O LÚDICO NA BUSCA DA EFICÁCIA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ROSILENE MARQUES DE SANTANA

RESUMO
O presente artigo tem por objetivo geral, através de pesquisa bibliográfica, descrever e analisar a ludicidade/jogo como recurso didático para transformar a maneira de aprender, ou seja, mostrar que através da ludicidade a aprendizagem fica mais fácil e eficiente por ocorrer dentro de circunstância divertidas, logo atraentes. Especificamente, foram determinados e perseguidos os seguintes objetivos: conceituar ludicidade e reforçar sua importância na aprendizagem através do lúdico; analisar o jogo como atividade de aprendizagem na educação infantil; analisar o lúdico/jogo como um recurso a serviço da aprendizagem significativa. A metodologia a ser utilizada será revisão de literatura, realizada a partir da coleta de dados – livros, revistas, artigos publicados na internet – obras referentes aos temas: educação infantil, aprendizagem significativa e ludicidade na aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem signifi-i cativa; Educação Infantil; Ludicidade.

INTRODUÇÃO

Em educação, quando o tema é ludicidade, o que vem à mente de imediato é mostrar a utilidade da brincadeira, dos jogos e brinquedos. Há quem veja a brincadeira apenas como passatempo, o que não corresponde à verdade. Necessário se faz mostrar a ludicidade como uma ferramenta para tornar a aprendizagem eficaz; como forma de estudar pela qual o ato de aprender seja prazeroso e não o çontrário.

É preciso encaminhar o aprendiz, especialmente o do Ensino Infantil, para maneiras de aprender através de uma atividade prazerosa capaz de levá-lo a um mundo de faz de conta e de descontração. Lúdico está relacionado à brincadeira e jogo, ou seja, ao divertimento. "O lúdico, de uma forma geral, está intrinsecamente relacionado com o prazer, por isso a utilização de jogos pode ser um recurso útil para uma aprendizagem diferenciada [...] (SILVA, s.d., p.6)

Os conteúdos lúdicos são de grande importância na vida das pessoas, essencialmente na das crianças, pois representa uma atividade que estimula o raciocínio. As atividades lúdicas nas escolas potencializam a criatividade, a socialização e em muito contribuem para o desenvolvimento cognitivo.

Podem ser enumeradas várias razões para a utilização dos jogos e brincadeiras - atividades lúdicas - em classe, sob a perspectiva da linguagem e da motivação. Através dos jogos o professor tem a possibilidade de observar as habilidades diversas dos estudantes e os possíveis avanços no processo de aprendizagem. Hoje já não se discute a importância dos jogos, do lúdico na aprendizagem. A discussão se dá a respeito de como e quando utilizá-los. Dominando o quando e o como utilizá-los, estes passam a desempenhar a função de ferramentas a serem utilizadas em busca da eficácia no processo de aprendizagem na educação infantil.

O presente artigo tem por objetivo geral, através de pesquisa bibliográfica, descrever e analisar a ludicidade como recurso didático para transformar a maneira de aprender, ou seja, mostrar que através dela a aprendizagem acontece de forma mais acessível e eficaz, por ocorrer dentro de circunstâncias divertidas, logo atraentes. Especificamente, foram determinados e perseguidos os seguintes objetivos: conceituar ludicidade e reforçar sua importância na aprendizagem através do lúdico; analisar o jogo como atividade de aprendizagem na educação infantil; analisar o lúdico/jogo como um recurso a serviço da aprendizagem significativa.

A metodologia a ser utilizada será revisão de literatura, realizada a partir da coleta de dados – livros, revistas, artigos publicados na internet – obras referentes aos temas: educação infantil, aprendizagem significativa e ludicidade na aprendizagem.

Justifica a opção pelo presente tema, o desejo da autora de atingir melhor qualificação para o exercício do magistério na Educação Infantil. Ciente que o trabalho escolar não pode ser desenvolvido sem o envolvimento e interesse das crianças, a opção foi entender o papel da ludicidade

no processo de aprendizagem em busca de melhoria nas condições de aprendizagem, tornando-a significativa e, assim evitando o fracasso escolar.
A ludicidade deve ser estudada com seriedade e analisada para que se possa conhecer e explicar sua efetividade na educação. Sob o domínio de sua importância no espaço escolar, será possível utilizá-la em doses adequadas, consonantes com a proposta pedagógica, para que não atuem como mero passatempo e deixe de cumprir sua meta, que é promover o desejo de aprender. Além dos objetivos acima determinados, deve ficar claro que o presente artigo tem, também, por objetivo, a proposição de uma reflexão acerca do papel da ludicidade na educação infantil.

LUDICIDADE

A ludicidade é uma atividade humana e está presente, inclusive, nas escolas, ou seja, na educação formal. Ela tem por característica a espontaneidade, a atividade e a satisfação. O lúdico se apresenta/acontece através das brincadeiras e jogos. Trata-se do momento no qual a criança penetra em seu mundo da imaginação brincando.
Lúdico pode e deve ser entendido como jogo, sentido resultante da evolução que ocorreu a partir das pesquisas em psicomotricidade, quando perdeu o sentido de ser apenas jogo. No campo da ludicidade a aprendizagem pode se concretizar através de jogos, brinquedos e brincadeiras que tenham por intenção promover o desenvolvimento pleno do estudante.
O lúdico, enquanto brinquedo, diz Kishimoto (1996, p. 18) "supõe uma relação íntima com a criança e uma determinação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização."
Para melhor entender o que seja ludicidade/jogo faz-se oportuno os entendimentos seguintes:
Para Huizinga (1971, p.33):

> [...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatória; dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana.

O objetivo de uma atividade lúdica na educação é produzir prazer, diversão e ao mesmo tempo aprendizagem, uma vez que esta vem acompanhada de diversas brincadeiras para enriquecimento dos conhecimentos de maneira prazerosa. Para isso, é necessário um trabalho pedagógico bem planejado e definido quanto aos objetivos a serem alcançados em relação ao desenvolvimento integral da criança.

> O lúdico está associado a jogos, brincadeiras, interesse, prazer, ajuda a desenvolver a criatividade e proporciona bem-estar aos educandos, cabe ao profissional de educação utilizar a ludicidade como meio para desenvolver inúmeras capacidades em seus alunos para que o ensino aprendizagem aconteça de forma espontânea, divertida e principalmente significativa. (SILVA, 2014, p. 14)

Na educação infantil a ludicidade propicia às crianças uma vasta série de desenvolvimentos favoráveis, que acabará por desencadear o aprendizado.
O professor da Educação Infantil deve procurar meios que contribuam para a formação de cidadãos, tornando-se indispensável buscar em sua prática pedagógica atividades lúdicas que possibilitem o aprendizado do aluno. Ainda, é preciso refletir sobre a necessidade de práticas pedagógicas que respeitem a individualidade desse aluno, constando dessa prática o exercício da observação atenta sobre o desenvolvimento dos aprendizes individualmente e coletivamente, de maneira a refletir e avaliar as atividades planejadas. Segundo Moyles (2002, p.106, "Para brincar de modo efetivo, as crianças precisam de companheiros de brincadeiras, materiais, áreas, oportunidade, espaço, tempo, entre outros").

IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM

Em meio ao lúdico, das brincadeiras, as crianças podem expressar sentimentos, dúvidas e alegrias, aprender que existem regras num jogo, viver novas emoções e sentimentos e, a partir daí, vislumbrar novos conhecimentos. O contato com outras crianças é capaz de fazer que a

própria criança veja novos modos de conviver melhor socialmente. A brincadeira viabiliza trazer à tona situações imaginárias, bem como ensina as crianças a importância do cumprimento às regras; cada faz de conta implica comportamentos próprios e ao brincar com um tijolo fingindo que o mesmo é um carro, por exemplo, a criança se esquece do tijolo e só lembra o significado que atribuiu a este objeto.

As brincadeiras estão presentes na vida das crianças, com diferenciações em diversos tempos e culturas, mas destaca-se praticamente em relação ao desenvolvimento da aprendizagem das crianças na Educação Infantil, ação, esta, natural na vida das crianças, integrada ao seu dia a dia, a sua rotina, além de propor prazer e alegria, são ações universais, estão na história da humanidade ao longo dos tempos, fazem parte da cultura de um país, de um povo (FRIEDMANN, 1996, p. 69).

Os jogos precisam ser vistos no ambiente escolar como um recurso didático capaz de facilitar um ensino-aprendizagem mais dinâmico, capaz de propiciar condições de trabalhar o formalismo próprio da Matemática de uma forma atraente e desafiadora, mostrando que a Matemática está presente inclusive nas relações sociais e culturais (SELVA; CAMARGO, 2009)

Entende Grando (2004, p. 8) que a definição do jogo se apresenta como um desafio. Diz o referido autor que "existe uma variedade de concepções e de definições sobre o que seja jogo e as perspectivas diversas de análise filosófica, histórica, pedagógica, psicanalista e psicológica, na busca da compreensão do significado do jogo na vida humana". Tal reside no fato de serem diversas as situações que são consideradas jogo.

Enquanto educadores é preciso estimular as crianças nas situações cotidianas, a manipular, explorar, imaginar, criar, reaproveitar objetos que podem se transformarem em brinquedos, jogos, tudo isso por meio da ação desses sujeitos. Brincar e desenhar são atividades fundamentais para a criança. Ela brinca e desenha na rua, em casa, na escola. Pela brincadeira, pelo desenho e pelo jogo, a criança fala, pensa, elabora sentidos para o mundo, para as coisas e para as suas relações.

Para tanto, é oportuno possibilitar situações e conhecimentos tanto nos cursos de formação de professores, quanto aos educadores que já estão atuando com a infância para que valorizem este momento único de desenvolvimento, deixando que as crianças experienciem o brincar, criem situações para que estas explorem sua imaginação e seu universo de fantasia. (LEITE E SILVA, 2010, p. 10)

O professor deve se mostrar, se comportar como mediador de diversas ações, atividades, conhecimentos, sempre valorizando aquelas atividades nas quais as crianças estejam a realizar individualmente. Faz-se necessário que o trabalho ocorra preferencialmente em equipe e em grupo. Os trabalhos realizados em grupos desempenham um papel importante: possibilitam a socialização, a qual, por sua vez, contribui para a troca de experiências, oportunizando o exercício de habilidades e despertando a construção de valores e de novas relações sociais. Teixeira e Volpine (2014) entendem que:

É através do brincar que a criança forma conceitos, seleciona ideias, percepções e se socializa cada vez mais. O brincar é uma atividade que auxilia na formação, socialização, desenvolvendo habilidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas, cognitivas e emocionais. Ao brincar as crianças expõem seus sentimentos, aprendem, constroem, exploram, pensam, sentem, reinventam e se movimentam. (TEIXEIRA e VOLPINE, 2014, p. 82).

Brincando, a criança consegue reviver vários sentimentos, como: angústias, alegrias, medos, tristezas. Através da brincadeira, a criança vai se inserindo na sociedade e tomando para sua cultura valores, princípios, crenças, regras, costumes, dentre outros aspectos, a qual desencadeia a ideia de compreensão do mundo adulto, como também a importância de si dentro desse contexto. Segundo Antunes, 2004, p.31:

Brincando a criança desenvolve a imaginação, fundamenta afetos, explora habilidades e, na medida em que assume múltiplos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas. Como se isso já não fizesse do "ato de brincar" o momento maior da vida infantil e de sua adequação aos desafios, é brincando que a

criança elabora conflitos e ansiedades, demonstrando ativamente sofrimentos e angústias que não sabe como explicitar. A brincadeira bem conduzida estimula a memória, exalta sensações emocionais, desenvolve a linguagem interior e, às vezes, a exterior, exercita níveis diferenciados de atenção e explora com extrema criatividade diferentes estados de motivação.

Vale destacar que, o ato de brincar, utilizando-se de recursos metodológicos lúdicos (brinquedos, jogos, brincadeiras), deve ser planejado e organizado, de modo a focar metas de aprendizagem que sejam adequadas para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, afetivas e motoras no processo de aprendizagem do estudante.
Quando as atividades lúdicas na Educação Infantil são bem direcionadas pelo docente, e este apresenta clareza quanto aos objetivos que almeja alcançar, na mediação do processo de ensino e aprendizagem, promove-se um ambiente de motivação e de situações de aprendizagem que propicia a geração de novos elementos nos esquemas cognitivos do aprendiz.
Importante destacar que, a aprendizagem se dará de forma eficaz se o professor lançar mão de brincadeiras, de ferramentas lúdicas. Quando do planejamento de suas aulas, deve o professor ficar atento aos objetivos, às competências e habilidades a serem desenvolvidas dentro das singularidades do grupo mediado. Na educação infantil, principalmente, o lúdico é inerente ao universo da criança, portanto envolvê-la em atividades com jogos e brincadeiras favorece a aprendizagem e o interesse pelo conhecimento.
Segundo Oliveira, ao fazer remissão aos estudos de Vygotsky:

Tanto pela criação da situação imaginária, como pela definição de regras específicas, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende a separar objeto e significado. Embora num exame superficial possa parecer que o brinquedo tem pouca semelhança com atividades psicológicas mais complexas do ser humano, uma análise mais aprofundada revela que as ações no brinquedo são subordinadas aos significados dos objetos, contribuído claramente para o desenvolvimento da criança. (OLIVEIRA, 1995, p.67).

Sendo assim, nesta primeira etapa da Educação Básica, a promoção de situações que envolvam a ludicidade, nas ações pedagógicas, são de relevância para a construção do conhecimento e desenvolvimento das diferentes habilidades infantis, aproximando a criança de um aprendizado contextualizado, tendo em vista que o lúdico é natural ao universo infantil.

LÚDICO COMO UM RECURSO A SERVIÇO DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O sistema educacional brasileiro é dividido em níveis, etapas, fases, cursos e modalidades. Primeiro, os níveis. Os níveis da educação escolar, conforme a LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação, em seu artigo 21, são dois: Educação Básica e Educação Superior. A Educação Básica se desenvolve em três etapas: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. E ainda temos as fases da Educação Infantil e do Ensino Fundamental. A Educação Infantil compreende a creche e a pré-escola e o Ensino Fundamental, os anos iniciais e os anos finais. O Ensino Superior se divide em cursos e programas: cursos sequenciais, graduação, pós-graduação e de extensão. Para o presente estudo, importante é saber como está organizada a educação Infantil. Com já mencionado, a Educação Infantil compreende a creche e a pré-escola. (Brasil, Lei 9.394 de1996)
A Educação Infantil é a fase que atende as crianças de 0 a 6 anos de idade e tem por objetivo o desenvolvimento integral das crianças. Não se dedica apenas ao desenvolvimento cognitivo, mas, também, com o desenvolvimento físico e o sócio emocional. Esta fase é dividida em dois seguimentos, a saber, creche (crianças de 0 a 3 anos) e pré-escola (crianças de 4 a 5 anos).

A primeira infância é um período crucial na vida das crianças, é nesta fase que elas adquirem capacidades fundamentais para o desenvolvimento de habilida-

des que irão impactar na sua vida adulta, por isso, cuidar da Educação Infantil é cuidar do futuro das nossas crianças. (VIDAL, 2018, p.1)

O planejamento das atividades para a Educação Infantil deve ser marcado pela reflexão da prática pedagógica e de acordo com as capacidades sociais, afetivas, motoras e culturais dos estudantes, objetivando a formação integral do aprendiz. Devem ser valorizados os conhecimentos prévios dos alunos, sempre incentivando através de atividades diferenciadas, para que seja atingido um nível de aprendizagem que possa ser qualificada de prazerosa e significativa.
Nesse sentido, é oportuno ressaltar que, cabe ao docente selecionar atividades lúdicas variadas, que visem atingir os objetivos propostos, de acordo com a faixa etária, estimulando tanto o aprendizado de conceitos fundamentais, necessários para o prosseguimento dos estudos ao longo processo educativo, quanto ao desenvolvimento social, motor e afetivo do estudante.
Três são as teorias de aprendizagem: cognitiva, afetiva e psicomotora.
A primeira, cognitiva, pode ser entendida como aquela resultante do armazenamento organizado na mente do ser que aprende. A segunda, afetiva, resulta de experiências e sinais internos, tais como, prazer, satisfação, dor e ansiedade. Já a terceira, psicomotora, envolve respostas musculares adquiridas por meio de treino e prática. (BRUINI, 2018, p. 1).
A teoria de David Ausubel é a que se baseia na aprendizagem cognitiva e propõe uma explicação teórica do processo de aprendizagem e é denominada aprendizagem significativa.
A Aprendizagem Significativa se caracteriza pela incorporação substantiva (não-literal) e não arbitrária de novos conhecimentos à estrutura cognitiva do aprendiz por meio da interação com conhecimentos prévios especificamente relevantes. Nessa teoria, a criança não é uma tábula rasa, como acreditava John Locke, pelo contrário defende-se que toda criança tem conhecimentos prévios em sua estrutura cognitiva que funcionam como uma espécie de "âncora" para o novo conhecimento, e dessa forma, se dá o significado para o aluno. (CARDOSO, 2016, p. 22)

A aprendizagem significativa é aquela que tem por característica a interação entre conhecimentos prévios e conhecimentos novos. No processo de aprendizagem significativa, "os novos conhecimentos adquirem significado para o sujeito e os conhecimentos prévios adquirem novos significados ou maior estabilidade cognitiva". (THAMIRES, 2018, p.2)
A Teoria da Aprendizagem Significativa é de autoria do psicólogo nova iorquino David Ausubel, estudioso que se destacou nas áreas de Psicologia do Desenvolvimento, Psicologia Educacional, Psicopatologia. O referido autor era descendente de judeus, nasceu em 1918 e morreu em 1994, aos 75 anos. Estudioso que pensou e escreveu até o fim da vida. Os primeiros estudos a respeito da Teoria da Aprendizagem Significativa foram realizados no ano de 1963. Ao término da década de 70 do século XX, Ausubel pode contar com a contribuição de Joseph D. Novak para dar à sua Teoria uma conotação humanista e torná-la pública. (SOUSA et.al. 2018, p.7)
O conceito de aprendizagem significativa, central na perspectiva construtivista, implica, necessariamente, o trabalho simbólico de "significar" a parcela da realidade que se conhece. As aprendizagens que os alunos realizam na escola serão significativas à medida que conseguirem estabelecer relações substantivas e não-arbitrárias entre os conteúdos escolares e os conhecimentos previamente construídos por eles, num processo de articulação de novos significados. (BRASIL, Parâmetros Curriculares, 1997, p.35)
Ausubel pressupõe que os novos conhecimentos devem ser adquiridos a partir de um material interessante – significativo – para o aprendiz e atrelado ao seu conhecimento prévio. A interação dos conhecimentos novos com as ideias preexistentes cria condições para que, através de sua atividade cognitiva, o aprendiz consiga elaborar novos significados, que serão únicos para ele.
Segundo essa teoria, ensinar significa criar situações que favoreçam a aprendizagem significativa. Para MOREIRA (2011, p. 19):

[...] o termo "significativo" é um processo fenomenológico de aprendizagem que se concretiza quando o aprendiz incorpora

o conteúdo a um símbolo potencialmente significativo na sua estrutura cognitiva, convertendo-se em um conteúdo cognitivo. Assim, aprender significativamente implica atribuir significados ao novo conhecimento, com componentes pessoais presentes no sistema cognitivo de cada sujeito.

Como proposta de material de ensino capaz de atuar como potencial de aprendizagem significativa o lúdico se apresenta, podendo ser um recurso facilitador da aprendizagem a partir da Educação Infantil até o Ensino Superior.
É preciso evidenciar que as condições que propiciam a efetivação da aprendizagem significativa, são aquelas que desafiam o professor a adotar uma postura de mediador entre o aluno e o conhecimento. O docente, em sua prática de ensino, deve considerar que o aluno é o sujeito do conhecimento e não um simples receptor de informações. Portanto, é válido o esforço para envolver os alunos, fazendo com que as aulas se transformem em momentos de interação e aprendizagem.

IMPORTÂNCIA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA NA EDUCAÇÃO INFANTIL
As atividades lúdicas, tanto na vida do adulto quanto da criança, são relevantes para o desenvolvimento do raciocínio, da criatividade, da sociabilidade, da coordenação motora, dentre outras capacidades. A importância do lúdico na vida das pessoas, em qualquer fase da vida, é de grande valia, tanto que há muito vem despertando e inspirando o interesse de estudiosos. Hoje, os estudos a respeito da importância do lúdico constituem objetos de preocupação científica. Em vários países, inclusive no Brasil, na atualidade são realizados estudos com o objetivo de comprovar que por meio de atividades lúdicas é possível desenvolver habilidades, promover relações e interações sociais e propiciar um crescimento saudável às crianças. Grande é o poder de motivação dos processos lúdicos.
De acordo Antunes (2008, p.31):

A 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.
A ludicidade como recurso pedagógico deve ser utilizada considerando que a mesma, comprovadamente, mostra-se eficaz para o desenvolvimento integral da criança. A inserção de metodologias lúdicas, por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras potencializam a construção do conhecimento, tornando-se, assim, primordial para a consolidação do processo de aprendizagem.
As atividades lúdicas promovem momentos interessantes às crianças nos quais, através da alegria e da diversão, podem ser exploradas e desenvolvidas dentro do processo de ensino-aprendizagem a linguagem, o pensamento e concentração, a criatividade, a socialização, o raciocínio, os domínios cognitivos, afetivos, psicomotores, reflexivos, e até mesmo a responsabilidade.
Oliveira (1985, p. 74) entende que a ludicidade consiste em: [...] um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilização. Sendo, portanto, reconhecido como uma das atividades mais significativas – senão a mais significativa – pelo seu conteúdo pedagógico social.
Os jogos constituem excelente recurso no trabalho do professor. Jogando o indivíduo aprende a esperar sua vez, respeitar regras, aceitar resultados e lidar com frustrações. Há que ser considerado, também, que através dos jogos, o aprendiz tem a oportunidade de exercitar modos de se expressar, de descobrir, de inventar, além de ter sua curiosidade estimulada. A ludicidade é de suma importância na vida dos seres humanos em todas as idades, não devendo ser vista somente como meio de diversão ou de momentos de prazer, mas também como valioso instrumento para o ato de aprender. O lúdico é ferramenta para a concretização de uma aprendizagem significativa.
Quando a aprendizagem se mostra significativa, mais importante será a sua funcionalidade, considerando que haverá maior oferta de possibilidades de interação com novas situações e conteúdo.
Ausubel ensina que a aprendizagem sig-

nificativa, no processo de ensino aprendizagem, para atingir a eficácia, necessita fazer algum sentido para o aluno, e é aí que a informação deve interagir e buscar suporte nos conceitos relevantes já dominados pelo aprendiz.
O processo utilizado com crianças na primeira infância é o de formação de conceitos, envolvendo generalizações de interesses específicos para que, na idade escolar, já tenham desenvolvido um conjunto de concepções, de modo a favorecer o desenvolvimento da aprendizagem significativa. Ausubel entende que deverá ocorrer nesse processo a utilização de organizadores prévios para, de fato, dar suporte a nova aprendizagem, encaminhando o aluno para o desenvolvimento de conceitos subsunções – conceitos relevantes preexistentes na estrutura cognitiva do aprendiz –, o que facilitará a aprendizagem subsequente.
É de grande importância entender que o processo de aprendizagem significativa exige a participação ativa do aluno, tendo em visita que se trata de um processo através do qual uma informação nova relaciona-se, de forma não substantiva e não arbitrária, a um aspecto importante da estrutura de conhecimento do indivíduo. Ou seja, os conhecimentos novos que se adquirem relacionam-se com o conhecimento prévio que o aluno possui. Para isso, os conteúdos selecionados no trabalho pedagógico devem ser pautados na diversificação de recursos metodológicos, de maneira a respeitar as experiências, peculiaridades e ritmos diferenciados no processo de aprendizado.

Para compreender as implicações pedagógicas dos brinquedos e das brincadeiras, é preciso resgatar o aspecto sociocultural destes e das crianças e transformá-los numa atividade significativa para elas, de maneira que ao aprender brincando, a criança poderá construir seus conhecimentos de uma forma diferenciada, criativa e encantadora. (PEREIRA, 2014, p.37)

A partir do referido pensamento acima, entende-se que a aprendizagem é aquela que acontece em situações nas quais a atividade torna-se significativa. Ou seja, oferecer possibilidades pedagógicas que contribuam para um processo educativo mais prazeroso, criativo e crítico. Cabe, então, ao docente proporcionar esses momentos dentro e fora de sala de aula, proporcionando experiências diversificadas, de modo a possibilitar a formação da subjetividade e da individualidade da criança nesse início da vida escolar.
É importante ressaltar que, um dos grandes embaraços para que o lúdico seja utilizado de forma mais producente nas salas de aula, é a formação do professor, ainda presa ao modo de como se ensinava em tempos passados, a maneira como aprendeu e que, ainda, resiste em aplicar práticas mais modernas e condizentes com a atualidade. A grande maioria das pessoas receiam o novo e o professor não está excluído. Dessa forma, torna-se necessário a introdução de estudos e recursos metodológicos referentes à ludicidade na formação inicial e continuada dos profissionais atuantes no espaço escolar.
Dessa forma, torna-se necessária a conscientização do profissional docente quanto ao valor dos recursos metodológicos dos jogos, brinquedos, brincadeiras para a construção do conhecimento, ao longo do processo educativo, levando em consideração o respeito à criança como sujeito histórico e social.

Para que a aprendizagem ocorra é preciso haver a apreensão dos conteúdos, relacionando-os às experiências anteriores vivenciadas pelos aprendizes. Assim, estará sendo permitida a formulação de problemas que motivem a aprendizagem e incentivem o aprender mais e mais. O estabelecimento de relações entre fatos, objetos, acontecimentos, noções e conceitos, desencadeando mudanças e contribuindo para a utilização do que é aprendido em diferentes situações. Assim, sendo a aprendizagem significativa, critérios avaliativos decorrerão de objetivos claros acerca de conteúdos que são efetivamente relevantes dentro de cada disciplina, "a partir dos mínimos necessários para que cada um possa participar democraticamente da vida social" (LUCKESI, 2005 apud SILVA, 2008, p.1).

É importante frisar que o papel do professor para a aprendizagem significativa é de enorme importância. O professor tem como missão criar um ambiente propício à assimilação do saber; deve ele servir de facilitador no processo de ensino e aprendizado. A aprendizagem signi-

ficativa, se bem empregada, será responsável pela construção do conhecimento, garantindo ao aprendiz a versatilidade de agir autonomamente em diferentes contextos.
Para tanto, as instituições escolares e seus profissionais, devem valorizar a bagagem de conhecimentos e experiências vivenciadas pelos alunos, de acordo com o contexto social, percebendo a criança como ser ativo e participativo, capaz de formular hipóteses e de construir saberes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Do estudo foi possivel tirar algumas conclusões: o jogo e a brincadeira devem ser considerados como atividades capazes de exercer influência sobre o processo de desenvolvimento infantil, pois favorecem o desenvolvimento da autoestima, da criatividade, propiciando mudanças qualitativas nas estruturas mentais.
Através das brincadeiras, as crianças pequenas desenvolvem algumas noções da vida em sociedade e das regras e mesmo de sua socialização. O valor da inserção dos jogos e brincadeiras no cotidiano da Educação Infantil faz com que os educadores assumam um compromisso de oportunizar aos aprendizes a brincadeira e a aprendizagem de maneiras simultâneas. A ludicidade constitui uma necessidade do ser humano em qualquer idade. O lúdico é fundamental no processo de ensino aprendizagem, pois através desta prática a criança busca conhecimentos do corpo, do ambiente, dos colegas e consegue ver-se como parte integrante na constituição de sua aprendizagem, o que acaba por resultar em uma nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa.
As atividades lúdicas possibilitam uma aprendizagem significativa para a criança com diferentes demandas de aprendizagem, despertam o interesse pelos estudos, bem como promovem um ambiente de socialização. A criança por meio de atividades lúdicas aprenderá no seu ritmo, chegando a conclusões e elaborando suas regras. É através do lúdico\brincadeira que a criança explora sua criatividade. O lúdico abre caminho para que a criança se comunique consigo mesma, com outras pessoas e com o mundo que a cerca.
A brincadeira representa um momento de investigação, análise, construção do próprio conhecimento de vida, de mundo num contexto imaginário. Assim, deve ser compreendido que o desenvolvimento da criança está particularmente ligado à brincadeira, considerando que tal atividade se apresenta como uma linguagem própria desse início de etapa do desenvolvimento humano.
Cabe ser dito também, sobre a relevância da ludicidade na formação profissional, já que tal conhecimento transitará por todos os enfoques que fazem parte do universo infantil. Tal fato permite aos educadores em formação atingirem condições lúdicas de aprendizagem, perceber demonstrações de possibilidades dentro da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem.
Aconselhável seria que os cursos de formação profissional na área de educação se engajassem em novas práticas educacionais, uma vez que se trata da formação de um profissional que vai lidar com o processo de ensino/ aprendizagem de crianças e, dentro deste processo, deve ser considerado que jogos, brinquedos, brincadeiras, fantasias, enfim, o lúdico faz parte da constituição de todo indivíduo. A ludicidade faz parte da vida de qualquer criança, independentemente de suas condições culturais e sociais, valendo reafirmar que estas atividades auxiliam na descoberta da criatividade, de modo que a criança se expresse, analise, critique e transforme a realidade a sua volta.
A ludicidade é uma forma de tornar mais eficaz a aprendizagem para que ela se mostre uma aprendizagem significativa. A aprendizagem significativa foi idealizada por Ausubel e se propõe explicar o processo de assimilação que ocorre com a criança na construção do conhecimento a partir do seu conhecimento prévio. Para que ocorra uma aprendizagem significativa, faz-se necessário: disposição do sujeito para relacionar o conhecimento; material a ser assimilado com potencial significativo e existência de um conteúdo mínimo na estrutura cognitiva do indivíduo, com subsunções em sufi-i ciência para suprir as necessidades relacionadas.
As atividades lúdicas são úteis e indispensáveis à vida humana. Práticas voltadas à ludicidade são indispensáveis para que a aprendizagem seja realizada com prazer, divertimento. Para que a ludicidade faça parte realmente do desen-

volvimento infantil, é indispensável que o professor se veja e se coloque como participante desse processo de construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. O jogo e a Educação infantil. Falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir. Petrópolis: Vozes, 2003.

_____. Educação Infantil: prioridade imprescindível. Petrópolis: Vozes, 2004.

BRASIL, Lei nº. 9394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF, 20 dez. 1996.Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/Ccivil_03/leis/L9394.htm>

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Brasília: 1997.Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, volume: 1 e 2.1998. <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf> Acesso em: 30 set. 2021.

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens. Lisboa: Cotovia, 1990.

FRIEDMANN, Adriana. O direito de brincar: a brinquedoteca. 4. ed. São Paulo: Abrinq. 1998.

GRANDO, Regina Célia. O jogo e a matemática no contexto da sala de aula. São Paulo: Paulus, 2004.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens - O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1971.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996.

LEITE, S.R.M. SILVA, A.T.T. Infância e ludicidade: a experiência do brincar na ludoteca. Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação e Infância, Departamento de Educação da Universidade Estadual de Londrina, 2010.

LUCKESI, 2005 apud SILVA, Ana Maria da. A ludicidade construindo a aprendizagem de crianças na educação infantil. Artigo. p. 2. 2008.

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Programa de Pós-Graduação em Educação, Natal/RN, 2014.

SILVA, Natália Zanatta da. A importância do lúdico na educação infantil. Monografia. Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Campus Medianeira. 2014.