ca, 1999.

CUNHA, Suzana Rangel Vieira. Cor, som e movimento: a expressão plástica, musical e dramática no cotidiano da criança. Porto Alegre: Mediação, 1999.

GOUTHIER, J. História do Ensino da Arte no Brasil. In: PIMENTEL, Lucia G. (Org.). Curso de especialização em ensino de Artes Visuais. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2008.

IAVELBERG, R. Para gostar de aprender arte: sala de formação de professores. Porto Alegre: Artmed, 2003.

KRECHEVSKY, M. Avaliação na Educação Infantil. Porto Alegre: Artmed, 2001.

LEI DE DIRETRIZES E BASES PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA. Disponível em: www.planetaeducacao.com.br/novo/ legislacao/ Acesso em: 26 dez. 2021.

MARTINS, M.; C.; PICOSQUE, G.; GUERRA, M.; T. Didática do ensino da arte: A língua do mundo: Poetizar, fruir e conhecer arte. São Paulo: FTD, 1998.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO. Formação Pessoal e Social. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. v 3. Brasília, DF, 1998.

PIAGET; INHELDER, B. A psicologia da criança. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1973.

SANTOS, A; Garcia, T. & Vallejo, A. Enciclopédia de Educação Infantil – Recursos para o desenvolvimento do currículo escolar, expressão musical-expressão corporal e dramatização. Lisboa: Nova Presença, 1997.

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. Parâmetros Curriculares Nacionais: arte. Brasília, DF, 2000.

SOUSA, A. A Educação pela Arte e Arte na Educação, Bases Psicopedagógicas. v1. Lisboa: Instituto Piaget, 2003.

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO NO 1°ANO DO FUNDAMENTAL

MARINA ALVES CORREIA

RESUMO:

A presente pesquisa teve como objetivo geral analisar a importância do lúdico no processo de alfabetização dos alunos do 1º ano do ensino fundamental. Um dos principais motivos que levaram a pesquisar este tema foram as teorias e práticas realizadas durante o curso. Outro fator importante para o desenvolvimento deste tema foi refletir sobre a importância do lúdico em relação à necessidade da criança. Para tanto, foi feito o levantamento bibliográfico para compreensão dos conceitos, na qual utilizou-se como referencial teórico as contribuições de Lino de Macedo, Referencial Curricular Nacional para a educação infantil, Tizoko Morchila Kishimoto e Jean Piaget. A análise dos resultados possibilitou concluir que os jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança podem ser utilizados como ferramentas úteis, proporcionando um aprendizado prazeroso, sob a orientação criteriosa do professor.

PALAVRAS-CHAVE: O Lúdico; Desenvolvimento Infantil; Aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

Este artigo tem como tema "A Importância do Lúdico na Alfabetização no 1º Ano do Fundamental", que tem como objetivo de pesquisa identificar as contribuições dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento dos alunos, considerando o seu aprendizado. Demonstrando a eficiência de utilizar o lúdico enquanto como recursos didáticos.

De acordo com Kishimoto (2003), as brincadeiras e jogos são

atividades essenciais, uma vez que, a criança precisa criar, imaginar para nutrir seu equilíbrio com sua vivência. O brinquedo não deve ser compreendido apenas como lazer, mas como subsídio enriquecedor para promover a aprendizagem e a socialização. Através dos jogos e brincadeiras, o aluno encontra sustentação para sobrepujar suas dificuldades de aprendizagem.

Nesse sentido, é possível afirmar que, a brincadeira é capaz de fazer com que a criança se concentre e desenvolva a autonomia; a estima, a criatividade, a interação com outras crianças, a imaginação e a linguagem, este é o modo natural de aprender, relacionar-se como que a cercam e conhecer o ambiente ao seu redor. É comum associar-se a infância ao brincar, como consequência imediata e natural no processo de desenvolvimento da criança e, hoje sabe-se, é saudável que faça por inúmeros motivos.

Segundo Brougère (1998, p. 89), a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, e com essa integração desenvolve o ser que é social por intermédio da atividade lúdica. "A brincadeira é, entre outras coisas, um meio de a criança viver a cultura que a cerca, tal como ela é verdadeiramente, e não como ela deveria ser". A brincadeira, além de proporcionar prazer e diversão, pode apresentar um desafio e provocar pensamento reflexivo da criança. Na primeira infância, o desenvolvimento infantil é um processo "acelerado", por este motivo é muito mais fácil à criança ter contato com brinquedos e aprender brincando, por meio de jogos, tendo uma experiência lúdica mais ampla.

Com essa didática a criança revigora os vínculos de amizade e de confiança com as pessoas que vivem em torno delas. Ademais, o jogo pode ser também uma alternativa para a aprendizagem da criança.

1.1. JUSTIFICATIVA

Em seu livro "Brinquedo e Cultura", Brougère (1998) explica que, a criança sempre brincou, independentemente de sua estrutura ou civilização, sendo está uma característica universal. A criança brincando aprende e de forma prazerosa. Contudo, é importante que o professor ao utilizar essa didática já tenha os objetivos definidos e saiba escolher os jogos de forma que a criança compreenda os valores, conceitos e conteúdo que essas levarão para a sua vida adulta.

Conforme explica Kishimoto (2003), nas escolas os brinquedos estão sempre presentes, mas nem todos os professores os utilizam com fins de aprendizado. Ao se ler sobre o tema é possível perceber a sua importância, mais que isso, aprende-se que se o professor não motivar as

crianças, orientando e colocando objetivo, o brinquedo será apenas parte da recreação.

Nessa mesma perspectiva, Macedo (2005) acrescenta que, a criança precisa ter um espaço aberto para que possa desenvolver sua criatividade, com jogos e brincadeiras que lhes permitam soltar a imaginação. O professor precisa facilitar este desenvolvimento e permitir que as crianças brinquem sem censura ou críticas que possam bloquear o seu desenvolvimento.

Dessa forma, destaca-se a importância do tema, pois as novas propostas de ensino baseiam-se em teorias psicopedagógicas que não aceitam o sujeito como simples assimilador de conhecimentos. Para todos os efeitos ele é o agente do processo ensino-aprendizagem. Por acreditar que cada aluno, independente do grau de estudo que ele está cursando, é construtor de seu conhecimento e que essa construção pode ser concebida de forma prazerosa e dinâmica, proponho uma pesquisa que foca o lúdico como uma forma prazerosa e dinâmica de ensinar.

2. O DESENVOLVIMENTO INFANTIL SEGUNDO PIAGET

Piaget dedicou-se às pesquisas no campo da evolução mental das crianças, contribuindo dessa forma para a formulação de uma teoria sobre os processos de pensamento, relacionando, no corpo de seu trabalho, os aspectos lógico e biológico.

Piaget, posicionando-se contrário ao empirismo associacionista , postula que todo conhecimento é consequência de uma ação, não que seja apenas associações de respostas, mas da associação da realidade e as coordenadas que a ação exige. Dessa forma, o conhecimento de determinado objeto é poder agir sobre ele e até transformá-lo, simultaneamente, o indivíduo aprende os tantos os mecanismos quanto à ação que se deu na transformação do objeto, essa dinâmica é elaborada pela inteligência e estendida pela ação.

A ideia central de sua teoria é que a estrutura mental possui uma base biológica, caracterizando a lógica de "funcionamento mental da criança como qualitativamente diferente da lógica adulta". (PIAGET, 1975, p. 38)

Para Piaget (1975), é através do processo de adaptação que o organismo entra em contato com novas circunstâncias, possibilitando mudanças nessas estruturas. Do processo de adaptação fazem parte a assimilação, que é a integração de novas experiências ou informações à estrutura mental sem alterá-la, e a acomodação, que é a reorganização de novos conhecimentos às estruturas. Quando essas estruturas não podem operar com as novas situações, ocorre o desequilíbrio. Para ele, a construção do conhecimento acontece através deste processo de desequilíbrio e nova equilibração.

Através de seus estudos, Piaget (1975, p. 38) chegou à conclusão de que a "partir de reflexos biológicos, que se transformam em esquemas motores através da ação, a criança constrói suas estruturas cognitivas. O autor identificou pelo menos quatro fatores responsáveis pela psicogênese infantil":

1. fator biológico: é o condutor do crescimento orgânico e maturação do sistema;

2. exercício e experiência física: ocorre por meio da atuação sobre os objetos;

3. interações e transmissões: ligadas aos fenômenos da linguagem, da cultura e das ideologias;

4. equilibração das ações: processo ativo, de auto regulação, essencial para obtenção do conhecimento.

O meio é estruturado em função da própria organização do sujeito. A

inteligência se organiza, e o indivíduo estrutura sua realidade adaptando-se à realidade do meio. Ou seja, as influências que o indivíduo recebe do meio acionam mecanismos de adaptação, que por sua vez sofrem constantes organizações e reorganizações, denominadas de processo de equilibrações sucessivas, com características próprias para cada fase.

Os conceitos de organização e acomodação são chaves na teoria de Piaget. Na perspectiva piagetiana, a organização consiste na "construção de processos simples como ver, tocar, nomear" e adaptação pela "mudança contínua que ocorre no indivíduo como resultado de sua interação ao meio". (PIAGET, 1975, p. 89)

A noção de estágio para Piaget é "a forma de organização da atividade mental, sob seu duplo aspecto: por um lado, motor ou intelectual, por outro, afetivo". (PIAGET, 1998, p. 39-40). Esta organização em fases sequenciais o autor as chamou de Estágios Cognitivos, a saber:

Período sensório motor (0 a 2 anos): Período pré-verbal, formado durante aproximadamente dezoito meses de vida. A inteligência das crianças neste período é desenvolvida através de sua ação sobre os objetos. Seus atos são dirigidos por reflexos, pois ainda não é capaz de planejá-los. (PIAGET, 1998)

Período pré-operatório (2 a 7 anos): Neste estágio a linguagem oral que possibilitará a construção de esquemas representativos. A criança nesta fase é egocêntrica, tendo dificuldade em perceber o outro. Este período é caracterizado pela função simbólica que "permite que a inteligência sensório-motora se prolongue em pensamento". Piaget conclui que é mais fácil executar uma ação do que representar o desenrolar desta ação e seus resultados. (PIAGET, 1998, p. 39)

Período de operações concretas (7 a 12 anos): Nesta fase o pensamento lógico passa a predominar. Seu pensamento vai se tornando mais reversível e menos egocêntrico. Ainda opera sobre os objetos, porém não mais sob suposições. Os problemas que se apresentam são de fácil resolução, em virtude da coordenação, conduzindo a um certo equilíbrio. (PIAGET, 1998, p. 41)

Período de operações formais (a partir de 12 anos): Neste período o pensamento vai superando as limitações do concreto, e a criança pode raciocinar sobre hipóteses e não apenas sobre os objetos. Segundo Piaget este período se caracteriza pela capacidade de raciocínio, tanto pela compreensão da realidade quanto pelas hipóteses. (PIAGET, 1998)

Diante disso, se hoje é possível tentar compreender o que acontece eficaz-

mente, escutando a criança, na tentativa de entender como ela compreende e vê o mundo, como constitui sua maneira de pensar, qual sua coerência, é porque Piaget nos deu essa possibilidade, ou seja, trabalhar, a partir do "erro", que foi sua grande descoberta. Na lógica dos erros, que as crianças cometiam, durante testes de raciocínio, ele viu a possibilidade de resgatar o processo de desenvolvimento intelectual do ser humano.

3. O LÚDICO

Nos tempos atuais a tecnologia tem substituído às brincadeiras e os jogos, sendo que esses têm uma importância indispensável no desenvolvimento da criança. As crianças de hoje vivem no mundo onde a industrialização de brinquedos e a influência da mídia, interferem no comportamento e na maneira das crianças brincarem, tornando-as muitas vezes isoladas e sem autonomia. São tantos brinquedos com várias funções, que a criança não precisa usar a sua imaginação, criatividade, contribuindo assim para o sedentarismo e certa imobilidade prejudicial ao seu desenvolvimento.

A ausência de jogos e brincadeiras tradicionais ou culturais no cotidiano escolar e familiar pode fazer com que a criança apresente dificuldades motoras, afetivas e sociais.

Por esse motivo deve haver transformações com os aprendizados formais para o lúdico ganhar espaço na aprendizagem, tornando-se prioridade educacional. A partir da concepção de um novo olhar sobre a infância e suas necessidades faz-se necessário não somente a assistência, mas levar em consideração o desenvolvimento das capacidades cognitivas, afetiva se sociais.

Brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e a buscar alternativas de ação. Enquanto brinca, a criança concentra sua atenção na atividade em si e não em seus resultados e efeitos. Permitir brincar às crianças é uma tarefa essencial do educador. (VYGOTSKY, 1984, p. 60).

Conforme o autor é de suma importância que as brincadeiras e os jogos sejam explorados em sala de aula como recursos, que auxiliam na construção do conhecimento da criança.

É brincando que a criança aprende e se desenvolve integralmente, possibilitando a compreensão e construção de seus saberes em diversas situações, agindo e modificando com a idade e a experiência de vida. "O sujeito que aprende que constrói conhecimento é um ser social, afetivo e cognitivo" (PIAGET, 1975).

De acordo com o Referencial Curricular Nacional (1998) por meio do brincar as crianças "amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais". Quando a criança brinca de faz- de- conta, por exemplo, está imitando situações da vida real, representando experiências vividas no cotidiano familiar. Nessas brincadeiras, elas assumem papéis diferentes, que contribuem no desenvolvimento da capacidade de pensar e representar simbolicamente.

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. (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL vol.1 p. 27, 1998).

É preciso que o adulto (professor) brinque, para que compreenda e valorize essa ação e a incorpore a seus métodos de trabalho favorecendo a criação de espaço para a arte do brincar. Nesse sentido, a função do educador é de extrema importância e, deve manter-se atento ao auxiliar a criança a utilizar o brinquedo, criando situações que valorizem o prazer em aprender.

O lúdico tem grande significado no dia-a-dia da criança, uma vez que ele dá oportunidade para que se descubra com suas brincadeiras de faz-deconta conhecida como jogo simbólico, e sua caracterização é o mundo imaginário e requer um fortalecimento no envolvimento do professor com suas práticas pedagógicas, como: organização e adequação do espaço, qualidade e quantidade de brinquedos e materiais que venham de encontro com objetivo a alcançar dentro do interesse e necessidade do professor.

A criança começa uma situação imaginária, que é uma reprodução da situação real. Na brincadeira, a criança consegue escapar suas emoções, as brincadeiras, jogos possibilitam à criança transpor seus sentimentos, bloqueios e suas frustações, adquirindo autoconfiança com o passar do tempo. (VYGOTSKY, 1984, P. 64).

Os professores devem reforçar e incentivar os alunos desde a primeira infância, a buscarem, escolherem materiais lúdicos que valorizem o brincar em suas muitas formas. Através das brincadeiras e dos jogos manuais a criança se desenvolve integralmente, vivenciam momentos únicos, tanto no desenvolvimento de suas concepções quanto na aprendizagem.

Segundo Kishimoto:

O brincar envolve relaxamento. Brincando a criança se socializa se expressa. Quando a criança de 03 a 04 anos cuida da boneca, ela recria situações de sua casa, de sua vida e usa a cultura do mundo de fora para criar a sua própria. Nessa brincar, a criança está falando o tempo todo e desenvolvendo a fala narrativa. Também aprende a se socializar e a lidar com as pessoas. Brincar dá duas formas de desenvolvimento para a criança: a de desenvolver sua capacidade simbólica e a possibilidade de se colocar no mundo, interagindo com as pessoas. Na brincadeira de casinha é filha, irmã, mãe, pai, vive a hierarquia. Essa é uma preparação para o mundo, para o ser humano simbólico. (KISHIMOTO, 2003, p.3).

Outro dado importante, afirma Kishimoto:

É que ao brincar a criança, não fica parada, desenvolve a coordenação motora. Não se trata de dar ginástica, mas de deixá-la se soltar nos movimentos da própria brincadeira, que ajudam a desenvolver a coordenação motora global e a fina. (KISHIMOTO, 2003, p.3).

Enfim, brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação. Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico afetivo, intelectual e social, forma conceito, relaciona ideias, estabelece relações

lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, e a faz integrar-se à sociedade favorecendo a construção do seu próprio conhecimento.

Partindo desse pressuposto, a ludicidade vem ganhando espaço na educação infantil, sendo objeto de pesquisa e utilizado como ferramenta auxiliadora no trabalho com aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

Viver ludicamente significa uma forma de intervenção no mundo, indica que não apenas estamos inseridos no mundo, mas, sobretudo, que somos parte desse conhecimento prático e que essas reflexões são as nossas ferramentas para exercermos um protagonismo lúdico e ativo.

Para Brougère (1998) a brincadeira tem seu papel na socialização das crianças quando permite que ela se aproprie dos códigos culturais da sociedade. Ao brincar a criança deparasse com a cultura, apropriando-se dela e transformando-a, mas para isso ocorrer é preciso haver um ambiente favorável, tempo, espaço. No brincar é possibilitado à criança fazer relações, viver experiências, construir sua subjetividade, imaginar, experimentar as mais diversas emoções, administrar conflitos, interagir e desenvolver-se.

As crianças ao brincar se comunica, interpreta e toma decisões, assim elaboram um sistema de regras, criando saídas para as situações de dificuldades, tornando um espaço de flexibilidade, inovação e criação. “A regra produz um mundo específico marcado pelo exercício, pelo fazer de conta, pelo imaginário. A criança pode, sem riscos, inventar, criar e tentar nesse universo” (Bougère, 1998, p.103).

3.1. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

O jogo vem abordando um contexto social e educacional, resgatando seus valores e como isso é desenvolvido nas escolas, pois é através dos jogos que podemos desenvolver uma relação social educativa que trabalha o desenvolvimento global da criança na ação e participação com o jogo.

Jogar não é simplesmente apropriar-se das regras. É muito mais do que isso! A perspectiva do jogar que desenvolvemos relaciona-se com apropriação da estrutura, das possíveis implicações e tematizações. Logo não é somente jogar que importa (embora seja fundamental!), mas refletir sobre as decorrências da ação de jogar, para fazer do jogo um recurso pedagógico que permita a aquisição de conceitos e valores essenciais à aprendizagem. (MACEDO, 2005, p.105)

Através do jogo a criança pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade natural. Os jogos não são apenas divertimento, são meios que contribui intelectualmente, também, possibilita que criança mantenha seu equilíbrio com o mundo, a criança precisa brincar criar e inventar. A criança devota ao jogo a maior parte do sem tempo.

Com jogos e brincadeiras, a criança desenvolve raciocínio lógico e conduz o seu conhecimento de forma descontraída e espontânea: ao brincar, ela constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e externo.

Ao jogar a criança não só desenvol-

ve os aspectos intelectuais e cognitivos, mas também os aspectos afetivos: suprindo muitas vezes a ausência do pai ou da mãe principalmente ao brincar do faz de conta.

Na educação infantil os jogos e brincadeiras podem ser afirmações do que está acontecendo ou representações da vida familiar. A brincadeira e o jogo são de extrema importância para a criança se comunicar, assim faz com que seja um instrumento que ela possui para relacionar com o todo ao seu entorno.

O jogo leva a criança a ultrapassar seus próprios limites, absorvendo uma autonomia na aprendizagem. Resgatar, reconstruir e vivenciar as brincadeiras do passado abre um importante caminho para o diálogo, o aprendizado recíproco e a formação de relações convergentes.

Para Orlick Terry (1989, p. 88) "a essência dos jogos cooperativos existe há milhares de anos para celebrar a vida e transmitir valores éticos e morais voltados para a vida em coletividade".

As vantagens do jogo na vida social da criança são:

- ajudar a criança a ser menos egocêntrica;
- viver momentos prazerosos de colaboração com o outro;
- ensinar a criança conhecer regras e usa-las no dia-a-dia;
- proporcionar uma ordenação, estratégia;
- permitir que a criança crie um novo jogo a partir do que tem.

Com isso pode-se afirmar que os jogos desenvolvem um melhor raciocínio e constroem o seu conhecimento de forma descontraída. A sala de aula deve ser um espaço visualmente limpo, claro, permitindo que as crianças se sintam à vontade para desenvolver suas capacidades de criar e imaginar, bem como interagir e serem capazes de exercer uma série de atividades.

Para o desenvolvimento integral da criança faz-se necessário e fundamental despertar o interesse nas diversas faixas etárias, quando o professor proporciona o brincar oportuniza que a criança seja feliz e humanizada.

3.2. O PAPEL DO EDUCADOR

Conforme explica Kishimoto (1994), nas escolas os brinquedos estão sempre presentes, mas nem todos os professores os utilizam com fins de aprendizado. Ao se ler sobre o tema é possível perceber a sua importância, mais que isso, aprende-se que se o professor não motivar as crianças, orientando e colocando objetivo, o brinquedo será apenas parte da recreação.

Ainda segundo Kishimoto (1994), no processo de alfabetização, a criança está se abrindo para o mundo e conhecendo esse mundo tão novo, pois antes de entrar para escola, seu mundo era a sua casa e seus familiares e amiguinhos. Quando entra para a escola a criança conhecerá outras crianças que estão na mesma fase, seu ambiente muda, na escola estão mesas, cadeiras, lousa, brinquedos que não pertencem somente a elas e seu espaço não é mais só seu, ela tem que

dividir tudo com outras crianças.

Nesse espaço, não está sua mãe e sim outra pessoa, a professora, assim quando a professora coloca os brinquedos, por exemplo, massinha de modelar, ela deve estar junto com a criança e ir orientando e motivando as várias coisas que ela pode fazer com essa massinha. Se outra criança também quiser usar essa massinha, a professora também deve explicar a ela que ela pode emprestar para a amiguinha. (KISHIMOTO, 1994)

Para Kishimoto (1994), a professora estará motivando a criança a criar, a conviver com outras crianças e saber a partilhar com os outros, pois as atividades lúdicas permitem à criança desenvolver-se, imaginando, fantasiando, construindo regras e resolvendo conflitos.

Brinquedo e brincadeira têm significações opostas e contraditórias: a brincadeira é vista ora como ação livre, ora como atividade supervisionada pelo adulto. O brinquedo expressa qualquer objeto que serve de suporte para brincadeira livre ou fica atrelado ao ensino de conteúdos escolares. A contraposição entre a liberdade e a orientação das brincadeiras, entre a ação lúdica concebida como fim em si mesma, ou com fins para aquisição de conteúdo específicos, mostra a divergência de significações (KISHIMOTO, 1994).

De acordo com Kishimoto (1994), ao brincar, a criança usa a sua própria vida e a reproduz, cria situações concretas, como, por exemplo, brinca de médico e examina outra criança, lembrando-se de quando ela foi ao médico e como foi examinada, assim ela vai imaginando ser um médico, um professor e etc. A sua criatividade vai sendo explorada, mesmo quando o objetivo não é o mesmo na vida real, ela fica imaginando, pega uma corda e faz de conta que essa corda é a mangueira de um caminhão de bombeiro e assim ela é o bombeiro. Nesse processo ela substitui objetos, cria, imagina situações e personagens.

O espaço que a criança brinca torna-se um mundo ao mesmo tempo imaginário e real, assim esse espaço dá oportunidade para ela se desenvolver e o recurso dos brinquedos enriquecem o ambiente infantil. O professor utilizando o brincar como meio de ensinar contribui tanto para o desenvolvimento quanto para a aprendizagem da criança. Para Kishimoto (1994, p. 19):

O equilíbrio entre as duas funções é o objetivo do jogo educativo. Entretanto, o desequilíbrio provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogos, quando a função lúdica predomina ou, o contrário, quando a função educativa elimina o hedonismo, resta apenas o ensino.

Por isso, o professor deve saber que os brinquedos podem ajudar no aprendizado das crianças, ele não deve ser usado para ocupar as crianças, preenchendo o tempo de aula. Ele deve estar no planejamento e deve também, ser escolhido de acordo com o que o professor quer explorar naquele dia, mas também não deve simplesmente espalhar os brinquedos no chão e a criança que escolhe o que quer brincar. O professor deve organizar o espaço e escolher os materiais e ir orientando as crianças nas brincadeiras.

Dessa forma, o brincar aprendendo

se apresenta dentre as formas

de brincar, visto que toda criança é curiosa, isso é natural no decorrer de seu desenvolvimento, por isso essa curiosidade deve ser estimulada e o professor deve estar atento para o fato de que ao brincar a criança também aprende.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a elaboração desta pesquisa foi possível perceber que a ludicidade por meio das brincadeiras e os jogos são importantes recursos para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças, uma vez que, desperta o interesse das crianças.

Cabe aos pais e professores criarem ambientes motivadores e repensarem suas atuações, propiciando momentos para que os alunos se interessem e se esforcem a aprender.

A evolução das brincadeiras e jogos varia de criança para criança dependendo do contexto físico e social que está inserida. À medida que se desenvolve, a criança se utiliza do simbolismo e do faz-de-conta, onde representa e cria situações modificando objetos e falas. Nessa fase, a criança faz muitas representações de seu mundo e realidade em que vive.

O jogo surge num grau mais elevado de desenvolvimento. Neste momento a criança cria, obedece, cobra e impõe regras, estes jogos podem ocorrer de forma apenas lúdica, onde já está implícito o desenvolver, ou de forma mais dirigida, onde o professor os elabora como estratégia de ensino.

O papel do educador é fundamental na observação, e orientação das brincadeiras e jogos. A criança ao explorar tais situações, além de fornecer informações de sua vida, demonstrando sentimentos e aliviando angústias, necessita de um importante mediador e orientador para um significativo desenvolvimento dos jogos.

Vê-se que a regra também ocorre na brincadeira, uma vez que, a criança representa padrões sociais, ela cria algumas regras, um exemplo seria o fato de a boneca necessitar ser a filha. Neste momento a criança cria padrões de conduta para este brinquedo e o mesmo ocorre com outros casos.

Ao se pensar em brincadeiras e jogos, muito se tem a pesquisar,

vários autores colocam diversas situações sobre o tema o que nos leva a pensar e repensar a prática educativa em prol de um sadio desenvolvimento de nossas crianças.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, G. Brinquedo e Cultura. São Paulo: Cortez, 1998.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo:

Cortez, 1994, 2003.

MACEDO, Lino. PETTY, Ana. PASSOS, Norimar. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Ed. Artemed, 2005.

ORLICK, T. Vencendo a competição. São Paulo: Círculo do Livro, 1989

PIAGET, J. Formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Forense, 1976.

Referencial Curricular Nacional para a educação infantil: Introdução/vol.1/Se-