GONÇALVES, F. Do andar ao escrever: um caminho psicomotor. São Paulo:

Cultural RBL Ltda, 1983.

LOPES, V. G. Linguagem do corpo e movimento. Curitiba: FAEL, 2006.

MAHONEY, A. A. A construção da pessoa: desenvolvimento e aprendizagem. In: MAHONEY, A. A.; ALMEIDA, L. R. de (org.). A constituição da pessoa na proposta de Henri Wallon. São Paulo: Loyola, 2004.

MALUF, A. C. M. Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas. 2.ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2009.

MELLO, A. M. Psicomotricidade, Educação Física e Jogos Infantis. 4.ed. São Paulo: IBRASA, 1987.

PEREIRA, D. A. dos S. Jogos e brincadeiras: uma ferramenta para o desenvolvimento da Psicomotricidade. Monografia (Graduação em Pedagogia). Universidade do Estado da Bahia – UNEB. Salvador, 2010. 58 f. Disponível em: <www.uneb.br/salvador/dedc/files/2011/05/Monografia--DANIELA-A-DOS-SANTOSPEREIRA.pdf> Acesso em: 25.jun.2021.

SILVA, G. S. O desenvolvimento psicomotor na Educação Infantil de 0 a 3 anos. Monografia (Especialização em Psicomotricidade). Universidade Cândido Mendes. Rio de Janeiro, 2010. 40 f. Disponível em:

<www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicações/t205654.pdf> Acesso em:

17.jun.2021.

FORMAÇÃO DOCENTE E OS JOGOS LÚDICOS

Paulo Eduardo Gonçalves Mascarenhas

Resumo

O objetivo deste trabalho é apresentar o jogo lúdico como peça fundamento da educação e na formação do educador. Para tal, refletiremos sobre a dimensão metodológica, filosófica e sobre o modo á utilizar na educação. Enquanto no método analítico, dialético sintético, a experiência a experiência é conservada e ampliada, constituindo-se como abertura sempre a novas possibilidades de pensar, conhecer, educar e agir seja do educando quanto do educador. também pensar em como a formação de professores no Brasil tem se mostrado deficitária e relutante em utilizar “novidades”, pois nunca conseguiu superar a dicotomia entre teoria e prática reflete na formação. O permanente debate entre qual é o melhor modelo para formação docente em nada contribui para a formação do professor e muito menos do aluno, uma vez que a formação de bons docentes demanda mais que formação teórica e prática. Neste sentido, procurarei evidenciar a seguinte questão: em que medida e como o jogo pode se tornar elemento essencial à educação. Inúmeros autores discutem e sobre a concepção de jogos lúdicos e brincadeiras, debatem sobre a conceitualização demonstrando que essas categorias se equivalem. O fator emocional presente no ato de brincar é uma das razões pelos quais as crianças estabelecem uma entusiasmada participação. Tanto os jogos quanto as brincadeiras são atividades voluntarias, incentiva a criatividade, colaboram para a autoestima da criança e adolescente. Entre a

situação, a ser representada em uma brincadeira e a realidade. Existe um abismo entre o jogo lúdico e a aprendizagem mecanicista, o brincar é um instrumento importante para desenvolver a criança, oferece oportunidade de criar meios para construção do conhecimento.

Palavras-chave: Jogos lúdicos, Educação praticas pedagógicas, Jogos infantis: educação, Formação de professores, Pedagogia histórico-crítica.

.

INTRODUÇÃO

Proponho neste trabalho, a apresentar a importância dos jogos lúdicos como fundamento da educação, tanto escolar quanto acadêmica e em especial na educação infantil. Com a intenção questionar as possibilidades e contribuições do lúdico para a formação, refletirei o desenvolvimento humano e lúdico na perspectiva do materialismo-histórico-dialético e tendo os fundamentos da educação lúdica como um facilitador para que os alunos se apropriem dos conhecimentos essenciais.

Contudo, devemos ter consciência que o jogo (lúdico) não é uma solução

milagrosa para as dificuldades e conflitos existentes na educação, ele é uma opção. Pois devemos nos libertar da atual estilo educacional que não dialoga com o atual estudante, seja no ensino infantil ou o universitário pois a formação dos professores,ainda esta presa a grilhões do passado e enfrenta uma permanente dicotomia entre teoria e prática.Enquanto nas universidades a formação dos professores (pesquisadores e criadores de conteúdos) centrar-se nos conteúdos, pois a prática seria adquirida posteriormente com a experiência docente, pesquisas ou com a formação em serviço, no caso dos professores “destinados” as escolas , como disse Saviani (2012) a formação dos professores deveria ter como foco central o preparo para pedagógico-didático.mas em ambos os casos ainda existe resistência a ludicidade, como se ela devesse ser usada unicamente na educação infantil.

Luckesi (2004) afirma que a atividade lúdica é aquela que propicia à pessoa que a vive, uma sensação de liberdade, um estado de plenitude e de entrega total para essa vivência. Devemos libertar nossa imaginação, filosofar para que o educador e o educando possam efetivamente tomar

posse e compreender das possibilidades que lhes são oferecidas e principalmente fomentar e incentivar o desejo natural de conhecer.

Bruna Carvalho - Lígia Márcia Martins em seu artigo dilema versus pratica citam Saviani resumidamente, a reflexão filosófica sobre os problemas que a realidade educacional apresenta uma lógica de pensamento que analise os problemas educativos profundamente, sistematicamente e contextualmente. Assim, o grande desafio da disciplina filosofia da educação frente à formação de professores “[...] será oferecer aos educadores um método de reflexão que lhes permita encarar os problemas educacionais, penetrando na sua complexidade [...]” (SAVIANI, 2007, p. 28). A profunda inserção na história da educação deve proporcionar aos alunos a compreensão do contexto político, econômico e social da educação, desde suas formas assistemáticas até a sua forma mais desenvolvida e institucionalizada. Portanto, o ensino da história da educação não se reduz à mera memorização cronológica de fa-

tos. O que deve ser levado em consideração é que a compreensão da história da educação não deve ser apertada da apreensão dos aspectos políticos, econômicos e sociais em que o fenômeno educativo se desenvolve (SAVIANI, 2007).”

2. PENSADORES E OS JOGOS LÚDICOS

Uma breve explanação sobre o conceito filosófico, baseados nas ideias

de Hans-Georg Gadamer e seus estudos sobre a hermenêutica, pois acredito que os jogos lúdicos estão intimamente ligados a hermenêutica moderna ou contemporânea que engloba não somente textos escritos, mas também tudo que há no processo interpretativo. Isso inclui formas verbais e não verbais de comunicação, assim como aspectos que afetam a comunicação e do professor Celso Antunes que habilmente relata o vinculo e a importância dos jogos na educação.

O jogo lúdico como conceito em si é algo de extrema complexidade e ao relacionar com o educar se torna ainda mais difícil de se analisar sociologicamente pois as possibilidades são infinitas. Ao se analisar o jogo não se pode dizer que o jogo pode ser totalmente subjetivo ou objetivo, porque o compreender ocorre enquanto um jogo entre a tradição e a interpretação. E ao mesmo tempo o lúdico está ligado ao anseio de quem se propõe a auxiliar o educando.

Para levar a termo meu objetivo, qual seja: apresentar os modelos de jogos, como os jogos são essenciais à educação, e como teremos de refletir sobre a dimensão metodológica da hermenêutica filosófica e a formação docente, mais especificamente, sobre o modo e a forma de acontecer da educação e analisar os jogos lúdicos na pratica docente. Ora, enquanto, no método analítico, dialético sintético, a experiência é dissecada e, consequentemente, eliminada, no jogo hermenêutico, a experiência é conservada e ampliada, constituindo-se como abertura sempre a novas possibilidades de pensar, conhecer, educar e agir. Neste sentido, procurarei explicitar a seguinte questão: em que medida e como o jogo se constitui como elemento fundamental à educação? Tentarei esclarecer o papel do jogo e determinar a influência do caráter lúdico do jogo dialógico e sua contribuição à educação. Essencialmente, esse trabalho consiste em uma abordagem teóricoconceitual, de caráter filosófico reflexivo.

Existe uma enorme variedade de tipos e formas de jogos, mas podemos categorizar em quatro características fundamentais: de competição, de imitação, de acaso e de vertigem. Estas concepções de jogo mostram como se dá o decidir do vir-a-ser de uma civilização. No jogo acontece uma espécie de ajuste entre os diferentes elementos que compõem certa situação, verificando-se relações de interdependência e dependência estáveis.

O jogo constitui-se sempre como processo e, por isto mesmo, é sempre temporal, pois algo novo e imprevisto pode emergir. Nele, o que resulta a coisa mesma, não é produto final da aplicação de uma técnica sobre algo. O que emerge, ao longo do processo, possui certa autonomia, em seu conjunto, com relação ao ponto de partida e com relação ao que está envolvido no mesmo. O motor principal do jogo reside na própria interação entre os indivíduos envolvidos e sua disposição em se relacionar com a

imaginação.

"Dessa forma, através do brinquedo, a criança atinge uma definição funcional de conceitos ou de objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto"

(Vygotsky, 2008 p117).

E para se compreender essa relação entre pessoas temos que refletir sobre a relação entre a aprendizagem de conceitos escolares, desenvolvimento de habilidades cognitivas e jogo, faz se necessário inicialmente analisar de acordo com a perspectiva sócio –histórica, o que se entende por aprendizagem.

Em como o homem é concebido como produto do meio, a aprendizagem será vista como decorrência de estímulos de algo exterior na visão Vygoysky, Piaget e Wallon.

O que é um jogo habitualmente?

É importante ter em mente o que é um jogo na educação num sentido mais claro. Em nossa cultura a palavra "jogo" habitualmente é confundida com "competição". A ideia do jogo na educação não se confunde com o sentido popular atribuído a essa palavra.

Do ponto de vista educacional, a palavra jogo se afasta do significado de competição e se aproxima de sua origem etimológica latina, com o sentido do gracejo, ou mais especificadamente divertimento, brincadeira, passatempo. Desta forma, os jogos infantis visam estimular o crescimento e aprendizagens e são mais bem definidos se afirmássemos que representam a relação pessoal e interpessoal entre um, dois ou mais sujeitos.

Celso Antunes diz em seu livro o jogo e a educação infantil, que mesmo que um dos sujeitos seja imaginário, uma criança que em seu quarto esteja entretida, joga botões nunca estará mentalmente sozinha. O brinquedo supõe, na relação com a criança, a indeterminação quanto a seu uso, ou seja, sem regras fixas; o jogo por sua vez, inclui intenções lúdicas; muitas vezes é não literal (por exemplo, a boneca não é literalmente filha da criança, mas é como se fosse); estimula a alegria e flexibilidade do pensamento, mas mantém um controle entre os jogadores e, portanto, uma relação interpessoal dentro de determinadas regras.

Quando jogamos com crianças ou mediamos seus jogos temos, pois, que ter em mente que "vencer" ou "não vencer" constitui acidente irrelevante diante da magnitude das regras que se cumpriu. O jogo possui implicações importantíssimas em todas as etapas da vida psicológica de uma criança e representa um erro inaceitável considera-lo como atividade trivial ou perda de tempo.

Não mais pode existir no educador a ideia classificatória de "jogos que divertem" e jogos que ensinam, pois se o jogo que se aplica envolve de forma equilibrada o respeito pelo amadurecimento da criança, exercita e coloca em ação desafios a sua experiência, promove sua relação interpessoal exaltando as regras do convívio, será um jogo educativo-ainda que possa ensinar e divertir.

Nesse sentido, toda a essência do jogo se sintetiza em suas regras, pois é operando dentro de algumas regras e percebendo com clareza sua essência que vivemos bem e nos relacionamos com o mundo. Jogar é plenamente viver.

O jogo como estrutura metodológica

"Quando falamos de jogo no contexto da experiência da arte não nos referimos ao comportamento, nem ao estado de ânimo daquele que cria ou daquele que desfruta do jogo e muito menos à liberdade de uma subjetividade que atua no jogo, mas ao modo de ser da própria obra de arte. [...] De certo, pode-se diferenciar do próprio jogo o comportamento do jogador, que, como tal, se integra com outros modos de comportamento da subjetividade. [...] A partir disso, podemos procurar determinar o conceito de jogo. O que é mero jogo não é sério. O jogar possui uma referência essencial própria para com o que é sério. [...] O jogar só cumpre a finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo. Não é a referência que, a partir do jogo, de dentro para fora, aponta para a seriedade; é só a seriedade que há no jogo que permite que o jogo seja inteiramente um jogo. Quem não leva a sério o jogo é um desmancha-prazeres. O modo de ser do jogo não permite que quem joga se comporte em relação ao jogo como se fosse um objeto. Aquele que joga sabe muito bem o que é o jogo e que o que está fazendo é "apenas um jogo", mas não sabe o que ele "sabe" nisso".

(GADAMER, 2007, p. 154-155)"

Por jogo compreendemos o lúdico, o cúltico, o dramático, o literário. Muito mais que um mero fazer de conta, o jogo possui uma dimensão fixa, objetiva, com regras próprias e tempo limitado ou não, espaço demarcado, ocorrendo na mais absoluta seriedade - embora seja um jogo. Contudo, ele só acontece com propriedades subjetivas, tais como: liberdade, correr o risco, consciência de que apenas após ter jogado saber-se-á o resultado ou o processo experiencial. Essa é a visão de jogo e o lúdico Hans-Georg Gadamer.

Para Gadamer o jogo consiste em uma defesa do diálogo, contudo, aponta, paradoxalmente, para uma espécie de incapacidade para a conversação PIS levara a um conflito, nesse momento temos o essencial figura do educador para mediar, mas neste sentido, Gadamer já expunha uma grande dificuldade humana o dialogo real, e levanta alguns questionamentos: até que ponto a arte do diálogo está desaparecendo no campo educativo? Na vida social e pedagógica de nossa época, não estamos assistindo a um processo crescente de monologização do comportamento humano? O monólogo não seria um fenômeno típico de uma educação que acredita excessivamente no processo técnico-científico e, por conseguinte, deixa de lado a dimensão ética? Que experiências específicas, no mundo moderno, fazem os nossos alunos se calarem? O que de fato está contribuindo para o que se tem chamado de incapacidade para o diálogo? E o que é o diálogo e qual a sua contribuição para uma autêntica educação?

"... a palavra do outro torna-se anônima, familiar (numa forma reestruturada, claro); a consciência se monologiza. Esquece-se completamente a relação dialógica original com a palavra do outro: esta relação parece incorporar-se, assimilar-se à palavra do outro: esta relação parece incorporar--se, assimilar-se à palavra do outro tornada familiar (tendo passado pela fase da palavra pessoal-alheia"). A consciência criadora, durante a monologização, completa-se com palavras anônimas. (...) Depois a consciência monologizada, na sua qualidade de todo único e singular, insere-se num novo diálogo (daí em diante, com novas vozes do outro,

externas.”

Os jogos infantis pelo tempo.

Os jogos e brincadeiras infantis não são características das crianças de nossa época, podemos ver claramente no quadro de Pierre Bruegel (1560), algumas dessas brincadeiras-atividades.

Outro exemplo é a clássica obra, Gargantua e Pantagruel de François Rabelais.o autor criticava os sofistas da época que não valorizava conhecimentos, hábitos saudáveis, de alimentação. entre os passatempos cita cerca de 204 jogos diversos. No fundo Rabelais critica os jogos como futilidade e o valoriza como instrumento de educação para ensinar conteúdos.

No século XIX, emerge a teoria de Groos, que considera o jogo pré-exercício de instintos herdados, uma ponte entre a biologia e a psicologia. Para Groos a brincadeira é um jogo, e o jogo é uma necessidade biológica um instinto, e psicologicamente um ato voluntario.

Importante enfatizar que tanto o jogo quanto a brincadeira são uma atividade voluntaria que se da no âmbito de determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras previamente determinadas. Que o jogo e a brincadeira abrem espaço por sua natureza fictícia, para a afirmação da autoestima do sujeito e para a experimentação da alegria decorrente de sua capacidade de responder a desafios e de criar, estando radicado ai a sua natureza.

Pretender definir o jogo ou seu conceito é uma tarefa muito difícil, afinal quando se pronuncia a palavra jogo cada individuo pode entendê-la de modo diferente, conforme suas experiências e reflexões. Pode se estar falando de jogos políticos, adultos, crianças, animais ou amarelinhas, xadrez, adivinhas, contar estórias, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinhos e uma infinidade de outros.

Brincar é uma atividade espontânea e cotidiana na vida das crianças, praticamente um instinto. A brincadeira e o jogo são as formas mais naturais de despertar na criança a atenção para uma atividade. Os jogos devem ser apresentados por meio do brincar, aprimorar a observação, comparação, imaginação e reflexão. Assim, o trabalho psicomotor na educação infantil desenvolve a linguagem oral, a atenção, o raciocínio, habilidades, imaginação, a socialização entre as crianças, o trabalho em equipe e o respeito, além de proporcionar momentos lúdicos e prazerosos. Enquanto uma criança brinca, ela está pensando, criando, ordenando, classificando, imaginado, se motivando e desenvolvendo, dentre outros fatores, o pensamento crítico.

A relevância das atividades lúdicas, expressada por Huizinga, ganha um especial contorno para crianças porque jogos, brinquedos e brincadeiras constituem, enquanto representações simbólicas, em mediadores que lhe permitem apropriar-se da cultura compartilhada por seu grupo.

A passagem para o espaço escolar de jogos, brinquedos e brincadeiras, assim como da experiência lúdica da exploração da palavra, é um meio positivo para inspirar a fantasia, a imaginação, dar liberdade, sem deixar de se constituir em um processo de aprendizagem de 2 níveis.

1) a aprendizagem só ocorre quando o aluno está afetivamente envolvido,

daí a necessidade de gostar do que faz;

2) a aprendizagem é um ato individual, mas produzido em um espaço sociocultural e, por essa razão, seu processo é tanto rico quanto maior for a apropriação dos conhecimentos prévios dos alunos e o envolvimento de seu grupo familiar.

Objetivo do jogo, ganhar ou aprender?

Celso Antunes que trabalha há muitas décadas na educação e com jogos

lúdicos, afirma que já aprendemos que o jogo é um recurso didático que, ao mesmo tempo, pode ensinar, pode aprimorar relações interpessoais e ainda causar intensa de alegria, prazer e motivação.

Que a aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e o jogo constituem uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento social.

Um único jogo pode em determinadas circunstancia proporcionar elemento de intenso prazer no educando, mas sua aprendizagem somente se concretizara quando este jogo estiver imerso em um projeto, com etapas claramente estabelecidas.

O jogo e o brincar na visão de, Vygotsky, Wallon e Piaget.

A importância do jogo na gênese da metáfora, instrumento primeiro da aquisição do conhecimento discutido por teóricos como Piaget, Vygotsky e Wallon.

Há imprescindibilidade de melhorar o ambiente escolar os parâmetros de avaliação do potencial de aprendizagens e para isso a utilização do jogo surge como alternativa para prover competência cognitiva fundamental para aquisição de conhecimentos básicos como ler, escrever e calcular, indicando a relevância da qualidade da ação do mediador.

Os educadores devem compreender que quando brinca, a criança, o jovem toma certa distancia da vida cotidiana, entra no mundo imaginário. A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante.

Vygotsky teve uma obra pautada no materialismo histórico e dialético de Marx, ou seja, concebe o homem como sujeito histórico, social e interativo, por isso vê a aprendizagem como por uma nova perspectiva - sociocultural.

Essa nova perspectiva compreende que o homem, só surge necessariamente como um humano, ao interagir com outros seres da mesma espécie, é nessa relação com outro humano que adquire ou se apropria de tudo que já foi produzido pelo homem- cultura humana.

A linguagem é, dessa maneira, um importante mediador semiótico, de vital relevância no processo de ensino aprendizagem. De fato, por seu intermédio, é possível saber que o aluno já domina (definido por Vygotsky com o nível de desenvolvimento real) e a aprendizagem que esta preste a se consolidar permitindo ao educador intervir na zona de desenvolvimento próximo e promover a mediação entre o objeto do conhecimento e o sujeito.

Seguindo a visão de Vygotsky o professor não pode mais ser visto como o único o detentor do conhecimento que tem como a transferência pura e simples de informação. O aluno não pode mais ser encarado com o

um ser passivo que, como uma esponja, absorve os conteúdos exatamente como foram transmitidos

Almeida (2000) diz que rigorosamente falando, o jogo não é um método compreendido como a realização de um caminho para se chegar a um fim determinado previamente. O jogo é um caminho, ou seja, um modelo estrutural segundo o qual podemos mostrar e explicar, com determinados pressupostos, condições e exigências, como se dá e deve ocorrer o saber filosófico. Assim, para evitar mal-entendidos, considerá-lo-emos um modelo estrutural, com pressuposto e condições filosóficas, no intuito de explicarmos, em última análise, os traços filosóficos próprios da hermenêutica, diferente e complementar dos métodos científicos, dialéticos, analítico, fenomenológico.

Portanto Havendo uma correta a utilização dos jogos, fará com que surja um ambiente adequado aonde o aluno aprende de uma forma divertida e lúdica. O jogo pode exercer um papel importante de estimulação dentro das escolas, é uma das formas mais naturais da criança entrar em contato com a cultura e se adaptar realidade que lhes é apresentada.

(...) a cultura surge sob a forma de jogo, que ela é desde seus primeiros passos ,como que “jogada “.(...) a vida social reveste-se de formas suprabiológicas,que lhe conferem uma dignidade superior sob a forma de jogo ,e é através deste ultimo que sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo.

(Huizinga,1980, p.53)

O jogo é uma das mais marcantes características do comportamento infantil e a criança passa grande parte do seu tempo dedicando-se a ele.

Segundo Kishimoto (1994) o jogo, vincula-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É uma proposta para a educação de crianças (e educadores de crianças) com base no jogo e nas linguagens artísticas. A concepção de Kishimoto sobre o homem como ser simbólico, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade, é fundamental para propor uma nova "pedagogia da criança". Kishimoto vê o jogar como gênese da "metáfora" humana. Ou, talvez, aquilo que nos torna realmente humanos.

Relembrando que para Piaget, os jogos dividem-se em jogos de

exercícios, simbólicos, de construção e de regras.

Segundo Roger Caillois, os jogos podem classificados como jogos de

azar, envolvendo a ocasionalidade; jogos competitivos, com desafios pessoais ou em relação ao(s) outro(s); jogos de vertigem (impor ainda que brevemente estados de pânicos à consciência); e jogos de simulação ou ficção quando os objetos e as situações de jogo aparentam condição fora da realidade.

Ensinar jogando

Piaget ressalta que a lapidação de sentimentos e formação de cidadania

se solidificava pela percepção de regras, com a moralidade se incorporando á consciência a partir do acordo entre pessoas, cumprindo normas, respeitam-se a si mesmas e constroem procedimentos melhores para todos.

Para ele o educador deve planejar com seriedade todas as etapas.

O lugar dos jogos livres em relação aos jogos dirigidos varia muito de uma creche a outra. Os membros do estabelecimento organizam atividades dirigidas, trabalhos manuais, por exemplo, em função de seus interesses e competências.

Brougére (1998, p. 184). 40

Brougére menciona sua opinião sobre os jogos livres em relação aos jogos dirigidos, ele diz que ambiente é escolhido de acordo com a instituição, não é uma regra definida, mas que deve ser realizado em relação aos interesses da mesma. Outro ponto relevante na educação é sobre a importância da comunicação entre os alunos e o educador, levando para o sentido de está ajudando os seus colegas a busca o seu próprio conhecimento através do diálogo entre eles.

Novamente devo lembrar a importância da intervenção do professor, ele deve e ira intervir em alguns momentos específicos e oportunos, basicamente para evitar conflitos e para que a atividade não venha toma outro curso além do objetivo já previamente analisado e esperado. O educador também deve ter em mente que atividades lúdicas não são panaceias é necessário conhecimento, preparação, muita dedicação, portanto não se deve acelerar o desenvolvimento da criança/jovem ou apressá-lo de um estágio para o outro. No entanto o professor dever a assegurar que o desenvolvimento dentro de cada estágio seja respeitado integralmente e completo. Para Kishimoto: Por tratar-se de ação educativa, ao professor cabe organizá-la de forma que se torne atividade estimule auto formação do aluno. Desta maneira é que a atividade possibilitará tanto a formação do aluno como a do professor que, atento, aos “erros” e “acertos” dos alunos, poderá buscar o aprimoramento do seu trabalho pedagógico.

3. CONCLUSÃO

Por meio desse estudo pude compreender a importância de focarmos na formação de bons professores, e que isso demanda empenho sério nos estudos; sólida fundamentação teórica e esclarecida instrumentação técnica (SAVIANI, 2014), e além disso estar aberto a novas ideias, possibilidades e que compreendam a existência das diversas formas e possibilidades de ensinar, em especial através da ação dos jogos lúdicos. Uma formação adequada do educador, tendo em foco a importância da ludicidade. Acredito que isso garantira aos estudantes um ensino de qualidade, entendendo qualidade como parte de um processo no desenvolvimento do estudante (indiferente da idade), seja no aspecto cognitivo, social, emocional e físico-motor entre outros,

Após as leituras e reflexões dos diversos autores e minha própria analise considero as atividades lúdicas são uma importante ferramenta para aquisição de conhecimento, habilidades e valores sociais.

Os jogos lúdicos historicamente sempre estiveram presentes nas diversas sociedades humanas e constituíram uma forma de atividade do ser humano. Atividade essas que poderiam ser no sentido de divertir, entreter quanto ou simultaneamente no sentido de educar. Apesar de existirem inúmeros estudos de diversos autores renomados so-

bre o tema, ainda não conseguimos usufruir plenamente desse conhecimento. Existe nas escolas uma força autoritária (dentro e fora da sala de aula) que dificultam ou impedem a possibilidade de uma construção do conhecimento.

Precisamos rever o papel dos jogos lúdico nas escolas e em especial nas

universidades, é também através das atividades lúdicas que as crianças e adultos desenvolvem o seu pensamento, reproduzem situações vivenciadas por ela no seu dia a dia e constituem habilidades e contatos sociais. O lúdico torna aprendizagem prazerosa e facilita o aprender, o jogo por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima de liberdade, ensino de valores sociais, propicio a aprendizagem, que incentiva a descoberta, reflexão.

Dito isto se torna necessário retomar a falar sobre o professor, essa profissão tem um papel vital em nossa sociedade e não pode mais ser apenas um transmissor de conhecimento. Ao contrario deve tornar a escola um espaço de motivação, onde a aprendizagem ocorra de forma prazerosa e as dificuldades sejam superadas no devido tempo graças a seu esforço e a mediação. A instituição escola, é o espaço responsável por propiciar ao individuo a apropriação de conhecimento e da sua cultura, em suas diversas formas. E os jogos lúdicos colaboram para essas apropriações, pois é através das atividades lúdicas que as crianças de qualquer idade desenvolvem o seu pensamento, reproduzem situações vivenciadas por ela no seu dia a dia e constitui contatos sociais. O lúdico torna essas aprendizagens prazerosa e facilita o aprender.

Apesar de existir infinitas formas de utilizar os jogos lúdicos com finalidades educacionais, algumas instituições de ensino e seus professores ainda se mostram resistentes ou estão tornando “mecânicas” essas atividades, tornando esses processos sem significações, portanto ineficazes. Ao tornar previamente definidos não levando em conta a participação e realidade do seu publico alvo. Os jogos lúdicos podem ser ferramentas relevantes para educação, mas antes o educador deve se apropriar do conhecimento, conhecer o perfil dos seus estudantes e criar um planejamento que utilize os jogos como forma de agregar conhecimento. Deve se adequar conforme a necessidade de cada realidade para que assim de fato possamos promover o desenvolvimento humano de seus estudantes e garantir às nossas crianças e jovens o direito, subjetivo e inalienável, de aprender.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2004.

BROUGÈRE, Gilles. Jogo e educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

Carvalho, Bruna-Martins, Ligia Márcia. FORMAÇÃO DE PROFESSORES:

SUPERANDO O DILEMA TEORIA VERSUS PRÁTICA, 2017.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.

São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.

São Paulo: Cortez, 1997.

Saraiva,Juracy Assman. Palavras,brinquedos e brincadeiras:cultura