

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NAS INTERVENÇÕES PSICOPEDAGÓGICAS E NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM ESCOLAR

MORÁS, Marlice Reginês¹

RESUMO

As atividades lúdicas possuem caráter educativo e especificidades que as diferenciam das demais, envolvem as esferas motoras, cognitivas e afetivas dos indivíduos, sendo que um indivíduo que brinca e joga também age, sente, pensa e aprende a se desenvolver socialmente e intelectualmente. Devido à importância do lúdico no processo educativo, o presente estudo objetivou compreender a contribuição do lúdico nas intervenções psicopedagógicas e no processo de ensino e aprendizagem escolar. As atividades lúdicas, como jogos, são de suma importância no processo de ensino e aprendizagem dos alunos tanto da educação infantil como nos primeiros anos do Ensino Fundamental. Desta forma, conclui-se que o lúdico contribui positivamente nas intervenções psicopedagógicas e no processo de ensino e aprendizagem escolar e que tais atividades lúdicas devem ser empregadas primeiramente pelo professor, caso necessário, após pelo psicopedagogo. Conclui-se também, que tanto o trabalho do professor como do psicopedagogo devem caminhar juntos, no intuito de desenvolver um excelente ensino e aprendizado aos alunos.

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

1. INTRODUÇÃO

A formação de professores, atualmente, é um quesito de constante preocupação. O sentido de formação profissional implica em entender o ensino e a aprendizagem como um processo contínuo, que requer uma análise cuidadosa em suas etapas, evoluções, avanços e concretizações para o redimensionamento dos conceitos na busca e compreensão de novas ideias e valores (ROJAS, 2002).

¹ Graduada em Pedagogia pela UNINTER, com pós-graduação em Educação Infantil e Anos Iniciais pela FAISA e Especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional pela UNINTER. Professora dos Anos Iniciais na rede municipal de ensino do município de Tunápolis – SC.

Deste modo, educar não se limita somente a repassar informações, mas sim auxiliar o aluno a tomar conhecimento de si mesmo e da sociedade. Saber aceitar-se como pessoas e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que o aluno possa escolher entre muitos caminhos o mais compatível para si (ROJAS, 2002).

Assim, a inclusão do aluno na sociedade e no meio em que vive e de suma importância. Desta forma, o professor deverá preparar o seu projeto de aula, atividades lúdicas e interessantes para que os alunos possam desenvolver seu aprendizado (CUNHA, 2012).

De acordo com Silva (2012), é fundamental entender os jogos, brincadeiras e atividades lúdicas correspondentes como atividade social, pois garante a interação e construção de conhecimento da realidade pelas crianças, é estabelece vínculo com a função pedagógica da escola. Por outro lado, Almeida (2014) destaca, além das atividades lúdicas, a importância da psicopedagogia como um meio ou recurso que auxilia no avanço da educação como um todo.

No intuito de contribuir com o processo de ensino e aprendizagem escolar a psicopedagogia é condicionada a diversos fatores desse andamento: como se aprende, como esse aprendizado se desenvolve, quais são as situações de interferências no processo, como reconhecer dificuldades, tratar e prevenir. Deste modo, o psicopedagogo possui papel fundamental de intervenção nas instituições escolares (SILVA, 2012).

Os educadores ensinarão melhor quando conseguirem proporcionar o prazer à busca do conhecimento à criança, ao mesmo tempo requerer atenção, concentração, criatividade e raciocínio para que haja engajamento nas atividades aplicadas. Entre tantas atividades destaca-se os jogos e brincadeiras, pois estimulam a expressão corporal, coordenações de movimentos, à expressão oral e a compreensão de sua própria representação e valorização como também o desenvolvimento significativo da aprendizagem, para que tudo isso se desenvolva à inúmeras possibilidades e variedades de materiais a serem usufruídos (DELL'AGLI, 2002; SILVA, 2003; MENDES; 2006; MAIA, 2007).

Portanto, o trabalho se justifica devido à importância em compreender a contribuição do lúdico tanto no trabalho psicopedagógico como no processo de ensino e aprendizagem escolar por meio da aplicação de atividades lúdicas que auxiliam no processo de aprendizagem do aluno.

Autores como: Peres (1998), Bossa (2000), Alevato (2000), Dell'Agli (2002), Silva (2003), Mendes (2006), Maia (2007), Silva (2012), Almeida (2014) e Osti e Marcelino (2015) desenvolveram pesquisas sobre a importância da psicopedagogia no processo de ensino e aprendizagem escolar. Já autores como: Machado (1994), Kishimoto (1997), Silva, (2003), Cárdua (2011), Cunha (2012) e Oliveira (2013) buscaram apresentar pesquisas relacionadas a utilização do lúdico no processo de ensino e aprendizagem escolar. Dessa forma, o trabalho proposto torna-se de grande valia, pois busca demonstrar a contribuição do lúdico tanto nas intervenções psicopedagógicas como no processo de ensino e aprendizagem no ambiente organizacional das instituições educativas, construindo assim, a lacuna de pesquisa.

2. O LÚDICO NAS INTERVENÇÕES PSICOPEDAGÓGICAS E PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM ESCOLAR

As primeiras ideias sobre psicopedagogia são originárias da França, por volta da década de 40, onde os possíveis estudos realizados eram sobre a influência de origem orgânica no comprometimento do sucesso escolar. Deste modo, com um único objetivo, médicos e educadores passaram a desenvolver pesquisas no intuito de diagnosticar os possíveis problemas, visando intervenções orgânicas e pedagógicas (PERES, 1998).

Mendes (2006) argumenta que a psicopedagogia surge dando resposta às antigas instituições cristalizadas, que não conseguiam atender a demanda das pessoas com problemas de aprendizagem.

A partir da década de 60, após várias pesquisas e estudos, a experiência psicopedagógica tem grande repercussão em vários países chegando ao Brasil. Desta forma, a primeira experiência psicopedagógica, em nosso país, ocorreu em 1958 com a criação do Serviço de Orientação Psicopedagógica (SOPP), que tinha como meta desenvolver e melhorar a relação professor-aluno e criar um clima receptivo para a aprendizagem, por meio de experiências anteriores (PERES, 1998).

Conforme Peres (1998), Bossa (2000) e Maia (2007) a psicopedagogia constitui-se em um campo de atuação que visa à complexidade dos problemas de aprendizagem. Deste modo, o trabalho desenvolvido utiliza-se do conhecimento de

distintas áreas do saber, enfocando dois campos de atuação: o institucional e o clínico.

Assim, a psicopedagogia abrange um campo amplo de conhecimentos, tendo como principal objeto o estudo do processo de aprendizagem humana, seus padrões evolutivos normais e patológicos, e a influência do meio em que estão inseridas como família, escola e a sociedade. Assim, entende-se que as dificuldades escolares não podem ser explicadas apenas por um fator, e sim pela interação de vários fatores como culturais e sociais que permeiam o ato educativo (BOSSA, 2000; MAIA, 2007).

Conforme Rubinstein (1996), o objetivo da psicopedagogia é compreender, estudar e pesquisar a complexidade dos múltiplos fatores envolvidos no processo de aprendizagem, considerando os aspectos relacionados com o desenvolvimento do sujeito.

Segundo Bossa (2000) a psicopedagogia deve trabalhar com a aprendizagem humana, sendo que na psicopedagogia clínica, ocorre a relação do sujeito com sua história pessoal e o tipo de aprendizagem, onde são avaliados os procedimentos que interferem no processo de aprendizagem como participação biológica, afetiva e intelectual para tomar decisões de prevenção.

Peres (1998) argumenta que a intervenção clínica é feita de forma individual e terapêutica. Deste modo, as escolas enviam o aluno com dificuldades de aprendizagem para as clínicas, estas por sua vez, após o diagnóstico do problema iniciam o tratamento.

Na psicopedagogia institucional, o trabalho psicopedagógico deve ser pensado no campo da socialização de conhecimentos disponíveis, na promoção do desenvolvimento cognitivo e na construção de regras de conduta, num projeto social mais amplo. Assim, a escola é participante do processo de aprendizagem a qual deve possuir ações preventivas. Deste modo, a relação do psicopedagogo com seu paciente têm como objetivo solucionar os efeitos nocivos do sintoma para dedicar-se a garantir os recursos cognitivos (BOSSA, 2000).

De acordo com Alevato (2000) e Almeida (2014) a ação psicopedagógica institucional, além de intervir nos problemas específicos da aprendizagem individual, também deve identificar e intervir no conjunto de fatores que compõem o grande cenário institucional onde a aprendizagem se desenvolve.

Maia (2007) argumenta que as dificuldades de aprendizagem não devem ser entendidas apenas como fatores orgânicos, biológicos, mas também como fatores cognitivos, sociais, afetivos e pedagógicos associados à aprendizagem. Deve-se compreender as dificuldades de aprendizagem relacionadas à ausência de estímulo social, dificuldades econômicas, questões multiculturais, afetivas que cerceiam os sujeitos e também as questões pedagógicas.

Aos profissionais que trabalham com a psicopedagogia e educação especial é comum vivenciar situações em que é preciso estabelecer intervenções psicopedagógicas em função das necessidades especiais da criança, nesse sentido, os brinquedos, jogos e materiais pedagógicos desempenham papel fundamental (MRECH, 1996).

Segundo Mrech (1996) e Maia (2007), a intervenção psicopedagógica passa a introduzir uma contribuição mais rica no enfoque pedagógico. Desta forma, o processo de aprendizagem da criança é compreendido como um processo que abrange componentes afetivos, cognitivos, motores, sociais, econômicos, políticos, entre outros. Assim, a causa do processo de aprendizagem e as respectivas dificuldades deixam de ser localizadas somente no aluno e no professor e passa a ser vista como um processo maior com inúmeras variáveis que precisam ser apreendidas com bastante cuidado pelo professor e psicopedagogo.

Castro (2004) argumenta que a principal questão na aprendizagem é o estabelecimento do processo de aprendizagem e determinar as variáveis que podem contribuir ou atrapalhar em seu desenvolvimento. O autor acrescenta que apesar da diversidade de teorias e diferenças de pressupostos, as crianças são encaminhadas desde pequenos às escolas, encontrando nesses ambientes profissionais com a responsabilidade de traduzir em linguagem compreensível o conhecimento acumulado pela humanidade, ou parte dele. Deste modo, construindo a relação professor-aluno que se caracteriza como entre ser que ensina e ser que aprende. Nessa relação deve existir a troca de conteúdo, de conhecimentos e de afeto.

Fresquet (2003) argumenta que a capacidade de continuar o aprendizado varia em função dos recursos que nos fazem independentes. Assim, a ação psicopedagógica consiste em descobrir o nível de aprendizagem independente, e as pistas ou recursos mais adequados para que o aluno possa continuar a aprendizagem sozinho.

A contribuição da psicopedagogia e sua intervenção na aprendizagem escolar depende da qualidade da interação e do diálogo com os membros da instituição educativa. Contudo, os resultados almejados pelas escolas e pelos pais com um psicopedagogo na escola remete em evitar os problemas de aprendizagem, reduzir a repetência e a evasão escolar (FRESQUET, 2003).

Segundo Peres (1998) a psicopedagogia tem contribuído na conscientização da importância do ato educativo, por meio da aplicação de práticas transformadoras que visam o sucesso do aluno e a melhoria na qualidade do processo de ensino e aprendizagem.

Mrech (1996) destaca que um dos aspectos mais importantes a serem considerados pelo professor e pelo psicopedagogo é o reconhecimento das estruturas prévias de alienação no saber em que o professor e o aluno apresentam em relação ao emprego de brinquedos, jogos e materiais pedagógicos.

Portanto, a concepção corrobora na capacidade lúdica do professor, ou seja, um professor que não sabe ou não gosta de brincar dificilmente desenvolverá a capacidade lúdica de seus alunos. Para tanto, é necessário que o professor desenvolva primeiro a sua capacidade lúdica para possuir capacidade de desenvolver o lúdico dos alunos (MRECH,1996).

Mrech (1996) ainda destaca que o uso do material pelo professor ou psicopedagogo deverá levar em consideração as necessidades especiais e a singularidade do aluno. Este material deve ser construído durante o processo ensino aprendizagem. Desta forma, para um melhor entendimento sobre o lúdico no processo de aprendizagem escolar apresenta-se o tópico a seguir.

2.2 O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM ESCOLAR

O papel do professor na construção do conhecimento do aluno é de suma importância, pois ele dá suporte e crédito a produção do aluno, abre espaço para que o aluno determine sua própria autoria entre aluno e professor (SILVA, 2003).

Oliveira (2013) argumenta que o papel do professor está essencialmente relacionado com o ato de educar, considerando todas as suas competências, orientações e valores. Desta forma, o que irá determinar a qualidade da sua

atividade profissional é a intenção de educar, de modo a planejar, agir, avaliar, comunicar e articular os ensinamentos.

Forma pela qual se dá por meio da utilização dos jogos de regras no contexto escolar que possui mero valor indiscutível, seu caráter lúdico que promove novas estruturas de conhecimento instiga os pesquisadores a desenvolver novas pesquisas no intuito de minimizar os problemas educacionais. O uso dos jogos no processo de ensino e aprendizagem escolar é antigo, porém vem se modificando ao longo dos anos de acordo com as necessidades sobre as atividades lúdicas infantis (DELL'AGLI, 2002).

O lúdico faz referência a jogos e brinquedos, ou seja, brincadeiras lúdicas, com o propósito de divertimento. Quando se faz algo se sente prazer em fazê-la. Assim, as brincadeiras permitem o aluno se divertir e ao mesmo tempo o ensina sobre determinado assunto. Portanto, certos brinquedos ou brincadeiras auxiliam no desenvolvimento social do aluno, em especial aquelas usadas em jogos lúdicos (CUNHA, 2012).

De acordo com Silva (2012) o brincar é social as crianças não brincam sozinhas, no contexto escolar elas estão inseridas em um ambiente com brinquedos, colegas e professores que fazem o brincar estimular a criatividade lúdica do aluno desenvolvendo sua capacidade intelectual e criativa, ou seja, por meio da qual ele passa a gostar de brincar e se conectar com o meio social e cultural.

Contudo, entender os jogos e brincadeiras como atividade social é fundamental, pois garante a interação e construção de conhecimento da realidade pelas crianças, é estabelece vínculo com a função pedagógica da escola. Sendo assim, o jogo e a brincadeira encontram um papel educativo importante na escolaridade da criança que vai se desenvolvendo e conhecendo o mundo que se constrói a partir de suas interações (SILVA, 2012; OLIVEIRA, 2013).

Para que possamos compreender melhor o conceito de jogo, brinquedo e brincadeira vejamos como estes termos são definidos no dicionário Ximenes (2000): a) jogo: ação de jogar, brincadeira, passatempo, atividade física e mental, atividades coletivas; b) brinquedo: objetos que as crianças brincam, divertimento de criança; e c) brincadeira: ação de brincar, divertimento, gracejo, recreação e entretenimento.

As atividades lúdicas já se fazem presentes desde os primeiros anos de vida da criança, tornando-se fundamental na relação dos mesmos, o lúdico acrescenta um ingrediente indispensável nesta relação possibilitando que a criatividade aflore,

tornando-se cada vez mais significativa à medida que a criança se desenvolve. Para um bebê as primeiras brincadeiras são relacionadas a descobertas do corpo, ou seja, brincar com o corpo para se descobrir (MACHADO, 1994; CUNHA, 2012; OLIVEIRA, 2013).

Brincar é um ato natural e espontâneo para a criança. Para Mariotti (2011, p. 25), “o brincar é comum às culturas e civilizações de todos os tempos: não tem limites temporais e nem espaciais, é de caráter universal”.

Segundo Wajskop (1995), a valorização da brincadeira baseou-se em concepções idealistas e protetoras da infância, passou a surgir em propostas educativas, em que se fazia o uso de brinquedos, voltados ao divertimento.

Surgiu assim, o conceito de que a criança é um ser vinculado à verdade em que mostra o sentido do mundo na espontaneidade. Para Wajskop, (1995, p. 20), “a valorização da brincadeira infantil apóia-se, portanto, no mito da criança portadora de verdade, cujo comportamento verdadeiro e natural, por excelência, é o seu brincar, desprovido de razão e desvinculado do contexto social”.

Após observar uma criança em suas diferentes fases de crescimento nota-se que ela logo descobre suas mãos e brinca com elas, diverte-se com sua voz quando balbucia sons, atira objetos para alguém apanhar, pula sem parar, entre outros movimentos que faz para descobrir seu mundo. O brincar é essencial na formação da criança pequena, pois ela está imersa a um contexto social com cultura que a identifica (CARDIA, 2011). Conforme Machado (1994, p. 21):

Brincar é nossa primeira forma de cultura. A cultura é algo que pertence a todos e que nos faz participar de ideais e de objetivos comuns. A cultura é o jeito de as pessoas conviverem, se expressarem, é o modo como as crianças brincam, como os adultos vivem, trabalham, fazem arte. Mesmo sem estar brincando com o que se denomina “brinquedo”, a criança brinca com a cultura.

Quando o brincar é compartilhado manifesta-se as experiências culturais, “o brinquedo aparece como um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança. É seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e a representação, a agir e a imaginar”. (KISHIMOTO, 1997, p. 68). A criança através do brinquedo mostra um mundo simbólico, no qual a brincadeira que desenvolve é quase que imaginária fazendo representações livres vinculando-as com a realidade que ela compreende do mundo que a cerca. Para Winnicott (1975, p. 76):

A criança traz para dentro dessa área da brincadeira objetos ou fenômenos oriundos da realidade externa, usando-os a serviço de alguma amostra derivada da realidade interna ou pessoal. Sem alucinar, a criança põe para fora uma amostra do potencial onírico e vive com essa amostra num ambiente escolhido de fragmentos oriundos da realidade externa.

Na infância os jogos e brincadeiras são formas de a criança manejar experiências, criar situações da realidade que ela pode experimentá-las. Segundo Machado (1994, p. 27), “brincar é também raciocinar, descobrir, persistir e preservar; aprender a perder percebendo que haverá novas oportunidades para ganhar, esforçar-se, ter paciência, não desistindo facilmente”.

O jogar e o brincar para a criança, possibilitam seu desenvolvimento integral, por meio dele desenvolve-se a espontaneidade, a inteligência, a autoconfiança, a coordenação, seu autocontrole, o prazer e também a linguagem se manifesta e se desenvolve, este é um meio que a criança estrutura a inteligência construindo sua personalidade. É brincando que a criança se mantém física e mentalmente ativa (CARDIA, 2011; SILVA, 2012).

Mariotti (2011, p. 25), conclui que “o brincar considerado e praticado com as características enumeradas e desenvolvido em qualquer momento da vida, é uma experiência necessária e vital, que abre caminho de flexibilidade libertadora das pressões da vida cotidiana do ser humano”.

No jogo e na brincadeira a criança lida com sua realidade interior e traduz para a exterior. A partir do momento que a criança vai amadurecendo percebe que as palavras representam as coisas do mundo real e que podem ser traduzidas para o mundo imaginário. Segundo Kishimoto (1997, p. 69 - 70):

O fantástico, o imaginário, expressos na brincadeira da criança quando fala com um cabo de vassoura “como se” fosse um cavalo, fica zangada com seu cãozinho imaginário porque faz sujeira no tapete da mamãe ou transforma a pedra em pássaro, mostram uma mistura da realidade e fantasia, em que o cotidiano toma outra aparência, adquirindo um novo significado.

A educação lúdica por meio de jogos e brincadeiras abre um leque com muitas reflexões e questionamentos quando se trata de desenvolvimento da aprendizagem, pois eles completam o mundo mágico da criança. Desta forma, falar em atividades lúdicas não é falar de algo simples, mas sim, dar fundamentação

criando condições que contribuam significativamente na sala de aula para a aprendizagem (VYGOTSKY, 2007).

O lúdico é um aprendizado que leva a criança para outro caminho, mas tudo depende de como a criança interage e qual é a atitude do adulto em relação as atividades lúdicas. A interação do adulto pode possibilitar maior variedade de experiências interativas que ajudam na socialização com as demais crianças. Conforme Oliveira (1996, p. 40):

Para crianças pequenas, os conhecimentos advindos das interações terão uma garantia maior de constituírem-se e consolidarem-se, de forma mais eficiente, através da ação do adulto, mediante a *sistematização* prévia e posterior dos conceitos entendidos como necessários; [...].

As brincadeiras são grandes canais para o aprendizado e para os processos cognitivos. Ao brincar a criança pensa, reflete e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, sendo este seu momento de aprender sobre o mundo, muitas vezes sua brincadeira não tem nada a ver com o que o professor propôs que ela aprendesse. Para machado (1994, p. 37) “o adulto precisa também estar distanciado, ausente, mas presente ao mesmo tempo apostando na sabedoria daquela criança, respeitando o seu momento, suas idéias, hipóteses, sentimentos e pensamentos, seus sonhos”.

Para progredir a criança deve ser respeitada e sentir-se ouvida. Não atropelar as fases e estar ciente que cada brincadeira é uma busca. Interferir pode impedir que a criança fizesse suas descobertas e domine as dificuldades. A criança cresce e desenvolve-se de maneira única e o que deve ser feito é fornecer um ambiente caloroso, aconchegante e receptivo. Para Wajskop (1995, p. 25):

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.

A criança que brinca e joga certamente terá maior facilidade de compreensão da realidade pela representação e experimentação. O espaço da escola deve ser um espaço de interação, devendo oferecer materiais para os alunos que sejam fundamentais na construção do conhecimento e que facilitam a apropriação da linguagem. De acordo com Vigotisky (2007, p. 102), “a aquisição da linguagem pode

ser um paradigma para o problema da relação entre o aprendizado e o desenvolvimento”.

Desta forma, a ludicidade é uma necessidade do ser humano não apenas como diversão, mas como um aprendizado. “Quer se trate do jogo tradicional infantil, reduto da livre iniciativa da criança, marcado pela transmissão oral, ou o jogo educativo, que introduz conteúdos escolares e habilidades a serem adquiridas por meio da ação lúdica” (Kishimoto, 1993, p.11).

No jogo e na brincadeira devemos perceber que há instrumentos pedagógicos ricos para a construção de novos saberes, e é um dos papéis de o educador mediar por meio dos mesmos o processo de ensino-aprendizagem, para que o aluno possa explorar, descobrir e aprender a realidade utilizando diversas modalidades de brincadeiras, podendo ser a da fantasia, do imaginário e do faz-de-conta, entre tantas outras. “Há brincadeiras de rima, de trava-língua, as mil perguntas de “O que é o que é?”, as brincadeiras de enganar de “pegar” os outros. Todas elas fazem parte da vida das crianças: desenvolvem agilidade, pensamento, raciocínio, sagacidade”. (OLIVEIRA, 1996, p. 89).

Segundo Kishimoto (1997), o uso do brinquedo educativo com fins pedagógicos remete a importância desses instrumentos para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento das crianças. Quando os momentos lúdicos são intencionalmente criados pelo adulto em que pretendem estimular certos tipos de aprendizagem, passa a existir então a dimensão educativa. Utilizar o jogo e brincadeiras significa conduzir ao campo ensino-aprendizagem condições para aumentar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da habilidade de iniciação e ação ativa e motivadora. Ao usar os campos lúdicos para estimular e desenvolver a construção do conhecimento, o jogo e o brinquedo educativo conquistou espaço na educação por melhorar a aprendizagem das funções motoras.

O fato de que a criança aprende enquanto brinca, isso está ligado à espontaneidade de seus atos, demonstrando o que sabem e o que não sabem, sem medo de errar, assim ela aprende com os próprios erros desenvolvendo sua autoconfiança, se jogando com mais empenho nos novos desafios.

O lúdico estimula a construção do raciocínio lógico, seus desafios fazem com que a criança busque soluções, com isso ela desenvolverá estratégias antecipadas da ação do outro e de sua própria ação. Sabendo que a ludicidade é vivenciada com

maior intensidade na infância, ela também é uma necessidade em qualquer fase da vida, pois ela facilita os processos de expressão, comunicação, socialização e construção do conhecimento (SILVA, 2003; CARDIA, 2011).

Ao despertar interesse nas atividades lúdicas, a criança produz como resposta o empenho da ação intencional, fato este essencial para produzir a construção de esquemas racionais os aperfeiçoando cada vez mais.

Sem dúvida, o papel do educador deve gerar em seu aluno necessidade de ação, conquistando o máximo de seu empenho nas atividades, colocando este aluno frente a situações que o envolva emocionalmente em busca de prazer e autonomia. Assim poderá entender-se que a ludicidade está ligada no despertar da personalidade.

O professor deve estimular a imaginação das crianças e não impor as suas, induzindo-as a raciocinar e a buscar procedimentos para dar soluções para seus problemas através da comparação, gerando novas possibilidades de conhecimentos e aprendizagens individuais e sociais (OLIVEIRA; 1996).

Portanto, a escola deve criar espaços para as atividades lúdicas; não somente o espaço físico, mas o espaço de abertura e disponibilidade para os jogos e brincadeiras independentes de suas modalidades. O imprescindível é reconhecer e ter o espírito aberto ao lúdico, reconhecendo sua importância no desenvolvimento da criança, pois brincando a criança recria o mundo, refaz os fatos, não para mudá-los simplesmente ou para contestá-los, mas para adequá-los à capacidade de assimilação e compreensão.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo geral compreender a contribuição do lúdico nas intervenções psicopedagógicas e no processo de ensino e aprendizagem escolar. Para tal, desenvolveu-se uma pesquisa de cunho qualitativo na qual apresenta-se dados bibliográficos.

Os resultados apontam que as atividades lúdicas oferecem ao aluno desenvolvimentos significativos que permite conhecer-se a si mesmo e aos outros, descobrindo seu meio, experimentando situações diversas de aventura, ação,

imaginação, fantasias, aprendendo por meio do prazer, da experiência, provando suas possibilidades, seu conhecimento, seus hábitos, suas atitudes e também dos que estão a sua volta.

Dessa forma, cabe primeiramente ao professor desenvolver atividades lúdicas com o aluno no intuito de aprimorar e desenvolver o ensino e a aprendizagem escolar. Portanto, se algum aluno necessitar de atendimento psicopedagógico, cabe aos psicopedagogos após diagnósticos realizados desenvolverem atividades lúdicas com a criança.

Cabe ressaltar que as atividades lúdicas, são de suma importância no processo de ensino e aprendizagem escolar dos alunos da educação infantil e primeiros anos do Ensino Fundamental. Desta forma, conclui-se que lúdico contribui positivamente nas intervenções psicopedagógicas e no processo de ensino e aprendizagem escolar, sendo que também o trabalho do professor como do psicopedagogo devem caminhar juntos, no intuito de desenvolver um excelente ensino e aprendizado aos alunos.

REFERÊNCIAS

ALEVATO, Hilda Maria Rodrigues. O institucional e a psicopedagogia: a perspectiva do imaginário social. V Congresso Galego-Portugués de Psicopedagogía Actas (Comunicacións e Posters), nº 4, v. 6, Ano 4º-2000.

ALMEIDA, Nadia Josiane Rockenback de . Dificuldades de aprendizagem: uma reflexão sobre o sujeito complexo e a formação profissional. **Revista EDUC-Faculdade de Duque de Caxias**, v. 1, n. 1, Jan-Jun 2014.

BOSSA, Nadia A. Fundamentos da Psicologia. **2ª edição, Porto Alegre: Artes**, 2000.

CARDIA, Joyce Aparecida Pires. A importância da presença do lúdico e da brincadeira nas séries iniciais: um relato de pesquisa. **Revista Eletrônica de Educação**, v. 5, n. 9, p. 1-14, 2011.

CASTRO, Maria Luiza Garitano de. O olhar psicopedagógico na instituição educacional: o psicopedagogo como agente de inclusão social. **Revista Psicopedagogia**, n. 21, v. 65, p. 108-16, 2004.

CUNHA, Ana Cristina Teixeira. **Importância das atividades lúdicas na criança com Hiperatividade e Déficit de Atenção segundo a perspectiva dos professores**. 2012. Tese de doutorado apresentada a Escola Superior de Educação João de Deus. Lisboa, 2012. Disponível em: <<https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/2585/1/TeseAnaCunha.pdf>> Acesso em: jan. 2017.

DELL'AGLI, BETÂNIA ALVES VEIGA. O jogo de regras como um recurso diagnóstico psicopedagógico. **Campinas: Dissertação de Mestrado, Pós-graduação em Educação da UNICAMP**, 2002. Disponível em: <<http://maratavarespsictics.pbworks.com/w/file/etch/74209787/DellagliBAV.pdf>> Acesso em: 02 jan. 2017.

FRESQUET, Adriana Mabel. Psicopedagogia e fracasso escolar. **Linhas Críticas**, v. 9, n. 16, p. 45-62, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo – sucata e a criança: A importância do brincar, Atividades e materiais**. São Paulo. SP. Loyola, 1994.

MAIA, Christiane Martinatti. Dificuldades de ou na Aprendizagem? Algumas Problematizações!. **Revista Eletrônica da Ulbra, São Jerônimo**, v. 1, 2007.

MARIOTTI, Fabián. **O Lúdico: estratégia para humanizar as novas tecnologias**. 2. ed. Florianópolis: Ceitec, 2011.

MENDES, Mônica Hoehne. Psicopedagogia–: uma identidade em construção. **Construção psicopedagógica**, v. 14, n. 11, p. 0-0, 2006.

MRECH, Leny Magalhães. O uso de brinquedos e jogos na intervenção psicopedagógica de crianças com necessidades especiais. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, p. 109-31, 1996.

OLIVEIRA, Diana Tavares. **O lado lúdico da aprendizagem da matemática: a importância das atividades lúdico-manipulativas no desenvolvimento das**

competências na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico. 2013. Tese de mestrado apresentada ao Departamento de Ciências da Educação da Universidade dos Açores, Ponta Delgada: 2013.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de (org). **Educação Infantil: muitos olhares.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

OSTI, Andréia; MARCELINO, Eliane Lucy. A importância do trabalho psicopedagógico: incentivo institucional e atendimento às crianças com dificuldades escolares. **Revista de Educação**, v. 11, n. 11, 2015.

PERES, Maria Regina. Psicopedagogia: aspectos históricos e desafios atuais. **Revista de Educação PUC-Campinas**, v. 3 n. 5, p. 41-48, 1998.

ROJAS, Juciara. O lúdico na construção interdisciplinar da aprendizagem: uma pedagogia do afeto e da criatividade na escola. **Rio de Janeiro: ANPED**, 2002.

RUBINSTEIN, E. A especificidade do diagnóstico psicopedagógico. In: Sisto, F.F. (et al.). Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.

SILVA, Sandra Coelho Barreto; MENDES, Mônica Hoehne. Dinâmicas, jogos e vivências: ferramentas úteis na (re) construção psicopedagógica do ambiente educacional. **Revista Psicopedagogia**, v. 29, n. 90, p. 340-355, 2012.

SILVA, Sergio Luiz Baptista da. **A função do lúdico no ensino/aprendizagem de língua estrangeira: uma visão psicopedagógica do desejo de aprender.** Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Língua Francesa da Universidade de São Paulo. São Paulo: 2003. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8146/tde-22122004-211819/en.php>> Acesso em: 02 Jan. 2017.

VIGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** Michael Cole (org). 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** São Paulo. SP. Vol. 48. Cortez. 1995.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro. RJ. Imago. 1975.

XIMENES, Sérgio. **Minidicionário Ediouro da Língua portuguesa.** 2. ed. reform. São Paulo: Ediouro, 2000.