

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO TRABALHO PSICOPEDAGÓGICO

Patricia Ribeiro de Sales Pereira

Universidade Estadual da Paraíba

<http://lattes.cnpq.br/6376094304002336>

<https://orcid.org/0009-0002-5261-2407>

E-mail: patciaribeirosls@gmail.com

Erivania de Sousa Carneiro

Universidade Estadual de Rio Grande do Norte

<https://lattes.cnpq.br/0487704694412921>

<https://orcid.org/0009-0005-4952-132X>

E-mail: proferivaniasc@gmail.com

Maria Samara Bolconte da Costa

Unopar

<http://lattes.cnpq.br/5774146021825031>

<https://orcid.org/0009-0002-7611-3960>

E-mail: mariabolconte@gmail.com

Amélia Rodrigues de Sousa Neta

Universidade Estadual da Paraíba

<http://lattes.cnpq.br/2216615095486221>

<https://orcid.org/0009-0001-1768-6526>

E-mail: ameliarodriguesousa@gmail.com

DOI-Geral: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2024.V3N1>

DOI-Individual: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2024.V3N1-28>

RESUMO: A ludicidade é uma necessidade do homem independente da idade e não pode ser vista apenas como mera diversão está ligada ao processo dinâmico da educação estabelecendo relações concretas no processo de construção do conhecimento sendo indispensável à saúde física, emocional e intelectual e está presente na cultura dos povos desde os tempos mais remotos. Trabalhar com o lúdico em sala de aula é estimular o desenvolvimento de uma forma dinâmica e criativa, melhorando a aprendizagem de crianças com dificuldades de aprendizagem. Dessa forma, o professor e psicopedagogo devem entender que usar a ludicidade em sala de aula é fundamental em qualquer série, sendo uma das formas mais naturais de estimulação no processo de aprendizagem, observando e compreendendo a grande importância e contribuição das brincadeiras, jogos e brinquedos no desenvolvimento da criança. O presente trabalho busca através de uma pesquisa de cunho bibliográfico, compreender a importância do lúdico como subsídio eficaz na construção do conhecimento infantil através de estimulações necessárias na produção e no desenvolvimento de uma aprendizagem significativa para as crianças. Para tanto, nossas discussões foram baseadas nos estudos de Almeida (1994), Antunes (2003), Furtado (2007), Soler (2003), entre outros, que reconhecem o lúdico como elemento essencial para o desenvolvimento humano.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. Psicopedagogia. Processo de Aprendizagem.

THE IMPORTANCE OF PLAY IN PSYCHOPEDAGOGICAL WORK

ABSTRACT: The playfulness is a need for independent man of age and can not be seen as a mere amusement is linked to the dynamic process of education by establishing concrete relations in the knowledge building process is essential to the physical, emotional and intellectual and is present in the culture of people since ancient times. Working with the playfulness in the classroom is to encourage the development of a dynamic and creative way, improving the learning of children with learning difficulties. Thus, the teacher and educational psychologist should understand that use the playfulness in the classroom is key in any series, one of the most natural forms of stimulation in the process of learning, observing and understanding the importance and contribution of play, games and toys in child development. This job search through a bibliographic nature of research, understand the importance of the play as an effective subsidy to the construction of child knowledge through stimulations necessary in the production and development of a meaningful learning for children. Therefore, our discussions were based on studies Almeida (1994), Antunes (2003), Furtado (2007), Soler (2003), among others, that recognize the playful as an essential element for human development.

KEYWORDS: Playfulness. Psychopedagogy. Learning process.

INTRODUÇÃO

O lúdico é parte integrante do mundo infantil, da vida de todo ser humano. Os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte da infância das crianças, onde a realidade e o faz de conta intercalam-se. O olhar psicopedagógico sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem de crianças com dificuldades de aprendizagem.

A criança ao brincar e jogar se envolve tanto com a brincadeira, que coloca na ação seu sentimento e emoção. Assim, pode-se dizer que a atividade lúdica funciona como um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Dessa forma, a partir do brincar, desenvolve-se à aprendizagem de forma mais fácil e dinâmica, isso implica um melhor desenvolvimento social, cultural e pessoal e contribui para uma vida saudável, física e mental.

O brincar torna-se uma forma prazerosa de adquirir a aprendizagem de maneira não imposta, além disso, à criança também adquire a capacidade de simbolização, melhora a percepção e concentração, permitindo que ela possa vivenciar criar e desenvolver-se, fantasiar e encontrar diferentes estratégias para resolver qualquer situação. O ato de brincar é um impulso natural da criança, que aliado à aprendizagem

torna-se mais fácil à obtenção do aprender devido à espontaneidade das brincadeiras através de uma forma divertida e prazerosa.

Sabendo-se da grande importância das atividades lúdicas na aquisição e no desenvolvimento de diferentes habilidades das crianças é importante refletirmos como brincadeiras e jogos podem ser analisados como facilitadores no processo de aprendizagem, podendo ser inseridas no contexto escolar de forma bem organizada para auxiliá-las no processo ensino-aprendizagem, principalmente às crianças com necessidades educacionais especiais.

Dessa forma, o presente trabalho busca compreender a importância do lúdico como subsídios eficazes na construção do conhecimento infantil através de estimulações necessárias na produção e no desenvolvimento de uma aprendizagem significativa para as crianças, para tanto, é indispensável o estímulo e o incentivo da ludicidade como uma das principais fontes de aprendizagem. Portanto, partindo de tal pressuposto fundamenta-se a necessidade de evidenciar como o lúdico influencia no processo de ensino-aprendizagem infantil, estabelecendo de forma consciente a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança, compreendendo o lúdico como facilitador dos processos de ensino-aprendizagem no desenvolvimento infantil, atuando como subsídios aos psicopedagogos e professores, pois trabalhar com o lúdico implica em formas dinâmicas e facilitadoras de ensino.

O trabalho obedece, portanto, a seguinte estruturação: num primeiro momento, será feita uma rápida apresentação sobre a importância do lúdico, segundo alguns autores; o segundo momento é dedicado a reflexão sobre a influência do lúdico no processo de ensino aprendizagem, para, num terceiro momento, analisarmos as observações realizadas com alguns professores sobre as dificuldades de se trabalhar com o lúdico em sala de aula.

Para tanto, nossas discussões foram baseadas nos estudos de Almeida (1994), Antunes (2003), Furtado (2007), Soler (2003), entre outros, que reconhecem o lúdico como elemento essencial para o desenvolvimento humano.

O LÚDICO NA VISÃO DE ALGUNS TEÓRICOS

Diante das inúmeras mudanças ocorridas na educação, atualmente o lúdico é um elemento indispensável a qualquer atividade que executamos e que pode ser bem aproveitado como recursos facilitadores da aprendizagem espontânea. Nesse sentido, Bertoldo (2011) diz que, quando fazemos porque queremos, pôr interesse pessoal pode perceber a possibilidade, a facilidade de se aprender, quando estamos brincando, pois na atividade lúdica, como na vida, há um grande número de fins definidos e parciais, que são importantes e sérios, porque consegui-los é necessária ao sucesso e, conseqüentemente, essencial à satisfação que o ser humano procura, a satisfação oculta, neste caso seria o de aprender. Cada criança desenvolve suas atividades de maneira diferenciada, mas que, as ajudam e aprendem a resolver situações diárias.

O lúdico vem ganhando atenção no meio acadêmico pela crescente quantidade de contribuições para a sua conceituação e reflexão, mas poucos têm constatado sua aplicação e sistematização enquanto ferramenta pedagógica, visto que, através das atividades lúdicas, as crianças adquirem marcos de referenciais significativos que lhes permitem conhecer a si mesmas, descobrir o mundo dos objetos e o mundo dos outros, experimentando também, situações de aventura, ação e exploração, como características importantes e que são marcantes e essenciais na infância.

Marcellino (1997, p.44) destaca que “ao tratar do lúdico foca a abordagem que se busca, o lúdico não como algo isolado ou associado a uma determinada atividade”, mas como um componente cultural historicamente situado que pode transcender aos momentos de lazer, como seu uso na Educação: “porque não atuar com os componentes lúdicos da cultura, em outras esferas de obrigação, notadamente... na escola?” Dessa maneira, é notável a grande contribuição do lúdico no contexto escolar aliada a práticas de ensino inovadoras, que utilizam os jogos e brincadeiras como elementos estimuladores a aprendizagem, principalmente de crianças com deficiências.

Nesse sentido, o papel do psicopedagogo é indispensável na utilização desses jogos e brincadeiras em sessões realizadas para dar suporte e auxílio às crianças que necessitam de uma intervenção focada na aprendizagem, estimulando, interagindo, investigando e buscando diferentes formas de aprender. Isso implica dizer que, cada

criança aprende ao seu modo e tempo, o importante é que aprenda. A interação com os jogos e brincadeiras permite a criança desenvolver-se de forma integrada em várias áreas do conhecimento.

Na atualidade observa-se que, muitas instituições de ensino e muitos profissionais visam o ato de brincar como perda de tempo, focando apenas trabalhar os conteúdos isolados com exercícios mecânicos e repetitivos que não contribuem para o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, observa-se que há na maioria das vezes uma grande preocupação em vencer conteúdos programados nos livros didáticos dos alunos e não há um foco principal na aprendizagem de forma integral.

De acordo Wayskop (1995) se as instituições fossem organizadas em torno do brincar infantil, elas poderiam cumprir suas funções pedagógicas, privilegiando a educação da criança em uma perspectiva criadora, voluntária, consciente e criativa, proporcionando uma aprendizagem mais rápida e eficaz.

Diante de tal afirmação pode-se entender que em muitos casos nossas instituições de ensino estão deixando a desejar nos critérios de ludicidade e dinamismo, preocupando-se em repassar apenas os conteúdos curriculares.

Para Soler (2003) não se pode mais conceber que uma pessoa que passa pela escola saia sem entrar em contato com valores humanos essenciais, e que depois, fora da escola, comete atos grotescos, pois, a escola deve ensinar para além das disciplinas do currículo, enfim, deve ensinar a pessoa a ser feliz e fazer as outras pessoas felizes. Dessa forma, resgatar a ludicidade dentro de um processo educativo, é ir em busca da construção de bases para: através de práticas e vivências, possibilitar que este indivíduo modifique seu foco de atenção e consiga enxergar além da realidade, e possa vislumbrar a possibilidade de desenvolver suas potencialidades.

Sobre o lúdico Gomes aponta que:

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação

dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146)

Portanto, sabe-se que a ludicidade é uma necessidade em qualquer idade. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem nos aspectos social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilita a comunicação, expressão e construção de conhecimentos úteis a vida. Desse modo, a prática lúdica entendida como o ato de brincar das crianças permite um mergulho na sua trajetória ao longo dos tempos, acumulando informações e experiências que valem para a vida toda.

A criança é um sujeito, como todo ser humano, que está inserida em uma sociedade, deve ter assegurado uma infância enriquecedora no sentido do seu desenvolvimento, seja psicomotor, afetivo ou cognitivo. De acordo com Furtado et al (2007), a ludicidade possibilita à criança se conhecer e constituir-se socialmente, já que ao brincar, ela assimila diferentes representações sobre o mundo e desenvolve inúmeras formas de se comunicar, vivenciar suas emoções, interagirem com outras crianças e adultos, melhorar seu desempenho físico-motor, nível linguístico e formação moral.

Cada criança brinca de uma maneira diferente. As crianças possuem suas características próprias e observam o mundo e o comportamento das pessoas que a cercam de uma maneira muito distinta. Aprendem através da acumulação de conhecimento, da criação de hipóteses e de experiências vividas. O processo de ensino e aprendizagem na escola deve ser constituído, então, tomando como ponto de partida, o nível de desenvolvimento da criança, adequados à faixa etária e ao nível de conhecimento e habilidades de cada grupo.

Sabendo que a criança é um ser que sempre brincou que brinca e que irá brincar sempre, podemos afirmar que o brincar é muito importante na formação e no desenvolvimento intelectual da criança. Por isso, o brincar é eminentemente educativo no sentido em que constituem meios para desenvolver a curiosidade e o princípio de toda descoberta, apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana, assim na idade infantil e na adolescência, a finalidade é essencialmente pedagógica.

O brinquedo é a ferramenta essencial do brincar infantil. Tudo o que estimula a criança a descobrir, inventar, analisar, comparar, diferenciar e classificar, é muito

importante para a formação geral e para o conhecimento infantil. O brinquedo é um objeto de interesse infantil, promove a atenção e concentração da criança, fazendo com que ela seja criativa e aprenda com as novas situações, palavras e habilidades.

Portanto, atividades lúdicas garantem uma aprendizagem significativa para a criança, em especial aquelas com dificuldades de aprendizagem, bem como o prazer, a socialização, o respeito, a individualidade. Pois, a criança estará aprendendo no seu ritmo, criando hipótese, chegando à conclusão e elaborando suas regras. Errando e acertando com seus próprios erros.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA INFÂNCIA

Brincando a criança torna-se um ser criativo, responsável e trabalhador, assumindo outros papéis durante a brincadeira, desta forma estão agindo frente à realidade de maneira não literal, transformando suas ações do cotidiano. O brincar também favorece a autoestima da criança, contribuindo para interiorizar determinados valores. A brincadeira constrói a personalidade da criança e é uma parcela muito importante na sua vida. Pois, ela cria normas e funções com significado para aquela determinada brincadeira. Uma brincadeira pode desenvolver o raciocínio, a lógica, o emocional, o intelectual e o social.

O brincar proporciona um crescimento saudável à criança, e assim viver a sua infância, tornando-se um adulto mais equilibrado tanto físico, quanto emocionalmente.

Conforme os PCN's (1998, p. 27) “para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências” e essa experiência pode ser oferecida tanto pelos pais quanto pelas instituições de ensino, podendo ocorrer por meio de brincadeiras ou aprendizagens feitas por intervenção direta

Dessa maneira, percebe-se que a criança ao brincar desenvolve a imaginação, a concentração e as brincadeiras proporcionam o contato com diversas experiências que são essenciais para o seu desenvolvimento de um modo geral. Toda criança possui uma história e uma cultura própria que, muitas vezes é desconsiderada pelos adultos ou pelas instituições de ensino. A criança tem um jeito muito particular e especial de mostrar

como pensa e sente do mundo que está a sua volta, e é por meio das brincadeiras que revelam suas condições de vida, anseios e desejos.

No processo de construção do conhecimento, as crianças se utilizam das diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem ideias e hipóteses originais sobre aquilo que querem desvendar. Nessa perspectiva as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. O conhecimento não se constitui em uma cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação. (RCN'S VOL I, 1998, p. 21 e 22).

Assim, é evidenciada a grande contribuição da cultura e das experiências que a criança traz consigo ao chegar nas instituições de ensino para o seu desenvolvimento.

O respeito e a valorização da cultura fazem parte do universo infantil. A criança necessita sentir-se valorizada no ambiente onde está inserida, isso possibilita o desenvolvimento da autoestima, construindo uma imagem positiva de se mesma, deve descobrir e conhecer seu próprio corpo, suas potencialidades e seus limites, valorizando seus hábitos e aprendendo com o outro. Assim, poderá adquirir novos conhecimentos não impostos, mas espontâneos que só as brincadeiras são capazes de condicionar.

Explorando o ambiente, brincando, expressando suas emoções, sentimentos, pensamentos e desejos, a criança, irá utilizar as diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita), compreendendo e sendo compreendida no processo de construção de significados, enriquecendo cada vez mais sua capacidade expressiva.

Brincar é preciso, é por meio dele que as crianças descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social. A brincadeira, segundo Brougère (2001), supõe contexto social e cultural, sendo um processo de relações interindividuais, de cultura. Mediante o ato de brincar, a criança explora o mundo e suas possibilidades, e se insere nele, de maneira espontânea e divertida, desenvolvendo assim suas capacidades cognitivas, motoras e afetivas. O brincar é natural na vida das crianças. É algo que faz parte do seu cotidiano e se define como espontâneo, prazeroso e sem comprometimento.

Segundo Wajskop (2007), a brincadeira, desde a antiguidade, era utilizada como um instrumento para o ensino, contudo, somente depois que se rompeu o pensamento românico passou-se a valorizar a importância do brincar, pois antes, a sociedade via a

brincadeira como uma negação ao trabalho e como sinônimo de irreverência e até desinteresse pelo que é sério. Mas, mesmo com o passar do tempo o termo brincar ainda não está tão definido, pois ele varia de acordo com cada contexto, os termos brincar, jogar e atividade lúdica serão usados como sinônimos.

Para que as crianças exercitem sua capacidade de criar é necessário que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhe são oferecidas, sejam elas em casa ou na escola, voltadas à brincadeira ou a aprendizagem.

Segundo RCN'S (1998, p. 27):

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o "não-brincar". Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe ofereceu o conteúdo a realiza-se. Neste sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhe novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada.

Para Piaget (1973), os jogos e as atividades lúdicas tornaram-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

Antunes esclarece muito bem a palavra "jogo" da nossa cultura, habitualmente é confundida com "competição" do ponto de vista educacional, a palavra jogo se afasta do significado de competição e se aproxima de sua origem etimológica latina, com o sentido de gracejo ou mais especificamente divertimento, brincadeira, passatempo. Deste modo, os jogos infantis podem até excepcionalmente incluir uma ou outra competição, mas essencialmente visam estimular o crescimento e aprendizagens e seriam melhor definidos se afirmássemos que representam relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos

realizada dentro de determinadas regras. Esse conceito já deixa perceber a diferença entre usar um objeto como brinquedo ou como jogo. (ANTUNES, 2003, p.9)

Portanto, as brincadeiras e os jogos são indispensáveis na infância, pois contribuem na formação da personalidade, na interação com o mundo e com o outro. Ajuda no desenvolvimento cognitivo, possibilitando oportunidades de pensar, criar, resolver problemas e aprender de forma lúdica. A criança que é privada dessa atividade por qualquer motivo, terá um comportamento e um desenvolvimento comprometido por falta de vivências significativas nessa fase de sua vida.

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

O lúdico também pode ser usado no contexto educativo, oportunizando assim a aprendizagem do indivíduo, ampliação do seu conhecimento e sua concepção de homem e mundo.

Vale lembrar que, “o lúdico como instrumento educativo já se fazia presente no universo criativo do homem desde os primórdios da humanidade”. (CHAGURI, 2006, p. 2).

Assim, as atividades lúdicas contribuem na descoberta de si mesmo, do experimentar, do criar e recriar oportunizando ao indivíduo, seu saber, sua compreensão do mundo, seu conhecimento, facilitando a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal e coletivo, trazendo benefícios para a saúde mental, para a socialização, comunicação, expressão e valorizando sempre a criatividade que está inata nesta atividade.

É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... como se fora brincadeira de roda... (MARCELINO, 1996, p. 38).

As diferentes estratégias lúdicas permitem a pessoa, desenvolverem-se emocionalmente, oportunizando o desenvolvimento de capacidades, dentre elas a afetividade, a partilha, a concentração, enfim, no desenvolvimento como um todo.

O lúdico na educação infantil tem sido uma das estratégias mais bem sucedidas no que concerne à estimulação do desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem de uma criança. Essa atividade é significativa por que desenvolvem as capacidades de atenção, memória, percepção, sensação e todos os aspectos básicos referentes à aprendizagem. A escola e o educador atuam em parceria a fim de direcionar as atividades com o intuito de desmontar a brincadeira de uma ideia livre e focar em um aspecto pedagógico, de modo que estimulem a interação social entre as crianças e desenvolva habilidades intelectivas que respaldem o seu percurso na escola.

Desenvolver o lúdico no contexto escolar exige que o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada, manejo e atenção para entender a subjetividade de cada criança, bem como entender que o repertório de atividades deve estar adequado às situações. É interessante que o jogo lúdico seja planejado e sistematizado para mediar avanços e promover condições para que a criança interaja e aprenda a brincar no coletivo, desenvolvendo habilidades diversas.

A brincadeira é uma linguagem natural da criança e é importante que esteja presente na escola desde a educação infantil para que o aluno possa se colocar e se expressar através de atividades lúdicas, considerando-se como lúdicas as brincadeiras, os jogos, a música, a arte, a expressão corporal, ou seja, atividades que mantenham a espontaneidade das crianças.

Sobre o assunto, verificou-se o quanto brincar é importante para as crianças. Uma brincadeira pode desenvolver o raciocínio, a lógica, o emocional, o intelectual e o social. Introduce de forma gradativa, prazerosa e eficiente ao universo sócio histórico-cultural. Abre caminho e embasa o processo de ensino/aprendizagem favorecendo a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade.

A brincadeira é uma linguagem infantil e quando brinca a criança tem o domínio da linguagem simbólica, ou seja, da imaginação. No ato de brincar, as crianças fazem sinais e gestos, e ao brincar elas recriam os objetos e repensam os acontecimentos que os rodeiam.

É necessário que professores, educadores e pais reflitam e deem mais importância as brincadeiras de seus alunos e filhos, é imprescindível que dediquem um pouco do seu

tempo a estas crianças que tanto nos pedem atenção, até para que possamos entender e entrar no mundo em que elas vivem, que é o mundo da imaginação.

Portanto, fez-se necessário uma pesquisa onde possibilitou nos mostrar como o brincar influencia o desenvolvimento, na autonomia, na sua criatividade e o convívio social da criança, tornando-se necessário e indispensável ao seu desempenho.

DIFICULDADES DE SE TRABALHAR COM O LÚDICO EM SALA DE AULA

As manifestações lúdicas desempenham funções muito importantes no desenvolvimento das crianças e, além disso, podem ser utilizadas como uma importante ferramenta didática e psicopedagógica. Por isso, a atividade lúdica é de fundamental importância, uma vez que possibilita o desaparecimento da fronteira entre o trabalho realizado de forma imposta, e o divertimento, prazeroso e alegre levando os alunos a se envolverem, se arrisquem, se interessarem e aprenderem com satisfação, prazer e autoconfiança.

Isso implica dizer que, o trabalho com o lúdico é fundamental e importante no sentido de promover a aprendizagem de uma forma dinâmica e prazerosa. Mas, nem sempre é um trabalho fácil, muitas vezes os profissionais da educação encontram bastante dificuldade devido a inúmeros fatores, entre eles a quantidade de alunos em sala, a falta de materiais, o espaço físico inadequado, e muitas vezes por medo de aplicar novas metodologias de ensino.

Enquanto recurso pedagógico, o lúdico, deve ser encarado de forma séria e usado de maneira correta, pois como afirma Almeida (1994), o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica está garantida, se o educador estiver preparado para realizá-lo, ou seja não adianta ter disponibilidade de materiais, se não tiver um profissional capacitado para orientar, com objetivos propostos e metas a serem alcançadas.

Por meio da brincadeira, da ludicidade a criança desenvolve-se e sente a necessidade de partilhar com os outros e esta relação afeta as emoções, testa limites, oportuniza o desenvolvimento de um modo ativo e interativo.

As manifestações lúdicas desempenham funções muito importantes no desenvolvimento das crianças e, além disso, podem ser utilizadas como um importante instrumento didático.

Vale lembrar que o brincar e a atividade lúdica devem promover, não só momentos de alegria, satisfação, prazer, felicidade, imaginação, criatividade e crescimento, mas principalmente favoreça a aprendizagem.

Nesse sentido, o professor tem um papel fundamental para abrir caminho ao seu aluno perante o desenvolvimento de habilidades tais como a leitura e a escrita que são muitas vezes a preocupação da maioria dos professores e pais, muitas estratégias são usadas para que isso aconteça, o lúdico propicia o gosto pela aprendizagem, propicia à criança, vivenciar as brincadeiras e jogos de forma que a torne autônoma, fazendo-a viver aquele momento como se fosse realidade.

Acredita-se que um passo importante para desenvolver as habilidades necessárias, além do trabalho lúdico é acreditar no trabalho desenvolvido, valorizar a capacidade de cada um, pois este objetivo avança quando se aposta nos alunos, cria-se expectativas, procura-se boas estratégias motiva-se os mesmos.

Aprender algo, ao mesmo tempo em que se distrai além de prazeroso torna-se espontâneo, as atividades lúdicas proporcionam uma maior interação entre o estudante e o aprendizado, a importância da ludicidade propicia uma aula agradável permitindo aos alunos uma maior assimilação e ao professor um trabalho dinâmico e eficiente.

É de suma importância que o lúdico enquanto recurso pedagógico seja encarado de forma responsável e com objetivos claros do que se pretende alcançar, onde desejamos chegar com os mesmos, e assim o lúdico favorece de forma eficiente para o desenvolvimento pleno, contemplando todas as potencialidades da criança.

De acordo com Vygotsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objetivo e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção. O brincar permite, ainda, aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca

peçoal e sua personalidade. São momentos e oportunidades que não devem ser desprezadas, a cultura apreendida com o meio permitirá a criança um desenvolvimento pleno de suas habilidades.

O ato de brincar permite a criança movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos, comunica-se com seus pares, expressa-se através de múltiplas linguagens, descobre regras e toma decisões.

Piaget (1976) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

A inserção de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para os jovens. O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino aprendizagem.

Educar não se limita apenas em repassar informações e conhecimentos, mas ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

A formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto. O professor deve valorizar o lúdico na educação infantil visto que o brincar facilita a aprendizagem nos seus mais diversos campos, como a afetividade, a psicomotricidade, a sociabilidade, a solidariedade e a cognição.

Segundo Campos (1993, p.25):

A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula.

Nesse sentido, os profissionais da educação devem estar bem-informados e devem ser capazes de ofertar atividades lúdicas. Assim, cabe aos educadores criar mecanismos para que os alunos contribuam para a construção de um mundo mais equilibrado e saudável, isto porque, é através da brincadeira que as crianças desenvolvem algumas capacidades tais como: afetivo, cognitivo e emocional.

O LÚDICO E O TRABALHO PSICOPEDAGÓGICO

A Psicopedagogia é uma área nova de atuação no Brasil, visto que tem como objetivo lidar com o processo de aprendizagem e suas dificuldades. Sua ação profissional deve englobar diversos campos de conhecimento (psicologia e pedagogia), de maneira que os integre e sintetize-os.

O objetivo da psicopedagogia propõe estudar, compreender e intervir na aprendizagem humana, e a mesma não se restringem aos distúrbios ou as dificuldades de aprendizagem, mas à aprendizagem de modo geral, sendo no seu estado normal ou patológico.

Para que a aprendizagem ocorra, faz-se necessário que durante o ato de aprender, aspectos como o cognitivo, afetivo, corporal e social estejam presentes e em articulação. O ato de brincar estimula o uso da memória que ao entrar em ação se amplia e organiza o material a ser lembrado, tudo isto está relacionado com o aparecimento gradativo dos processos da linguagem que ao reorganizarem a vivência emocional e eleva a criança a um nível de processos psíquicos.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (LOPES 2006, p. 110).

Dessa forma, podemos criar organizar situações-problema, problematizar situações de aprendizagem, para que o aluno possa aprender de uma forma mais dinâmica e atrativa, despertando o interesse e a aprendizagem. Nesse sentido, é de fundamental

importância os materiais, jogos e brincadeiras que serão utilizadas pelo psicopedagogo para o pleno desenvolvimento da criança.

Assim, os jogos, brinquedos e brincadeiras quando trabalhadas de maneira correta estimula a aprendizagem o desenvolvimento cognitivo, social, cultural e psicológico do educando. Desse modo, cada atividade lúdica aplicada pelo psicopedagogo além de ser um divertimento, será um meio avaliativo e evolutivo do desenvolvimento do educando.

Portanto, é essencial a participação do psicopedagogo na vida das crianças e jovens com dificuldades de aprendizagem, pois além de estimular a aprendizagem através de materiais e recursos lúdicos o psicopedagogo consegue observar habilidades que muitas vezes não são enxergadas por outros profissionais ou pelos próprios pais.

A INTERVENÇÃO DO PSICOPEDAGOGO DO AMBIENTE ESCOLAR

O olhar do Psicopedagogo se constrói a partir de conhecimentos teóricos aliados as vivências cotidianas do educando. Atuando no ambiente escolar é necessário que se torne um pesquisador e observador de atitudes que possam contribuir para um melhor desenvolvimento do aluno junto com a família e a escola.

Muitas vezes esse profissional é solicitado com o intuito de sanar problemas com crianças que já manifestam algum comprometimento na aprendizagem, não atuando de forma preventiva.

Segundo Bossa é dever do Psicopedagogo trabalhar de forma que venha minimizar os problemas de aprendizagem, ao invés de somente tratá-los. Nesse sentido a Psicopedagogia é fundamental para atuar nas instituições de ensino atuando na prevenção, tratamento, orientando a família e a comunidade escolar.

O psicopedagogo preocupa-se principalmente, com que as experiências de aprendizagem sejam prazerosas e significativas para o indivíduo, e sobretudo, que promovam o desenvolvimento das capacidades individuais, observando a interação com o meio e as evoluções realizadas durante o processo.

A escola tem funções sociais específicas, o que leva a ser um espaço onde as atividades na maioria das vezes não correspondem à demanda da sociedade. Pensar a escola à luz da Psicopedagogia significa analisar um processo que inclui questões metodológicas, relacionais e socioculturais, englobando o ponto de vista de quem ensina e de quem aprende, abrangendo a participação da família e da sociedade (MACHADO, 1997).

Historicamente, a intervenção psicopedagógica vem ocorrendo com assistência às pessoas que apresentam dificuldades de aprendizagem. Diante do baixo desempenho acadêmico, alunos são encaminhados pelas escolas, com o objetivo de elucidar a causa de suas dificuldades. Observa-se nesse contexto, que ainda há uma pequena demanda desses profissionais atuando nas escolas e que a atuação vem crescendo bastante nos últimos tempos devido aos maiores números de crianças especiais matriculados no ensino regular. Assim, o professor necessita de auxílio e suporte para atuar em sala de aula, não só o professor, como a família e a própria criança, que necessita de um olhar mais atento, para que assim, venha realizar atividades que facilitem a sua vida de um modo geral.

Uma didática com um olhar psicopedagógico revoluciona a inter-relação professor-aluno. Se de um lado o aluno é visto de um modo integrativo e participa da construção do conhecimento, de outro é indispensável uma transformação na postura do professor (PILETTI, 1995).

Tendo em vista as grandes mudanças realizadas na educação nos últimos tempos, é indispensável à avaliação do currículo do educador, que torna-se indispensável constantes capacitações e orientações que podem ser promovidas pelo Psicopedagogo Institucional, atuando de maneira norteadora para facilitar a aprendizagem.

A intervenção psicopedagógica não pode configurar-se da mesma maneira quando direcionada para o contexto escolar e quando oferecida a uma família; os instrumentos e as estratégias utilizadas irão variar conforme a orientação esteja direcionada a um adolescente ou a um trabalhador que, na sua maturidade, precisa redefinir sua trajetória profissional. (SOLÉ, 2001, p. 28)

Portanto, é necessária a presença do psicopedagogo nas instituições de ensino, no intuito de entender a complexidade do ato de aprender, que une dimensões tão distintas (orgânicas, cognitivas, afetivas e inconscientes, socioculturais) precisa ser reconhecida e mobilizada como facilitadora de um aprendizado mais comprometido com a identidade do homem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ensinar através do lúdico é ver como o brincar na escola pode ser uma ferramenta para criação de um ambiente criativo, pois é assim que se deve acreditar na metodologia lúdica, que possa transformar o mundo imaginário da criança e que possa ser utilizada como ingrediente que favoreça o desenvolvimento, a criatividade e a socialização. A sala de aula também pode ser um lugar de brincar, se o professor conseguir conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos dos alunos.

Brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar parte integrante da atividade educativa. Além de possibilitar o exercício daquilo que é próprio no processo de desenvolvimento e aprendizagem, brincar é uma situação em que a criança constitui significados, sendo forma tanto para a assimilação dos papéis sociais e compreensão das relações afetivas que ocorrem em seu meio, como para a construção do conhecimento.

Dessa forma, percebeu-se que o papel do professor e do psicopedagogo é imprescindível, pois cabe a ele selecionar as brincadeiras lúdicas que serão aplicadas, organizando o espaço, tempo e disponibilizando materiais, participando das brincadeiras, ou seja, fazendo a mediação da construção do conhecimento para que assim as crianças explorem diferentes formas de expressão e consigam adquirir o conhecimento que ainda não possuem.

É necessário que haja um trabalho que contemple atividades lúdicas, por as mesmas funcionam como exercícios necessários e úteis a vida. E as brincadeiras e jogos são elementos indispensáveis para que haja uma aprendizagem com significativa. O

professor que está interessado em promover mudanças poderá encontrar na proposta do lúdico uma importante metodologia.

Portanto, o lúdico vem como o diferencial para a educação que necessita de mudanças, de novidades, de estímulos e incentivos. Trazer para as crianças e adolescentes um aprendizado que seja significativo e ao mesmo tempo leve e prazeroso é renovar a cada dia a nossa prática docente. Assim, tanto o professor quanto o psicopedagogo tem um papel de suma importância na contribuição da aprendizagem da criança.

Diante do exposto, pode-se concluir que é importante mencionar que os jogos e as brincadeiras na sala de aula, podem ser considerados como sendo atividades sociais privilegiada de interação específica e fundamental que garante a interação e construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças e de constituição do sujeito-criança como sujeito produtor da história.

Entretanto, cabe mencionar que os professores apresentam contradições entre o pensamento (teoria) e as ações vivenciadas no decorrer de sua prática pedagógica, deixando os jogos e as brincadeiras (lúdico) de fora do processo de ensino-aprendizagem, usando-o apenas em alguns momentos e de maneira limitada, fazendo uma separação rígida entre prazer e conhecimento para que haja o processo de aprendizado.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 5ª Ed. São Paulo: Loyola, 1994.
- ANTUNES, Celso. **O Jogo e a Educação Infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir, fascículo 15**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003, 4ª edição.
- BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. de M. **Jogo, brinquedo e brincadeira: uma Revisão Conceitual**. Disponível em: Acesso no dia 25 de Junho de 2016.
- BOSSA, Nádya Aparecida. **A Psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da prática**. 2. Ed-Porto alegre. Artes Médias Sul, 2000.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília. MEC/SEF. Vol 1. 1998
- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CAMPOS, M.M. **Pré-escola: entre a educação e o assistencialismo**. In: ROSENBERG, Fúlvia. (Org). **Creche**. São Paulo, Cortez, p.11-19, 1993.

CHAGURI, J. P. **O Uso de Atividades Lúdicas no Processo de Ensino/Aprendizagem de Espanhol como Língua Estrangeira para Aprendizes Brasileiros.** In: UNICAMP. Publicações de Alunos Graduados e Pós-Graduados do Instituto de Estudos da Linguagem – São Paulo. Versão On-line São Paulo: UNICAMP, 2006. Disponível em: <http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/>>. Acesso em 25.06.16

FURTADO, V.Q.et al. **Tempo de brincar, hora de aprender.** Londrina: Humanidades, 2007.

GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer.** Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

LOPES, V.G. **Linguagem do corpo e movimento.** Curitiba: PR. Fael, 2006.

MACHADO, A. M. Avaliação e fracasso: a produção coletiva da queixa escolar. In: AQUINO, Júlio G. (Coord.). **Erro e fracasso na escola: alternativas teóricas e práticas.** São Paulo: Summus, 1997.

MARCELINO, NELSON CARVALHO. **Estudos do lazer: uma introdução.** Campinas. São Paulo: autores associados 1996.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação.** 2. edição, Campinas, São Paulo SP, Editora Papirus,1997

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia.** Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PILETTI, Claudino. **Didática geral.** 19. ed. São Paulo: Ática, 1995.

SOLÉ, Isabel. **Orientação educacional e intervenção psicopedagógica.** Porto Alegre: Artmed, 2001.

SOLER, R. **Jogos cooperativos para a educação infantil.** Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola.** São Paulo: Cortez, 1995.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** 7. ed- São Paulo: Cortez, 2007.

Submissão: agosto de 2023. Aceite: setembro de 2023. Publicação: janeiro de 2024.