oral na escola.Porto Alegre:Artmed,2011.

WADSWORTH, Barry J. Piaget para o professor da pré-escola primeiro grau / Barry J. Wadsworth; tradução de Marília Zanella Sanvicente. – 2. ed. – São Paulo : Pioneira Ed- São Paulo: Cortez; 1987.

Referências DURTE, N. A individualidade para si: contribuição a uma teoria histórico-crítica da formação do indivíduo. 3 ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2013.

MARX, K. Grundrisse: manuscritos econômicos de 1857-1858: esboços da crítica da economia política. São Paulo: Boitempo; Rio de Janeiro: Ed. UFRJ. 2011.

SAVIANI, D. Educação: do senso comum à consciência filosófica. 17 ed.

Campinas, SP: Autores Associados, 2007.

SAVIANI, D. A pedagogia no Brasil: história e teoria. 2 ed. Campinas, SP:

Autores Associados, 2012.

# OS EDUCADORES E OS JOGOS LÚDICOS

Paulo Eduardo Gonçalves Mascarenhas

**RESUMO**

O objetivo deste trabalho é apresentar o lúdico em especial os jogos como peça fundamento da educação. 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. Neste sentido, procurarei explicitar 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 razoes 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.

## INTRODUÇÃO

Proponho neste trabalho, a apresentar a função do lúdico em especial dos jogos lúdicos como fundamento da educação, em especial na educação infantil. Facilitador do processo de se autoconhecer, de pensar e de ensinar. Processos esses que não são predeterminados por uma força, nem por uma teleologia que lhe seja externa. Mais importante que uma produção de certezas, é o processo interativo, experiencial e dialógico do educando com tudo e todos a sua volta. A totalidade educativa espelha-se no acontecer do jogo. Contudo, o jogo não é

representa uma solução para todas as dificuldades e conflitos existentes na educação, ele é mais uma ferramenta entre as inúmeras existentes. 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.

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.

A compreensão de sentido, que conduz nossa compreensão de um texto, não é uma atividade da subjetividade, mas se determina a partir da comunidade, que nos amarra com a tradição, que é uma totalidade, por um lado, fechada e, por outro, aberta. A noção de jogo retrata, exemplarmente, as relações entre o pensamento sistêmico e a hermenêutica filosófica. Assim, como ambas partem e pretendem chegar à totalidade compreensiva do mundo, da vida, ambas também comungam de uma forma, de uma metodologia, coerente com tal projeto tematizado na noção de jogo enquanto modo de conhecer, de pensar, de ensinar e de agir universal.

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.

Às vezes, situações em que se estabelecem persistem, até o final do jogo, quer a liderança incontestada de um dos times quer um marasmo generalizado, sem que a relação energética das forças que se defrontam imponha, mecanicamente, um ou outro desfecho. Acontece e emerge algo no jogo que não pode ser previsto nem explicitado a priori nem a partir de suas partes isoladas.

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 inicial-

mente 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?

É importante ter em mente o que é um jogo. 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.

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. É relevante ter em mente que a aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e o jogo constituem uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento social.

Importante salientar que a infância não mais pode ser vista apenas como a antessala da vida adulta, a criança ou jovem não é um adulto pequeno ela precisa ser reconhecida como uma pessoa detentora de direitos e que passa por uma fase admirável que deve ser apreciada, razão pela qual a alegria e o prazer de jogar precisam sempre caminhar lado a lado com os propósitos de aprendizagem.

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.

Em contraponto, a construção de uma educação político, que tenha como cerne a visão do homem como ser simbólico, que se constrói coletivamente na interação com o outro e com a cultura, e cuja capacidade de pensar esta ligada à de sonhar, imaginar e jogar com a realidade.

É imprescindível tornar agradável o ambiente escolar, aprimorar 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.

O jogo inclui sempre uma intenção lúdica do jogador.

Três concepções estabeleciam as relações entre o jogo infantil e a educa-

ção.

1-recreação;

2-uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos e

3-Diagnostico da personalidade infantil e recursos para ajustar o ensino às necessidades infantis.

O brinquedo educativo data dos tempos do renascimento, mas ganha força com a expansão da educação infantil, especialmente a partir deste século. Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa se no quebra cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiros que exigem a compreensão do numero e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequencia, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras, cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização da função psicopedagógica; móbiles destinados a percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pino que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para a expressão da linguagem,brincadeiras envolvendo musicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.

A linguagem, educação e lúdico na visão de Vygostsky.

Vygotsky enfatiza a importância de se investigar as necessidades, motivações e tendências que as crianças manifestam e como se satisfazem nos jogos, a fim de compreendermos os avanços nos diferentes estágios de seu desenvolvimento. Ele 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.

Para Vygotsky o desenvolvimento, imagina dois níveis: o nível de desenvolvimento real (ndr), que se refere à solução de problemas, independente da ajuda de terceiros e, o nível de desenvolvimento próximo (ndp), caracterizado pelo auxilio de alguém mais experiente.

A associação dos dois níveis ocorre pela zona de desenvolvimento próximo, definida como a distância virtual entre os níveis citados.

Todavia ele afirma categoricamente que a construção do conhecimento não ocorre pela simples transmissão de informação por parte do professor ao aluno, pois para que haja apropriação do conhecimento produzido socialmente, é preciso que este também adquira significação, algo que só pode ser realizado pelo próprio sujeito, visto que envolve articulação com conhecimento prévios, experiências particulares e história de vida.

.Para Vygotsky “o brinquedo preenche necessidades da criança”, as quais precisam ser entendidas para que se depreenda a natureza singular das brincadeiras como uma forma de atividade que contribui para a resolução de tensões.o envolvimento da criança em mundo ilusório, resultante da imaginação e da fantasia,

oferece-lhe a possibilidade de concretizar desejos irrealizáveis e contribui para que supere frustrações.

Caracterizando o brincar da criança como imaginação em ação, Vygotsky elege a situação imaginária como um dos elementos fundamentais das brincadeiras e jogos.

A criança cria e se submete às regras do jogo ao representar diferentes papéis, a brincadeira se torna uma situação privilegiada de aprendizagem infantil, à medida que permite a criação de uma estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência.

Outro aspecto evidenciado pelo estudioso é o papel essencial da imitação na brincadeira, na medida em que, inicialmente, a criança reproduz aquilo que ela viu o outro fazer, mesmo sem entender o significado da ação.

A criança que brinca está desenvolvendo sua linguagem oral, seu pensamento associativo, suas Habilidades auditivas e sociais, construindo conceitos de relações de conservação, classificação, seriação, aptidões visuoespaciais.

O brinquedo, desta maneira não tem função apenas de dar prazer á criança, mas de liberta-la de frustrações, canalizar sua energia, dar motivo a sua ação explorar sua criatividade e imaginação.

É importante compreende os diferentes estágios do desenvolvimento mental infantil, proporcionar brinquedos adequados áreas e inteligências a essa potencialidade e, sobretudo, diversifica-los na tarefa de explorar e inteligências diferenciadas.

O JOGO NA CONCEPÇÃO DE PIAGET

Para Piaget (1978) as manifestações lúdicas são consequência do desenvolvimento da inteligência vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Cada fase do desenvolvimento está ligada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma forma para todos os indivíduos.

Piaget nos fala de três grandes tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil: o exercício, o símbolo e a regra.

a) Jogos de exercício,

b) Jogos simbólicos e

c) Jogos de regras.

O JOGO NA CONCEPÇÃO DE WALLON

Para Wallon, o fator mais importante para a formação da personalidade não é o meio físico, mas sim o social. O autor chama a atenção para o aspecto emocional, afetivo e sensível do ser humano e elege a afetividade, intimamente fundida com a motricidade, como desencadeadora da ação e do desenvolvimento da ação e do desenvolvimento psicológico da criança.

Para o autor, a personalidade humana é um processo de construção progressiva, onde se realiza a integração de duas funções principais:

1) A afetividade, vinculada à sensibilidade interna e orientada pelo

social;

2) A inteligência, vinculada às sen-

sibilidades externas, orientada

para o mundo físico, para a construção do objeto.

Importante salientar que em sua concepção Wallon, infantil é sinônimo de lúdico. Assim sendo toda atividade da criança é lúdica, no sentido que se exerce por si mesma antes de poder integrar-se em um projeto de ação mais extensivo que a subordine e transforme em meio.

É pertinente lembrar que para Wallon o jogo para a criança deve ser espontâneo caso contrario, deixa de ser jogo; se torna trabalho ou ensino.

A teoria de Johan Huizinga

Johan Huizinga definia o jogo como uma brincadeira voluntária desenvolvida denta de determinados limites de tempo e espaço, com regras aceitas, mas ao mesmo tempo ser tornava obrigatória, dotada de sentimento, dando ao entende conscientemente diferente do dia a dia.

De acordo as ideias de Huizinga os jogos fazem parte de todas as fases do individuo não tendo um determinado tempo, seja criança ou adulto ambas têm alguns pontos iguais no funcionamento dos jogos como, por exemplo: espaço definidos para os jogadores é como se fosse um campo de batalha, onde os competidores agem de acordo com as regras.

O uso dos jogos em sala de aula.

O uso de jogos e brincadeiras na educação tem como objetivo à melhora do modo aprender, do modo de avaliar e também do modo de ensinar, mudando a visão do aluno em relação à escola e a educação em si.

Importante ressaltar os conceitos existentes de jogos e brincadeiras e quantas discussões envolve esse tema. Também é importante lembrar que boa parte das dificuldades que alguns professores encontram ao lidar com jogos lúdicos em sala provem do fato do profissional da educação não estar devidamente familiarizado com o tema e preconceitos sobre o tema.

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. Analises e pesquisas sobre os jogos lúdicos, enquanto atividades espontâneas da criança foram feitas por diversos estudiosos, alguns deles cito nesse trabalho, todos focados qual ou como melhor compreender o comportamento humano; esse é um meio privilegiado tanto para o estudo de crianças. O jogo é uma ação integradora, e para a criança possibilita um fortalecimento de sua personalidade e interação dentro de seu grupo, dentro do jogo, mesmo que seja um jogo já conhecido sempre existe uma novidade, e isso é fundamental para despertar o interesse da criança, e à medida que joga ela desenvolvendo habilidades cognitivas e emocionais, possibilita o autoconhecimento, superação de limites e gradualmente vai construindo interiormente o seu mundo. Esta atividade é um dos meios mais propícios à construção do conhecimento.

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.

Os jogos e sua relação com a aprendizagem significativa

Representa quase uma unanimidade entre estudiosos do tema que as crianças aprendem jogando, assim como aprendem consciente ou inconsciente – com qualquer tipo de experiência; havendo, entretanto, sensível diferença sobre a natureza da aprendizagem ao longo de sua evolução biológica.

As crianças até três anos de idade, quando jogam, não percebem nessa ação qualquer diferença com o que os adultos consideram trabalho. Vivem a fase que Piaget chamava de anomia e, dessa forma, não podem compreender regras. Assim adoram ajudar a mãe a varrer a casa ou fazer bolos não porque exista valor ou utilidade nessas ações, mas porque são essas atividades interessantes e divertidas.

Essa forma de pensar, entretanto modifica-se e já a partir dos quatro a cinco anos é que buscam benefícios no jogo, mesmo que sejam elogios por sua ação. A partir dessa idade, como Piaget sugere, o jogo pode contribuir para desenvolver formas mais complexas de pensamento na medida em que são levadas a se empenharem em refletir sobre seu procedimento. Por essa razão é que o jogo deve ser substituído pelo jogo seguido de um debate e uma reflexão sobre suas regras, sobre o que é e o que não é aceitável para as pessoas com as quais se está interagindo. É nesse contexto que, ainda uma vez ressalta-se o papel do educador infantil, constituindo-se uma ponte saudável entre a brincadeira e as reflexões sobre a mesma.

Essa relação entre os jogos e a aprendizagem significativa destaca que a boa escola não é necessariamente aquela que possui uma quantidade enorme de caríssimos brinquedos eletrônicos ou jogos

ditos educativos, mas que disponha de uma equipe de educadores que saibam como utilizar a reflexão que o jogo desperta, saiba fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e exploração imaginativa.

## O PAPEL DO PROFESSOR(A) NA MEDIAÇÃO DOS JOGOS

Cabe ao professor(a) ajudar na construção da autoestima de seu educando, fornecendo à essa criança ou jovem uma imagem positiva de si mesma, aceitando-a e apoiando-a sempre que for necessário.

A presença do professor é essencial para o pleno desenvolvimento das atividades lúdicas, e o educador deve aproveitar cada oportunidade de intervir para aprimorar e aprofundar conhecimentos, afinal o papel do educador é de propor atividades lúdicas e expor regras, sem impô-las.

Deve evitar qualquer tipo de imposição para que a criança ou jovem possa ter a possibilidade conhecer e participar também desse importante processo do jogo de forma prazerosa e permitindo a ela o direito de tomar decisões.

É importante salientar que haverá ajuda do professor, e este poderá participar colaborando com informações importantes, e ao mesmo tempo estará ajudando a melhor suas ideias mediante aos objetivos determinado, mas sem retirar a autonomia e prazer do educando.

O professor precisa estar atento à idade e às capacidades de seus alunos para selecionar e deixar à disposição materiais adequados. O material deve ser suficiente tanto quanto à quantidade, como pela diversidade, pelo interesse que despertam pelo material de que são feitos

O professor(a) deve ter atenção ao tipo de jogo, forma que irá utilizar, idade de seus alunos e a maneira como irá realizar essas atividades lúdicas. Portanto só se deve se propor jogos após essa profunda analise e jamais devemos impor ou apresentar os jogos antes desse processo, para que não aja interpretação equivocada pela criança causando assim um efeito contrário ao esperado.

O professor dever possuir característica básica de observação, ter olhos e ouvidos bem atentos e sensibilidade para perceber as necessidades de seus alunos.

Percebe-se, portanto que o professor precisa ser versátil e estar bem preparado, pois além trabalhar com conteúdo de naturezas diversas que abrangem desde cuidados básicos essenciais até conhecimento específico provenientes das diversas áreas do conhecimento também precisa conhecer, refletir e colocar em pratica todos esses conhecimentos com a única finalidade de auxiliar o educando a se apropriar desses conteúdos e se desenvolverem plenamente.

O professor sempre deve estar atento e deve valorizar jogo espontâneo de seus alunos, aproveitando as oportunidades pois através dessa atividade aprimorar e desenvolver diversas habilidades, além de ter a oportunidade de descontrair e fortalecer seu vínculo afetivo junto como a turma.

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 trabalha com a teoria que difere os jogos livres em relação com jogos os 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.

Novamente devo lembrar a importância da intervenção do professor, ele deve e irá 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 tem que ter em mente que atividades lúdicas (jogos lúdicos) não fazem magicas. O professor dever manter o foco no estudante, para assim garantir o melhor desenvolvimento possível dentro de cada estágio, respeitando os limites de cada criança. Como disse 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.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desse estudo pude refletir e compreender um pouco mais a relevância dos jogos lúdicos para o processo de desenvolvimento da criança, seja no aspecto cognitivo, social, emocional e físico-motor entre outros, também notei a dificuldade existente em se utilizar jogos lúdicos em sala de aula.

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 e educar. A relação entre os jogos e a educação em seu sentido literal, são antigas, povos da antiguidade como os Gregos e Romanos já relatavam a importância do jogo no processo para educar e formar caráter nas crianças e jovens. Infelizmente apesar de existirem inúmeros trabalhos sobre a importância dos jogos na formação do sujeito, existe nas escolas uma força de resistência (dentro e fora da sala de aula) que dificultam ou impedem a possibilidade de uma construção aprendizagem plena.

Precisamos acabar com esse jogo de cartas marcadas nas escolas, jogo esse aonde as regras determinam como e o que nossas crianças podem aprender, que limitam sua habilidade de imaginar, inventar e até mesmo de brincar.

Como vimos é através das atividades lúdicas que as crianças de qualquer idade aprimoram 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, integração social.

Dito isto se torna necessário retomar a falar sobre a escola, essa instituição tem um papel vital em nossa sociedade e não pode mais ser apenas um local de transferência de conhecimento ou de controle social. Ao contrario deve ser 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.

Temos que nos lembrar que os tempos mudaram e a educação não está presente somente no livro e no caderno, ela vai muito além. O conhecimento pode e deve ser adquirido de inúmeras maneiras e locais.

Agora cabe à escola e aos educadores a responsabilidade de propiciar a apropriação, ampliação e a sistematização desses conhecimentos, planejando formas para as crianças participarem de forma ativa no seu ambiente de estudo dessa maneira abrindo-lhe oportunidades de desenvolver suas habilidades.

Relembrando que brincar é um direito fundamental de todas as crianças, e que cada criança e jovem deve ter condições de aproveitar as oportunidades educativas voltadas para satisfazer suas necessidades básicas de aprendizagem. A escola deve mudar para oferecer oportunidades significativas para a construção do conhecimento através da descoberta e da invenção, elementos estes indispensáveis para a participação ativa da criança no seu meio. Associar a educação da criança aos jogos lúdicos não é algo novo, mas infelizmente os jogos ainda são sub utilizados nos níveis da educação infantil e desconsiderado por muitos dos educadores no fundamental

II.

**Bibliografia**:


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

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

CENTURIÓN, Marília… [et.al.]. Jogos, projetos e oficinas para educação infantil. São Paulo: FTD, 2004. 272 p

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 oral na escola.Porto Alegre:Artmed,2011.

WADSWORTH, Barry J. Piaget para o professor da pré-escola primeiro grau / Barry J. Wadsworth; tradução de Marília Zanella Sanvicente. – 2. ed. – São

Paulo: Pioneira Ed- São Paulo: Cortez; 1987

WALLON, H. Origens do pensamento na criança. São Paulo: Manda, 1989.