

O JOGO E A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

ALINE DEMICHILI FERREIRA DA SILVA

Graduação em Pedagogia pela Universidade Paulista – Unip (2011); Especialista em Psicologia pela Faculdade de Conchas – Facon (2021) Especialista em Educação Infantil pela Faculdade Campos Salles (2020) Especialista em Alfabetização e Letramento pelo Centro Universitário Assunção – Unifai (2017); Professora de Educação Infantil na Emei Sylvio de Magalhães Figueiredo, Alm., Professora de Educação Infantil no Cei Maria Margarida Rodrigues de Oliveira – Guida.



RESUMO

O presente trabalho busca analisar as contribuições dos jogos, enquanto recurso pedagógico, para promover aprendizagens significativas. Embasados pela teoria da Aprendizagem Significativa, proposta por Ausubel, abordaremos os jogos na perspectiva de importante ferramenta pedagógica, que interliga o lúdico e estimula a construção de aprendizagens significativas. Nessa perspectiva, evidenciaremos o papel dos jogos, como recurso pedagógico, que aliado a um planejamento intencional e objetivo, apresenta-se como instrumento eficaz para problematizar e desenvolver novos conhecimentos, transformando informação em aprendizagem. A utilização de jogos nos contextos escolares, potencializa a exploração e a construção do conhecimento, criando um ambiente motivador e facilitador para desenvolver aprendizagens.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem Significativa; Jogo; Lúdico.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata do jogo sob a perspectiva da aprendizagem significativa, apresentando as contribuições do jogo enquanto recurso pedagógico que desenvolve experiências reais e significativas que favorecem, estimulam e enriquecem as aprendizagens.

A questão de pesquisa que se pretende responder é a seguinte: De que maneira o jogo pode favorecer a aprendizagem significativa da criança? Desta forma, o objetivo geral do trabalho é analisar o jogo como recurso pedagógico na aprendizagem significativa da criança.

Os objetivos específicos são os seguintes:

- Apresentar a teoria da aprendizagem significativa;
- Apresentar os jogos como recurso pedagógico;
- Relacionar os jogos com a aprendizagem significativa;

Assim sendo, este trabalho se justifica porque pretende analisar o jogo como importante recurso pedagógico para o desenvolvimento de aprendizagens significativas, analisando as contribuições

do jogo para estruturar e internalizar aprendizagens. Este estudo trata-se de uma pesquisa bibliográfica e foram utilizados métodos de análise em discussões teóricas, por meio de pesquisa bibliográfica.

TEORIA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

David Paul Ausubel, nasceu em 25 de outubro de 1918, na cidade de Nova Iorque – EUA, cursou Psicologia pela Universidade da Pensilvânia em 1939 e em seguida, 1943, graduou-se em Medicina pela Universidade de Middlesex.

Movido por sua insatisfação com as abordagens e desenvolvimento das aprendizagens na Educação, especialmente pelas próprias experiências vivenciadas no ensino fundamental, Ausubel (1968), dedicou-se a estudar o desenvolvimento cognitivo dos estudantes, e assim, construiu sua teoria da Aprendizagem Significativa. Em seus estudos, observou que variáveis importantes como as ligações cognitivas e as relações que o aprendiz estabelece com as novas informações produzirão influência significativa na aprendizagem.

Ausubel (1968) considera que a aprendizagem cognitiva é a fonte mais produtiva para ser explorada e desenvolvida, pois é por meio da aquisição, armazenamento e organização de ideias no cérebro que os sujeitos constroem e ampliam sua teia de conhecimentos e ideias, a qual chamamos de estrutura cognitiva.

Toda estrutura cognitiva tem pontos de ancoragem, que subsidiam e permitem a compreensão e interligação da nova informação às estruturas preexistentes, dando significado ao novo conhecimento, reorganizando e acomodando esse novo conceito na estrutura cognitiva existente.

Nesse sentido, observa-se que as estruturas cognitivas estão estritamente ligadas às aprendizagens, permitindo suas construções e ampliações a partir da incorporação de novas ideias e informações ao cérebro.

Ausubel (1968) considera duas formas de aprendizagem: aprendizagem significativa e aprendizagem mecânica. Aprendizagem significativa, é o processo de interação de uma nova informação com um aspecto relevante da estrutura cognitiva do sujeito, buscando um ponto de apoio (ancoragem) para se significar e desenvolver; aprendizagem mecânica, é a porta de entrada de novas informações, porém que não se relacionam com as ideias existentes na estrutura cognitiva do sujeito, pois não encontram pontos de sustentação para significar e permitir a internalização da nova informação, sendo armazenada de forma arbitrária (sem ligações com a lógica) e temporária.

Em relação às formas de aprendizagem, Ausubel (1968), aponta um contínuo entre as aprendizagens significativas e mecânicas, observando que ora aprendemos de forma significativa e em outras situações de forma mecânica, no entanto, em seus estudos dedicou-se a observar de forma mais aprofundada as contribuições e possibilidades de aprendizagens que a aprendizagem significativa pode desenvolver.

Todas as aprendizagens, independente se significativas ou mecânicas, podem ser desenvolvidas de duas maneiras: Aprendizagem por Recepção e Aprendizagem por Descoberta.

Aprendizagem por Recepção, ocorre quando as informações apresentadas ao aprendiz estão em sua forma final (livro, aula, filme) e o aprendiz interage de forma ativa com essas novas informações acessando suas estruturas cognitivas, interligando e internalizando o novo conhecimento; Aprendizagem por Descoberta, ocorre quando o conteúdo principal a ser desenvolvido será descoberto pelo aprendiz (pesquisa, experiência, exploração), e assim, sendo processado e interligando-se às estruturas cognitivas preexistentes.

Analisando a teoria da aprendizagem proposta por Ausubel (1968), observamos a importância das ligações entre as novas informações com as estruturas cognitivas preexistentes no cérebro, a esse “ponto de ancoragem”, denomina-se subsunçor. Os subsunçores permitirão ao cérebro atribuir significado e ampliar a estrutura cognitiva existente.

Nesse sentido, Ausubel (1968) aponta para duas possibilidades em relação à origem dos subsunçores: a primeira possibilidade, baseia-se na ausência de subsunçor, partindo-se portanto da aprendizagem mecânica, que fornecerá ao aprendiz, por meio de aulas, filmes, exposições, seminários ou livros, dentre outras possibilidades, o primeiro contato com uma nova informação, e assim a criação de elementos relevantes que passarão a se constituir em subsunçores. A segunda possibilidade, baseia-se na utilização de organizadores prévios, dentro da proposta de aprendizagem significativa, que servirão de âncora para estabelecer relações com as estruturas cognitivas existentes e que possibilitarão a criação de conceitos subsunçores. Os organizadores prévios servirão de ponte entre o que o aprendiz já sabe e a nova aprendizagem, de modo a ancorar e facilitar a compreensão e posteriormente a internalização da nova informação.

Se eu tivesse que reduzir toda a psicologia educacional a um único princípio, diria isto: o fator singular mais importante que influencia na aprendizagem é aquilo que o aprendiz já conhece. Descubra o que ele sabe e baseie nisso os seus ensinamentos (Ausubel, 1968, p.81).

Assim, novos conceitos serão ligados às estruturas cognitivas existentes, ampliando-a. Ausubel (1968) aponta ainda que, para desenvolver aprendizagens significativas, é necessário que o material utilizado seja potencialmente significativo e relacionável aos subsunçores existentes na estrutura cognitiva do aprendiz, assim como, a disposição e intencionalidade do aprendiz em interagir com a nova informação, relacionando e internalizando suas ideias à sua estrutura cognitiva.

No entanto, se essas condições não forem contempladas, ocorrerá a aprendizagem mecânica, sem internalização e sem ancoragem em outros conceitos, sendo armazenada apenas por um tempo curto e determinado pela sua utilização.

Para saber se houve aprendizagem significativa, é preciso considerar se o aprendiz atribui significado, demonstra clareza, precisão, diferenciação e transferência acerca do conceito abordado.

Corroborando com Ausubel (1968), o significado é um produto do processo da aprendizagem significativa: “Os indivíduos aprendem significados de signos ou símbolos adquiridos de maneira

muito pessoal, esses significados tem características comuns numa dada cultura de forma a permitir o emprego de símbolos para a troca de informações”.

Considerando a preposição da aprendizagem significativa, passemos a observar os tipos de aprendizagem significativa, classificadas por Ausubel: Aprendizagem Representacional, Aprendizagem de Conceitos e Aprendizagem Proposicional.

Aprendizagem Representacional: relaciona o símbolo ao seu significado, a palavra é o mesmo significado do objeto;

Aprendizagem de Conceitos: os conceitos são objetos, eventos ou situações que possuem atributos comuns. Podem ocorrer, por meio de formação de conceitos, no qual o aprendiz adquire o conceito por meio do contato e da interação com o objeto. A aprendizagem por conceito, também pode ocorrer por assimilação, sendo desenvolvida na medida em que se amplia o vocabulário, adicionando novos atributos;

Aprendizagem proposicional: combinação e relação de várias palavras, produzindo novas proposições.

O processo de assimilação ocorre quando um conceito novo potencialmente significativo se relaciona e é assimilado por um subsunçor existente na estrutura cognitiva do aprendiz, resultando num produto interacional (subsunçor modificado). O segundo estágio do processo de assimilação ocorre quando as novas informações tornam-se espontâneas e progressivamente menos dissociáveis de seus subsunçores, até que não sejam mais reproduzíveis como entidades individuais, a esse processo dá-se o nome de assimilação obliteradora..

Nessa perspectiva, o papel do professor como facilitador e potencializador da aprendizagem significativa, baseia-se em quatro práticas fundamentais: 1- Identificar as estruturas conceituais e princípios da matéria de ensino, organizando-os de forma hierárquica, possibilitando a assimilação dos conceitos mais amplos e gradativamente os mais detalhados e específicos; 2- Identificar os subsunçores relevantes e relacionáveis às novas aprendizagens; 3- Diagnosticar o que o aluno já sabe para planejar e desenvolver estratégias de ensino eficazes e a partir dos conhecimentos prévios dos alunos; 4- Recurso e princípios facilitadores para aquisição de novos conceitos.

JOGOS: RECURSOS PEDAGÓGICOS

Para compreendermos os caminhos percorridos pelos jogos até conquistarem espaço e importância nos contextos escolares, faremos uma breve retomada na história da humanidade e os jogos. Para tanto, utilizaremos as informações coletadas por Kishimoto (2011), em seus estudos sobre os aspectos históricos do jogo.

A relação entre jogo e a educação vem de muito tempo, no entanto, a concepção de jogo e sua utilização enquanto ferramenta pedagógica, aos poucos, por influência de filósofos como Piaget,

Vygotsky, Froebel, Rousseau, Bruner, Brougere apud Kishimoto (2011), entre outros, foi se modificando.

Na Idade Média, o jogo estava atrelado aos esportes, e tinha como função primordial desenvolver valores da moral e da ética.

A partir do Renascimento, os jogos aproximam-se das atividades escolares, por serem considerados, conforme aponta Kishimoto (2011, p.32) “conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo”. Nesse período, filósofos como Rabelais e Montaigne divulgam e empregam o caráter educativo do jogo.

No período do Romantismo, filósofos e educadores como Richter, Hoffman e Froebel, consideram e empregam o uso dos jogos como conduta espontânea e livre (Kishimoto, 2011, p.34).

A partir do século XIX, a psicologia da infância baseada na biologia, emerge com a visão de jogo como ação natural, universal e de caráter biológico, sendo necessário para treino de instintos herdados.

Claparède apud Kishimoto, (2011) afirma que o jogo infantil desempenha papel importante como motor do autodesenvolvimento. Nesse sentido, Piaget apud Venguer (1986) considera a brincadeira como de expressão da conduta e dentro do conteúdo da inteligência.

Analisando a perspectiva histórica do jogo, Sommerhalder e Alves pontuam:

O jogo é a produção da Cultura, ou seja, representa símbolos, signos, valores, hábitos e costumes, comportamentos e objetos produzidos pela sociedade, pela coletividade, antecedendo e transcendendo os indivíduos que dela fazem parte. Assim como nós inventamos, criamos, transformamos e/ou reproduzimos uma infinidade de jogos e brincadeiras, também somos inventados, (re) criados, transformados por eles. Nesse sentido, o valor do jogo (assim como de outros elementos da cultura), para nossa aprendizagem e desenvolvimento é inestimável. (Sommerhalder e Alves 2011, p. 12)

Nessa perspectiva, os jogos são empregados atualmente, como ferramentas que dão suporte lúdico e função real para conteúdos desenvolvidos nos contextos escolares. Além disso, o uso dos jogos, permitem às crianças acessarem suas estruturas cognitivas para significar e interagir com os conceitos abordados, transformando e ressignificando sua bagagem de conhecimentos. Pensar nos jogos como recursos para desenvolver aprendizagens, requer conceber a criança como um ser pensante, crítico, ativo, imaginativo, protagonista, curioso que interage e descobre o mundo por meio das relações que estabelece com os objetos de conhecimento.

Escolher jogos como ferramentas de exploração e experiencição de conhecimentos, demonstra ainda compreender que o brincar é uma das linguagens mais completa que existe, pois expressa todas as possibilidades de estar no mundo, descobrindo-o de corpo inteiro: olhos, mãos, braços, pernas, cérebro.

Compreende ainda, uma concepção de ensino-aprendizagem que considere o brincar um

processo de desenvolvimento importante e potencializador de situações de aprendizagens significativas e de riquíssimas trocas e interações.

Nesse sentido, Friedman, expõe a diversidade de possibilidades abarcada pelo uso dos jogos nos contextos escolares:

Trazer o jogo para dentro da escola, é uma possibilidade de pensar na educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil, como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento. (Friedman, 1996, p.64)

Aprofundando nosso olhar sobre os jogos e suas possibilidades de desenvolver aprendizagens, encontramos os apontamos de Kishimoto (2011):

Utilizar o jogo na educação significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (Kishimoto, 2011, p. 41)

Os jogos promovem situações reais e desafiadoras que estimulam a aquisição ou desenvolvimento de conhecimentos, favorecendo, estimulando e enriquecendo as aprendizagens. Jogando, a criança experimenta, inventa, descobre, recria e atribui significado ao objeto de exploração, internalizando suas propriedades e conceitos.

Nessa perspectiva, Friedman (1996), destaca que:

O jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a novas informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil, paralelamente o jogo consolida habilidades já dominadas pelas crianças e a prática dos mesmos em novas situações. (Friedman, 1996, p. 64)

A brincadeira é importante para todas as áreas do conhecimento, por meio dela a criança aprende a pensar e utiliza essa forma de pensamento para descobrir o mundo.

Os jogos com fins educativos são instrumentos eficientes, especialmente se aliados ao desenvolvimento dos conceitos e construção dos conhecimentos relacionados ao conteúdo abordado de forma prévia e significativa, revelando-se uma ferramenta que torna o processo de aprendizagem prazeroso, divertido e relevante.

Por meio de atividades lúdicas, a criança desenvolve-se psicológica, cultural, social, mental e fisicamente, sendo o brincar a válvula propulsora de um desenvolvimento integral do ser humano. Nesse sentido, Venguer (1986) afirma que quando a criança brinca, desenvolve várias competências: o pensamento, a vontade, a memória, a concentração, a imaginação e a personalidade.

Ainda nessa perspectiva, Wittizorecki (2009) aponta que podemos encontrar nos jogos possibilidades para desenvolver diferentes tipos de aprendizagens e habilidades, vinculadas a competências de valor físico, psíquico, intelectual, social e educacional.

Valor físico: nessa perspectiva, o jogo representaria a possibilidade de trabalhar as propriedades motoras, como a força, a resistência, a velocidade, a flexibilidade, o equilíbrio e a coordenação, além das habilidades motoras básicas, como correr, saltar, lançar, balançar-se.

Valor Psíquico: nessa perspectiva, o jogo representaria a possibilidade de externar tensões emocionais, possibilitando um efeito catártico nas vivências, além de experimentar diferentes papéis e lugares: liderar e ser liderado, foco na individualidade ou na coletividade, o fato de vencer ou

perder, de ter êxito ou fracasso, de exercer a tolerância consigo e com o outro.

Valor Intelectual: nessa perspectiva, o jogo representaria a possibilidade de analisar e enfrentar desafios e problemas de diferentes complexidades que exijam a construção de variadas respostas e alternativas, estimulando, assim, as funções cognitivas do indivíduo.

Valor Social: nessa perspectiva, o jogo representaria a possibilidade de ampliação do espaço social da criança, em função da interação, convivência e dos laços estabelecidos com outros sujeitos que com ela brincam, incorporando e reconstruindo pautas sociais de relacionamento.

Valor Educacional: nessa perspectiva, o jogo, por meio do planejamento do educador, representaria a possibilidade de organizar intencionalmente a aprendizagem de normas, valores e conteúdos.

Ao analisarmos as diversas possibilidades de aprendizagens que os jogos podem desenvolver, fica evidente a importância do papel do professor na seleção e mediação dos jogos e suas relações com os objetos de estudo, articulando dessa forma o processo de aprendizagem ao brincar.

Nesse contexto, Santos (2010) aponta que a formação do educador deve contemplar o conhecimento de si como pessoa, suas possibilidades e limitações, sem resistências e acima de tudo, ter uma visão clara e objetiva sobre a importância dos jogos e do brincar para a vida da criança, do jovem e do adulto.

OS JOGOS E A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

A teoria da Aprendizagem Significativa, proposta por Ausubel (1968), parte inicialmente dos conhecimentos prévios do aluno, utilizando esses conhecimentos como ponto de ancoragem para novos conhecimentos, que se interligarão aos pré-existentes, formando novas estruturas cerebrais. Assim, a aprendizagem significativa pode, então ser definida como “um processo pelo qual uma nova informação se relaciona com um aspecto relevante da estrutura de conhecimento do indivíduo”. (Moreira & Massini, 2001, p.17)

Aprender significativamente é conseguir relacionar a nova informação aos conhecimentos já existentes na estrutura cognitiva, dando significado e internalizando, modificando e ampliando seus conhecimentos. Assim, “a aprendizagem é muito mais significativa à medida que o novo conteúdo é incorporado às estruturas de conhecimento de uma criança e adquire significado para ela a partir da relação com seu conhecimento prévio”. (Santos, 2008, p.53)

Um processo de ensino-aprendizagem embebido do espírito lúdico será muito mais rico e fértil tanto para quem ensina quanto para quem aprende. Valorizando o jogo, a escola pode fomentar o enriquecimento das experiências da criança e ajudá-la a encontrar uma relação operante satisfatória com a cultura”. (Winnicott, 1997 apud Sommerhalder e Alves, 2011, p.40)

A construção de um espaço estimulante e o desenvolvimento de propostas significativas, enriquecem e estimulam a construção de novas aprendizagens. Nesse sentido, Ronca e Terzi (1995) consideram:

O jogo, a brincadeira e a diversão, fazem parte de uma outra importante dimensão da aula, a ser desenvolvida pelos educadores, a qual denominamos “movimento lúdico”. O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidade, ou cria condições mentais para sair de enrascadas. Vai, então assimilando e gostando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades que passam a ser fundamental, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como, também, ao longo da construção de seu organismo cognitivo. (Ronca e Terzi, 1995, p.96)

No processo de ensino-aprendizagem as atividades lúdicas favorecem a aquisição de conhecimentos, pois necessariamente mobilizam as estruturas mentais, estimulando o pensamento e acessando os conhecimentos do sujeito sobre o tema explorado. Nessa perspectiva, Cabrera (2007) , explica que:

O lúdico pode ser utilizado como estratégia instrucional eficaz, pois encaixa-se nos pressupostos da aprendizagem significativa, estimulando no aprendiz uma predisposição para aprender, além de favorecer a imaginação e o simbolismo como criação de significados, que facilitam a aprendizagem. (Cabrera, 2007, p.34)

Nesse sentido, os jogos apresentam-se como importante ferramenta para promover aprendizagens significativas, conforme aponta Kishimoto (2011):

O jogo como promotor de aprendizagens e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como aliado importante para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas. O jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais..” (Kishimoto, 2011, p. 13)

Para Campos (2003), a aprendizagem significativa torna-se mais fácil quando o objeto de conhecimento/nova informação é apresentado em forma de atividade lúdica, pois os alunos ficam motivados e predispostos à aprender quando recebem o conhecimento de forma interativa e divertida. Dessa forma, os jogos podem ser utilizados como estimuladores e capacitadores de desenvolver conhecimentos de forma lúdica e significativa.

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um ganho entre o inconsciente e o real. (Antunes, 2005, p.16)

Os jogos são ferramentas que vão de encontro aos pressupostos que embasam a teoria da aprendizagem significativa, pois desenvolvem no sujeito o acionamento de suas estruturas mentais, por meio de seus conhecimentos prévios como medida inicial para participação. Assim como, no desenvolver da partida o sujeito é questionado, instigado a buscar soluções que o guie pelo melhor caminho, participando de forma ativa e protagonista de toda ação. Nesse sentido, os jogos também podem ser explorados como ferramenta para desenvolver conhecimentos que foram abordados previamente em aula, colocando em prática e enriquecendo os novos conhecimentos de forma significativa.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1998), em seu eixo “Brincar”, destaca o jogo numa concepção de atividade interna da criança, baseada no desenvolvimento da imaginação e da interpretação da realidade, a partir de suas estruturas cognitivas. Nesse sentido, aponta o Documento, que o momento do brincar torna-se um espaço aberto e flexível para experimentações e testes. “O jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido. O jogar é

uma brincadeira organizada, convencional, com papéis e posições demarcadas”. (Macedo, 2005, p.14)

Os jogos mantêm uma estreita relação com a construção do conhecimento, pois influenciam como instrumento incentivador, motivador e desafiador no processo de aprendizagem. Assim como aponta Macedo:

Jogar favorece a aquisição de conhecimento, pois o sujeito aprende sobre si próprio (como age e pensa), sobre o próprio jogo (o que caracteriza, como vencer), sobre as relações sociais relativas ao jogar (tais como competir e cooperar) e, também, sobre conteúdos (semelhantes a certos temas trabalhados no contexto escolar). (Macedo, 2000, p.23)

O trabalho com jogos no contexto escolar, visa estimular a curiosidade, o espírito de investigação e a busca de soluções, colaborando e desenvolvendo a formação de recursos internos para enfrentar e resolver desafios (Macedo, 2000, p. 25).

Observar, questionar, discutir, interpretar, solucionar e analisar são competências desenvolvidas com o trabalho com jogos, que influenciam e desenvolvem as aprendizagens significativas, pois os jogos são “agentes promovedores de diferentes tipos de aprendizagens”. (Macedo, 2000, p.25).

“Jogar favorece e enriquece o processo de aprendizagem, na medida em que o sujeito é levado a refletir, fazer previsões e inter-relacionar objetos e eventos” (Macedo, 2000, p.27) com seus conhecimentos prévios, acessando suas estruturas mentais para significar e dar continuidade ao jogo, interagindo e ressignificando seus conhecimentos, num processo significativo e construtivo. Antunes (2005), aponta a importância do papel do professor no trabalho com os jogos, destacando que cabe ao professor criar condições favoráveis para que as novas informações possam interagir com conceitos relevantes existentes na estrutura cognitiva da criança, transformando a informação em conhecimento, resultando assim em aprendizagem significativa.

A relevância do professor enquanto mediador do jogo proposto, se releva como ponto primordial no processo de ensino-aprendizagem, acompanhando, intervindo e mediando, a fim de propiciar momentos significativos e problematizadores que contribuirão para a construção e ampliação de conhecimentos.

Os sujeitos ao aprenderem, não o fazem como meros assimiladores de conhecimento, há no processo de aprendizagem, determinados componentes internos que não podem ser ignorados pelos educadores. (Moura, 2011, p.83)

Na perspectiva do jogo, o papel do professor é mediar a proposta, incentivando e envolvendo os alunos a explorarem todos os recursos disponíveis, questionando e fazendo com que busquem soluções para os desafios encontrados. No trabalho com jogos, o professor precisa de uma abordagem ativa e participativa, dando suporte e assistência à todos os alunos.

Ao propor atividades com jogos, o professor deve articular o jogo ao seu planejamento de aula, fazendo do jogo uma ferramenta para estimular e promover aprendizagens. Previamente precisa desenvolver as novas informações para que com os jogos possa estimular o aluno, criando condições para que ele interaja com a nova informação, processando, refletindo e se apropriando com significância dessa nova informação que se internalizará e resultará em aprendizagem.

É importante que o professor tenha clareza do papel dos jogos no processo de aprendizagem, fazendo desse instrumento um meio para promover aprendizagens significativas, utilizando todo seu potencial de desafio atrelado a ludicidade. O trabalho com jogos precisa ser uma proposta contínua, para que os alunos possam se apropriar dessa ferramenta e utilizá-la com autonomia, cabendo ao professor apenas mediar e problematizar as situações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A teoria da Aprendizagem Significativa, proposta por Ausubel (1968), revela importantes concepções para o processo de ensino-aprendizagem, pois compreende o aluno como um sujeito pensante, ativo, participativo, e que possui conhecimentos prévios e, portanto, bagagem cultural, que precisam ser observadas e consideradas como ponto inicial pelo professor. Nessa proposta, para que se desenvolvam aprendizagens, e informações possam se transformar em conhecimento, é necessário que durante o processamento interno, o novo conhecimento encontre ligações com as estruturas pré-existentes no sistema cerebral, dando-lhe sentido e significado, e assim, agindo sobre a nova informação, internalize-a e resulte em formação de novos conceitos.

Os jogos mantêm estreita relação com as construções de conhecimento, pois influenciam como ferramenta incentivadora, motivadora e desafiadora no processo de aprendizagem, apresentando-se assim, como importante e valioso recurso a ser explorado nos contextos escolares para a construção de aprendizagens significativas.

A utilização de jogos nos contextos escolares, potencializa a exploração e a construção do conhecimento, criando um ambiente motivador e facilitador para desenvolver aprendizagens. De encontro aos pressupostos da teoria da aprendizagem significativa, os jogos favorecem a aprendizagem, pois enriquecem de forma lúdica, utilizando contextos reais, criando um ambiente motivador que desafia o pensamento e leva o sujeito a buscar soluções em sua estrutura mental para as situações enfrentadas. Além disso, os jogos requerem a participação ativa e protagonista da criança, permitindo que explore as informações ali encontradas, significando-a e agindo sobre ela, para obter resultados.

Conclui-se, portanto, que os jogos são ferramentas potencializadoras e estimuladoras de aprendizagens, pois abarcam infinitas possibilidades de criação, autonomia e pensamento, que favorecem a construção e desenvolvimento de conhecimento.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Como transformar informação em conhecimento**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

AUSUBEL, David P. – **Psicologia Educacional**. Interamericana. 2ª ed. 1968.

BRASIL. **Secretaria de Educação Fundamental**. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília. MEC/SE. 1998.

CABRERA, W. B. **A ludicidade para o ensino médio na disciplina de biologia: Contribuições ao processo de aprendizagem em conformidade com pressupostos teóricos da Aprendizagem Significativa**. 158 f. Dissertação de mestrado, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, Brasil, 2007. Disponível em: http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=45338. Acesso em: 02 jan. 2022.

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Editora Moderna. 1996.

KISHIMOTO, T. M. (org.) **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 14ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MACEDO, Lino de (org.) **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MACEDO, Lino de (org.) **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MOREIRA, M. A. & MASINI, E. F. S. **Aprendizagem Significativa: A teoria de David Ausubel**. São Paulo: Centauro, 2001.

RONCA, P. A. C., TERZI, C. A. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. 9 ed. São Paulo: Edesplan, 1995.

SANTOS, Santa Marli. **O brincar na escola**. Vozes, 2010.

SANTOS, J. C. F. dos. **Aprendizagem Significativa: modalidades de aprendizagem e o papel do professor**. Porto Alegre: Mediação, 2008.

SOMMERHALDER, Aline, Alves, D. F. **Jogo e a Educação da Infância: muito prazer em aprender**. Curitiba: CRV, 2011.

VENQUER, L. **Temas da Psicologia pré-escolar**. Havana. Pueblo Y Educacion, 1986.

WITTIZORECKI, E. S. **Mudanças Sociais e Trabalho Docente do Professorado de Educação Física na Escola de Ensino Fundamental: um estudo na Rede Municipal de Ensino de Porto Alegre**. Dissertação de doutorado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, Brasil, 2009. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/25239/000751681.pdf?sequence=1>. Acesso em: 04 fev 2022.