

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Voltado a Psicopedagogia

Simirami Vieira da Costa Filha Suassuna¹
Prof^a. Esp.Faciene da Silva Nóbrega²

RESUMO: O Presente estudo de pesquisa parte da necessidade de refletir sobre “Como a psicopedagogia poderia atuar na dificuldade de aprendizagem”. O estudo será desenvolvido como uma pesquisa bibliográfica, tendo como objetivo, objetivo de fazer uma abordagem sobre a atuação e a importância do Psicopedagogo dentro da instituição escolar, como também perceber que sendo desenvolvida de forma adequada contribuirá bastante para que este aluno seja um adulto crítico. O presente trabalho busca compreender a importância do lúdico como subsídios eficazes na construção do conhecimento infantil através de estimulações necessárias na produção e no desenvolvimento de uma aprendizagem significativa para as crianças, para tanto, é indispensável o estímulo e o incentivo da ludicidade como uma das principais fontes de aprendizagem. O trabalho obedece, portanto, a seguinte estruturação: num primeiro momento, será feita uma rápida apresentação a importância dos jogos e brincadeiras na infância, logo em seguida a importância dos jogos no trabalho psicopedagógico, o segundo momento é dedicado a reflexão sobre as considerações sobre o lúdico na visão de alguns teóricos, num terceiro momento, analisarmos as contribuições da psicopedagogia com as atividades lúdicas e para finalizarmos as considerações finais acerca de toda pesquisa desenvolvida.

Palavras Chaves: Lúdico. Educação Infantil. Ensino-aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O Presente estudo de pesquisa parte da necessidade de refletir sobre “Como a psicopedagogia poderia atuar na dificuldade de aprendizagem”. O estudo será desenvolvido como uma pesquisa bibliográfica, tendo como objetivo, objetivo de fazer uma abordagem sobre a atuação e a importância do Psicopedagogo dentro da instituição escolar, como também perceber que sendo desenvolvida de forma adequada contribuirá bastante para que este aluno seja um adulto crítico.

O lúdico é parte integrante do mundo infantil, da vida de todo ser humano. Os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte da infância das crianças, onde a realidade e o faz de conta intercalam-se. O olhar psicopedagógico sobre o lúdico não deve ser

¹ Licenciada Plena em Pedagogia. E-mail: simiramicosta@gmail.com.

² Graduada em Licenciatura em Pedagogia- Instituto Superior de Educação Nossa Senhora de Fátima, Graduação Bacharel Serviço Social- Faculdade Kurios; Pós-graduação Especialização em Gestão, Supervisão e Orientação educacional - Centro Universitário de Patos- UNIFIP, Especialização em Docência e Gestão na Educação à distância- Instituição Superior de Educação do CECAP, Especialização na área em Psicopedagogia Clínica, Institucional e Hospitalar- Instituto de Educação do CECAP, Mestranda em Ciências da Educação, com foco na dificuldades de aprendizagem. E-mail: facienedantas@gmail.com.

visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem de crianças com dificuldades de aprendizagem.

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

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

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

Dessa forma, o presente trabalho busca compreender a importância do lúdico como subsídios eficazes na construção do conhecimento infantil através de estimulações necessárias na produção e no desenvolvimento de uma aprendizagem significativa para as crianças, para tanto, é indispensável o estímulo e o incentivo da ludicidade como uma das principais fontes de aprendizagem. Portanto, partindo de tal pressuposto fundamenta-se a necessidade de evidenciar como o lúdico influencia no processo de ensino-aprendizagem.

Visando desenvolver a pesquisa que investiga a brincadeira como o foco na construção do processo do ensino e aprendizagem no ensino fundamental é fundamental destacar que ao brincar a criança se desenvolve em vários aspectos que são prioridades para a formação íntegra como ser humano autônomo inserido no contexto sociocultural.

Nessa perspectiva, a brincadeira é a principal ação que manifesta a essência da

aprendizagem significativa na vivência do aprendiz. Por meio da ação do brincar, a criança, que naturalmente possui a característica da curiosidade, é inserida em um mundo de fantasia proporcionado por elas e pelo próprio contexto; a formação do saber aprimora-se através dessa prática importante.

Essa junção entre a formação da aprendizagem e a prática do brincar é pertinente para o fornecimento de informações específicas, que têm como meta explorar conteúdos que retratam a evolução da criança nesse contexto lúdico.

O trabalho obedece, portanto, a seguinte estruturação: num primeiro momento, será feita uma rápida apresentação a importância dos jogos e brincadeiras na infância, logo em seguida a importância dos jogos no trabalho psicopedagógico, o segundo momento é dedicado a reflexão sobre as considerações sobre o lúdico na visão de alguns teóricos, num terceiro momento, analisarmos as contribuições da psicopedagogia com as atividades lúdicas e para finalizar as considerações finais acerca de toda pesquisa desenvolvida.

CONTRIBUIÇÕES DA PSICOPEDAGOGIA COM AS ATIVIDADES LÚDICAS.

O conceito de brincar é muito importante e flexível, pois, oferece uma grande liberdade de interpretação. As brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento, a aprendizagem e o bem-estar da criança, ou seja, o prazer de brincar.

O brincar proporciona um crescimento saudável à criança, e assim viver a sua infância, tornando-se um adulto mais equilibrado tanto físico, quanto emocionalmente. Brincando a criança torna-se um ser criativo, responsável e trabalhador, assumindo outros papéis durante a brincadeira, desta forma estão agindo frente à realidade de maneira não literal, transformando suas ações do cotidiano.

O brincar também favorece a autoestima da criança, contribuindo para interiorizar determinados valores. A brincadeira constrói a personalidade da criança e é uma parcela muito importante na sua vida. Pois, ela cria normas e funções com significado para aquela determinada brincadeira. Uma brincadeira pode desenvolver o raciocínio, a lógica, o emocional, o intelectual e o social.

Conforme os RCN's (1998, p. 27) “para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências” e

essa experiência pode ser oferecida tanto pelos pais quanto pelas instituições de ensino, podendo ocorrer por meio de brincadeiras ou aprendizagens feitas por intervenção direta.

Dessa maneira, percebe-se que a criança ao brincar desenvolve a imaginação, a concentração e as brincadeiras proporcionam o contato com diversas experiências que são essenciais para o seu desenvolvimento de um modo geral. Toda criança possui uma história e uma cultura própria que, muitas vezes é desconsiderada pelos adultos ou pelas instituições de ensino. A criança tem um jeito muito particular e especial de mostrar como pensa e sente do mundo que está a sua volta, e é por meio das brincadeiras que revelam suas condições de vida, anseios e desejos.

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

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

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

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

Brincar é preciso, é por meio dele que as crianças descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social. A brincadeira, segundo Brougère (2001), supõe contexto social e cultural, sendo um processo de relações interindividuais, de cultura. Mediante o ato de brincar, a criança explora o mundo e suas possibilidades, e se insere nele, de maneira espontânea e divertida, desenvolvendo assim suas

capacidades cognitivas, motoras e afetivas. O brincar é natural na vida das crianças. É algo que faz parte do seu cotidiano e se define como espontâneo, prazeroso e sem comprometimento.

Segundo Wajskop (2007), a brincadeira, desde a antiguidade, era utilizada como um instrumento para o ensino, contudo, somente depois que se rompeu o pensamento românico passou-se a valorizar a importância do brincar, pois antes, a sociedade via a brincadeira como uma negação ao trabalho e como sinônimo de irreverência e até desinteresse pelo que é sério. Mas, mesmo com o passar do tempo o termo brincar ainda não está tão definido, pois ele varia de acordo com cada contexto, os termos brincar, jogar e atividade lúdica serão usados como sinônimos.

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

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

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

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

Antunes esclarece muito bem a palavra "jogo" da nossa cultura, habitualmente é confundida com "competição" do ponto de vista educacional, a palavra jogo se afasta do significado de competição e se aproxima de sua origem etimológica latina, com o sentido de gracejo ou mais especificamente divertimento, brincadeira, passatempo. Deste modo, os jogos infantis podem até excepcionalmente incluir uma ou outra

competição, mas essencialmente visam estimular o crescimento e aprendizagens e seriam melhor definidos se afirmássemos que representam relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos realizada dentro de determinadas regras. Esse conceito já deixa perceber a diferença entre usar um objeto como brinquedo ou como jogo. (ANTUNES, 2005, p.9).

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

O psicopedagogo, sendo o profissional que lida com as questões relacionadas ao processo de aprendizagem, tem como missão retirar as pessoas da sua condição inadequada de aprendizagem; fazendo-as perceber suas potencialidades recuperando, desta forma, seus processos internos de apreensão de uma realidade nos aspectos: cognitivo, afetivo-emocional e de conteúdos. Como a ludicidade é um forte atrativo para que os indivíduos se motivem na busca de uma aprendizagem prazerosa, então, temos os jogos como aliados nesta tarefa.

Segundo Winicott (apud Weiss, 2004, p.72) “É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade, e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu”.

Como vimos os jogos são recursos indispensáveis tanto na avaliação como na intervenção psicopedagógica, pois favorece os processos de aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo do indivíduo. Sua utilização numa intervenção psicopedagógica apresentada por Jorge Visca e por Lino Macedo, é de que ao se propor um jogo é preciso ter em mente o porquê de jogar, o que jogar, para quem, com que recursos, de que modo jogar, quando e durante quanto tempo jogar, e qual a continuidade desta atividade ao final de seu desenvolvimento.

Essa intervenção pode apresentar um caráter preventivo ou curativo. O caráter preventivo vai estimular o sujeito a agir, elaborando previamente estratégias para a solução de problemas; enquanto que o caráter curativo é direcionado para pessoas que apresentam algum tipo de dificuldade na aprendizagem.

Nesse caso é preciso identificar essa dificuldade e criar condições favoráveis para superação. Macedo (1997) afirma que: "jogar é fundamental para o desenvolvimento do

raciocínio, e traz muitas contribuições para a aprendizagem, principalmente se as crianças têm a oportunidade de exercitar essa atividade com frequência”. Por isso na escolha dos jogos que serão utilizados, o psicopedagogo deve conhecer as condições e necessidades de cada etapa evolutiva na construção de seus esquemas de conhecimento.

Como podemos observar o aspecto colocado por Lino de Macedo, compatível com Nádya Bossa (2000, p. 23), que afirmar que cabe ao psicopedagogo: “... saber como se constitui o sujeito, como este se transforma em suas diversas etapas de vida, quais os recursos de conhecimento de que ele dispõe e a forma pela qual produz conhecimento”.

Essa atividade pode nos dar respostas quando o indivíduo não consegue expressar-se verbalmente e o faz através do jogo. Porém faz-se necessário atentar que o psicopedagogo não interpreta, mas procura compreender as manifestações simbólicas, buscando adequar as atividades lúdicas às necessidades de cada indivíduo e o momento que devem ser utilizadas, a fim de promover a ativação dos seus recursos de conhecimento sem atacar o sintoma.

O lúdico é uma forma dinâmica e produtiva para se obter um bom aprendizado, pois os jogos e as brincadeiras têm como principal característica instigar o desejo de aprender. Brincar é atuar de forma criativa no espaço potencial de todas as probabilidades, sendo assim, o brincar não é só próprio da criança, mas também do adolescente, do jovem, até de adultos e idosos, cada indivíduo com suas potencialidades e seus recursos de vida.

De acordo com Weiss (2004) O espaço lúdico durante o diagnóstico traz possibilidade de um melhor entendimento da real situação e nível de desenvolvimento do aprendente. A intervenção psicopedagógica deve explorar os jogos pedagógicos, pois brincar é universal e rompe as fronteiras entre o diagnóstico e o tratamento, uma vez que o próprio diagnóstico passa a ter um caráter terapêutico.

Os jogos como intervenção psicopedagógica desenvolvem não somente os aspectos cognitivos, mas também a expressão corporal e motora. Com isso, a aprendizagem é mais significativa para o educando, sendo mais efetiva, ou seja, há uma aprendizagem de fato.

Algumas atividades lúdicas são instrumentos válidos para os psicopedagogos, como os jogos e brincadeiras que propiciam aos aprendentes o aprender brincando. Atividades que auxiliam o desenvolvimento da coordenação motora global, coordenação motora fina, percepção corporal e cognitiva como as atividades de

seriação.

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

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

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

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

Dessa forma, podemos criar organizar situações-problema, problematizar situações de aprendizagem, para que o aluno possa aprender de uma forma mais dinâmica e atrativa, despertando o interesse e a aprendizagem. Nesse sentido, é de fundamental importância os materiais, jogos e brincadeiras que serão utilizadas pelo psicopedagogo para o pleno desenvolvimento da criança.

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

Portanto, é essencial a participação do psicopedagogo na vida das crianças e jovens com dificuldades de aprendizagem, pois além de estimular a aprendizagem

através de materiais e recursos lúdicos o psicopedagogo consegue observar habilidades que muitas vezes não são enxergadas por outros profissionais ou pelos próprios pais.

Como se sabe o psicopedagogo é o profissional capacitado para acompanhar o professor no processo de ensino e aprendizagem, é quem fará com que alunos com dificuldades de aprendizagem tenham uma educação mais eficiente, de forma que possam se desenvolver dentro do esperado.

Segundo Barbosa:

A psicopedagogia como área que estuda o processo ensino/aprendizagem, pode contribuir com a escola na missão de regaste do prazer no ato de aprender e da aprendizagem nas situações prazerosas. (BARBOSA, 2001).

Nesse sentido do despertar da educação para uma prática mais prazerosa, que envolva educando e educadores num processo de construção coletiva do saber, cita-se o lúdico, como recurso pedagógico capaz de promover essa interação e despertar nos alunos o gosto em aprender e a lidar com suas dificuldades de maneira diferenciada.

O psicopedagogo ao utilizar o lúdico para trabalhar com alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem, se valerá de um recurso que além de promover uma maior interação entre os sujeitos envolvidos, é capaz de externalizar sentimentos e sensações outrora escondidos.

Neste sentido o psicopedagogo diante das dificuldades diagnosticadas deverá atuar juntamente com o professor de forma a assegurar que o aluno possa aprender e a desenvolver suas habilidades. Ao utilizar atividades lúdicas como, por exemplo, jogos, brincadeiras, brinquedos, dentre outros, desenvolverá nos alunos vários pontos antes esquecidos, como afirma Gisela:

A criança desenvolve-se pela experiência social nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio- cultural dos adultos. (WAJSKOP, 1995, p. 25).

Por outro lado, o jogo, assim como a atividade artística, é um elo que integra aos aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Por isso, parte-se da ideia de que é brincando e jogando que a criança ordena o mundo a sua volta, assimilado experiências e informações, e, sobretudo, incorporando atividades e valores. Portanto, é através do

jogo e do brinquedo que ela produz e recria o espaço em que vive.

Neste sentido a forma de ensinar abrange principalmente aqueles alunos que apresentam dificuldade de aprendizagem e que muitas vezes estão excluídos do processo. Já que as dificuldades de aprendizagem acarretam comportamentos que impedem seus avanços neste contexto. Portanto, o lúdico como recurso psicopedagógico propiciará uma maneira diferenciada e viável de desenvolver um excelente trabalho em sala de aula.

Diante das inúmeras mudanças ocorridas na educação atualmente o lúdico é um elemento indispensável a qualquer atividade que executamos e que pode ser bem aproveitado como recursos facilitadores da aprendizagem espontânea. Nesse sentido, Bertoldo (2020) diz que, quando fazemos porque queremos, pôr interesse pessoal pode perceber a possibilidade, a facilidade de se aprender, quando estamos brincando, pois na atividade lúdica, como na vida, há um grande número de fins definidos e parciais, que são importantes e sérios, porque consegui-los é necessária ao sucesso e, conseqüentemente, essencial à satisfação que o ser humano procura, a satisfação oculta, neste caso seria o de aprender. Cada criança desenvolve suas atividades de maneira diferenciada, mas que, as ajudam e aprendem a resolver situações diárias.

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

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

Nesse sentido, o papel do psicopedagogo é indispensável na utilização desses

jogos e brincadeiras em sessões realizadas para dar suporte e auxílio às crianças que necessitam de uma intervenção focada na aprendizagem, estimulando, interagindo, investigando e buscando diferentes formas de aprender. Isso implica dizer que, cada criança aprende ao seu modo e tempo, o importante é que aprenda. A interação com os jogos e brincadeiras permite a criança desenvolver-se de forma integrada em várias áreas do conhecimento.

Na atualidade observa-se que, muitas instituições de ensino e muitos profissionais visam o ato de brincar como perda de tempo, focando apenas trabalhar os conteúdos isolados com exercícios mecânicos e repetitivos que não contribuem para o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, observa-se que há na maioria das vezes uma grande preocupação em vencer conteúdos programados nos livros didáticos dos alunos e não há um foco principal na aprendizagem de forma integral. Wayskop (1995) aponta que se as instituições fossem organizadas em torno do brincar infantil, elas poderiam cumprir suas funções pedagógicas, privilegiando a educação da criança em uma perspectiva criadora, voluntária, consciente e criativa, proporcionando uma aprendizagem mais rápida e eficaz.

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

Gomes (2004, p.47), a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”. E mais na frente conclui: “Dessa forma, a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, ressignificando o mundo” (GOMES, 2004, p. 145).

Sobre o lúdico Gomes aponta que:

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade.

Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146).

Portanto, sabe-se que a ludicidade é uma necessidade em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita a comunicação, expressão e construção do conhecimento. Desse modo, a prática lúdica entendida como o ato de brincar das crianças permite um mergulho na sua trajetória ao longo dos tempos, acumulando informações e experiências que valem para a vida toda. Descobrir, imaginar, inventar e criar novas maneiras de aprender é essencial para a construção do conhecimento.

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

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

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

O brinquedo é a ferramenta do brincar infantil. Tudo o que estimula a criança a descobrir, inventar, analisar, comparar, diferenciar e classificar, é muito importante para a formação geral e para o conhecimento infantil. O brinquedo é um objeto de interesse infantil, promove a atenção e concentração da criança, fazendo com que ela seja criativa e aprenda com as novas situações, palavras e habilidades.

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

A vida, os acontecimentos, a evolução dão conta da importância de trabalhar cada vez mais com o lúdico, com as crianças, seja qual for sua faixa etária. Inseridos em atividades lúdicas, os alunos conseguem assimilar melhor os conteúdos trabalhados e sem dúvidas viajar através da imaginação. As manifestações lúdicas desenvolvem funções importantes no desenvolvimento da criança e se constituem um instrumento didático importante para o professor. A brincadeira é de extrema importância para o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo da criança, pois é através dela que a criança expressa seus sentimentos em relação ao mundo em que vive. É também através das atividades lúdicas que as crianças reconhecem sua realidade e compreende o funcionamento do mundo e suas emoções, também desenvolve-se como indivíduo e aprende a superar suas limitações, brincando e reproduzindo.

É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... como se fora brincadeira de roda... (MARCELINO, 1997, p.38).

O lúdico é uma necessidade do ser humano indiferente de sua idade e não deve ser visto meramente como diversão. O brincar é a essência da infância, ele permite a produção de conhecimentos, estimula a afetividade, assim, estabelece-se com o brincar uma relação natural extravagando as angústias e paixões, alegrias, tristezas, agressividades. Em todas as épocas o lúdico, o brincar faz parte da vida da criança, viver no mundo da fantasia, do encantamento, da alegria, dos sonhos. Parte da descoberta de si mesmo, do experimentar, do criar e recriar oportunizando ao indivíduo, seu saber, sua compreensão do mundo, seu conhecimento, facilitando a aprendizagem, o

desenvolvimento pessoal e coletivo, trazendo benefícios para a saúde mental, para a socialização, comunicação, expressão e valorizando sempre a criatividade que está inata nesta atividade.

Nessa perspectiva, a brincadeira é a principal ação que manifesta a essência da aprendizagem significativa na vivência do aprendiz. Por meio da ação do brincar, a criança, que naturalmente possui a característica da curiosidade, é inserida em um mundo de fantasia proporcionado por elas e pelo próprio contexto; a formação do saber aprimora-se através dessa prática importante. Essa junção entre a formação da aprendizagem e a prática do brincar é pertinente para o fornecimento de informações específicas, que têm como meta explorar conteúdos que retratam a evolução da criança nesse contexto lúdico.

Por meio das brincadeiras que a criança cria oportunidade de interação com todos ao seu redor, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades psicomotoras, cognitivas e também da relação de afetividade entre os educandos, que estabelecem laços de amizade entre si e adquirem conhecimentos. A educação lúdica contribui para a formação do infante, possibilitando um enriquecimento pedagógico e de valores culturais, ensinando a respeitar as opiniões dos outros e ampliando o conhecimento.

A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (ALMEIDA, 1994 p.57).

Diante de todos estes aspectos importantes a ludicidade propicia também o desenvolvimento de outros aspectos importantes como o desenvolvimento do raciocínio da criança, na brincadeira, a criança vai interpretar de uma forma mais positiva o conteúdo, ou aquilo que a professora quis passar para o aluno, irá sentir-se mais satisfeito e envolvido, parte do processo de aprendizagem. E, além disso, foi passado de forma indireta, ou seja, não foi imposto pelo professor diretamente. Fugiu do obrigatório. E sem dúvida foi significativo porque a brincadeira irá marcar para o aluno por que foi interessante e desperto a sua curiosidade.

É importante ressaltar a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da aprendizagem humana. Mas, outras atividades como a música, pintura e tudo que estimule a criatividade são também ações lúdicas essenciais para

promover a aprendizagem da criança. Portanto, através da ludicidade a criança poderá estimular todas as suas habilidades e potencialidades, e desenvolvendo seu lado social, motor e cognitivo.

Segundo Vigostsky (1987), as crianças não raciocinam como adultos, sendo elas as próprias construtoras ativas do conhecimento, vivendo constantemente criando e testando suas teorias sobre o mundo.

Então, a criança brincando vai construindo sua individualidade e identidade, assim vão aprendendo os instrumentos de brincar, ou seja, os brinquedos vivenciados a partir de imagens significantes dele próprio, da cultura da comunidade onde é inserido.

Dessa forma, considera-se o lúdico como um fenômeno psicológico e também psicopedagógico, como um fator determinante no desenvolvimento infantil e sujeito humano (desenvolvimento cognitivo, físico, mental e emocional), essencial na construção de sua personalidade, como fator de comunicação e relação às outras crianças, adultos e consigo mesmo.

De acordo com Freire (2002), uma criança pequena que ainda não desenvolveu sua linguagem verbal, passa a imitar os gestos que está observando, esta potencialidade é utilizada como uma forma lúdica, sendo esta praticada por prazer, representando o ato corporal, sendo considerada um “jogo de exercício”.

Uma infância bem vivida junto com o lúdico traz benefícios, a longo prazo, à existência do indivíduo. As diversas possibilidades estimuladas através das brincadeiras contribuem para tornar a criança autoconfiante, autônoma e consciente de seu potencial e de suas limitações.

A prática de atividades lúdicas na Psicopedagogia corrobora para que os alunos possam obter o melhor desempenho. Porém, somente tais atividades não resolvem o processo educativo, elas podem auxiliar em favor de promover mudanças significativas.

A ludicidade, os jogos é um excelente recurso para o atendimento psicopedagógico, usando-a como instrumento de vinculação cognitiva com a aprendizagem. É necessário então que o psicopedagogo faça intervenções de forma que o aprendente vá se percebendo e construindo a sua forma própria de aprender. Dessa forma, torna-se primordial ressaltar que os jogos e brincadeiras são aliados excelentes que possibilitam às crianças o desenvolvimento das suas habilidades intelectuais.

O psicopedagogo que se utiliza dos jogos como ferramentas para intervenção ou avaliação, visa resgatar aspectos cognitivo, afetivo-emocional dos conteúdos

ministrados em sala de aula, motivando-os em buscar uma aprendizagem prazerosa.

Na intervenção ou avaliação psicopedagógica, ao utilizar jogos, é preciso ficar claro o porquê, para quem, quais recursos utilizar. Esse tipo de atividades lúdicas pode ser considerado como uma intervenção de caráter preventivo ou curativo. Nesse caso é preciso identificar qual dificuldade e criar condições favoráveis para superação. Portanto, para o psicopedagogo, a utilização dos jogos torna-se importantíssimo, tanto para realizar o levantamento da hipótese diagnóstica acerca das limitações e possibilidades do aprendente, bem como da dificuldade de aprendizagem de crianças com algum transtorno. Portanto, as ações lúdicas são ferramentas essenciais durante as intervenções psicopedagógicas, terapêuticas ou não terapêutica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste estudo foi possível compreender a importância que o jogo representa em relação ao desenvolvimento individual da criança, físico, sensorial e intelectual e a extrema relevância para o crescimento integral.

Com isso, os educadores, enquanto mediadores do conhecimento devem oportunizar o crescimento da criança de acordo com seu nível de desenvolvimento, oferecendo um ambiente de qualidade que estimule as interações sociais, um ambiente enriquecedor de imaginação, onde a criança possa atuar de forma autônoma e ativa, fazendo com que venha a construir o seu próprio processo de aprendizagem.

Com efeito, o lúdico no contexto da formação do professor que atua com crianças pequenas, representa uma grande mudança em sua atuação em sala de aula. Onde ele será o mediador para a construção do conhecimento, transformando sua sala de aula em um ambiente acolhedor e dinâmico, onde ele tem a capacidade de conectar o indivíduo com sua cultura e meio social mais amplo.

Então podemos dizer que jogar e aprender andam juntos, é através do lúdico/jogo que podemos observar os prazeres, frustrações, desejos, e principalmente que o professor faz do jogo ou da brincadeira um momento onde a criança terá um aprendizado significativo no decorrer de sua vida.

A escola, infelizmente, ainda não inclui em seu planejamento a ludicidade, deixando a critério de o professor optar por trabalhar ou não essa temática. E os professores sempre optam pela metodologia tradicional. Muitos professores e

gestores ainda não têm consciência da importância da ludicidade, associando-a apenas pelo brincar por brincar sem nenhum resultado positivo. Cabe então, aos gestores e professores enxergarem no brincar o caminho natural, espontâneo e prazeroso de desenvolvimento humano integral.

O brincar pode ser visto como o desenvolvimento construtivo, com a capacidade de interagir socialmente abrindo caminho para o desenvolvimento do trabalho, da ciência e da arte.

Pode-se concluir que o professor deve desenvolver atividades lúdicas na sala de aula não como meras brincadeiras, mas como uma possibilidade de promoção do ensino aprendizagem, também como uma atividade de entretenimento, sem relação obrigatória com a aprendizagem significativa para o aluno.

Portanto, a introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem., tornando assim este processo mais prazeroso e menos maçante, tanto no ponto de vista do aluno quanto no ponto de vista do professor.

Devemos utilizar o lúdico como uma ferramenta importante nas dificuldades de aprendizagem, pois a criança pode ser trabalhada na individualidade ou em grupos e ela mesma poderá buscar respostas para suas dúvidas e corrigir o que é de real dificuldade. Assim, ela passará a se conhecer melhor, criará estratégias para um melhor aprendizado, que será prazeroso e significativo.

O brincar é importante em todas as fases da vida humana, pois possibilita, assim a interação da criança com o mundo externo e interno, formando conceitos, ideias, relações lógicas, socializando, absorvendo o indivíduo de acordo como seu ritmo e potencial.

Assim, podemos concluir que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. O lúdico desenvolve o indivíduo como um todo e é uma ferramenta de extrema importância na educação, que devemos acrescentar e considerar como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, PAULO NUNES DE. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 5ª Ed. São Paulo: Loyola, 1994.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais**. Campinas: Papyrus, 2005.

BARBOSA LMS. **A Psicopedagogia no âmbito da instituição escolar**. Curitiba: Expoente; 2001.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. de M. **Jogo, brinquedo e brincadeira: uma Revisão Conceitual**. Disponível em: Acesso no dia 13 de junho de 2020.

BOSSA, Nádia. **A Psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da prática**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2010.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular para a Educação Infantil/ ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume:1

FONSECA, V. **Introdução às dificuldades de aprendizagem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

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

FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da educação física**. 4ªed. São Paulo: Scipione, 2002.

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

LOPES, Vanessa Gomes. **Linguagem do corpo e movimento**. Curitiba: PR: FAEL, 2006.

MACEDO, Lino. **Quatro cores, senha e dominó**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.

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

Organização Mundial da Saúde (1996). **CID 10 Classificação Internacional de**

Doenças e Problemas relacionados à saúde.

PIAGET, Jean. **Pedagogia e Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1973.

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

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

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

WEISS, Maria Lucia Leme. **Psicopedagogia clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar**. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

VYGOTSKY, L., Semyonovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.