

# **CONTRIBUIÇÕES DA INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA ACERCA DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA O PROCESSO ENSINO- APRENDIZAGEM**

Fabíola Mirelly da Silva Souza<sup>1</sup>  
Maria Dilma da Silva Chagas<sup>2</sup>

## **Resumo**

O presente artigo tem como objetivo tratar da suma importância de inserir os jogos e brincadeiras para o processo de desenvolvimento do ensino infantil. A brincadeira deve ser vista como uma atividade essencial na formação da criança, pois o brincar faz com que a criança construa o conhecimento, explore o mundo a sua volta, compreenda a si mesma e os seus sentimentos, proporcione a convivência mútua, desenvolva a coordenação motora e a percepção, valorize as ações de cooperação e solidariedade, descubra as diferenças e respeite o tempo e o espaço de cada um, por essa razão o lúdico tem grande influência no trabalho de intervenção psicopedagógica junto às crianças com dificuldade de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Psicopedagogia. Lúdico. Desenvolvimento. Ensino-aprendizagem.

## **Abstract**

# **CONTRIBUTIONS OF PSYCHO-PEDAGOGICAL INTERVENTION ABOUT PLAY ACTIVITIES FOR THE TEACHING-LEARNING PROCESS**

This article aims to address the paramount importance of inserting games and play into the development process of early childhood education. Play should be seen as an essential activity in the child's education, because playing makes the child build knowledge, explore the world around him, understand himself and his feelings, provide mutual coexistence, develop coordination motor and perception, value cooperation and solidarity actions, discover differences and respect each other's time and space, for this

---

<sup>1</sup> Graduada em Matemática e Pedagogia, Especialista em Matemática e cursando Psicopedagogia Clínica e Institucional na FBJ.

<sup>2</sup> Graduada em Letras e cursando Psicopedagogia Clínica e Institucional na FBJ.

reason playfulness has a great influence on the work of psychopedagogical intervention with children with learning difficulties.

**Keywords:** Psychopedagogy. Playful. Development. Teaching-learning.

## **Introdução**

A ação psicopedagógica por meio dos jogos pedagógicos pode ser um fator determinante para o desenvolvimento infantil, principalmente diante das mudanças sociais que ocorrem no cenário da educação constantemente com novas práticas de ensino, levando a criança a obter informações com mais rapidez. Cabe assim, a escola utilizar instrumentos que auxiliem a criança na busca pelo conhecimento e que compreenda no lúdico um processo ativo de ensino-aprendizagem.

Buscamos compreender a importância dos jogos e brincadeiras como subsídios eficazes na construção do conhecimento infantil através de estimulações necessárias para a produção de sua aprendizagem, assim os jogos desempenham papel fundamental na intervenção psicopedagógica a partir do direcionamento à criança.

Para isso, utilizamos como instrumento de coleta de dados a pesquisa bibliográfica, e buscamos como referência, teóricos da educação como Almeida (2003), Vygotsky (2003), Kishimoto (2005), entre outros, que tratam da importância de observar no contexto escolar a dinâmica lúdica como fator de desenvolvimento.

Assim, partindo de tal pressuposto fundamenta-se a necessidade de evidenciar como o lúdico influencia no processo de ensino-aprendizagem infantil estabelecendo a consciência da importância dos jogos no desenvolvimento e na educação da criança.

Nesta perspectiva temos as seguintes questões que nortearão este trabalho:

- Quais são as abordagens práticas do lúdico na aprendizagem da criança aplicada pelo psicopedagogo?
- Como a prática do lúdico influenciará no desenvolvimento do ensino-aprendizagem?

Ao falarmos sobre o lúdico, sabemos que é um elemento essencial para o desenvolvimento humano e seu processo educativo, pois no processo de aprendizagem há uma contínua reorganização das estruturas mentais e essa reorganização se dá a partir das necessidades de nos relacionar, interagir e socializarmos com o meio em que estamos inseridos, e é através destes que expressaremos nossos sentimentos e emoções ao mesmo tempo em que vamos evoluindo.

“É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de agir numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos” (VYGOTSKY, 1989, p. 109). Sendo assim, através do jogo a criança é estimulada a pensar, criando assim um raciocínio para continuar o jogo e construindo seu conhecimento perante aquela realidade.

Na perspectiva psicopedagógica, assessorar a criança com essas intervenções lúdicas visa o sucesso e melhora a qualidade do ensino-aprendizagem prevenindo ou corrigindo situações que acomete a criança. Portanto, cabe ao psicopedagogo o papel de adequação e orientação das práticas educativas, e os jogos contribuem para esse processo, promovendo e desenvolvendo habilidades inerentes ao crescimento humano.

Durante o ato de jogar:

Os participantes são incentivados a jogar bem e a se aperfeiçoar; as funções mentais superiores são colocadas em movimento, são estimuladas, exercitadas desenvolvem-se e se aperfeiçoam na busca por melhores resultados; disciplina, a concentração, a perseverança e a flexibilidade são valorizadas; aperfeiçoam-se esquemas de ação, criam-se e se descobrem estratégias mais eficientes para o jogo (GRASSI, 2008, p. 124).

Nesse sentido, ao abordar a ludicidade como instrumento de aprendizagem, estamos abrindo espaço para várias outras linguagens que permitem a expressão do sujeito, o desenvolvimento do pensamento, sempre de um modo que favorece o seu desejo de aprender, e ainda que contempla sua instrumentalização, e reconhece a

realidade sociocultural por meio da criatividade metodológica e da articulação com os processos de escolarização.

### **Abordagem prática do lúdico na aprendizagem da criança a partir da ação psicopedagógica**

A ludicidade nos remete ao tempo de infância, pois lembramos a alegria que sentíamos ao brincar e a espontaneidade com o qual as brincadeiras aconteciam, sejam elas: cantigas de roda, invenções, brincadeiras de rua, entre outras. As crianças têm necessidade de expressão e movimento para crescer, elas não param de explorar o espaço e os objetos, na tentativa de estabelecer com eles um processo de interação numa ação contínua, dinâmica e livremente escolhida.

No entanto:

Brincar é, sem dúvida, um importante recurso pedagógico que estimula e desenvolve as funções mentais superiores e as psicomotoras e participa da construção do conhecimento. A criança se desenvolve e aprende brincando, adquire experiência e conhecimentos, pensa e raciocina, descobre e apreende o mundo e a si própria, constrói-se física, social, cultural e psicologicamente (GRASSI, 2008, p. 38).

Portanto, brincar é um momento de autoexpressão e auto realização, as atividades livres com blocos e peças de encaixe, as dramatizações, a música e as construções desenvolvem a criatividade, pois exige que a fantasia entre em jogo. Já o brinquedo organizado, que tem uma proposta e requer desempenho, como os jogos (quebra-cabeça, dominó, entre outros) constitui um desafio que promove a motivação e facilita escolhas e decisões à criança. A qualidade de oportunidades que estão sendo oferecidas a criança através de brincadeiras e brinquedos garantem que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem.

“Brincar é a fase mais importante da infância- do desenvolvimento humano neste período- por ser a auto-ativa representação do interno- a representação de necessidades e impulsos internos” (FROEBEL, 1912, p. 54-55). Assim, percebe-se que

o brincar provoca na criança o desenvolvimento, o poder da interação com os outros, refletindo na capacidade de agir.

A prática das atividades lúdicas na Psicopedagogia pode auxiliar em mudanças significativas no desempenho das crianças, como: momentos de interação entre as crianças, assimilação de saberes, aprendizagem prazerosa.

A possibilidade de trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento (FRIEDMANN, 1996, p.56).

Com isso, a representação do jogo para a aprendizagem e evolução da criança fica ainda mais concreta, pois quando a ludicidade está sendo usada como instrumento para atender as necessidades das crianças de forma significativa, torna-se um excelente recurso de intervenção psicopedagógica para o processo educativo, melhorando suas funções psicológicas, éticas e cognitivas, assim como também tem o poder de promover na criança a evolução de sua personalidade.

“A ação do jogar é o momento de observação nas atitudes infantis para que haja a identificação de como a criança efetiva a ação do aprender voltada para sua realidade escolar” (BOSSA, 2007, p. 110). Desta forma, entende-se que as atividades lúdicas contribuem e oportunizam as crianças momentos de expressão, criação e de troca de informação, além de trabalhar a cooperação associada à ampliação do conhecimento social, afetivo, cognitivo e emocional.

É importante ressaltar que as intervenções psicopedagógicas devem contribuir para que a criança perceba e construa a sua forma própria de aprender, sempre as motivando em buscar uma aprendizagem prazerosa, ou seja, na intenção de possibilitar à criança o desenvolvimento das suas habilidades intelectuais.

“O desenvolvimento da criança acontece através do lúdico” (VYGOTSKY, 2003). Por isso a criança precisa brincar para se desenvolver, necessita do jogo como forma de integração com o mundo, como forma de trocas de vivências com a cultura onde vive, para que a aprendizagem ocorra de forma integrativa e global.

Nessa perspectiva, ao vincular a intervenção psicopedagógica atrelada ao papel das brincadeiras na infância e a sua relevância para desenvolvimento infantil, entende-se que o brincar como ação livre possibilita à criança a exteriorização dos conhecimentos acerca do mundo em que vive.

A brincadeira:

É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo (KISHIMOTO, 2005, p. 21).

Assim na brincadeira, é importante enfatizar que as peculiaridades infantis requerem práticas que não priorizem o conhecimento sistematizado, mas que possibilitem o desenvolvimento e a aprendizagem iniciada pela própria criança.

Portanto, a utilização dos jogos e das brincadeiras tem como característica fundamental na intervenção psicopedagógica estimular o potencial da criança, além de identificar possíveis dificuldades da criança e assim criar condições favoráveis para superação.

### **O lúdico como ferramenta que auxilia no desenvolvimento do ensino-aprendizagem**

Para oferecer uma educação de qualidade se faz necessário aperfeiçoar a prática, utilizar técnicas inovadoras e abrir caminhos para didáticas diferenciadas. Diante desse contexto, o lúdico utilizado como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação, também desenvolve uma prática docente mais significativa e dinâmica, e é por meio dessa ferramenta que a criança aprende de uma forma menos rígida e mais tranquila, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis de desenvolvimento.

Nesse processo a mediação da construção do conhecimento alinhado a um professor é de extrema importância, pois ao disponibilizar materiais, participar das

brincadeiras e criar espaços, fortalece a capacidade da potencialidade da criança. Sendo assim, estimula e cria um ambiente favorável para o desenvolvimento, explorando-o de forma dinâmica para se obter um ensino-aprendizagem de excelência.

Nessa perspectiva:

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real (ANTUNES, 2003, p.60).

Dessa forma, entende-se que as atividades lúdicas contribuem e oportunizam as crianças momentos de expressão, criação e de troca de informação, além de trabalhar a cooperação facilitando o ensino-aprendizagem, seguido de uma ação psicopedagógica eficaz. Assim o jogo é capaz de transformar o desempenho da criança. Torna-se necessário também que o educador reavalie seus conceitos a respeito dessas atividades, principalmente com relação aos jogos, e que neste processo a criança tenha espaço para expressar sua fala, seu ponto de vista e suas sugestões, além de estabelecer laços de amizade e construção do conhecimento.

Nesse sentido:

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, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 2003, p.57).

Portanto é importante ressaltar, que a motivação do educador escolar para proporcionar a atividade lúdica é fundamental para que o aluno possa despertar o interesse para criar, desenvolver, participar, buscando a construção do conhecimento. O desenvolvimento lúdico nas práticas pedagógicas na escola, não deve ser visto

apenas como descontração, mas sim, como meio para o desenvolvimento do aprimoramento do raciocínio lógico, cognitivo e social de maneira espontânea e prazerosa para a criança.

“O professor ao utilizar o jogo significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora” (KISHIMOTO, 1997, p. 36-37). Desse modo, no espaço escolar, o jogo pode ser um veículo para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos. O professor das fases iniciais pode e deve permitir a brincadeira. Entretanto, mais importante que isso é definir os objetivos que se deseja alcançar, para que este momento seja, de fato, significativo. “Ensinar a brincar”, de forma a mediar e promover o crescimento de seu aluno.

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o direito de toda criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

“Os elementos fundamentais da brincadeira são: a situação imaginária, a imitação e as regras” (VYGOTSKY, 1998). Segundo o autor, a brincadeira pode ter papel fundamental no desenvolvimento da criança. Seguindo a ideia de que o aprendizado se dá por interações, o jogo lúdico e o jogo de papéis, como brincar de “mamãe e filhinha” permite que haja uma atuação na zona de desenvolvimento proximal do indivíduo, ou seja, criam-se condições para que determinados conhecimentos e/ou valores sejam consolidados ao exercitar no plano imaginativo, capacidades de imaginar situações, representar papéis, seguir regras de conduta de sua cultura (só a mamãe que pode colocar a filhinha de castigo), etc.

As situações-problema contidas na manipulação dos jogos e brincadeiras fazem a criança crescer através da procura de soluções e de alternativas. Além disso, podem ser trabalhadas em todas as disciplinas proporcionando situações inovadoras dentro do processo de ensino-aprendizagem.

É pertinente abordar que:

brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso (VELASCO, 1996, p.78).

Assim, o desempenho psicomotor da criança enquanto brinca alcança níveis que só mesmo a motivação intrínseca consegue. Ao mesmo tempo favorece a concentração, a atenção, o engajamento e a imaginação. Como consequência a criança fica mais calma, relaxada e aprende a pensar, estimulando sua inteligência.

## **Conclusão**

A convivência com o lúdico pode exercer um papel de fundamental importância na vida do ser humano, isso não só nos primeiros anos de vida, mas em todas as etapas da sua existencialidade; pode estender como decodificador e facilitador ao precisar fazer uma assimilação. O indivíduo usa o lúdico em todos os momentos de sua vida, o que o fará entender significados, que por um ou outro motivo podem estar obscuros, e com certeza ele passará a usá-lo no meio em que vive como um processo de construção do saber e até mesmo da sua história. É também uma forma de visão de mundo em todas as possibilidades, através das emoções, dos movimentos e dos gestos.

O lúdico viabiliza uma série de aprimoramentos em diversos âmbitos dos desenvolvimentos, cognitivo, motor, social e afetivo, então pode-se compreender o lúdico como algo de suma importância no trabalho do professor e do psicopedagogo incorporado a intervenções pedagógicas, podendo ser usado como forma estimulante, motivada, atuando como elemento de transformação do indivíduo. A partir dessa vivência, educadores e psicopedagogos devem utilizar as mais variadas formas e estratégias na prática pedagógica, pois assim dá a criança a oportunidade de se desenvolver e aprender de forma significativa.

Contudo, na perspectiva da Psicopedagogia surge a necessidade de resgatar a linguagem lúdica, na qual as instituições de ensino possam ter condições para animar, despertar e alegrar suas crianças percebendo os contextos de interação da criança e a

riqueza de outros momentos que possibilitarão a aprendizagem, a partir do reconhecimento do lúdico como metodologia de ensino e ferramenta de intervenção pedagógica.

Sendo assim, acredita-se na formação de pessoas mais humanas, sendo o lúdico um dos caminhos para tal propósito evolutivo.

## Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Atividade Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Vozes, 2003.

BOSSA, Nadia A. **A psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da prática**. 3ª ed. Porto Alegre, RS: Artmed, 2007.

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Editora Moderna, 1996.

FROEBEL, Friedrich A. **A Educação do homem**. Tradução de Maria Helena Câmara Bastos. Passo Fundo: UPF, 2001.

FROEBEL, F. **Pedagogics of the Kindergarten – or his ideas concerning the play and plaything of the child**. HARRIS, W.T. (Ed). The international series. New York/London: D. Appleton and Company, 1912. vol 30.

GRASSI, Tania Mara. **Oficinas Psicopedagógicas**. 2º ed. Curitiba: Ibpex, 2008.

KSHIMOTO, Tizuko Morchila (org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educação**. 4<sup>o</sup> ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (ORG). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 2<sup>o</sup> ed. São Paulo: Cortez, 1997.

\_\_\_\_\_. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira

VYGOTSKY, Liev Seminovichi. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

\_\_\_\_\_. **Pensamento e Linguagem**. Trad. Jeferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VELASCO, Calcida Gonsalves. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VYGOTSKY, Liev Seminovichi. **Pensamento e Linguagem**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Liev Seminovichi. **Psicologia Pedagógica**. Trad. Claudia Schilling. Porto Alegre: Artmed, 2003.