a auto-estima (BRASIL, 1998, p. 31).

A quantidade e a qualidade da brincadeira em quanto criança, nos traz imensas possibilidades para a vida adulta, porque ao brincar ele atinge o desenvolvimento pessoal da criança, como nas capacidades, nas competências, habilidades, inteligências múltiplas que nos acompanham durante toda a vida.

Brincadeira não é apenas parte do ato do brincar. A brincadeira está inserida em nossa vida desde o nascimento até quando morremos, basta que não deixemos a criança que habita dentro de nós ser esquecida. Um ser de luz chama outra luz, uma criança que brinca necessita de outra para brincar, e nesse dialeto o mundo vai se transformando e se reinventando para acolher a inocência de uma infância que vai perdurar se for bem trabalhada no momento oportuno.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1998),

Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições, sejam elas mais voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta (BRASIL, 1998, p. 27).

Para a interação das crianças acontecer deve-se levar em consideração as experiências descobertas para haver a troca da socialização, evidenciando a variedade de formas que existem para se sentir, expressar e comunicar para significativa aprendizagem.

Segundo o Manual de Orientação Pedagógica (2012), “o brincar e as interações devem ser os pilares da construção do projeto curricular”.

Nesse contexto, Montessori apregoa que a vida é um desenvolvimento e, para tanto, a criança deve estar emergida em um ambiente onde se sinta à vontade. Assim, a escola tem papel importante na busca por organizar e adaptar ambientes para que ela se sinta livre. A autodisciplina surgirá à medida que a criança for se interessando em realizar as atividades propostas.

Os materiais de desenvolvimento sensorial, segundo por Montessori, devem ser apresentados para as crianças de acordo com sua idade, ficando expostos em sala de aula, de maneira que a criança possa escolher o que mais lhe agrada, manuseando e levando-os para onde quiser e como quiser e o tempo que desejar. Afirmando que “a atividade da criança há de ser impulsionada pelo seu próprio eu, e não pela vontade da mesma” (MONTESSORI, 1965, p.97).

Nesse contexto, um ambiente organizado deve ser oferecido pela escola, para que a criança desenvolva sua aprendizagem de acordo com o seu tempo, respeitando e orientando o desenvolvimento individual de cada um. Para tanto a criança deve ser estimulada a corresponder à fase que está vivenciando no momento.

A teórica defende que o desenvolvimento intelectual começa pelas mãos porque é através da sensibilidade do toque e do movimento que as crianças conseguem explorar e decodificar tudo o que está a seu redor. Muitas das atividades sugeridas objetivam chamar a atenção da criança para as propriedades dos objetos, como tamanho, forma, cor, textura, peso, cheiro, barulho).

Por isso em sua jornada de pesquisadora e educadora, desenvolveu brinquedos pedagógicos ou educativos e até móveis pensados em oferecer estímulos de acordo com cada fase em que a criança pequena esteja. Como pode ser mencionado:

- o mobile para berço, que é um brinquedo oferecido para a criança logo nos primeiros meses de vida, instigando o desenvolvimento visual e o desenvolvimento da coordenação motora, pois as crianças tentam acompanhar a movimentação das peças com os olhos e tentam agarrar as peças quando se movimentam; podendo ser fabricados em casa mesmo pelos pais.

- arco de madeira, que também é indicado para a criança nos primeiros meses de vida, tem função semelhante a do móbil, usada quando a criança está fora do berço. É ideal para fazer a criança interagir com as peças penduradas no arco, que devem ser coloridas, de texturas e formas diferentes para que haja um maior estímulo. Propicia desenvolvimento motor pois auxilia a criança a firmar para sentar e mais a frente ficar em pé.

- chocalho de madeira ou plástico estimula a coordenação motora, além de instigar a ideia de ritmo em seu interior.

- instrumentos musicais devem ser oferecidos após o chocalho, conforme o crescimento da criança, para desenvolvimento das habilidades auditivas e sensoriais.

Sabendo-se que a música é uma das artes que mais tocam e estimulam o ser humano durante a vida, devem ser oferecidos conforme seu desenvolvimento: a matraca, o tambor, o pandeiro e ou o teclado.

- brinquedos de banho são utilizados para o desenvolvimento de habilidades sensoriais, pois o momento do banho deve ser de diversão e de aprendizado, devendo ter cores, texturas e materiais diferentes, flutuar ou afundar, para que as crianças percebam suas diferenças.

- livros são ótimos estimuladores das crianças, ajudam a relaxar, acalmar e interagir com a história. Podendo ter figuras, trechos escritos, podendo ser interativos, estimulando as experiências sensoriais como apertar, tocar ou ouvir.

- encaixes de madeira, considerados os mais interessantes, podem ser ofertados as crianças com mais ou menos 12 meses, estimulando o desenvolvimento motor quando empilham, encaixam ou extraem sons ao bater com as variadas peças de madeira.

Já não é de hoje, que os brinquedos pedagógicos são considerados fundamentais para o desenvolvimento das crianças, pois mesmo pequenas tendem a ter estimulados diversos aspectos cognitivos e motores.

Diante disto é necessário que o professor adquira metodologias que busquem melhorar o ensino aprendizagem, um modelo que seja flexível quando houver a necessidade de intervenção, e de alteração quando sentir que os métodos didáticos utilizados não estão atingindo os objetivos esperados.

A brincadeira é a técnica mais comum e saudável de se ensinar uma criança. Assim sendo, é necessário incentivar as escolas a utilizarem dentro da sala de aula, métodos e estratégias que incentivem a aprendizagem e o desenvolvimento do aluno de forma integral. Nesse sentido, a atividade lúdica desperta a curiosidade e a alegria contida em cada criança, fazendo com que haja uma interação.

Assim, é necessário que as brincadeiras sejam inseridas de forma apropriada no cotidiano escolar até porque elas têm baixo custo financeiro e algumas brincadeiras nem possuem custo, necessitando apenas de um espaço apropriado para se motivar a aprendizagem.

Entre estas brincadeiras temos:

- Amarelinha: onde o aluno desenvolve o seu intelecto, sua criatividade, memorização, equilíbrio, coordenação motora, pois tem que pular, abaixar e se equilibrar com um só pé. Promove a interação e socialização, pois enquanto uma

brinca as outras crianças apoiam, esperando sua vez de participar. Com essa brincadeira elas aprendem a respeitar regras, equilibrando suas emoções, sua euforia, respeitando a vez de cada um na brincadeira.



Figura 1 – Brincadeira de Amarelinha
Fonte: guaiainfantil.com (2015)

- Ciranda: faz com a criança desenvolva várias habilidades como afetiva, motora, socialização, convivência, interação, pois ao mesmo tempo que se movimentam elas cantam e se divertem. Memorizam a brincadeira e a realizam diariamente tanto no ambiente escolar como em qualquer outro.



Figura 2 – Brindadeira de Ciranda
Fonte: Arruda (2011)

- Pular corda: desenvolve na criança equilíbrio e concentração, e quanto mais se pratica mais correta fica a brincadeira. Esse processo incentiva o desenvolvimento intelectual, motor e a resistência física porque movimenta todo o corpo.



Figura 3 – Brincadeira de Pula Corda

Fonte: [guiainfantilcom \(2015\)](#)

- Dança das cadeiras, praticada em grupo desperta a afetividade, interação e desenvolvimento motor.



Figura 4 – Brincadeira Dança da Cadeira

Fonte: [Colégio Brasilis](#)

- Vivo ou morto, é uma brincadeira simples mas muito alegre e dinâmica, que envolve a criança com os comandos do professor, desenvolvendo seu sistema motor, intelectual e sua interação social.

6



Figura 5 – Brincadeira Vivo ou Morto
Fonte: Macedo (2019)

- Montar quebra-cabeça, brincadeira popular que desperta para a imaginação, memorização, criatividade e concentração.



Figura 6– Brincadeira de Quebra-Cabeça
Fonte: Eu sem fronteiras

Desta forma, o aprendizado adquirido com as brincadeiras é extremamente valioso pois contribui para a formação da criança de forma íntegra em todos os sentidos. As metodologias utilizadas no dia a dia devem abranger todas as crianças, devendo o professor fazer as atividades se tornarem atrativas para que as crianças se sintam motivadas a participação.

3.2 O PAPEL DO PROFESSOR COMO MEDIADOR DO ENSINO-APRENDIZAGEM

O professor desempenha um papel fundamental no processo de ensino e cabe a ele escolher os métodos que facilitarão uma melhor compreensão do conteúdo e sua absorção por parte do aluno. Com o fundamento de que a brincadeira é natural da criança pode-se então concluir que esta auxiliará no seu processo de ensino-aprendizagem, possibilitando à criança ir vivenciando o que está sendo aprendido.

Kishimoto explica bem que

Brincando as crianças aprendem a cooperar com companheiros, a obedecer às regras do jogo, a respeitar direitos dos outros, a acatar a autoridade, a assumir a responsabilidade, a aceitar o que lhe são impostos, a dar oportunidade aos demais, enfim, a viver em sociedade.” (KISHIMOTO,1993, p.110).

Exige-se muito mais do professor do que apenas conhecimento teórico, devendo haver compreensão e habilidade com o universo infantil, pois a criança é um ser muito curioso e é necessário compreendê-la totalmente.

Oferecer apenas o brinquedo não é suficiente, o momento de brincar deve ser orientado e mediado pelo professor. Sendo importante lembrar que cabe ao educador planejar e organizar um espaço infantil que esteja interligado com seu objetivo. O educador precisa estar preparado para participar das brincadeiras, mediar e dirigir a situação por ser o primeiro recurso desse processo, e cabe a escola oferecer os recurso-didáticos possíveis para ele progredir.

De acordo com Vygotsky,

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro capaz (VYGOTSKY, 2007, p.97).

Ao trazer o lúdico para a escola e para a sala de aula, os educadores proporcionarão desenvolvimento às crianças, de modo que tenham múltiplos significados além do escopo das atividades escolares sistemáticas, pois a essência do brincar supera as expectativas e proporciona liberdade. Ao brincar, as crianças se

preparam para o futuro e estão dispostas a aprender espontaneamente, adquirindo conhecimentos e comportamentos lúdicos.

O professor, quando compreende o valor que o brincar realmente tem, consegue promover situações de aprendizagem que permitam a criança alcançar o seu potencial de desenvolvimento, educação e bem-estar, oferecendo-lhes um ambiente rico promovendo todo tipo de ludicidade.

Conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) enfatiza,

É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar (BRASIL, 1998, p. 28).

Como mediador e incentivador da aprendizagem o professor dentro do ambiente escolar, que é seu habitat natural, tem que planejar e conhecer quais atividades lúdicas são apropriadas para o desenvolvimento da criança, identificando as possibilidades e dificuldades que cada criança evidencia durante a atividade lúdica.

É necessário que o educador deixe transparecer a criança que há dentro de si, podendo assim se envolver na brincadeira junto com seus alunos; sendo seu dever transferir um sentido pedagógico ao ato de brincar.

O professor como mediador, e não como um simples transmissor de regras e valores a serem propostos a criança, deve enfatizar a aprendizagem em seus diversos seguimentos, valorizando o lúdico como forma de desenvolver a afetividade, a psicomotricidade, a sociabilidade, a solidariedade e a cognição.

Fica evidenciado que é necessário e pertinente o uso do brinquedo durante a ação lúdica, cabendo ao professor mostrar à criança o valor daquele brinquedo e a importância de utilizá-lo na aula para sua aprendizagem.

Portanto, manter uma educação atualizada e manter professores em formação continuada é especializar a própria prática pedagógica; redefinindo e reelaborando o currículo, aperfeiçoando e atualizando a prática dos professores, para uma autonomia docente.

É preciso que o educador repense sua prática pedagógica e seus conteúdos ofertados, trazendo para o meio educacional, mais alegria, menos rigidez, entusiasmo, pensando e reconstruindo o conhecimento ofertado para exercer o compromisso de

transformação e modificação do meio em que a criança está inserida. O papel do educador não é o de apenas observar e ofertar brinquedos, ele tem que intervir na brincadeira, no ato em si, para estimular a atividade mental e social da criança.

O maior desafio educativo talvez seja de como o professor pode direcionar seu trabalho pedagógico buscando atender às problemáticas de adaptação para cada nova etapa. É reafirmar o compromisso assumido, mantendo-se em constante aprendizado, pois o aprendizado é contínuo e permanente.

O professor deve fazer o direcionamento do processo de aprendizagem, para que o mesmo aconteça de forma coerente. Desta forma, vê-se a necessidade de se ofertar uma qualificação complementar aos docentes, buscando uma motivação para que utilizem métodos lúdicos durante as aulas ministradas.

Assim, o professor poderá buscar superar dificuldades por meio da qualificação de modo que compreenderá que a ludicidade é um instrumento facilitador para a aprendizagem, podendo ser admirado e respeitado por seus alunos.

As escolas, como mantenedoras do ensino devem valorizar o lúdico em sala de aula, pois esse processo favorece o envolvimento das crianças na aprendizagem, de uma forma dinâmica e prazerosa, devendo ser trabalhados assuntos que valorizem as necessidades dos alunos.

São diversas as formas lúdicas de se abordar os conteúdos em sala de aula, como jogos, músicas, apresentações de fantoches, montagem de quebra-cabeça, entre outros. Esse tipo de aula prende a atenção do aluno, transcorre de maneira mais rápida e de forma menos cansativa.

Para tanto, o professor não deve economizar as abordagens lúdicas. É necessário inclui-las como uma ferramenta provedora de conhecimento, que utiliza de recursos com o objetivo de se desenvolver um planejamento adequado que enriqueça a qualidade do ensino.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com essa pesquisa objetivou-se esclarecer a importância do brincar para a criança, compreender a brincadeira como uma proposta pedagógica, questionando o porquê de não ser trabalhado à finco o brincar no campo da Educação Infantil; demonstrando que as brincadeiras são atividades capazes de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, físico, social e emocional da criança e resgatar o lúdico como uma ferramenta fundamental para o processo de ensino-aprendizagem. É na experiência lúdica que a criança cultiva a fantasia, vivencia a amizade e a solidariedade, tornando-se um recurso pedagógico essencial na construção do seu conhecimento. Quando oportunamente planejado adquire traços fundamentais para se desenvolver uma cultura solidária na sociedade em que estamos.

Fica nítido que a prática do lúdico no contexto escolar é de suma importância devido a influência que exerce sobre os alunos, facilitando o processo de ensino-aprendizagem quando os envolve na ação de brincar. Brincar é importante em todas as fases da vida, mas na infância, brincar se torna cada vez mais importante porque não é apenas entretenimento, mas também pode ser aprendizagem.

O desenvolvimento do lúdico não só promove o aprendizado, mas também contribui para a educação, que não é apenas a diversão que muitos pensam que devemos inserir no nosso contexto, para contribuir com o desenvolvimento das crianças e usá-lo na escola como uma ferramenta que motiva o aluno e contribui no processo de ensino e aprendizagem.

Assim sendo, o estudo proporcionou a compreensão das contribuições que a ludicidade oferece como ferramenta facilitadora de aprendizagem e desenvolvimento, despertando a imaginação, a criatividade, interesse pela leitura, motivando a frequência escolar e interação social, contribuindo para formação integral da criança como ser humano de direitos.

As brincadeiras citadas como a amarelinha, ciranda, pular corda, dança das cadeiras, vivo ou morto e montar quebra-cabeça, apesar de serem consideradas simples, são de grande valia no desenvolvimento da aprendizagem das crianças, proporcionando motivação, alegria, participação, aflorando habilidades cognitivas, emocionais, afetivas, motoras, intelectuais e sociais.

Portanto, devemos manter uma parceria relevante com o brincar nas brincadeiras da primeira infância e a busca do lúdico na aprendizagem e no desenvolvimento infantil, de modo a perceber que as atividades de ensino podem dar mais atenção ao direito das crianças de brincar o que poderá contribuir para sua aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ARRUDA, Aline. **Brincadeira de criança: Ciranda Cirandinha**. UOL, 2011. Disponível em: <https://criancas.uol.com.br/novidades/2011/10/11/brincadeira-de-crianca-ciranda-cirandinha.htm>. Acesso em: 24 de outubro de 2020.
- BRASIL, RCNEI. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Volume 1. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Brinquedos, brincadeiras de creches**: manual de orientação pedagógica: módulo 1. Brasília: MEC, SEB, 2012.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Brinquedos, brincadeiras e materiais para crianças pequenas**: manual de orientação pedagógica: módulo 3. Brasília: MEC, SEB, 2012.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Brincadeira e interações nas diretrizes curriculares para a educação infantil**: manual de orientação pedagógica: módulo 1. Brasília: MEC, SEB, 2012.
- COLÉGIO BRASILIS. **Dança das cadeiras desenvolve habilidades motoras**. Disponível em: <http://www.colegiobrasilis.com.br/destaque/danca-das-cadeiras-desenvolve-habilidades-motoras>. Acesso em: 24 de outubro de 2020.
- EU SEM FRONTEIRAS. Os benefícios do quebra-cabeça infantil para as crianças. Disponível em: <https://www.eusemfronteiras.com.br/os-beneficios-do-quebra-cabeça-infantil-para-as-criancas/>. Acesso em 27 de outubro de 2020.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Brincar e suas Teorias**. Organizadora. São Paulo: Editora Pioneira, 1998.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Editora Cortez, 2007.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Tradicionais infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.
- MEDINA, Edina. **Jogo e brincadeira de criança**. Guiainfantil.com, 2015. Disponível em: <https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/jogos/amarelinha-jogo-e-brincadeira-de-crianca/>. Acesso em: 24 de outubro de 2020.
- MACEDO, Rosayne. **Vivo ou morto? Como estimular brincadeira antigas nas férias**. Vida & Ação, 2019. Disponível em: <https://www.vidaacao.com.br/vivo-ou-morto-como-estimular-brincadeiras-antigas-nas-ferias/>. Acesso em: 24 de outubro de 2020.
- MONTESSORI, Maria. **Mente absorvente**. Rio de Janeiro: Portugalia Editora (Brasil), s.d.

MONTESSORI, Maria (1.949) **A Mente Absorvente**, New York: Sell, (edição 1967)

MONTESSORI, Maria. **Pedagogia científica**. São Paulo: Flamboyant, 1965.

PICELLI, Lucineyde Amaral. GOMES, Marina Fernandes. **O brinquedo, o jogo e a brincadeira**. In. CAMARGO, Janira Siqueira (org.). ROSIN, Sheila Maria (org.). *Psicologia da Educação e os Processos de Aprendizagem e de Desenvolvimento*. Maringá: Eduem, 2009.

RÖHRS, Hermann. tradução: Danilo Di Manno de Almeida, Maria Leila Alves. **Maria Montessori**– Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010. 142 p.: il. – (Coleção Educadores)

ROZA, Edina Bonetti. Formação em foco. In. ROSA, Sanny S. da. **Brincar, conhecer e ensinar**, 2015. Disponível em:
<http://asementedoconhecimento.blogspot.com.br/2015/03/trabalho-apresentado-paradisciplina.html>. Acesso em: 30 de julho de 2020.

VYGOTSKY, Lev. S. **A Formação Social da Mente**. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda, 2007.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 3ª ed., São Paulo: Cortez, 1999, p. 35.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil**. Cadernos de Pesquisa, São Paulo: Fundação Carlos Chagas. Campinas, 1995, v. 92, p. 62-69.