A DIVERSÃO NO PROCESSO FORMATIVO, COMPETÊNCIAS PARA UMA PRÁTICA DE ENSINO LÚDICA

MICHELE CRISTINA DE MELO SILVA

RESUMO

No centro de muitas reflexões sobre a integração de novas tecnologias na educação, a internet e as mídias educativas gozam de um status especial. De fato, os designers afirmam que associar o brincar ao aprendizado e explorar o potencial técnico de um suporte que pode ser inovador na maneira de posicionar a criança em relação ao conhecimento traz benesses cognitivas essenciais ao campo do saber. Examinando mídias digitais como objeto, mostra que as representações as quais os sujeitos fazem do computador e dos instrumentos digitais têm influência na percepção das situações propostas pelo referencial teórico. Seus critérios de estrutura de jogo são extremamente precisos e independente da fala dos personagens encenados no produto, mas sua atitude lúdica depende das condições de uso dos instrumentos. Como meio de conteúdo, as atividades lúdicas, em particular graças à hipertextualidade, multimodalidade e dinamicidade, possibilitam novas formas de acesso ao conhecimento. No entanto, os produtos estudados nem sempre são tão inovadores quanto o discurso que os acompanha. A pesquisa mostra, por um lado, a lacuna que existe entre as potencialidades de um meio e sua exploração e, por outro, a riqueza de certas situações pedagógicas que são o fruto de uma escrita verdadeiramente inovadora. Abre – em tese – perspectivas sobre o tipo de contrato de mediação que os alunos estabelecem com a ação educacional e o modo como o posicionamento destes deve ser levado em conta, na concepção de um título de sua integração em um dispositivo de treinamento de habilidades cognitivas.

Palavras-chave: Lúdico; Educação; Escola; Crianças.

INTRODUÇÃO

A definição de atividades lúdicas (e artísticas) como contribuição para o desenvolvimento infantil pode ser entendida no contexto mais amplo do investimento na primeira infância como um objeto educacional. Seria, portanto, aprender por distrair-se e divertir-se aprendendo: se a escola forma jogando, então também se pode buscar em casa alguns jogos formativos, enfim, introduzir a escola à casa. A difusão e a regressão dos "jogos educativos" para as idades mais jovens, tornaram-se um lugar comum do discurso sobre a criança, bem como do lúdico no desenvolvimento do criança.

Juntamente com a pesquisa inspirada de Piaget e aplicações que desmembram habilidades hierarquicamente e geneticamente funcionais, cognitivo, social desenvolvidas nesse ou naquele tipo de jogos (exercício, montagem, regras simbólicas, simples ou complexas), bem como o modo com o qual o conhecimento científico é difundido, guias e manuais de criação a criança se dedica ao local de desenvolvimento reservando um lugar especial para a importância do brincar no desenvolvimento da criança, afirmando que o jogo é para a criança uma atividade essencial, necessária ao seu equilíbrio e ao seu desenvolvimento global, psicomotor, emocional e social.

Neste contexto, brinquedotecas, parecem ter grande dificuldade em sua ação na área quando representadas por instâncias sem restrições, não finalizado o fundamento educativo, sem brincadeira, eles se encaixam principalmente no campo da ação educativa, mas não de uma educação significativa e transformadora. É por isso que podemos falar de "brinquedo educativo", "ludopedagogia" ou "educação lúdica", tudo acontece como se brinquedos e jogos, ferramentas para explorar o mundo, fossem pensados para contribuir para o desenvolvimento da criança e sua apropriação individual da cultura. O conhecimento psicológico, psicomotor, psicopedagógico, etc., é mobilizado para inventar jogos educativos eficazes que desejamos adaptar às diferentes habilidades requeridas socialmente.

À preocupação educacional acrescenta-se a

autonomia pessoal e a sociabilidade, habilidades como as outras que os jogos podem desenvolver e oferecer ao aprendizado das crianças são mobilizados para inventar dispositivos educativos eficazes que queremos adaptar às diferentes habilidades requeridas socialmente podem desenvolver e oferecer ao aprendizado das crianças.
Não se trata de contestar ou endossar essa concepção, que é muito desigualmente compartilhada pelos círculos sociais, mas de levá-la a sério: o que é concebido como educacional pode nos ensinar sobre os valores oferecidos à aprendizagem das crianças.
Os jogos podem ser considerados como atividades em que as crianças são construídas pessoalmente através do desenvolvimento de suas capacidades e habilidades enquanto experimentam o mundo social, sistemas de valores, normas, regras (reciprocidade, justiça, cooperação, competição, etc.) e relações sociais (idade, gênero, classe, papel, etc.).
Esta concepção de infância e a atividade lúdica envolve uma atenção especial ao processo de socialização, tanto quanto sua resultante como uma atividade prática realizada entre a socialização e socializados em um relatório assimétrico certamente mais exigindo à participação ativa de ambos os membros.
"O meio é um complemento indispensável do ser vivo. Ele deve corresponder às suas necessidades e aptidões sensóriomotoras e mais tarde psicomotoras. [...] Não é menos verdade que a sociedade põe o homem em presença de novos meios, de novas necessidades e de novos poderes que aumentam as suas possibilidades e evolução e de diferenciação individual. A constituição biológica da criança ao nascer não será lei única do seu futuro destino. Os seus efeitos podem ser amplamente transformados pelas circunstâncias sociais da sua existência, donde a escolha pessoal não está ausente." (WALLON, 1981; p.37)

Nessa perspectiva, a criança não precisa apenas internalizar as normas e valores de sua sociedade e seu ambiente, ela não é considerada uma massa moldada pelas estruturas sociais, ela também adquire fortemente aspectos futuros que hão de permitir experimentar e implementar várias habilidades sociais e inteligência para se constituir um ator social relativamente autônomo, senhor de si mesmo e de sua relação com os outros, sabendo construir projetos suscetíveis de mobilizar estrategicamente seus recursos de acordo com os jogos sociais e suas participações (dinheiro, poder, prestígio, etc.). Socializar uma criança através da atividade lúdica é integrá-la nos diferentes círculos sociais aos quais ele pertence e, ao mesmo tempo, ensinar-lhe autonomia pessoal. A socialização é ao mesmo tempo uma inserção na vida social e cultural.

JOGOS COMO FATOR DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O jogo pode assumir várias formas, os jogos simbólicos onde a criança é dado um papel de personagem (carros, bonecas, o mercado, etc.), na atividade lúdica (o bebê deixa cair sua colher para aproveitar o barulho do produto) ao contrário das atividades adultas, o jogo não tem propósito consciente, não tem outra finalidade senão proporcionar prazer à criança e é por essa razão que o adulto a considera como acessória. Mas o prazer está na raiz do desenvolvimento do sujeito, qualquer deficiência terá repercussões prejudiciais no futuro, a tal ponto que o jogo é uma forma de psicoterapia. Do nascimento até os 3 anos, esse prazer leva a criança a descobrir pouco a pouco seu corpo, como se move, como os movimentos são coordenados. Ela exercita seus músculos e fortalece seu sistema nervoso. É medido com o seu ambiente, descobrindo o material, a natureza, as leis que os governam e a influência que pode exercer sobre eles, bem como sobre as pessoas que o rodeiam "[...] o jogo procede por relaxação do esforço adaptativo, assim como por meio do exercício das atividades, somente pelo prazer de dominá-las e de extrair delas um sentimento de virtuosidade ou potência". (NEGRINE, 1994, p. 4)
Ao mesmo tempo, ele também constrói sua inteligência de forma segura. O trabalho de Piaget mostrou como o movimento é o fator essencial na construção da inteligência que alimenta e vive do conhecimento tomado no ambiente externo. As ideias abstratas nascem de contatos com a realidade e a realidade é capturada no movimento. Este é o elo entre o espírito e o mundo.

"Piaget tinha a convicção de que o nível de desenvolvimento colocava limites sobre o que podia ser aprendido e sobre o nível da compreensão possível daquela aprendizagem. Vygotsky, por sua vez, tinha a convicção de que a aprendizagem dos conceitos culturalmente modelados conduzia ao desenvolvimento intelectual, enquanto que para Piaget o próprio desenvolvimento é a força propulsora." (KAMII, 2003; p.12)

De 3 a 6 anos, o jogo assume um caráter simbólico onde a imaginação tem um lugar de destaque. Isso permite que a criança experimente e controle suas forças inconscientes. Através do jogo, ele expressa sentimentos, medos, ressentimentos, agressividade, entusiasmo, conflitos. Isso representa um estágio de retorno do sujeito a si mesmo, profundamente egoísta, um estágio indispensável para a formação da personalidade. Ele usa criatividade expressiva e o educador deve evitar exercer pressão que transformaria o jogo inventivo em um jogo imitativo. Nem esses jogos podem ser programados com antecedência em uma comunidade, pois as necessidades das crianças são diferentes. Devemos nos contentar em criar um espaço vital que permita muitas experiências.
A casa e a aldeia de antigamente reservada para crianças, muitos locais (sótãos, porões...) para os seus jogos. Nas cidades de hoje, a criança rejeitada dos apartamentos tem pouco lugar para se divertir. Mas os locais de recreação infantil dependem dos adultos. Mas o que essas pessoas pensam? Algumas tentativas foram feitas: os experimentos mostraram que o sucesso de um playground depende principalmente do facilitador e que tal negócio é bem-sucedido quando é integrado a um parque recreativo, oferecendo às crianças uma gama mais ampla de atividades. A partir dos 7 anos, os conjuntos de regras aparecem. Através destes jogos, a criança entra em contato com os outros, acostuma-se a considerar o ponto de vista dos outros, aprende sobre a vida social. É o grupo que se forja moralmente, nascido da atividade comum. Antes desta idade, no jardim de infância, por exemplo, a organização de tais jogos seria inútil e não levaria a uma socialização mais rápido, porque as regras do jogo pode ser sentida que como um não uma regra de restrição de adultos e grupo.
A partir dos 7 anos, a escola deve respeitar a originalidade dessa abordagem social no jogo, mas tende a impor, por meio da educação física, jogos institucionalizados (vôlei, futebol, ...) para treinar futuras estrelas esportivas nacionais. Este é um grande erro porque impõe padrões adultos à criança. Pelo contrário, é uma questão de estimular o surgimento de suas faculdades pessoais originais. Neste sentido, jogos institucionalizados, mais acima de todos os jogos tradicionais de infância são de uma escola da decisão, a qual impõe que o jogador deve prever o que fará com que seus companheiros de equipe e constantemente ajustar à situação. Jogos tradicionais são muitas vezes superiores jogos institucionalizadas: a rede de comunicações do "jogo de queimada ou rouba bandeira" é muito mais amplo do que o voleibol e faz escolhas fundamentais (emitir um alvo de um oponente).

"A cognição e o desenvolvimento intelectual são exercitados em jogos onde a criança possa testar principalmente a relação causa-efeito. Na vida real isto geralmente é impedido pelos adultos para evitar alguns desastres e acidentes. Entretanto, no jogo ela pode vivenciar estas situações e testar as mais variadas possibilidades de ações. Suas ações interferem claramente no resultado do jogo. É necessário então que a criança passe a realizar um planejamento de estratégias para vencer o jogo. No jogo individual a criança pode testar as possibilidades e vontades próprias e relacioná-las com as consequências e resultados." (CORDAZZO, 2007, p.95).

Se em jogos de rivalidade institucionalizada é promovido entre duas equipes opostas, os jogos tradicionais muitas vezes oferecem escolhas constantes de alianças e contra alianças que se formam e se dissolvem ao longo do jogo. Os papéis que cada jogador assume podem mudar muito rapidamente: vamos para os quatro cantos do jogador central para o jogador de canto. Um é prisioneiro, defensor, atacante, eliminado, etc.... e a imaginação ocupa muito espaço. Finalmente o

jogo não é apenas uma pontuação: é uma série de jogadas e cada nova fase, o jogo começa do zero. Nós não valorizamos a todo custo um vencedor. O fracasso é dramatizado.

INFÂNCIA, BRINCAR E AS PERSPECTIVAS LÚDICAS DO MUNDO SOCIAL

Ao invés de uma revisão abrangente, delinear uma visão panorâmica de algumas obras (por vezes antigo e bem conhecido), que, não sendo sempre explicitas, convergem em nossa opinião para mostrar todo o interesse de um questionamento cruzando a infância, o jogo e o mundo social. Queremos sugerir, ao fazê-lo, a partir de um estudo de jogos e brinquedos como uma entrada heurística para acessar os processos de construção social da realidade e das identidades.

"[...] na brincadeira faz-de-conta, os objetos perdem a sua força determinadora sobre o comportamento da criança, que começa a agir independentemente daquilo que ela vê. Uma colher se transforma em um avião, um cabo de vassoura em um cavalo. Na brincadeira a criança aprende a comportar-se não somente pela percepção imediata dos objetos, ou pela situação que a afeta de imediato, mas pelo significado desta ação. O jogo fornece um estágio de transição em direção à representação, desde que um objeto seja um pivô da separação entre o significado e o objeto real." (VYGOTSKY, 1989; p.67)

As atividades lúdicas devem voltar-se para o entendimento do ambiente, assim como, estimular a imaginação e, acima de tudo, divertir educando. Como em qualquer processo de socialização os pais costumam pensar no brinquedo "certo" para seu filho antes de adquiri-lo. Mas como reconhecer brinquedos de alta qualidade educativa ou como você saber se o brinquedo é seguro? Os jogos de hoje muitas vezes fornecem padrões de pensamento, em que a criatividade individual e a imaginação das crianças nem sempre são suficientemente estimuladas. Mas também existem jogos digitais que - usados com medida e objetivo - permitem que que as crianças experimentem e aprendam. Além disso, deve também ser observado que, cada vez mais brinquedos específicos de gênero estão voltando ao mercado e, portanto, uma distribuição clara dos jogos já ocorre em uma idade jovem. Mais importante do que regar as crianças com brinquedos, é dar-lhe espaço e tempo para brincar, no qual ela possa expressar sua própria imaginação.

"Lúdico é um termo usado para situações em que o indivíduo está vivendo em uma ilusão criada quando se participa de uma brincadeira ou jogo, algo 'fora da realidade' que nos dá prazer e alegria em participar. A palavra 'ilusão' vem do latim e significa in ludere ou 'no lúdico' em português." (SOBRAL, 2011 p.2)

O acompanhamento especializado de um pedagogo pode ser de vital importância nesse processo laboral com o lúdico, pois propicia por meio de estudos resultados no campo da habilidades que podem incidir num resultado de conteúdo educacional através, por exemplo, de imitação, brincadeira com outros, etc., profissionalmente mediado.

PARADIMAS EM TORNO DO LUDICO NA EDUCAÇÃO

O paradigma educacional vigente e as práticas atuais de ensino e aprendizagem não promovem – em muitos casos – o componente lúdico como um recurso para promover a aprendizagem formal na Educação Primária e Secundária. Na verdade, o lúdico não aparece na ordem em que o currículo é estabelecido e na gestão da educação primária, a abordagem lúdica recomendada na área de Educação e mais especificamente na área da linguagem sugere que usando textos orais simples o caráter lúdico se inicia na ordem referente ao ensino e aprendizagem na fase inicial das crianças.

Mas, no entanto, uma das tarefas mais importantes previstas em todos os planos e programas de estudo é preparar um estudante altamente qualificado e competente, que levem os alunos a desempenhar um papel ativo no processo de ensino-aprendizagem, a fim de desenvolver habilidades de generalização e intelectuais que lhes permitam orientar-se na busca e processamento das informações de que permitam de maneira rápida e independente poder aplicar os conhecimentos adquiridos de forma ativa

e criativa. Consideramos que o componente lúdico pode facilitar essas tarefas nas escolas em geral e especificamente naquelas que possuem salas de aula multiculturais para algumas das propriedades que caracterizem os jogos. A ação na fonte, como Vygotsky e Piaget explicaram, Piaget leva à complexidade organizacional das ações ao símbolo e Vygotsky seria o sentido social de ação que caracteriza a ação do jogo, e o conteúdo do que é e o que quer representar em sua execução. Eles têm, como uma forma de atividade humana, um grande potencial emocional e motivacional, porque, os jogos são uma das atividades humanas raras que vão além das barreiras geográficas, políticas, sociais, culturais e linguísticas e quando essa atividade é introduzida em nossa rotina de ensino, os alunos a valorizam como um elemento positivo intrínseco.

"Com o aparecimento do jogo simbólico a criança ultrapassa a satisfação da manipulação, e vai começando a assimilar a realidade externa ao seu eu. Dessa forma, o jogo simbólico é usado como encontro de satisfação fantasiosa, por meio de compensação, de superação de conflitos e preenchimento de desejos". (GIACOMETTI
BARCELOS e DIAS, 2013. p, 1104)

O jogo lúdico é concebido como uma atividade educativa que influencia e dá dimensões aos artífices do processo educativo dando significado ao conceito de felicidade, não castrando sua criatividade e a necessidade de construir conhecimento.
"Não há dúvida de que o jogo se deve definir como uma atividade livre e voluntária, como fonte de alegria e de diversão. Um jogo em que se está obrigado a participar deixaria de ser um jogo: se constituiria em coerção. Obrigatório ou simplesmente recomendado, perderia uma de suas características fundamentais: o fato de que o jogador se entrega a ele espontaneamente, de bom grado e por seu gosto, tendo cada vez mais a total liberdade de preferir se retirar, o silêncio, o recolhimento, a solidão ou uma atividade fecunda" (CAILLOIS, 1986, p. 31 Apud PEREIRA, 2015. p, 173).

A formação em questão envolve respostas a situações ou problemas relacionados com a vida, a fim de promover o desenvolvimento de competências relacionadas com a aprender a viver em comunidade. A atmosfera prática pedagógica que caracteriza a proposta tal como identificado pelo ar emana de liberdade, criatividade e racionalidade, sem descuidar da formação do corpo discente, uma vez que serve a transformação de áreas cognitivas, físicas e sócio emocionais.
O lançamento de uma metodologia lúdica requer o desenvolvimento de habilidades de ensino, como a capacidade do profissional para a partir de sua prática para conhecer e compreender os problemas, desafios e mudanças que afligem o sujeito e seus arredores, priorização e a síntese que faz com que estes, de forma criativa e respeitosa o leve a assumir efetivamente os desafios colocados pelo ensino. A inclusão do jogo lúdico no processo de aprendizagem possibilita internalizar e transferir conhecimentos para que estes se tornem significativos, assim como atenção é dada ao desenvolvimento socioemocional daqueles que participam e criam o próprio caminho.

ENTRE O LÚDICO E A PRÁTICA DOCENTE

A experiência de trabalho em sala de aula com elementos lúdicos, como jogos de tabuleiro ou eletrônicos, permitiu desenvolver reflexões sobre a prática docente, pois durante o processo e seu acompanhamento foi realizada uma troca de conhecimentos e experiências que permitiram localizar e atuar nas áreas de maior necessidade. Observa-se também que a comunicação entre os participantes possibilita, cooperação e respeito pelas normas previamente acordadas, as quais podem vir a ser aceitas, aplicadas e valorizadas. Esse movimento traz a ação objetivada progresso no que se refere ao processo de socialização dos alunos, destinando-se a representar uma prática de ensino e aprendizagem significativa, inserindo o jogo no ambiente escolar como uma experiência de lazer e socializante, caráter entendido como o elemento que favorece o desenvolvimento de valores e permite o autoconhecimento, regulação e aprendizagem. Essa prática tem a vantagem adicional de poder ser aplicada em qualquer área. Este processo contribui para o enriquecimento pessoal dos profes-

sores, uma vez que lhes permite explorar as possibilidades metodológicas do trabalho em equipe.

"Partindo do princípio de que o brincar é da natureza de ser criança, não poderíamos deixar de assegurar um espaço privilegiado para o diálogo sobre tal temática. Hoje, os profissionais da docência estão diante de uma boa oportunidade de revisão da proposta pedagógica e do projeto pedagógico da escola, pois chegaram, para compor essa trajetória de nove anos de ensino e aprendizagens, crianças de seis anos que, por sua vez, vão se encontrar com outras infâncias de sete, oito, nove e dez anos de idade. Se assim entendermos, [...] este é o momento de recolocarmos no currículo dessa etapa da educação básica o brincar como um modo de ser e estar no mundo; [...] como uma expressão legítima e única da infância; o lúdico como um dos princípios para a prática pedagógica; a brincadeira nos tempos e espaços da escola e das salas de aula; a brincadeira como possibilidade para conhecer mais as crianças e as infâncias que constituem os anos/séries iniciais do ensino fundamental de nove anos". (BRASIL, 2006 p. 9)

O exercício da prática educativa através do uso do brincar como estratégia metodológica para a promoção da aprendizagem significativa pode garantir qualidade na formação para a vida profissional e pessoal do corpo discente. Isso nos convida a destacar a abordagem baseada em competências, como a orientação didática para a promoção da aprendizagem relevante pela comunidade de professores, que é diretamente responsável pela geração de modelos de ensino baseados em processos que garantam a qualidade. A concepção de uma prática de ensino lúdico é entendida como uma projeção do desenvolvimento humano enriquecida pela aprendizagem destinada sob a metodologia baseada na fundamentação de um universo que faz parte da diversão, embora não escape o dito conceito. O jogo lúdico deve dar origem à cognições ambientais de experiências para o desenvolvimento de competências de professores e alunos, para o qual faz-se necessário, o conteúdo motivacional do jogo – vai motivar o participante a reconhecer o que é necessário para resolver uma determinada ação ou situação problema – pois se o jogo se furtar em promover essas reflexões acaba por esvaziar seu sentido, então não há diversão nem tampouco significado de ordem preparatória. Seria um puro jogo para a execução de uma tarefa, seja manual ou intelectual, e não responderia aos propósitos de importância para a aprendizagem na formação atual do ser.
Muitas condições que hoje são exigidas ao professor para exercer o seu papel objetivam a busca do desenvolvimento de uma prática pedagógica canalizada para o desenvolvimento das habilidades e competências necessárias para construir o conhecimento com autonomia e responsabilidade, permitindo que as decisões para os problemas que possam surgir ao longo de sua vida pessoal e profissional sejam sanadas de maneira plena, ou que perceba a incompletude do ser e possa buscar métodos de inserção e conhecimento significativos aos alunos.

"A brincadeira e o jogo são as melhores maneiras de a criança comunicar-se sendo um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. É através das atividades lúdicas que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Ela irá aos poucos se conhecendo melhor e aceitando a existência dos outros, estabelecendo suas relações sociais" (PINTO; LIMA, 2003, p. 5).

A compreensão necessária da relação que existe entre social e educação através do desenvolvimento de atividades de formação realizados por estratégias metodológicas com projeção humana, enriquecida pelo prazer de conhecer e aprender, responsável por facilitar a promoção de uma aprendizagem libertadora, guiados pela excitação, incerteza e desafio cognitivo, demonstram a necessidade da diversão das estratégias metodológicas que permitam a aprendizagem para promover características funcionais, permanentes e contextualizadas para se projetar mais propriamente na vida. Portanto, considera-se que as habilidades requeridas para uma prática lúdica de ensino são diversas e complexas para serem declaradas em sua totalidade, uma vez que derivam de

um processo de auto exploração da prática valorizada como individual. Além disso, os requisitos também são causados pelas necessidades do público-alvo e pela dinâmica desenvolvida no ambiente educacional.

Ter a competência para planejar, estruturar, executar e implementar uma prática pedagógica lúdica requer buscar o apogeu da prática atual na área de atuação. Isto implica que os professores devem desenvolver a competência de conhecimento capacitação de sua disciplina e sua relação com outros conhecimentos, intercalando informações, resumindo sua relação, evidenciada funcionalidade para a vida e orientando os alunos para transformar, reconstruir e formar um amálgama de conhecimento útil para o indivíduo, bem como para o coletivo. Além disso, quem pretende formar com orientação lúdica deve desenvolver uma concorrência para projetar dispositivos didáticos que contribuam para o desenvolvimento motor, desenvolvimento cognitivo e social do corpo estudantil, despertando o trabalho em equipe, promover o interesse em aprender com a disciplina meta, o que levou a fazer decisões, inter-relacionando conhecimento e levando à construção de juízos, noções e ideias que permitam fortalecer, conferir e reinventar o conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível acreditar que a função educacional e social que os contextos de aprendizagem preenchem para a melhoria da qualidade de vida de quem as conforma, requer um processo de formulação, reformulação e planejamento sistemático das práticas pedagógicas a serem promovidas. Assim, o desenvolvimento de habilidades e competências de ensino destinadas a promover uma prática pedagógica lúdica é uma das armas que fornecem aos alunos ferramentas fundamentais para a tomada de decisões na vida e na sociedade em geral.

O desenvolvimento de competências de ensino significa enfocar a busca de novas formas de garantir a qualidade educacional nos ambientes de aprendizagem, a promoção da aprendizagem que corresponde a aprender, aprender a ser, aprender a fazer e aprender a conhecer, a transcendência de uma mecânica que transmite conhecimento através de uma que potencialize a produção e a construção autônoma do conhecimento, bem como práticas pedagógicas inovadoras que permitam dirigir a formação inicial e contínua dos alunos, contribuindo para o desenvolvimento da cidadania, bem como alavancar a função e finalidade da educação contemporânea.

Muitos estudos têm abordado a partir de diferentes concepções, crenças, construções e teorias de profissionais, observando quais são as bases de suas ações pedagógicas e quanto as mudanças educacionais são possíveis se os atores envolvidos nos mesmos estão dispostos a modificar suas práticas. Mudar a educação requer, entre outras coisas, transformar as representações que professores e alunos têm sobre a aprendizagem e ensino, e para viabilizar essa prerrogativa, devemos antes de tudo saber o que é a sua natureza representacional e qual a sua dinâmica, assim como quais as suas relações com a prática. Desse modo entendemos que o lúdico abarca a primazia do conhecimento e sua construção, representando muito mais que um mero brincar, mas a significação das amplitudes cognitivas e potenciais das crianças, desde sua fase primeira até seu desenvolvimento em sociedade.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília, DF: MEC, 2006.

_____, Secretaria de Educação Básica. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Ludicidade na sala de aula: ano 01. Brasília, MEC, SEB, 2012.

_____, Secretaria de Educação Básica. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: vamos brincar de construir as nossas e outras histórias: ano 02, unidade 04. Brasília, MEC, SEB, 2012.

_____, Secretaria de Educação Básica. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Apresentação. Brasília, MEC, SEB, 2014.

GIACOMETTI, Valéria Cristina; BARCELOS, Rosiclaire; DIAS, Carmen Lúcia. O Jogo Edu-

cativo Na Educação Infantil. Encontro de Ensino, Pesquisa e Extensão, Presidente Prudente, 21 a 24 de outubro, 2013. Disponível em: http://www.unoeste.br/site/enepe/2013/suplementos/area/Humanarum/Educa%C3%A7%C3%A3o/O%20JOGO%20EDUCATIVO%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20INFANTIL.pdf: Acessado em 13/06/2018

KAMII, Constance. Teoria de Piaget e a Educação Pré-Escolar. Coleções Horizontes Pedagógicos. Editora: Piaget, 2003.

NEGRINE, Airton. Concepção o jogo em Vygotski: uma perspectiva psicopedagógica. Rev. Movimento, n. 02, ano 02, 1995.

PEREIRA, Reginaldo Santos. Ludicidade, Infância E Educação: Uma Abordagem Histórica E Cultural. Revista HISTEDBR On-line, Campinas, nº 64, p. 170-190, set 2015; disponível em: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/download/8641935/9433 acessado em: 20/06/2018

PIAGET, Jean. A Formação do Símbolo na criança. Editora: Livros técnicos e Científicos, 1990.

PIAGET, Jean. Psicologia e Pedagogia.2ª Edição. Editora: Forense, 1972.

PINTO, Gerusa Rodrigues; LIMA, Regina Célia Villaça. O desenvolvimento da criança. 6. ed. Belo Horizonte: FAPI, 2003.

SOBRAL, Alissandra S. S. et al A Ludopedagogia como Instrumento Pedagógico: o papel do professor nesse contexto. Sergipe: 2011. em: http://www.educonufs.com.br/vcoloquio/cdcoloquio/cdroom/eixo%202/PDF/Microsoft%20Word%2020A%20LUDOPEDAGOGIA%20COMO%20INSTRUMENT%20PEDAG%D3GICO-.pdf Acessado em: 25/05/2018

VYGOTSKY, Lev. A Formação Social da Mente. 7ª Edição. Editora: Martins Fontes, 2000.