



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

CENTRO DE EDUCAÇÃO

CURSO DE PSICOPEDAGOGIA

LÍLIA MOREIRA ROQUE DA SILVA

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE
ENSINO-APRENDIZAGEM: UMA VISÃO PSICOPEDAGÓGICA

Orientador: Profº. Dr. Roberto Derivaldo Anselmo

JOÃO PESSOA

2016

LÍLIA MOREIRA ROQUE DA SILVA

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE
ENSINO-APRENDIZAGEM: UMA VISÃO PSICOPEDAGÓGICA

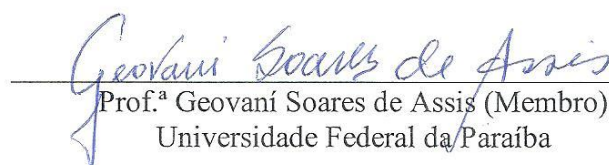
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Bacharelado de Psicopedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Psicopedagogia.

Orientador: Prof.º Dr. Roberto Derivaldo Anselmo

Aprovado em: 13 / 06 / 2016.

BANCA EXAMINADORA


Prof.º Dr. Roberto Derivaldo Anselmo (Orientador)
Universidade Federal da Paraíba


Prof.ª Geovani Soares de Assis (Membro)
Universidade Federal da Paraíba

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM: UMA VISÃO PSICOPEDAGÓGICA

Resumo: Utilizar-se do lúdico é a forma mais natural de estimular os processos de aprendizagem. No simples ato de brincar a criança estará construindo seu próprio conhecimento, pois ao brincar ela desenvolve os aspectos físico, emocional, social e moral. O lúdico estimula a criatividade, o pensamento, a linguagem, a auto-estima, e sempre esteve presente na cultura dos povos há décadas em diversas sociedades. Neste sentido, o objetivo deste artigo é analisar a contribuição do lúdico no processo de ensino-aprendizagem a partir do olhar psicopedagógico. E de uma forma mais específica tem como objetivo identificar qual a compreensão de alguns estudiosos com relação à importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Como também, discutir como o lúdico contribui para o desempenho escolar numa abordagem psicopedagógica. E conjecturar como o lúdico pode ser utilizado como elemento facilitador do processo ensino e aprendizagem. Metodologicamente, optamos por desenvolver a presente pesquisa a partir da abordagem qualitativa e bibliográfica, com referências de renomados autores como Vygotsky (1984), Negrine (1994), Piaget (1998) e outros estudiosos. Com estudos sobre a temática abordada identificamos o lúdico como forte aliado e contribuinte no processo de ensino-aprendizagem e como auxílio no trabalho de assessoramento do psicopedagogo institucional de modo preventivo e interventivo.

Palavras-chave: Lúdico. Ensino-Aprendizagem. Psicopedagogia.

1 INTRODUÇÃO

Quem não tem boas lembranças de diversas brincadeiras da infância? Só não sabíamos que essas brincadeiras vistas como divertimento iriam ter duplo sentido, e nada melhor que aprender brincando. Brincar nos faz desenvolver a autoconfiança, desperta a criatividade, traz equilíbrio, trabalha a concentração, entre muitas outras coisas. Os jogos e brincadeiras são importantes ferramentas que auxiliam na educação para o desempenho escolar, devendo ser utilizados de forma permanente, pois sua subjetividade desperta interesse e prazer ao mesmo tempo. Brincar é algo inato e essencial na infância.

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).

Com o passar do tempo a criança está sendo vista de forma peculiar, e a infância passou a ser um processo da construção social, uma fase humana com características específicas. A criança deixa de ser uma cópia do adulto e a infância passa a ser uma fase importante do desenvolvimento humano.

Segundo Chateau (1997, p. 54), “o ato de brincar é o ato característico da infância e que a infância não existe sem o brincar, pois, o brincar é inato. A criança tem como objetivo a própria ação do brincar, não importando o seu resultado”. Podemos utilizar este ato que é natural da criança para obtermos resultados positivos no processo de ensino-aprendizagem, utilizando o brincar como ferramenta para estímulos educacionais.

Em todo decorrer da vivência acadêmica, surgiram oportunidades valiosas, dentre elas, a de trabalhar em escolas de tempo integral da Prefeitura Municipal de João Pessoa, ministrando as oficinas de bijuteria e posteriormente de contação de história. As escolas são de Ensino Regular, mas funcionam em tempo integral, nelas são desenvolvidas atividades extracurriculares no turno da tarde, crianças e adolescentes participam das oficinas de recreação esportiva, dança, música, contação de histórias, bijuteria, judô, rádio, letramento, jornal, dentre outras. Projeto este, que visa abranger conhecimento e melhorar o desempenho escolar. Diante de uma experiência de trabalho tão enriquecedora, foi observado como o

lúdico estava presente no contexto escolar e como a comunicação entre os educadores e os aprendentes era nítida. Compreendendo o papel social da educação, da escola e do psicopedagogo, surgiu o desejo de pesquisar acerca do lúdico identificando qual a contribuição do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, desejo este também advindo de debates, discussões em sala de aula com colegas de classe e professores.

De acordo com a leitura de diversos autores, por exemplo, Vygotsky (1984), Negrine (1994), Kishimoto (2003) e outros, são perceptíveis as transformações vivenciadas na área da educação ao longo do tempo e notórias as ressignificações das práticas docentes que buscam uma melhoria no processo de ensino-aprendizagem. Por meio da implantação das atividades lúdicas no contexto escolar obtermos resultados satisfatórios, utilizamos materiais que nos permite criar, adaptar e reinventar de forma divertida, existindo um estímulo ao desenvolvimento intelectual trazendo a subjetividade do imaginário para a realidade. Assim, os jogos e as brincadeiras deixam de ser meros passatempo e se tornam algo dinâmico e participativo para os profissionais e aprendentes.

A Psicopedagogia está voltada para a aprendizagem humana, compreendendo os processos do ensino-aprendizagem e como estes influenciam no desempenho escolar do aluno. O assessoramento psicopedagógico institucional tem por sinal métodos próprios para seu procedimento avaliativo, priorizando a atuação de modo preventivo.

O presente trabalho tem como objetivo, analisar a contribuição do lúdico no processo de ensino-aprendizagem a partir do olhar psicopedagógico. No âmbito acadêmico, esta temática desperta várias indagações a respeito de utilização e resultados na área da educação. Neste artigo ressaltamos o uso do lúdico como uma ótima ferramenta para estimular a aprendizagem. Em concordância com vários estudiosos, o lúdico é defendido como um instrumento influenciador do desenvolvimento cognitivo e social do indivíduo. Desta forma se faz necessário a conscientização dos profissionais da área da educação acerca da utilização das atividades lúdicas como suporte que oferece resultados satisfatórios.

Metodologicamente, optamos por uma pesquisa qualitativa, de natureza descritiva utilizamos fontes bibliográficas e *sites* de pesquisa como instrumento para obtenção dos dados.

2 A CRIANÇA, O LÚDICO E A APRENDIZAGEM

A realidade do Século XXI é bem diferente de tempos atrás com relação à infância e seu processo de construção do conhecimento. A maneira em como reconhecer a criança passou por transformações, havendo evolução do país em relação à economia e ao contexto social. Desta forma, com o surgimento do capitalismo houve mudanças no país que contribuíram para uma nova concepção de sociedade e com relação aos valores pertencentes à criança. Sendo desconsideradas as fases de desenvolvimento, a criança era tratada como uma cópia do adulto, designado a ela tarefas pesadas e muitas não tinham escolarização.

Se na sociedade feudal a criança exercia um papel produtivo direto („de adulto“) assim que ultrapassava o período de alta mortalidade, na sociedade burguesa, ela passa a ser alguém que precisa ser cuidada, escolarizada e preparada para uma atuação futura. Esse conceito de infância é, pois, determinado historicamente pela modificação das formas de organização da sociedade (KRAMER, 1992, p. 19).

De acordo com Belloni (2009), a escola e a família assumem papéis sociais que conduzem para que a criança aprenda sua linguagem e abranja seu conhecimento em várias dimensões, no entanto quando a infância torna-se alvo de exploração infantil, privando-se da infância para ajudar na renda familiar é retirado da criança o direito ser criança.

Em tempos atuais a fase da infância significa o período de construção social e a educação infantil uma fase educacional importantíssima. Este acontecimento foi recentemente em nosso país com a inserção da mulher no mercado de trabalho, aumentaram a procura por atendimento educacional para crianças menores de sete anos de idade em creches e pré-escolas nas últimas décadas. Após a elaboração da Constituição da República Federal no Brasil em 1988, conhecida também por constituição cidadã, a educação infantil passa a ser um direito da criança com uma concepção pedagógica. Na perspectiva pedagógica, segundo Brasil (1988) a criança passa a ser olhada como ser sociável, histórico pertencente a uma classe e cultura no Brasil.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB Nº 9.394/96) declara em Brasil (1996) Art. 2 que a Educação é um dever da família e do Estado, tendo a finalidade de garantir o desenvolvimento global da criança, assim como o exercício de cidadania.

É declarado ainda na LDB segundo Brasil (1996) no seu Art. 29 que:

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013)

Art. 30. A educação infantil será oferecida em: I - creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade; II - pré-escolas, para as crianças de 4 (quatro) a 5 (cinco) anos de idade. (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013)

Existe uma forte interligação da criança com o brincar e a aprendizagem. A brincadeira proporciona à criança um estímulo cognitivo, o contato com o social e uma comunicação com o mundo. A brincadeira proporciona felicidade, e por que não aprender brincando? Brincar é tão quão importante como estudar, é um ato inato da infância, que pode ser utilizado voltado para o processo de ensino-aprendizagem.

Lúdico é uma palavra de origem latina que traduzido para a língua portuguesa, isto, de forma ampla significa brincar (jogos e brincadeiras). Diante do exposto, surgem então, as dúvidas. Qual a diferença entre jogos e brincadeiras? E qual a função do brinquedo?

Antunes (2003), diz que “jogo” chega a confundir-se com “competir” na nossa cultura. No contexto educacional o jogo difere-se de competição e aproxima-se de seu significado de origem latina, que é divertimento, brincadeira e passatempo. Podendo-se ser incluso o espírito de competição, uso de regras, mas sempre com o objetivo de estimular o crescimento da criança, bem como estimular aprendizagem e a socialização da mesma.

Biscoli (2005, p. 25) “define a diferença entre jogar e brincar com o aparecimento das regras”. Sendo assim necessário formar estratégias e respeitar as regras estabelecidas para chegar ao objetivo final.

Vygotsky (1984, p. 29) “não hesitou em conhecer a brincadeira como sua própria condição no presente, agindo como se fosse maior. As crianças desafiam seus próprios limites, ações e pensamentos”. A criança ao brincar muitas vezes assume papéis e situações adultas no mundo do faz-de-conta, por exemplo, a brincadeira de escolinha onde ela assume o papel da professora e as outras crianças de alunos de forma ilusória. Brincar e jogar são atividades lúdicas, sinônimas de diversão.

Segundo Santos (2008, p. 15):

As brincadeiras alimentam o espírito, o imaginário exploratório e incentivo do faz-de-conta e, a isso, chamamos de lúdico. Brincar tem o sabor de desconhecer o que se conhece, pois cada brincadeira é um universo a ser sempre descoberto, vivido e aprendido. O faz-de-conta tem um sentido muito profundo e repleto de significados em nossa vida, principalmente a vida da criança.

Portanto, brincar tem indicativo de atividades não estruturadas e o jogo são atividades que envolvem regras propriamente ditas. Já o brinquedo, serve de estímulo para que aconteça a brincadeira, um objeto que serve de suporte para a brincadeira.

Corroborando Kishimoto (2003, p. 37) diz que:

A função lúdica na educação: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente a função educativa, o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. O brincar e jogar é dotado de natureza livre típica de uns processos educativos. Como reunir dentro da mesma situação o brincar e o educar. Essa é a especificidade do brinquedo educativo.

Com o sentido subjetivo das atividades lúdicas a criança reflete na forma do faz-de-conta algumas situações vividas em seu dia a dia, como também reelabora situações com o poder imaginário de sua infância, podendo servir de direcionamento para várias indagações para um processo preventivo e interventivo dos profissionais da Educação. Tendo como exemplo as técnicas projetivas utilizadas por psicopedagogos e psicólogos.

O contato com o lúdico das crianças vem desde seus primeiros dias de vida, ao brincar com o seu próprio corpo, fazendo sons e movimentos com repetições recém conquistadas. Posteriormente, ela passa a utilizar alguns tipos de jogos, iniciando a utilização de simbologias para representar as pessoas, as situações e os objetos. Podendo variar por regiões, pois as brincadeiras possuem características regionais, mas pode-se dizer que não muda a essência nela presente.

O contato inicial das crianças são com seus pais, esses cuidadores devem estar dispostos a oferecer os primeiros estímulos psíquicos, pois ao brincar a criança estará estabelecendo sua comunicação pessoal com o mundo. Com o decorrer do seu desenvolvimento ela cresce e o seu ciclo de convívio social aumenta por frequentar a creche, a pré-escola e a escola. O adulto assume o papel de mediador do conhecimento adquirido na infância, mostrando os valores e os estímulos a serem alcançados com a ludicidade, facilitando a aprendizagem como também o desenvolvimento integral da criança.

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem ponderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão vinculadas à inteligência, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, motora, intelectual e motriz da criança” (NEGRINE, 1994, p. 19).

O lúdico proporciona na criança como também no adulto uma troca de aprendizado. Portanto, sua relevância no espaço educacional, se dá, pela sua utilização como uma ferramenta pedagógica, por trazer sentido à aprendizagem proporcionando eficácia e prazer. Com isso, os educadores necessitam ter propriedade da atividade do brincar, de modo que o utilize adequadamente, gerando significativa aprendizagem. Como mediadores do conhecimento os profissionais da educação precisam direcionar as crianças as suas descobertas de forma autônoma.

Segundo Vygotsky (1984, p. 21):

O brincar gera um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. Compreendendo assim que o ato de brincar permite que aconteça a aprendizagem, o brincar é essencial para o desenvolvimento do corpo e da mente.

Para que aconteça a aprendizagem se faz necessário que o conteúdo transmitido tenha significado para a criança. A aprendizagem é um processo do desenvolvimento humano que está ligado ao cognitivo e ao raciocínio. O método usado faz toda diferença, pois ele é o mediador, o direcionamento para dar significado ao conhecimento. A emoção e a vivência também implicam resultados nesse processo. Deste modo, que seja instigante aprender, mesmo com toda complexidade, e por estar envolvidos aspectos cognitivos, orgânicos, emocionais, psicossociais e culturais. Todo conhecimento transmitido pelo educador só tem sentido quando se transforma em aprendizagem, por isso precisa que o ensinante e o aprendente estejam interligados, cada um com o seu papel.

A partir de estudos sobre a temática, observamos que os conceitos de renomados estudiosos sobre o processo de aprendizagem é dito de maneira própria e situado de acordo com cada momento histórico.

Para Vygotsky (1984), a aprendizagem acontece em um processo relacionando aquele que aprende, aquele que ensina, inclusive a ligação entre essas pessoas. Seus estudos sobre desenvolvimento e aprendizagem defendem o conceito de mediação, pois o indivíduo passa de um ser biológico para sócio-histórico, devido a sua interação com o mundo. Sendo assim o conhecimento torna-se uma descoberta, que precisa ser intensificado através da aprendizagem, conceituado por Vygotsky de zonas. Para ele a criança tem a zona de desenvolvimento real, potencial e proximal, a zona real condiz à capacidade que a criança tem de fazer as tarefas de forma independente, e a zona potencial refere-se na capacidade de

realizar as tarefas com o auxílio de um adulto ou criança com um nível elevado. Daí surge a zona de desenvolvimento proximal que nada mais é que a distância entre os dois níveis.

A brincadeira cria para as crianças uma Zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa se não a distância entre o nível de desenvolvimento determinado pela capacidade de resolver sozinho um problema e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz (VYGOTSKY, 1984, p. 97)

Jean Piaget, também contribuiu com estudos sobre o desenvolvimento cognitivo esses estudos contribuíram para a educação. Para ele, a aprendizagem é construída de forma progressiva e que passa por alterações de acordo com o crescimento da criança, não sendo algo predeterminado, e acontecendo até sua maioridade. A aprendizagem não acontece pelo simples contato entre a criança e o (novo) apresentado.

Para Piaget (1998), a criança precisa interagir com o meio, e para que a aprendizagem aconteça é preciso que ela passe por dois processos que seria o de assimilação e o de adaptação. Assimilação é o processo interno que absorve as informações e as conecta com experiências vivenciadas, havendo comparações que provoca uma desestabilização no pensamento, por acontecer à entrada de novos conhecimentos. E adaptação, seria a acomodação dessas informações processadas, portanto, seria o processo da efetivação da aprendizagem que causa o equilíbrio das informações assimiladas.

Para o autor acima, a criança vivencia desenvolvimento social também, que é a construção cognitiva através da interação social no contexto inserido. Como por exemplo, respeitar normas, leis e costumes. E o desenvolvimento moral são papéis assumidos pelo fato de interação, com fatores ambientais relevantes. É a formação de conceitos sobre a justiça, honestidade, amizade e etc.

Sendo um processo interno a aprendizagem acompanha o desenvolvimento cognitivo por estágios os quais Piaget (1998), classifica em quatro estágios, a saber:

O primeiro estágio é o sensório-motor que acontece desde o nascimento até os 2 anos de idade. Nesta fase que antecede a linguagem é estimulado os sentidos da criança, como estímulos sensoriais e motores. É um processo prático que utiliza ações como o toque, o sugar, o olhar e o uso do tato nessa fase. Conhecido como fase da inteligência prática, a fase que antecede o pensamento.

O segundo chamado de Pré-operatório (de 2 aos 7 anos) fase do surgimento da linguagem, sendo a fase que caracteriza esse estágio porque a criança passa a nomear os

objetos, e se relaciona através da linguagem, descrevendo os objetos. Surgimento do pensamento sem que tenha o domínio lógico, ainda não acontece conservação e reversibilidade. Também presente nesta fase o egocentrismo, que é a fase que a criança quer ser o centro das atenções, é o predomínio do eu cognocêntrico.

O terceiro é o Operatório Concreto (de 7 aos 12 anos), é nesse estágio que surge a capacidade de conservação e reversibilidade que é o poder de fazer a mesma ação em dois sentidos no de ida e volta sabendo que a ação feita retorna ao ponto de início. São condições que o pensamento tem em realizar as operações pelo uso do raciocínio. Usado bastante na matemática. Fase que o egocentrismo vai sumindo no decorrer do tempo e a criança começa a trabalhar em grupo.

Por fim, o estágio Operacional Formal (de 12 anos em diante) é o estágio que já se consegue com sua estruturação do conhecimento adquirido e de uma forma lógica solucionar e obter resultados, estando presente o raciocínio hipotético e o formal. É neste estágio que por volta dos 15 anos de idade que o adolescente chega ao período de maturação intelectual.

O processo de desenvolvimento da criança segundo Piaget (1998) acontece de forma gradativa e que cada estágio vai sendo ampliado até chegar a maturidade.

É possível observar que o interesse primordial dos estudiosos mesmo existindo divergências de pensamentos seria proporcionar que o desenvolvimento cognitivo assim como a aprendizagem da criança aconteça de forma integral, obedecendo a seu processo de desenvolvimento infantil, proporcionando estímulos prazerosos como o uso das atividades lúdicas que contribuem para que se tornem adultos pensantes, críticos, criativos e independentes.

3 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO E A PRÁTICA PSICOPEDAGÓGICA NA ESCOLA

É fundamental a utilização do lúdico como estímulo cognitivo, criativo, emocional, além de favorecer a socialização. O brincar é algo natural da infância e esteve presente em várias épocas da sociedade. Mesmo assim, percebemos que as crianças brincam cada vez menos, e as brincadeiras da infância deram espaço aos produtos resultantes dos avanços tecnológicos, como o uso de videogame, computador, *tablet*, *smartphone*, brinquedos sofisticados, entre outros. Usados muitas vezes sem finalidades educativas. A criança é estimulada a amadurecer precocemente, sendo sobrecarregada de tarefas no seu dia a dia, que na maioria dos casos, não dá margem para a criança brincar.

Os jogos e brincadeiras não devem ser vistos apenas como passatempo, mas sim, como mecanismos que influenciam, contribuem e enriquecem o desenvolvimento psíquico da criança. E por que não levar a brincadeira a sério?

Comumente escutamos na escola comentários dos cuidadores da criança, observações como esta, que não estão mandando a criança à escola para brincar e sim para estudar. E por que não ensinar brincando? Isso significa que parcela da sociedade ainda não compreendeu o valor do brincar para o desenvolvimento infantil. Precisa-se que tanto na escola como na família seja compreendido o real significado da utilização do lúdico como também aplicá-lo corretamente, determinando a relação entre o brincar e o aprender. “O ensino, absorvido de maneira lúdica, passa adquirir um aspecto significativo e efetivo no curso de desenvolvimento da inteligência da criança” (NOVAES, 1992, p.28).

Diante de tantos fatores positivos é notória a importância do uso da ludicidade por causa da sua eficácia e contribuição para o processo de ensino e aprendizagem, servindo de ferramenta para os profissionais da área da educação.

Segundo Kishimoto (1994, p. 13):

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola.

E porque não resgatar a essência das brincadeiras da infância no espaço escolar trazendo valores e resgatando aspectos culturais já esquecidos. Sendo assim, deixando de ser

atividades apresentadas em datas comemorativas ou até mesmo passatempo. E que passe a ser permanente componente curricular da escola.

Os jogos trabalhados em grupo estimulam o aprendizado do conviver junto, estabelecendo decisões a serem tomadas, aprendendo a lidar com conflitos, processos esses que serão levados para a vida adulta. Para contribuir no aprendizado é importante que seja apresentado a essas crianças algo desafiador, instigante que elas possam resolver em conjunto, e que todos os participantes tenham uma função ativa até o fim da brincadeira, é interessante também que aconteça um momento de auto-avaliação de seu desempenho no jogo.

Deve-se estar atentos a utilização dos brinquedos, obedecendo a sequencia do processo de desenvolvimento. Observando qual brinquedo é apropriado a idade da criança, evitando assim o desprazer, até acidentes indesejados pelo uso indevido.

Com base nos estudos a respeito dos estágios do desenvolvimento da criança, Piaget (1975) classifica os jogos em três tipos:

- Jogo de Exercício- Fase das descobertas presente no estágio sensório-motor determinado pela exploração de sentidos, movimentos e sensações. A ação, a repetição e a sensação de prazer estão bastante presente nesta fase. O jogo de exercícios tem como objetivo causar estímulos sensoriais e motores.
- Jogo Simbólico- Indicado para o estágio pré-operatório, fase do desenvolvimento da imaginação, do faz de conta, não apresenta regras, a não serem aquelas estabelecidas pela própria criança. O jogo é modificado e pode sofrer alterações dependendo da idade da criança.
- Jogo de Regra- Acompanhando o desenvolvimento cognitivo este tipo de jogo surge no estágio operatório concreto, com a junção do prazer do exercício, o lúdico do simbolismo, só que agora é preciso respeitar as regras, trabalhar em grupo, estabelecer estratégias, existe nesta fase objetivo claro a ser alcançado.

As regras são, para Piaget (1998, p. 38), a prova concreta do desenvolvimento da criança.

Portanto, observamos que os jogos acompanham o processo de desenvolvimento da criança, tornando as atividades desenvolvidas por ela mais complexa, em vista que, cada etapa

vai sendo integrada ao grau de aprendizado adquirido, o uso dos jogos como estímulo a aprendizagem pode também ser um indicador para possíveis *déficit* no processo de desenvolvimento e da aprendizagem.

Diante das ressignificações tomadas nas práticas docentes no contexto educação em busca de qualidade de ensino e melhor desempenho escolar. A integração dos pais e familiares, com a escola é enriquecedor e colabora bastante neste processo que busca um melhor rendimento escolar, compreendo também que a discussão sobre os métodos de ensino-aprendizagem não é algo tão simples como na percepção de alguns educadores. Com tantos avanços sociais não seria diferente no processo educativo, pertencente a uma sociedade capitalista também sofre os impactos econômicos, políticos e tecnológicos, contudo o papel da escola supera a idéia inicial de simples transmissora de conhecimento. É destinada a escola a responsabilidade juntamente com a família a formação do ser humano, a ela é designada várias tarefas e nela são desenvolvidas várias atividades que tentam suprir as dificuldades e a questão de tempo que cada criança tem para que aconteça a aprendizagem. É necessário encontrar meios que permitam uma aprendizagem significativa, sendo o lúdico importante colaborador para o desenvolvimento da criança em diversos aspectos. Que são eles físico, emocional, social e moral.

Em vista, que a Psicopedagogia tem o objetivo de investigar, prevenir e intervir nos fatores relacionados ao processo de ensino-aprendizagem, prezando o desenvolvimento integral do ser humano. É importante um profissional qualificado como o psicopedagogo na instituição escolar com o intuito de contribuir para um melhor rendimento escolar.

A atuação do Psicopedagogo Institucional deve está integrado a outros profissionais, com a função de assessoramento da direção, coordenadores, professores aos especialistas. Tendo como objetivo de forma multidisciplinar o poder de inovar o método de ensino. Tornando a aprendizagem prazerosa, unindo o conteúdo com a ludicidade visando resultados de grande valia. É importante salientar que o trabalho preventivo do Psicopedagogo impede problemas futuros tomando como exemplo o fracasso escolar.

Segundo Bossa (1994, p.23):

Cabe ao psicopedagogo perceber eventuais perturbações no processo aprendizagem, participar da dinâmica da comunidade educativa, favorecendo a integração, promovendo orientações metodológicas de acordo com as características e particularidades dos indivíduos do grupo, realizando

processos de orientação. Já que no caráter assistencial, o psicopedagogo participa de equipes responsáveis pela elaboração de planos e projetos no contexto teórico/prático das políticas educacionais, fazendo com que os professores, diretores e coordenadores possam repensar o papel da escola frente a sua docência e às necessidades individuais de aprendizagem da criança ou, da própria ensinagem.

O Psicopedagogo desempenha um trabalho amplo em sua atuação no âmbito escolar além da finalidade de assessorar aos professores e a outros profissionais no ambiente escolar. Cabe a ele também identificar os possíveis problemas na aprendizagem e identificar aprendentes com rendimento baixo ponderando seus potenciais e dificuldades e se preciso encaminhá-lo por meio de um relatório a outros profissionais (psicólogo, fonoaudiólogo, neurologista, entre outros.) para que seja feito de forma minuciosa um laudo clínico no intuito de favorecer o desenvolvimento integral e principalmente favoreça o processo de aquisição do conhecimento.

Embasado no Código de Ética da Associação Brasileira de Psicopedagogia – ABPp é de responsabilidade do Psicopedagogo ser um profissional ético sabendo seus limites de atuação e competências cabíveis aos seus conhecimentos, atualizar sempre seus conhecimentos científicos referentes à natureza humana, manter um bom relacionamento buscando sempre propiciar um ambiente que favoreça o processo de ensino-aprendizagem é importante também coadjuvar na aplicação do Projeto Político Pedagógico, propondo palestras e sugestões que visem à melhoria no método de ensino, assim como conhecer o perfil da escola e dos alunos nela inseridos, criando uma ligação direta entre a escola, a família e os alunos, sendo o diálogo a melhor forma de solucionar possíveis problemas.

4 METODOLOGIA

A pesquisa proposta neste artigo tem caráter qualitativo com o intuito de aprofundarmos mais sobre a temática da ludicidade e a visão de alguns teóricos com relação à interligação da criança com o lúdico e a aprendizagem, é uma pesquisa de natureza descritiva, onde utilizamos fontes bibliográficas, entre elas três livros, cinco monografias e *sites* de pesquisa como Google Acadêmico, Scielo, também houve consulta a Associação Brasileira de Psicopedagogia (ABPP), a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) como instrumento para obtenção dos dados. Embasado em referências de renomados autores como Vygotsky (1984), Negrine (1994), Piaget (1998), Bossa (1994), entre outros estudiosos. Com o objetivo de responder o questionamento, qual a contribuição do lúdico para o processo de ensino-aprendizagem?

Utilizamos como palavras-chave para pesquisa o lúdico, ensino- aprendizagem, psicopedagogia, selecionadas monografias entre os anos de 2005 a 2015. Os dados foram avaliados após a realização de uma leitura seletiva, analítica e crítica. Também foi realizado um fichamento descritivo das leituras para posteriormente a conclusão do artigo.

Segundo Cervo, Bervian e da Silva (2007, p. 61), a pesquisa bibliográfica “constitui o procedimento básico para os estudos monográficos, pelos quais se busca o domínio do estado da arte sobre determinado tema.”

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desempenhar o papel de educador realmente não é fácil, principalmente hoje com tantas transformações e barreiras que impedem uma aprendizagem de qualidade. Diante de todos os momentos vivenciados no âmbito escolar de Rede Pública em tempo integral pude observar diversos fatores que impedem o desempenho escolar desses alunos, por exemplo, indisciplina, nível sócio-econômico, *bullying* entre outros. É necessário estarmos atentos ao desenvolvimento integral da criança e aos aspectos favoráveis como físicos, psicológicos e sociais, assim como, a participação da família e da comunidade para que aconteça um bom rendimento escolar.

Este trabalho foi desenvolvido no intuito de debater questões relacionadas a utilização do lúdico como fator contribuinte para o processo de ensino-aprendizagem. Fundamentado em fonte bibliográfica de caráter qualitativo foi alcançado o objetivo principal, constatamos através de autores como Vygotsky (1984), Negrine (1994), Piaget (1998) e outros estudiosos aqui citados. Estudos que comprovam a utilização do lúdico através de jogos e brincadeiras importantes contribuintes para o processo de ensino-aprendizagem.

É necessário ressaltar que o professor deve apoderar-se das atividades lúdicas, dando-lhes significado e reconhecendo a sua importância, utilizando-a permanentemente em seu currículo escolar, propiciando um ensino de qualidade. O Psicopedagogo Institucional auxilia no assessoramento de professores, coordenação e especialistas, atuando principalmente de forma preventiva nas dificuldades de aprendizagem como o objetivo de promover melhores condições para que aconteçam ensino e aprendizagem significativos. O Psicopedagogo está apto a utilizar estratégias e métodos próprios, possibilitando uma intervenção psicopedagógica visando à solução de problemas na aprendizagem em espaços institucionais também é de sua responsabilidade identificar possíveis problemas de aprendizagem nos alunos e intervir quando necessário, encaminhando-o a outros profissionais como (psicólogo, fonoaudiólogo, neurologista, entre outros.) para que seja feito um diagnóstico clínico.

Concluimos de acordo com as informações apresentadas neste artigo, que o lúdico já faz parte do cotidiano da criança, sendo trabalhado através de jogos e brincadeiras no contexto escolar vai está contribuindo assim, para uma aprendizagem significativa. Por meio de atividades consideradas socioeducativas proporcionando a interação e construção de conhecimento através de experiências e realidades vivenciadas, a criança se torna sujeito de sua própria história, chegando na fase adulta mais pensantes, críticos, criativos e independentes.

THE LUDIC CONTRIBUTION IN THE PROCESS OF TEACHING-LEARNING: A VISION PSYCHOPEDAGOGIC

RESUMEN: Use up the playfulness is the most natural way to stimulate learning processes. In the simple act of playing the child will be building their own knowledge as to play it develops the physical, emotional, social and moral. The playful encourages creativity, thinking, language, self-esteem, and has always been present in the culture of the peoples for decades in many societies. In this sense, the purpose of this article is to analyze the playful contribution in the teaching-learning process from the look psycho. Methodologically, we chose to develop this research from the qualitative and bibliographic approach, with renowned authors references as Vygotsky (1984), Negrine (1994), Piaget (1998) and other scholars. This work aims to show the importance of using the playful, serving as a tool in preventive and interventionist process psicopedagogo.

Keywords: Playfulness. Teaching and Learning. Educational Psychology.

REFERÊNCIAS

- ABPP. Código de Ética da ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PSICOPEDAGOGIA. Disponível em <[http:// www.abpp.br](http://www.abpp.br)>. Acesso em: 30/05/2016.
- ANTUNES, C. **O Jogo e a Educação Infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. 4. Ed. Fascículo 15. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- BELLONI, M. L. **O que é sociologia da infância?** - Campinas, SP: Autores Associados 2009.
- BISCOLI, I. Â. **Atividade lúdica uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001**. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.
- BOSSA, N. A. **A Psicopedagogia no Brasil**: Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 05/05/2016.
- _____. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDBEN**. Lei n. 9.394/96. Brasília, 1996. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em: 05/05/2016.
- CERVO, A. L; BERVIAN, P. A; DA SILVA, R. **Metodologia Científica**. 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. 2. ed. São Paulo: Summus, 1997.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KISHIMOTO, T. M. (org) et al. **O jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2003.
- KRAMER, S. **A política do Pré-Escolar no Brasil**: a arte disfarce. 4. ed. São Paulo: Cortez, 1992.
- LOPES, V. G. **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR: FAEL, 2006.
- NEGRINE, A. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.
- NOVAES, J. C. **Brincando de Roda**. Rio de Janeiro: Agir, 1992.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Tradução Álvaro Cabral. 2. ed. Rio de Janeiro: Jahar Editores, 1975.
- _____. **A Psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca:** Sucata vira brinquedo. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

VIGOTSKY, L. S. **A formação Social da Mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

AGRADECIMENTOS

Foi um longo percurso, mas prazeroso. Encontrei pessoas maravilhosas que me ajudaram bastante. Por isso, agradeço a Deus por tudo que Ele me proporcionou durante toda minha vida, principalmente em minha trajetória acadêmica, sempre me dando força, saúde e conforto.

Aos meus amados pais Luiz Roque e Olerinda Moreira (em memória), que estiveram sempre presentes, me apoiando, incentivando em todos os momentos da minha vida. Me criaram e me educaram, dedicando todo amor e carinho. Sempre serei grata por tudo isso.

Aos meus familiares, que me incentivaram e me ajudaram sempre que possível. Em especial o meu irmão Antonio Neto e a minha avó Zila Graciano que foram minha inspiração para continuar a sonhar.

A todos que de forma direta e indireta contribuíram para esta caminhada. Aos amigos Welllys Márcio, Nadja Patrícia, Evaldo Almeida, Iranilva Ferreira, Poliana Lima pelo apoio nos piores momentos desta trajetória de perdas e conquistas. As amizades adquiridas durante o curso que vou levar pra toda vida de Karina Ingrid, Ionara Layanne, Hayssa Arruda e Jéssica Fernandes. E aos colaboradores Gustavo Freire e Magno Seabra pela paciência, o carinho e o auxílio profissional.

Agradeço ao meu orientador Dr. Roberto Derivaldo Anselmo pela confiança, me orientando e me mostrando os caminhos a seguir na execução deste trabalho a Dr.^a Geovani Soares de Assis pelo carinho de aceitar o convite de participar da minha banca avaliadora.

A todos os professores que passaram por minha vida, pois estes com certeza tiveram sua colaboração para que eu chegasse até aqui, em especial a professora Thereza Shofia esta pessoa admirável, humana que tornou-se meu exemplo profissional.

Esta sendo uma conquista inenarrável com muito esforço e satisfação mais um passo dado na minha formação profissional que compartilho com todos e todas que são de suma importância em minha vida, registro aqui o meu muito obrigada!