

Lúdico e psicopedagogia: contribuições no processo de ensino aprendizagem

Playful and Psychopedagogy: contributions in the teaching learning process

Cintia de Toro Sato¹
Heloisa Gouvêa Lazari²

RESUMO

O lúdico tem grande importância no processo de ensino e aprendizagem, pois a criança aprende de forma prazerosa diversas áreas do conhecimento. O professor como mediador poderá utilizar metodologias que envolvam o aluno, evidenciando a dimensão da psicopedagogia perante as crianças com dificuldade de aprender. Dessa forma, o objetivo do estudo foi evidenciar a contribuição do lúdico e da psicopedagogia no processo de ensino aprendizagem. Para isso fez-se uma revisão de literatura a fim de refletir a respeito da relevância que o lúdico possui na construção do conhecimento, pois o aluno aprenderá brincando, e a psicopedagogia auxiliará na busca de metodologias efetivas de aprendizagem.

Palavras-Chave: Lúdico; Psicopedagogia; Cultura Lúdica; Ensino aprendizagem.

ABSTRACT

The playful has a great importance in the teaching learning process, because the children learns in pleasant way many areas of knowledge. The teacher as a mediator can use methodologies that involve the student, highlighting the psychopedagogy's dimension before children with learning difficulties. Thus, the study's aim was to highlight the contribution of playfulness and psychopedagogy in teaching learning process. For this, a review of the literature was made. Thus, the playful has great importance in knowledge's construction, because the student will learn playing, and the psychopedagogy helps in the search for effective learning methodologies.

Key words: Playful; Psychopedagogy; playful culture; teaching learning.

Introdução

Os avanços tecnológicos influenciam a forma como o indivíduo vivencia suas experiências e busca o conhecimento, de modo que o universo infantil passa por diversas transformações, sendo necessária a reflexão sobre a relação que estabelece entre o meio e a reprodução de conceitos. Muitas vezes, o processo de ensino aprendizagem pode ser algo complicado para o aluno, uma vez que cada um vive uma realidade. Sendo assim, as atividades lúdicas proporcionam o desenvolvimento integral ao mesmo tempo em que ocorre o aprendizado. Kishimoto (1999) esclarece

¹Professora. Pós-graduada em Alfabetização e Letramento na Universidade do Oeste Paulista - UNOESTE.

²Psicóloga. Pós-graduada em Psicopedagogia Clínica e Institucional no Centro Universitário Católico Salesiano *Auxilium* de Araçatuba-SP.

que o poder imaginário infantil é vasto, a criança consegue transformar um objeto sem utilidade em brinquedo e diversas brincadeiras são transmitidas de geração em geração.

Cabe destacar que lúdico é uma palavra originária do latim *ludus* que significa brincar, e estão inclusos jogos, brinquedos e brincadeiras, além de se referir ao jogador, de modo que no ambiente escolar o aspecto lúdico deve ser levado a sério, a fim de que o aluno aprenda brincando (COSTA, 2005 *apud* RAU, 2007), já a ludicidade é uma experiência vivenciada internamente, vai além da simples realização de uma atividade, é na verdade a vivência dessa atividade de forma mais inteira (BACELAR, 2009).

A psicopedagogia busca possibilidades de intervenções individuais ou em grupos a fim de ajudar pessoas com problemas de aprendizagem, sendo o lúdico e a ludicidade importantes recursos nesse processo (SANTOS, 2009).

Para melhor compreensão do assunto, o objetivo geral do presente artigo foi analisar a cultura lúdica e os aspectos lúdicos e psicopedagógicos. Os objetivos específicos são evidenciar a contribuição do lúdico e da psicopedagogia no processo de ensino aprendizagem, para isso foi realizada uma revisão de literatura. Ressalta-se que a revisão de literatura, de modo geral, se refere à observação de dados obtidos por meio das fontes pesquisadas, onde se explicita sobre a teoria a compreensão crítica de seus significados (CORDEIRO, 2007; GIL, 2002).

Cultura Lúdica

A cultura está vinculada a ideia de progresso, evolução e educação, e muitas vezes aos conceitos relacionados à época vivida e aos interesses de uma nação (CUCHE, 2002). Atualmente, impera-se a tecnologia, o quadro negro e o giz estão sendo substituídos por aulas em *slides* e atividades práticas, deixando para trás os métodos tradicionais de ensino e dando lugar ao aprendizado divertido e prazeroso. Isso demonstra que os avanços tecnológicos também provocam mudanças culturais.

Vygotsky (1989) descreve que a cultura é expressa por meio da linguagem, de modo a estabelecer as relações do homem com a coletividade, portanto, por meio da linguagem compartilha-se interesses, opiniões, valores e crenças difundidos por gerações, de modo que ocorra a ressignificação do mundo, evidenciando a

importância da cultura, pois a criança se relaciona com outras pessoas, constrói sua percepção sobre a realidade e, ao mesmo tempo, produz cultura.

Dessa forma, a cultura lúdica é um conjunto de procedimentos e significações que tornam o jogo viável, no qual o jogador cria esquemas para iniciar uma brincadeira que possibilita a compreensão do contexto, ou seja, a cultura lúdica é o resultado das interações sociais (BROUGÈRE, 2002). Ressalta-se que os jogos e brincadeiras contribuem no processo de apropriação da cultura e influencia o processo de evolução da criança, contudo, deve predominar o caráter educativo.

Então, o ambiente, as condições vivenciadas pelas crianças, bem como o educar e o cuidar podem interferir na ludicidade, visto que a criança deve ser inserida em um ambiente que favoreça a fantasia e o imaginário para que haja o seu desenvolvimento integral.

A cultura lúdica produz uma realidade diferente daquela da vida cotidiana. Não é um bloco monolítico, mas um conjunto vivo, e diversifica-se segundo critérios de acordo com a cultura em que a criança está inserida, em função dos hábitos do jogo, dos indivíduos, dos grupos, dos meios sociais, da idade, do sexo e também das condições climáticas espaciais. A cultura lúdica também é produzida por um duplo movimento interno e externo. A criança constrói sua cultura brincando, e o conjunto de suas experiências lúdicas vão se acumulando, constituindo sua cultura lúdica. Através de experiências com parceiros, observando crianças brincando e manipulando objetos do jogo, a criança vai enriquecendo o jogo em função de suas competências e capacidades (FANTIN, 2009, p. 38).

Assim sendo, a criança constrói a cultura lúdica através da brincadeira, além de estimular a criatividade e a fantasia. De acordo com Bandioli e Mantovani (1998), inicialmente a criança vê o adulto como seu brinquedo e tenta controlá-lo, achando interessante como o adulto é capaz de responder as suas expectativas. Posteriormente, a criança encara o jogo como uma fonte de prazer e começa a envolver o seu corpo até que chega o momento em que ela demonstra atenção a tudo aquilo que a cerca. Logo, a psicopedagogia desempenha papel fundamental na aprendizagem, pois colabora na elaboração de práticas de ensino capazes de melhorar a qualidade por meio da ludicidade.

Psicopedagogia e ludicidade

Compreende-se a psicopedagogia como uma área interdisciplinar que integra diversas áreas das ciências humanas, trazendo ao repertório das pesquisas

educacionais o entendimento dos processos de ensino, de aprendizagem e das dificuldades demonstradas pelos educandos (PEREIRA; GONZALEZ, 2019).

A psicopedagogia, enquanto ciência, busca atribuir sentido ao processo de aprendizagem, utilizando, para isso, diferentes estratégias e métodos para a avaliação e intervenção, dentre eles o lúdico (PEREIRA; GONZALEZ, 2019).

Consideram-se as brincadeiras como uma forma efetiva e eficaz de aprendizagem significativa, proporcionando a criança o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e perceptivas. O desenvolvimento pessoal proporcionado pela ludicidade, junto aos fatores culturais e sociais, é indicado como facilitadores no processo de construção do conhecimento, expressão e comunicação, bem como para o integral e pleno desenvolvimento nos processos educativos (RODRIGUES; OLIVEIRA, 2016; MODESTO; RUBIO, 2014).

O brincar deve ser conduzido de modo planejado ao ser utilizado em uma intervenção psicopedagógica, pois, através dele, a criança poderá se comunicar de forma mais completa, consigo mesma e com o mundo, além de viabilizar a incorporação de valores culturais e sociais, possibilitando ao profissional trabalhar conteúdos que ultrapassem a aprendizagem, como autoestima, cooperação, autoconhecimento e autoimagem (RODRIGUES; OLIVEIRA, 2016).

Sem contraindicações, as especificações legais e a literatura indicam o brincar como direito de todas as crianças, principalmente no ambiente educativo (PINAZZA; FESTA, 2017), sendo essencial ao trabalho do educador e também do psicopedagogo.

As atividades lúdicas na psicopedagogia colaboram para os educandos tenham um melhor desempenho e desenvolvam suas habilidades intelectuais. A ludicidade é um excelente recurso para o atendimento psicopedagógico, pois promove a vinculação cognitiva à aprendizagem, sendo fundamental que durante as intervenções a criança vá se reconhecendo e construa sua própria forma de aprender (FIGUEIREDO; ASSIS, 2015).

Ao utilizar os jogos, as brincadeiras e a ludicidade em suas avaliações ou intervenções, o psicopedagogo objetiva resgatar os aspectos emocionais, afetivos e cognitivos dos conteúdos ministrados pelo educador em sala de aula, motivando o educando a buscar uma aprendizagem prazerosa. Destaca-se que ao utilizar recursos lúdicos, o profissional de psicopedagogia deve esclarecer o porquê, para

quem e quais recursos utilizar, considerando as dificuldades identificadas e a superação das mesmas. É importante pontuar também que as atividades lúdicas podem ser utilizadas em intervenções de caráter preventivo e curativo (RODRIGUES; OLIVEIRA, 2016).

Os jogos pedagógicos devem ser explorados na intervenção psicopedagógica, visto que brincar é universal e rompe as fronteiras entre o diagnóstico e o tratamento, fazendo com que aquele passe a ter caráter terapêutico. O lúdico e a ludicidade, como intervenções psicopedagógicas, auxiliam no desenvolvimento cognitivo, na expressão motora e corporal. Aprender brincando torna a aprendizagem significativa e mais concreta ao educando. Neste sentido, é necessário que os profissionais da educação infantil e psicopedagogos proporcionem ambientes lúdicos, a fim de desenvolver múltiplas inteligências e habilidades nas crianças (PIRES; QUEIROZ, 2017; RODRIGUES; OLIVEIRA, 2016).

Torna-se essencial que o psicopedagogo crie situações que estimulem a aprendizagem, favorecendo o total desenvolvimento de habilidades psicomotoras, sociais, afetivas e cognitivas, por meio de intervenções próprias para cada criança, pois cada pessoa é singular e única. Por meio do lúdico, pode-se concluir que a aprendizagem se torna mais significativa, pois ela faz parte do cotidiano e universo infantil, promovendo a prevenção de futuros problemas de aprendizagem e oferecendo meios para se trabalhar as habilidades de cada ser humano (RODRIGUES; OLIVEIRA, 2016).

Com a utilização do lúdico, portanto, o psicopedagogo utilizará metodologias como, por exemplo, o brincar, produzir textos, contar histórias, representar personagens, o que levará a criança a superar e vencer desafios, construir acertos através de seus erros, corroborando para as intervenções do psicopedagogo, cuja finalidade é instigar o educando para novas soluções.

Dimensão lúdica como ferramenta pedagógica

A ludicidade faz parte do cotidiano dos educandos e tem grande valor no processo de ensino aprendizagem, uma vez que é nesse período que as crianças desenvolvem suas habilidades cognitivas e motoras, entretanto, ocorre que muitas vezes os pais não reconhecem que jogos e brincadeiras contribuem para o pleno

desenvolvimento, e por vezes descartam a finalidade educativa que as atividades podem abranger. A dimensão lúdica é:

(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina (FREINET, 1998, p.304).

Portanto, a dimensão lúdica transcende o real, é o lugar da fantasia, onde a criança incorpora elementos e vivencia o imaginário. Nessa situação, a utilização do lúdico como ferramenta pedagógica é eficaz, pois a criança no momento de aprendizagem pode associar o conteúdo com alguma experiência prévia. Assim, os jogos são considerados mais significativos à medida que a criança cresce, já que vivenciará mais experiências, possibilitando a reinvenção e reconstrução de objetos, ao mesmo tempo que se inter-relaciona com os colegas e toma decisões, solidificando a sua autonomia. De acordo com Rodrigues (2013, p.43):

Falar sobre aprendizagem lúdica é mergulhar em possibilidades de construção do conhecimento com mais alegria e perceber que utilizar estratégias diversificadas, bem como, desafios e situações problemas, é adotar uma postura favorável a aprendizagem que enfatiza a sensibilidade de criação e educação.

Apesar da criança vislumbrar o jogo e as brincadeiras como formas de entretenimento, há também o caráter sério, capaz de despertar comportamentos e sentimentos de prazer diante do descobrimento de novas possibilidades.

Graças ao faz de conta a criança pode imaginar, imitar, criar ou jogar simbolicamente e, assim, pouco a pouco, vai reconstruindo em esquemas verbais ou simbólicos tudo aquilo que desenvolveu em seu primeiro ano de vida. Com isso, pode ampliar seu mundo, estendendo ou aprofundando seus conhecimentos para além de seu próprio corpo; pode encurtar tempos, alargar espaços, substituir objetos, criar acontecimentos. Além disso, pode entrar no universo de sua cultura ou sociedade aprendendo costumes, regras e limites (MACEDO, 2004, p. 10).

Sendo assim, o professor no campo de sua competência pode demonstrar e utilizar a dimensão lúdica em atividades diárias sem desmerecer o caráter pedagógico. Conforme Leif (*apud* RIZZI; HAYDT, 1986) são quatro os motivos pelos quais os professores utilizam jogos em sala de aula: o jogo atende a necessidade lúdica da criança; transforma a atividade em algo prazeroso e espontâneo; estimula

aspectos psicológicos, cognitivos e motores, e compreende a personalidade e a identidade. Através do jogo e da brincadeira, a criança lida com o mundo, vivencia emoções e se insere em um mundo simbólico.

O brincar deve ser valorizado por aqueles envolvidos na educação e na criação das crianças pequenas, fazendo a escolha dos materiais lúdicos que são reservados no brincar, cujo objetivo deve ter seu efeito sobre o desenvolvimento da criança. Porque muitas crianças chegam à escola maternal incapazes de envolver-se no brincar, em virtude de uma educação passiva que via o brincar como uma atividade barulhenta, desorganizada e desnecessária (HOLTZ, 1998, p. 12).

A escola pode servir de local facilitador para que algumas atividades lúdicas possam acontecer, permitindo a interação maior entre escola e família, ao mesmo tempo, favorece uma maior proximidade entre familiares ou cuidadores e crianças (POLETTTO, 2005, p. 74). Devido a atual situação vivenciada pelas crianças, em que utilizam de forma exacerbada a tecnologia, se torna indispensável o uso de estratégias que estimulem a busca por conhecimentos e o interesse em diversas áreas do saber. Silveira (1998, p. 2) cita que:

(...) os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências.

Além de contribuir para a estrutura comportamental, o lúdico introduz os alunos a conhecimentos desconhecidos de forma prática, visto que o aluno percorrerá um vasto caminho de estudos durante a sua vida. Ao empregar o lúdico, como ferramenta pedagógica, é necessário que o professor esteja atento as perguntas dos alunos, as possíveis soluções elaboradas por eles, interagindo e direcionando a aprendizagem.

Conclusão

O objetivo dessa revisão literária foi evidenciar a contribuição do lúdico e da psicopedagogia no processo de ensino aprendizagem, visto que o lúdico pode influenciar na maneira como os alunos aprendem o conteúdo, já que a criança traz uma bagagem prévia de conhecimento e precisa ser estimulada para que mantenha o interesse.

O arranjo de brinquedos, para interação das crianças, é de suma importância para que a criança descubra o universo lúdico e se relacione com a cultura existente. Ao analisar a forma como os alunos aprendem por meio de jogos e brincadeiras, o professor poderá buscar novos métodos de aprendizado que proporcionem o desenvolvimento integral da criança. Através do lúdico, a criança passa por diversas transformações cognitivas, motoras, sociais e afetivas, e isso demonstra como o psicopedagogo é primordial, pois possibilita o aprimoramento dos conhecimentos.

Conclui-se que uma educação baseada na ludicidade é uma vantagem no ensino e aprendizado, já que atualmente a tecnologia toma conta dos hábitos diários dos indivíduos. A presença de jogos e brincadeiras além de entreter, envolve o aluno na ação, trazendo significado. Cabe ressaltar que os jogos e brinquedos devem estar de acordo com a idade do aluno e o grau de desenvolvimento, não adiantando dispor de brinquedos com grau incompatível com a faixa etária, pois a finalidade é o desenvolvimento de conhecimentos e significados.

Por fim, assim como os pais também precisam incentivar momentos lúdicos, dado que o educando estimulado em casa terá mais familiaridade com as atividades expostas em sala de aula, os profissionais da educação também devem buscar metodologias efetivas, inserindo o novo na aprendizagem.

Referências Bibliográficas

BACELAR, V. **Ludicidade e Educação Infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

BANDIOLI, Anna; MANTOVANI, Susanna. **Manual de educação infantil de 0 a 3 anos - uma abordagem reflexiva**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. In: KISHIMOTO, T. M. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

CORDEIRO, Alexander Magno *et al.* **Revisão sistemática: uma revisão narrativa**. *Rev. Col. Bras. Cir.*, Rio de Janeiro, v.34, n.6, p.428-431, 2007. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-69912007000600012&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 9 out. 2019.

CUCHE, Denys. **A noção de cultura nas ciências sociais**. 2. ed. Trad. Viviane Ribeiro. Bauru: EDUSC, 2002.

FANTIN, Mônica. **A pesquisa com crianças e mídia na escola: questões éticas e teórico-metodológicas**. In: GIRARDELLO, G; FANTIN, M. (Orgs.) *Práticas culturais e consumo de mídias entre crianças*. Florianópolis: UFSC/CED/NUP, 2009.

FIGUEIREDO, Pamela Rafaela de Souza; ASSIS, Geiovani Soares de. **Atuação psicopedagógica institucional numa perspectiva lúdica**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicopedagogia). UFPB, João Pessoa/PB. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1242/1/PRSF21092016>>. Acesso em: 8 out. 2019.

FREINET, Célestin, **Pedagogia do Bom Senso**. São Paulo: Martins Fontes, 1998

GIL, Antonio C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. – São Paulo 2002 [periódico da internet]. Disponível em: <http://www.mandani.adv.br/aula/Frederico/GIL.pdf>. Acesso em: 9 out. 2019.

HOLTZ, Maria. Luiza. Marins. **Lições de Pedagogia empresarial**. Sorocaba/São Paulo: DHL, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999

MACEDO, Lino de. **Faz-de-conta na escola: a importância do brincar**. Revista Pátio, Porto Alegre, p. 10, dez. 2003/ mar. 2004.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. **A importância da ludicidade na construção do conhecimento**. *Revista Eletrônica Saberes da Educação*, São Roque, v.5, n.1, 2014. Disponível em: <http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/monica.pdf>. Acesso em: 8 out. 2019.

PEREIRA, Millis Aparecida; GONZALEZ, Maria do Carmo Borges. **O brincar, um aliado na intervenção psicopedagógica**. *Cadernos de Educação*, São Paulo, v.18, n.36, jan.-jun. 2019. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-metodista/index.php/cadernosdeeducacao/article/view/9738/6931>>. Acesso em: 8 out. 2019.

PINAZZA, M. A.; FESTA, M. **Formação do brincante para uma pedagogia lúdica**. Caderno brincar. v.1, p. 89-101, 2017.

PIRES, Mara Rubia Gouveia; QUEIROZ, Esmeralda Figueira. **Intervenção psicopedagógica e ludicidade na aquisição de conceitos escolares**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional). Universidade de Brasília, Brasília. Disponível em: <http://www.bdm.unb.br/bitstream/10483/18344/1/2017_MaraRubiaGouveiaPires_tcc.pdf>. Acesso em: 8 out. 2019.

POLETTI, Raquel Conte. **A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar**. *Rev. Psicologia em Estudo*, v.10, n.1, p. 67-75, jan/abr. 2005.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 20 ed. Curitiba. Ibpex, 2007. 164 p

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 7. ed. São Paulo: Editora Ática, 2004.

RODRIGUES, Vania; OLIVEIRA, Márcia Paiva de. **O lúdico na Psicopedagogia: os jogos como fator de desenvolvimento infantil**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicopedagogia). UFPB, João Pessoa/PB. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2643/1/VRS24112016.pdf>>. Acesso em: 8 out. 2019.

RODRIGUES, Lidia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013. 97 f. Tese (Mestrado em Educação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

SANTOS, Denise Moreira dos. **Como a psicopedagogia pode contribuir no tratamento das crianças autistas**. 2009. Monografia (Especialista em psicopedagogia) – Universidade Candido Mendes. Rio de Janeiro.

SILVEIRA, Sidnei Renato; BARONE, Dante Augusto Couto. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação. 1998

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.