

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO FACILITADOR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM: UM OLHAR PSICOPEDAGÓGICO

Data de aceite: 27/12/2023

Fabiana Brito Aragão Lima

Faculdade de Ensino Superior do Piauí –
FAESPI
Teresina - PI
<https://lattes.cnpq.br/6991330348348003>

Sandra Carvalho Veras

Faculdade de Ensino Superior do Piauí –
FAESPI
Teresina - PI

Yloma Fernanda de Oliveira Rocha

Faculdade de Ensino Superior do Piauí –
FAESPI
Teresina-PI
0000-0001-7228-0556

RESUMO: Este artigo aborda o lúdico como um processo significativo de aprendizagem para o desenvolvimento de habilidades e competências dos educandos, dando ênfase a história do brincar em sala de aula como instrumento pedagógico. O estudo também traz reflexões sobre o trabalho do docente em suas práticas educativas acerca das contribuições do lúdico na construção do conhecimento em um olhar psicopedagógico. A pesquisa teve como objetivo geral analisar o lúdico como facilitador do ensino-aprendizagem numa

visão psicopedagógica. Com os objetivos específicos identificar a concepção do lúdico para os teóricos da aprendizagem. Verificar como o psicopedagogo trabalha o lúdico no cotidiano da sala de aula. Caracterizar a contribuição do lúdico mediante a prática psicopedagógica no contexto da sala de aula. A metodologia da pesquisa foi de natureza qualitativa e bibliográfica, com um diálogo entre os teóricos como Piaget (1976), Vygotsky (1984), Antunes (1998), Santos (1997), Kishimoto (2008), Bossa (1994), entre outros que serviram de suporte para este trabalho. Tal constatação parte do princípio de que o lúdico proporciona o envolvimento da criança nas atividades pedagógicas resultando no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem tendo como auxílio o trabalho do psicopedagogo Institucional de uma forma preventiva e interventiva.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Ensino-Aprendizagem. Práticas pedagógicas. Psicopedagogia

THE IMPORTANCE OF LUDIC AS FACILITATOR IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS: A PSYCHOPEDAGOGICAL VIEW

ABSTRACT: This article is on ludic activities as a meaningful learning process for the development of students' skills and competence, emphasizing history of playing games in the classroom as a teaching tool. This study also brings reflections on teachers' jobs in their educative practices concerning contribution of ludic activities to build up knowledge within a teaching perspective. This research aimed to analyze ludic activities as a means to ease the teaching-learning process within a psychopedagogical point of view. The specific objectives are to identify the conception of ludic activities in accordance with scholars of the learning process; to check how psychopedagogues work the ludic activities daily in the classroom; to characterize the contribution of ludic activities by means of psychopedagogical practice in the classroom environment. The research methodology concerns qualitative and bibliographical approaches, it presents a dialogue between theoreticians Piaget (1976), Vygotsky (1984), Antunes (1998), Santos (1997), Kishimoto (2008), Bossa (1994), among others who have given support to this research. Such construction is based on the principle that ludic activities promote kids involvement in learning activities which results in the development of the teaching-learning process, with the support of the psychopedagogy professional in the institution with prevention and intervention.

KEYWORDS: Ludic activities; teaching-learning; teaching practices; psychopedagogy.

1 | INTRODUÇÃO

O lúdico tem se revelado como uma estratégia poderosa para as crianças na Educação Infantil, este processo de construção é realizado através de atividades lúdicas que vêm se configurando como uma importante ferramenta para o desenvolvimento infantil e suas aquisições formais do conhecimento.

No atual cenário, a Educação Infantil tem se firmado diretamente com o uso de diferentes recursos como os jogos, brinquedos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem, nessa perspectiva a brincadeira ensina a criança a aprender acerca de si mesma e do mundo em que esta vive. Crianças que vivem experiências positivas através dos jogos e brincadeiras têm maior chance de aprendizagem.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), N^o. 9394/96, que trata do Ensino Infantil no seu artigo 29 a define como a “primeira etapa da educação básica”, que tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (Art. 3), por sua vez, normatizam a garantia de desenvolvimento integral da pessoa.

Os aspectos mencionados envolvem habilidades e características importantes, que serão cada vez mais exigidas no mercado. Dentre elas destacam-se: criatividade, bom humor, imaginação, capacidade de adaptação a diferentes ambientes e habilidade de trabalhar cooperativamente em grupo. Brincar pode desenvolver todas essas qualidades

requeridas, além de facilitar o aprendizado por estar diante de instrumentos eficazes para formação.

Jogos, brinquedos e brincadeiras ganham espaço nas escolas como ferramentas essenciais para o desenvolvimento infantil. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (2000), o brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Segundo o Referencial para a Educação Infantil (1998), a educação tem por sua função criar condições para o desenvolvimento integral de todas as crianças, ao considerar também as possibilidades de aprendizagem que apresentam nas diferentes faixas etárias.

Sabe-se que o brincar é essencial e possibilita a solidificação de conceitos para a formação educacional da criança. Para tanto, é necessário que a brincadeira infantil tenha significado para os docentes ao facilitar sua aplicabilidade e, por consequência, o desenvolvimento do aluno. Nessa compreensão de ensinar/aprender o papel do psicopedagogo é lidar com o processo da aprendizagem humana, tendo como objeto de estudo o próprio ser humano, o meio em que vive e como ele aprende.

O presente trabalho surgiu em decorrência das vivências lúdicas ocorridas durante o estágio em Psicopedagogia Institucional, percebendo-se diante dessa experiência que a criança, o brinquedo e a brincadeira andam juntos na busca de uma aprendizagem não só prazerosa, mas também significativa.

Partindo do pressuposto de que o ato de brincar é de suma importância para a educação da criança e que as situações lúdicas visam ampliar todos os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, analisou-se neste trabalho o lúdico como facilitador do ensino-aprendizagem numa visão psicopedagógica. E diante dessa percepção, procurar saber de que forma o lúdico tem contribuído para o desenvolvimento das práticas psicopedagógicas dentro do processo de ensino-aprendizagem, como o psicopedagogo trabalha o lúdico na escola, e quais suas contribuições acerca de sua prática em seu contexto escolar.

Este estudo, tem como objetivo geral: analisar a contribuição do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, com os objetivos específicos: identificar a concepção do lúdico para os teóricos da aprendizagem; verificar como o psicopedagogo trabalha o lúdico no cotidiano da sala de aula; e caracterizar a contribuição do lúdico mediante a prática psicopedagógica no contexto da sala de aula.

É importante lembrar que o desenvolvimento dessas habilidades é extremamente indispensável na educação de uma criança no âmbito escolar. Entretanto, o lúdico não deve ser usado como um fim, mas como um meio para a promoção do aprendizado significativo.

Brincando, a criança vai elaborando teorias sobre o mundo, sobre suas relações, sua vida. Ela vai se desenvolvendo, aprendendo e construindo conhecimentos. Age no mundo, interage com outras crianças, com os adultos e com os objetos, explora, movimenta-se, pensa, sente, imita, experimenta o novo e reinventa o que já conhece e domina. (GRASSI, 2008, p. 33)

Para um entendimento maior sobre a pesquisa, em termos metodológicos, realizou-se uma pesquisa de revisão bibliográfica e sites de pesquisa como instrumento para obtenção de dados, com abordagem do tipo qualitativa e descritiva.

Para a realização deste trabalho, buscou-se embasamento teórico apoiado em Piaget (1976), Vygotsky (1984), Antunes (1998), Santos (1997), Kishimoto (2008), Bossa (1994), dentre outros.

2 | A CONCEPÇÃO DO LÚDICO

O brincar acontece em todo lugar, para qualquer realidade, e através dele o brincante desenvolve a sociabilidade, a linguagem, a criatividade e incorpora valores. Sendo assim, jogos e brincadeiras ganham espaço no desenvolvimento da criança no que diz respeito aos aspectos afetivos, psicomotores, físicos e cognitivos.

O jogo prepara a criança para a vida adulta, porém, enquanto o adulto vê a vida com seriedade, a criança entrega-se a imaginação onde ela mesma recria a realidade. Nesse sentido, a brincadeira não é apenas uma diversão. Por isso, o caráter lúdico deve ser preservado.

O termo lúdico refere-se a jogos, brinquedos, divertimentos e passatempos. Entender seu significado é essencial, pois este tema vem conquistando o seu espaço dentro e fora do âmbito escolar. Diante desse contexto Santos, (2008, p.9) afirma que:

A palavra lúdico vem do latim *ludes* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos jogos, brinquedos e divertimentos e é relativo também à conduta daquele que joga e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, o seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo.

De acordo com a autora, o jogo conduz a criança à atividade, ao conhecimento e à socialização. Assim desempenha um papel importante para o auto desenvolvimento ao tornar o brincar uma necessidade que nasce com a criança.

As atividades lúdicas contribuem com a humanidade desde que transforma e amplia os conhecimentos previamente adquiridos. Foi somente no século XX que o brinquedo e o jogo começaram a ser valorizados. Tal mudança de enfoque se deu principalmente pelo avanço dos estudos da psicologia sobre a criança pequena, colocando as atividades lúdicas em destaque, por ser o brinquedo a essência da infância.

Para manter o aluno motivado no contexto escolar é preciso diversificar a prática pedagógica propiciando aprender dentro de uma visão lúdica. Para isso, faz-se necessário que se conheça o processo de desenvolvimento da criança, assim como as etapas que ela deve conquistar.

Segundo Pereira (2002), Froebel foi o primeiro educador a reconhecer a importância do brincar como essencial para educar crianças na pré-escola, como também foi responsável

pela inclusão de jogos, brinquedos e brincadeiras no jardim da infância. É perceptível que a proposta pedagógica de Froebel é eminentemente de caráter lúdico, considerando este um fator determinante na aprendizagem da criança. Sendo assim, as atividades lúdicas e brinquedos são indispensáveis para atingir as dimensões físicas, mentais e sociais.

As atividades lúdicas sempre estiveram presentes em nosso contexto histórico independente de época ou cultura. Piaget (1975, p. 26) afirma que a criança necessita do lúdico para desenvolver-se e observa que esse desenvolvimento parte dela percorrer os seguintes estágios:

Estágio sensório-motor (0 a 2 anos aproximadamente): Esta etapa se caracteriza por atividades físicas que são dirigidas a objetos e situações externas. Quando a criança adquire a marcha e a linguagem, as atividades externas desenvolvem uma dimensão interna importante, pois toda a sua experiência vai sendo representada mentalmente. Estágio pré-operacional (por volta dos 2 a 7 anos): Nessa fase a criança vai construindo a capacidade de efetuar operações lógico-matemáticas (seriação, classificação).

Nessa perspectiva, cada período ou estágio é caracterizado por aquilo de melhor que o indivíduo consegue fazer nessas faixas etárias. Todos os indivíduos passam por todas essas fases ou períodos, respeitando a sequência, porém o início e o término de cada um deles dependem das características biológicas do indivíduo e de fatores educacionais e sociais. Portanto, a divisão nessas faixas etárias é uma referência, e não uma norma rígida.

Assim, pode-se afirmar que o lúdico é um mediador que possibilita os inúmeros benefícios dentro do processo de ensino-aprendizagem como a criatividade, a autonomia, a coordenação motora, organização espacial, a atenção e concentração, elevação da autoestima, dentre outros.

O brincar é compreendido por Froebel apud Santos (1997, p. 55) como “atividade livre e espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, social, cognitivo, e os brinquedos são objetos que subsidiam atividades infantis”. De acordo com o autor, brincando as crianças constroem e compreendem o mundo que está a sua volta, além de ser uma atividade livre da própria criança. A criança é um ser social com necessidades de interagir e a ludicidade proporciona essa comunicação.

A utilidade das atividades lúdicas não é apenas uma forma de entretenimento para gastar energia. É mais que uma fonte de prazer, é o meio pelo qual contribui para o desenvolvimento intelectual da criança. Kishimoto (2008, p.110) declara que:

Brincando as crianças aprendem a cooperar com os companheiros, a obedecer regras de jogo, a respeitar os direitos dos outros, acatar a autoridade, a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas, a dar oportunidades aos demais, enfim a viver em sociedade.

Na escola a criança manifesta vários desejos que não são possíveis de realizar imediatamente. Entretanto, a criança envolve-se num mundo imaginário onde seus desejos podem ser compensados através dos brinquedos e brincadeiras. A partir desta perspectiva,

o lúdico na Educação Infantil cria uma situação imaginária na criança, levando-a a ampliar seus conhecimentos do mundo em que vive.

Não se pode deixar de falar do brinquedo, objeto que dá o suporte à brincadeira. O brinquedo, segundo Brougère (2000, p.8), “estimula a representação da imagem do real o que permite a compreensão de uma determinada sociedade e cultura”. Percebe-se que através do brinquedo e da brincadeira que a criança torna-se capaz de compreender e interpretar melhor o mundo a sua volta, favorecendo o seu desenvolvimento.

Nesse caso, é importante lembrar que a Educação Infantil é o começo da longa caminhada escolar da criança, é onde ela terá o primeiro contato com o processo de aprendizagem, que será a base da sua vida escolar. Por isso deve ser o começo que proporcione alegria e bem-estar. E o lúdico está intrínseco, na medida em que propicia um prazer único e estimulante para o desenvolvimento integral da criança, nos aspectos físico, mental e social. Santos (2008) considera que o lúdico serve de apoio na formação do educador e do educando. Em sua visão, a ludicidade é uma necessidade do indivíduo em qualquer etapa de sua vida.

O educador precisa oferecer à criança, no cotidiano escolar, atividades lúdicas que proporcionem a construção de novos conhecimentos, observando a relação desta com a utilização de jogos e brincadeiras, sob diversas formas. Assim, por meio da ludicidade pode-se observar e construir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto, e de cada uma delas em particular.

Vale ressaltar que jogos, brinquedos e brincadeiras por si só não trazem contribuições significativas para a educação. O seu uso, somado a um planejamento psicopedagógico direcionado ao docente, considerando a faixa etária do aluno e a finalidade, é que vai determinar a sua validade.

Antunes (2007, p. 31) destaca que:

a boa escola não é necessariamente aquela que possui uma quantidade enorme de caríssimos brinquedos eletrônicos ou jogos ditos educativos, mas disponha de uma equipe de educadores que saibam como utilizar a reflexão que o jogo desperta, saibam fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e exploração imaginativa.

Para o autor, não importa o recurso que tenha em mãos, o que mais importa é a sua ação construtiva diante do objeto explorado. Um recurso simples como uma caixa de creme dental nas mãos de uma educadora infantil vale muito mais que um brinquedo eletrônico que rouba o espaço e a imaginação da criança, pois o mesmo além de representar sinal de riqueza, pode ser fonte de desigualdades entre as crianças.

Ainda nessa concepção Santos (1997, p.12) também postula que “o brinquedo em que tudo está pronto, basta apertar o botão para funcionar, em muitos casos sendo a criança apenas expectadora, pois não interage com o objeto, não cria e não participa efetivamente”. Assim, pode-se afirmar que o brinquedo industrializado, por ser um objeto

sofisticado, acabado perdendo grande parte de suas qualidades lúdicas, constituindo-se numa barreira à criatividade e à imaginação.

Em síntese, a educação é um processo lento e contínuo e de grande importância na vida do ser humano. O psicopedagogo é um mediador que, em parceria com o educador, o aluno e sua realidade, constrói o conhecimento de forma equilibrada e harmoniosa.

2.1 O PSICOPEDAGOGO E A LUDICIDADE

A ludicidade é de grande importância no processo do desenvolvimento humano. E a Psicopedagogia estuda o processo de aprendizagem humana e suas dificuldades, principalmente relacionados à prática pedagógica, onde envolve a apropriação do conhecimento do aluno, e suas necessidades individuais. Assim, a utilização do lúdico constitui uma alternativa para o resgate do prazer de aprender, além de conquistar espaço nas instituições de ensino. Estimulando a criatividade, habilidades e potencialidades, e desenvolve o cognitivo, social, motor e emocional.

A psicopedagogia estuda o ato de aprender e ensinar, levando sempre em conta as realidades interna e externa da aprendizagem, tomadas em conjunto. E, mais procurando estudar a construção do conhecimento em toda a sua complexidade, procurando colocar em pé de igualdade os aspectos cognitivos, afetivos e sociais que estão implícitos (POLITY, 2016, p. 85).

Desse modo, o trabalho do psicopedagogo dentro da escola é o de investigar, prevenir e intervir no processo de ensinar e aprender dos alunos, valorizando o desenvolvimento integral do ser humano. Auxilia a criança em suas dificuldades escolares no processo de ensino-aprendizagem, conhecendo a realidade que envolve as situações-problema baseadas em seu próprio contexto de vida escolar.

Sob essa ótica, o psicopedagogo vem atuando com muito sucesso nas instituições escolares, onde seu papel principal é o de analisar os fatores que favorecem, intervém ou prejudicam uma boa aprendizagem em uma instituição. Propõe e ajuda o desenvolvimento dos projetos favoráveis a mudanças (VALLET, 2015, p. 105).

Diante a esse olhar a psicopedagogia trabalha nas questões de sanar as dificuldades de aprendizagem apresentadas pelos alunos, direcionando os educadores de como lidar com os déficits para combater o fracasso escolar. E o lúdico é um método facilitador que torna a aprendizagem prazerosa que visa alcançar resultados satisfatórios no rendimento escolar, na medida em que estimula o interesse do aluno, desenvolve diferentes níveis da aprendizagem, ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

O psicopedagogo tem como função assessorar o educador em seu fazer pedagógico, orientando o uso do jogo com fins pedagógicos faz-se perceber de que modo

esse instrumento nos remete a uma infinidade de situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Principalmente quando se trabalha a afetividade (ação intencional), cognição (construção de representações mentais), o físico (manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras) e o social (trocas nas interações).

Para Kishimoto (1996. p. 22), “a afetividade, enquanto expressão simbólica, está na origem da interpretação e da representação, por meio das quais o sujeito dá significado ao seu mundo”. Entende-se que os jogos educativos assim como ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, facilitando a aprendizagem e o desenvolvimento da Educação Infantil. O lúdico quando se é bem explorado, dá oportunidade às crianças a descobrirem suas capacidades de criar e reinventar o mundo, a trabalharem seus próprios limites e a construir o seu conhecimento.

De acordo com Vygotsky (1984. p. 29). “é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva”. Para o autor, o comportamento da criança se desenvolve a partir do envolvimento e manuseio com os jogos e brinquedos em seu cotidiano, porque além de estimular a criatividade, aguça a curiosidade, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Nesse sentido, a interação entre adulto e a criança pode produzir as ações (dentro da escola, na sala de aula ou fora dela) que envolvam o lúdico.

2.2 A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO E A PRÁTICA PSICOPEDAGÓGICA NO ÂMBITO ESCOLAR

Atualmente observa-se que muitas crianças apresentam dificuldades de aprendizado por não adquirirem o conhecimento de forma eficaz, e o uso da ludicidade é fundamental por ser efetivo no processo de ensino-aprendizagem, servindo de instrumento para os profissionais da área da educação e saúde.

Esta prática quando se é utilizada com jogos e brinquedos de forma a garantir a participação permanente das crianças, se torna um ganho na aprendizagem. Portanto, elas desenvolvem facilmente os aspectos cognitivos e o fator emocional quando participam dessas atividades. Por outro lado, isso também ocorre, quando o educador usa recursos que os motivam a aproveitarem o momento de forma prazerosa.

Kishimoto (1996) explica que:

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (Kishimoto, 1996 p. 26).

Ao possibilitar o jogo e observar como as crianças brincam, pode-se obter respostas identificando o que elas fazem (ou não), como desempenham as atividades e solucionam os problemas. As brincadeiras promovidas no espaço lúdico devem seguir um planejamento elaborado, a partir do nível de desenvolvimento de cada criança e com grau de dificuldades distintas.

As dificuldades na aprendizagem apresentam-se primeiramente por queixas dos educadores, quando dizem que o desempenho escolar do aluno não é satisfatório mediante ao aprendizado, como falta de concentração, autoestima, autonomia, dificuldades de leitura e escrita, ansiedade, baixo rendimento escolar, agressividade, entre outros. Sendo na escola ou no ambiente psicopedagógico a ludicidade tem um significado de grande relevância quando se vai realizar uma avaliação psicopedagógica com as crianças, pois através destas estratégias pretende-se obter informações de uma forma detalhada do que vai bem com o indivíduo, de compreender o porquê dele não aprender, do que ele pode aprender e de como ele aprende, principalmente o interesse e a vontade de aprender. (Bossa, 1994).

Com base nesse processo de aprendizagem é preciso destacar o ambiente familiar, pois o primeiro contato da criança é na família. Onde ela tem as primeiras experiências e comunicação. Diante disso, vale ressaltar que o psicopedagogo não deve se limitar apenas a criança, e sim com os familiares, orientando-os e aconselhando-os, deixando claro a importância da intervenção associada com a escola e o meio familiar como uma forma de alcançar resultados significativos para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. Afirma WEILS (2012, p. 30), que aprendizagem é um processo de construção de conhecimentos em que o sujeito (aprendiz) interage permanentemente com o meio (família/ escola/ sociedade).

O psicopedagogo em sua prática tem a função voltada em um trabalho pautado em buscar a razão do problema/patologia das crianças, descobrir uma forma de remediá-lo e sondar métodos de aprendizagem diferentes para que o sujeito aprenda com qualidade, visando potencializar suas qualidades e habilidades. Nesse contexto psicopedagógico, se faz um levantamento de hipóteses para chegar a um diagnóstico, depois partindo para um plano de intervenção com instrumentos lúdicos que facilite o seu desempenho e torne o local mais tranquilo e propício para adquirir o conhecimento.

Há diversas atividades lúdicas que podem ser desenvolvidas no processo de ensino-aprendizagem dentro da intervenção após a avaliação psicopedagógica na escola como:

- Brincadeira de faz de conta/desenho: Com bonecos, livros infantis, histórias contadas e dramatizadas. Quando a criança descobre e compreende que a cerca e passa a ser o próprio personagem. Se envolve no tempo, e no espaço, vivencia aventuras, estimulando a criatividade e a imaginação;
- Amarelinha: 2, 3 ou mais jogadores, são feitos quadrados no chão com números para cada criança ter sua vez de pular. A criança deve jogar uma pedrinha

em cada um dos quadrados desenhados no chão, começando pelo de número 1, não pode pôr o pé no quadrado que estiver com a pedra, pulando-o e seguindo até chegar ao último. Na volta, deve pegar a pedra. Se errar o pulo ou pisar na linha ou se a pedra cair fora ou na linha do desenho, a criança perde sua vez. Na amarelinha trabalha o equilíbrio; noções matemáticas com os numerais; noção espacial; a competição; fortalece os músculos das pernas, desenvolve a paciência e o autocontrole em esperar a sua vez;

- **Jogo de sílabas móveis:** A criança vai montando as palavras com as sílabas que estão viradas para baixo, pode utilizar imagens de objetos, animais ou frutas na ficha e na outra colocar a palavra referente a imagem. Trabalha sons e letras, junção das sílabas, memorização e auxilia na leitura e escrita.
- **Jogo de blocos:** São peças de montar ou de encaixar cores, tamanhos diferentes, modelos diferentes, com muitas peças para a criança fazer uma montagem de castelos, casas, robôs, animais, prédios, bonecos. Um jogo educativo que auxilia no aprimoramento intelectual da criança, além de melhorar e estimular sua memória, raciocínio lógico e capacidade de concentração e observação. Muito importante, pois, trabalha muito a coordenação motora e despertam a criatividade e a interação com os colegas.

Logo, os jogos, brinquedos e brincadeiras contribuem no processo de ensino-aprendizagem desde que esteja de acordo com a faixa etária de cada uma, e da dificuldade a ser tratada, visando as características e necessidades da criança.

3 | METODOLOGIA

Partindo do pressuposto de que o lúdico é uma ferramenta de aprendizagem para facilitar o desenvolvimento de habilidades e competências das crianças na Educação Infantil, foram analisadas as contribuições nas práticas pedagógicas no processo de ensino-aprendizagem na escola com um olhar psicopedagógico.

Segundo Brainer & Teles apud Antunes (2012. p. 22), na medida em que estimulam o interesse do estudante, criam condições favoráveis à construção de novas descobertas, tendo o professor o papel de mediador e motivador da aprendizagem, sempre atento às possibilidades e limitações no processo de apropriação do conhecimento pela criança.

Este artigo teve como metodologia a pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo, baseado em materiais já publicados com o objetivo de aprofundar o estudo através de teóricos renomados, que evidenciam a importância da ludicidade como instrumento psicopedagógico de forma a aprimorar a construção do conhecimento das crianças, tal como deve ser aplicado o método e em que situação poderá ser utilizado.

Foram utilizados artigos, monografias e sites de pesquisa do Google Acadêmico, Uninter, Revista Athena, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), Referencial Curriculares Nacional para a

Educação Infantil (RECNEI), como base para obter os dados.

Realizou-se pesquisas sobre os jogos, brinquedos e brincadeiras, como materiais lúdicos para auxiliar nos atendimentos psicopedagógicos e pedagógicos, no intuito de contribuir no desenvolvimento infantil para a prevenção e intervenção no ensino-aprendizagem.

4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que a ludicidade faz-se presente na vida do ser humano desde seu nascimento sendo essencial no desenvolvimento da criança, a pesquisa desenvolvida teve como objetivo geral analisar a contribuição do lúdico no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da Educação Infantil acerca do jogo, brinquedo e da brincadeira como um grande contribuidor do desenvolvimento psíquico, motor e social. Além da participação efetiva da família e da sociedade para obter um bom desempenho escolar.

Atualmente a maioria das crianças com baixo rendimento escolar, falta de motivação, autonomia, autoestima e de alegria, fatores esses que impedem a criança de se desenvolver com qualidade, pois existem barreiras na vida que faz com que o sujeito dificulte o seu desenvolvimento na evolução dos seus estudos.

Por isso, fica claro que o educador precisa estar capacitado em utilizar as atividades lúdicas, dando importância e significado na promoção para uma aprendizagem que contemple as habilidades, sobretudo com relação a construção da identidade, da linguagem e autonomia, propiciando um ensino de qualidade.

Portanto, o psicopedagogo Institucional direciona a equipe pedagógica da escola para atuarem de forma preventiva nas dificuldades de aprendizagem, procurando estratégias que irão ajudar o aluno a se posicionar de maneira significativa mediante a aprendizagem, assim como intervir se necessário fazendo encaminhamentos para uma equipe multidisciplinar, para um possível diagnóstico.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **O jogo e a Educação Infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. 15. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

BOSSA, Nádia. **A Psicopedagogia no Brasil**: construções a partir da prática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, nº.9.394/96. Cadernos da Educação. Ano II. N. 3, 2. ed. 1997.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. 2. ed. Brasília: DP & A, 2000.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curriculares Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF 1998. Vol. 1.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedos e cultura**. São Paulo: Cortez, 2000.

GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. 2 ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

KISHIMOTO, Tyzuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11.ed. São Paulo: Cortez, 2008.

_____. **Jogos Tradicionais Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 2 ed. Rio de Janeiro, Cortez, 1996.

PEREIRA, Mary Sue Carvalho. **A Descoberta da Criança: introdução à educação infantil**. Rio de Janeiro: WAK, 2002.

PIAGET, Jean. **A construção do real da criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

POLITY, E. **Ensinando a ensinar: educação com afeto**. Rio de Janeiro. Vetor. 2016.

PRADA, Daniele B; LEMOS, Karyn T. O Lúdico na Perspectiva Psicopedagógica. Fev. 2021. Disponível em: <https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/1998/1604>. Acesso em: 10 outubro 2023.

SANTOS, Daniele Cristina Ferreira. Ludicidade Instrumento na Atuação Psicopedagógica. Mar. 2018. Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/bitstream/handle/1/1002/LUDICI~1.PDF>. Acesso em: 10 outubro 2023.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.) **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 6. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

_____. **O Lúdico na Formação do Educador**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

SILVA, M. R. de. A Contribuição do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem: uma visão psicopedagógica. 13 jun. 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1823/1/LMRS13062016>. Acesso em: 10 outubro 2023.

VALLET, R. E. **Removendo barreiras para a aprendizagem: educação inclusiva**. Porto Alegre. Mediação, 2015.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WEISS, Maria Lucia Lemme. **Psicopedagogia clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar**. 14. ed. ver. e ampl. Rio de Janeiro: Lamparina, 2012.