

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM OLHAR PSICOPEDAGÓGICO

Mara Cristina Oliveira Rodrigues
Prefeitura Municipal de Uberlândia
mcristirodrigues@yahoo.com.br

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo destacar o papel do lúdico no desenvolvimento e aprendizagem na educação infantil, sob o enfoque da Psicopedagogia. O lúdico é de fundamental importância para o desenvolvimento da criança, e sua função educativa pode oportunizar-lhe uma aprendizagem significativa e levá-la a construir um conhecimento de mundo e uma relação consigo e com o outro. Para isso, este estudo traz algumas considerações sobre o entendimento do significado e das possibilidades do lúdico no contexto educacional e psicopedagógico. O desenvolvimento da criança, a relação entre o brincar e o jogo é de fundamental relevância para o profissional da Psicopedagogia, já que a compreensão dessas relações pode apontar caminhos e soluções às questões da aprendizagem humana. A metodologia utilizada neste trabalho foi a pesquisa bibliográfica. Desta forma, os dados revelam que é fundamental compreender o lúdico como recurso psicopedagógico, uma vez que a brincadeira, o brinquedo e o jogo são oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído, já que o lúdico é eminentemente cultural.

Palavras-chave: Lúdico. Psicopedagogia. Educação Infantil.

Introdução

A Educação Infantil enquanto um direito da criança ganha espaço no Brasil a partir da Constituição Federal (1988) e especialmente a partir década de 1990, quando surgem diversas políticas públicas que regulamentam a Educação Infantil, a qual passa a ganhar novos contornos, saindo do perfil essencialmente assistencialista para uma formação mais geral, considerando as especificidades do universo infantil.

Outro avanço em termos de legislações no sentido de garantir o direito da criança à educação está na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB, nº. 9394, de 20 de dezembro de 1996, na qual a Educação Infantil passa a ser reconhecida como parte do sistema de ensino, considerada primeira etapa da educação básica.

Na contemporaneidade percebemos cada vez mais a importância da democratização e socialização dos conhecimentos. Desse modo, analisar as dificuldades das crianças em seu processo de aprendizagem, o ensino da escola e da formação de professores constituem uma realidade desafiadora para educadores e pesquisadores, que em seus estudos, têm procurado compreender melhor a realidade educacional, a fim de ajudar a superar essas suas dificuldades. A

necessidade de todas as crianças terem oportunidade de brincar é oficialmente reconhecida, mas o seu valor como instrumento educacional ainda não foi necessariamente aceito por todas as culturas. A reversão desse quadro se faz urgente e necessária, o que supõe uma tomada de posição, a fim de fazer com que o pedagogo ou o psicopedagogo desempenhem um papel ativo nesse processo e possibilitem a melhora significativa da aprendizagem da criança.

O lúdico sempre esteve presente na vida da criança, contribuindo para o seu desenvolvimento. A criança é um sujeito social, histórico e faz parte de uma organização familiar, que está inserida na sociedade, com uma determinada cultura e em um determinado momento histórico. Dessa maneira, surge a necessidade de compreender melhor a importância do lúdico no processo de aprendizagem da criança. Para isso, busca-se o entendimento das possibilidades de uso no contexto educacional e psicopedagógico. Por meio da revisão bibliográfica, procurou-se investigar autores que já pesquisaram e estudaram o referido tema, tais como: Brenelli (1996); Friedmann (1996); Kishimoto (2003-2009-2010); Oliveira (2011); Porto (2009); Rego (2010) e outros.

A Psicopedagogia

A Psicopedagogia tem como objeto de estudo a aprendizagem humana. Segundo Mendes (1994, *apud* Dias, 2009), a Psicopedagogia é um campo de atuação relativo à aprendizagem, a sua aquisição, desenvolvimento e distorções. O psicopedagogo realiza esse trabalho por meio de processos e estratégias que levam em conta a individualidade do aprendiz e seu contexto educacional. Nesse sentido, Masini (2006) afirma que a Psicopedagogia é a área que estuda o processo de aprendizagem e seus bloqueios.

É uma área de estudo recente e, no Brasil, tem sido desenvolvida desde as décadas de 1950/1960. Segundo Bossa (2000, *apud* Porto, 2009), a Psicopedagogia nasce com o objetivo de atender a uma demanda, a da dificuldade de aprendizagem.

Para entender o que é Psicopedagogia, deve-se ir além da simples junção de conhecimentos oriundos da Psicologia e da Pedagogia. A Psicopedagogia é um campo do conhecimento que se propõe a integrar conhecimento e princípios de diferentes Ciências, com a meta de construir a melhor e mais aprimorada compreensão sobre as muitas variáveis implicadas no processo de aprendizagem (PORTELA, 2010, p. 374).

Dessa maneira, Porto (2009) menciona que a Psicopedagogia vai além da aplicação da Psicologia à Pedagogia, pois não pode ser vista sem um caráter interdisciplinar, que implica a

contribuição teórica e prática de outras áreas de estudo. Ainda segundo essa autora, a Psicopedagogia não é apenas o estudo da atividade psíquica da criança, visto que ela não se limita à aprendizagem da criança, mas abrange todo o processo de aprendizagem e conseqüentemente, inclui quem está aprendendo, independentemente de ser criança, adolescente ou adulto.

Segundo Porto (2009), a Psicopedagogia é um campo de atuação que integra Saúde e Educação e lida com o conhecimento, sua ampliação, sua aquisição, suas distorções, suas diferenças e seu desenvolvimento, por meio de múltiplos processos.

De acordo com essa autora, a Psicopedagogia ainda está construindo seu corpo teórico, não se constituindo como ciência. Por ser uma área de estudo muito nova, pode ser vista com desconfiança por alguns profissionais. Por outro lado, o fato de ser recente permite que ela se construa para atender aos atuais problemas enfrentados no processo de ensino e aprendizagem.

De acordo com Porto (2009), há um consenso quanto ao fato de que a Psicopedagogia deve ocupar-se em estudar a aprendizagem humana, entretanto é uma ilusão pensar que tal consenso nos conduza, a um único caminho.

O tema da aprendizagem apresenta tamanha complexidade que tem a dimensão da própria natureza humana. [...] É importante, no entanto, ressaltar qual a concepção de aprendizagem é resultado de uma visão de homem, e é razão desta que acontece a práxis pedagógica (PORTO, 2009, p. 87)

Assim, de acordo com Porto (2009) a Psicopedagogia tem como objeto de estudo a aprendizagem humana que adveio de uma demanda – as dificuldades de aprendizagem. Portanto, a Psicopedagogia estuda as características da aprendizagem humana: como se aprende, como essa aprendizagem varia evolutivamente e está condicionada a vários fatores, como se produzem as alterações na aprendizagem, como reconhecê-las, tratá-las e preveni-las.

Artigo 1º - A Psicopedagogia é um campo de atuação em Saúde e Educação que lida com o processo de aprendizagem humana; seus padrões normais e patológicos, considerando a influência do meio _ família, escola e sociedade _ no seu desenvolvimento, utilizando procedimentos próprios da Psicopedagogia. A intervenção psicopedagógica é sempre da ordem do conhecimento relacionado com o processo de aprendizagem. Artigo 2º - A Psicopedagogia é de natureza interdisciplinar. Utiliza recursos das várias áreas do conhecimento humano para a compreensão do ato de aprender, no sentido ontogenético e filogenético, valendo-se de métodos e técnicas próprios. Artigo 3º - O trabalho psicopedagógico é de natureza clínica e institucional, de caráter preventivo e/ou remediativo. Artigo 5º - O trabalho psicopedagógico tem como objetivo: promover a aprendizagem, garantindo o bem-estar das pessoas em atendimento profissional, devendo valer-se dos recursos disponíveis, incluindo a relação interprofissional; realizar pesquisas científicas no campo da Psicopedagogia

(Código de Ética da Associação Brasileira de Psicopedagogia – ABBp Reformulado pelo Conselho Nacional e Nato do biênio 95/96).

Dessa maneira, segundo Nascimento (2004), a Psicopedagogia se apresenta como um campo extremamente vasto, tornando-se uma tarefa imensa e complexa, uma encruzilhada de incontáveis caminhos. Assumir tal caminho exige compromisso e discernimento, ambos construídos a partir de uma base teórico-prática que deve ser ao mesmo tempo lúcida e sóbria.

No Brasil, o caminho da Psicopedagogia, segundo Bossa (2000, *apud* Nascimento, 2004), é árduo. O Psicopedagogo, profissional pós-graduado precisa ser multiespecialista em aprendizagem humana, congregando conhecimentos de diversas áreas, com o objetivo de intervir nesse processo, tanto com o intuito de potencializá-lo quando de tratar dificuldades, utilizando instrumentos próprios para este fim.

A Psicopedagogia, área de conhecimento interdisciplinar, tem como objeto de estudo a aprendizagem humana. É papel fundamental do psicopedagogo potencializá-la e atender as necessidades individuais, no decorrer do processo. O trabalho psicopedagógico pode adquirir caráter preventivo, clínico, terapêutico ou de treinamento, o que amplia sua área de atuação, seja ela escolar - orientando professores, realizando diagnósticos, facilitando o processo de aprendizagem, trabalhando as diversas relações humanas que existem nesse espaço; empresarial - realizando trabalhos de treinamento de pessoal e melhorando as relações interpessoais na empresa; clínica - esclarecendo e atenuando problemas; ou hospitalar - atuando junto à equipe multidisciplinar no pós-operatório de cirurgias ou tratamentos que afetem a aprendizagem. É importante salientar que a Psicopedagogia é uma área que vem para somar, trabalhando em parceria com os diversos profissionais que atuam em sua área de abrangência (BEYER (2003)

De acordo com Mariani (2005), a Psicopedagogia precisa estar preparada para interagir com as mais diferentes áreas. É preciso pensar na aprendizagem integral do sujeito, em sua inteligência e sensibilidade, no sentido ético, na responsabilidade, no pensamento autônomo e crítico e na iniciativa. É preciso pensar em como alcançar e dinamizar a potencialidade do ser humano.

Dessa maneira, Mariani (2005) argumenta que, por meio das atividades lúdicas, o sujeito aprende a competir, a cooperar, a respeitar as regras e a conviver como ser social. Assim, quando a criança brinca ou joga com seus amigos, ela não está simplesmente brincando ou se divertindo; está desenvolvendo inúmeras funções cognitivas e sociais.

Portanto, percebe-se que o lúdico proporciona um desenvolvimento mais espontâneo e criativo, é um aliado na Educação Infantil, favorece a formação da personalidade, do cognitivo,

do afetivo, do social, contribui com benefícios que ajudarão o aprendente a elaborar de maneira mais dinâmica o conhecimento.

O lúdico como estratégia de aprendizagem

Muitos são os autores que se realizaram estudos sobre o lúdico. Dentre estes, é válido destacar Rousseau (1712-1789), Pestalozzi (1746-1827), Froebel (1782-1852), Dewey (1859-1952), Piaget (1975), Vygotsky (1998).

No século XVIII, Rousseau demonstrou que cada criança tem sua própria maneira de ver, pensar e sentir e que a conquista ativa beneficia a aprendizagem. [...] Pestalozzi destacou o jogo como valor social que fortalece as normas de cooperação e amplia o senso de responsabilidade. Froebel também no final do século XVIII e meados do XIX, fortaleceu os métodos lúdicos na Educação, fez do jogo uma arte, um importante instrumento para promover a Educação para crianças. Dewey no final do século XIX e meados do XX reforçou as formas de ocupação ativa, com isso valorizou o jogo. Para ele, o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança. Piaget ressaltou a importância dos jogos como meio de desenvolvimento cognitivo da criança. Vygotsky, por sua vez também percebeu a importância do lúdico na aprendizagem. Segundo ele, todas as funções no desenvolvimento da criança aparecem primeiro no nível social e depois no nível individual. Assim, o lúdico é, pois, um possibilitador de interação social e de construção do próprio conhecimento (CARLETO, 2004, p. 127, 130).

De acordo com Carleto (2004), tais teóricos foram importantes na organização de concepções pedagógicas em que a atividade lúdica é percebida como um processo pelo qual a criança enriquece o senso de responsabilidade e autoexpressão e contribui para o seu desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e motor. Entretanto, a mesma autora argumenta que em uma investigação mais ampla sobre o lúdico, pode-se perceber que há um número expressivo de fenômenos denominados jogos ou brinquedos, o que permite criar uma multiplicidade de referências para interpretá-los, pois a compreensão do jogo ou brincar depende do contexto no qual se utiliza o termo.

Dessa maneira, apesar da complexidade, somos instigados a percorrer o caminho que nos possibilite compreender as diferentes versões e concepções do lúdico. Segundo Carleto (2003), certamente encontraremos professores que utilizam as palavras jogo, brinquedo e brincadeiras como sinônimos. Outros, entretanto, fazem uma diferenciação entre elas. As palavras de Brougère (1997, *apud* Carleto, 2003) podem ajudar a compreender esta ideia:

O brinquedo trata-se, antes de tudo, de um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras ou a princípios de utilização de outra natureza. O brinquedo é um objeto infantil e falar em brinquedo para um adulto torna-se, sempre, um motivo de zombaria, de ligação com a infância. O jogo, ao contrário, pode ser destinado tanto à criança quanto ao adulto: ele não é restrito a uma faixa etária. Os objetos lúdicos dos adultos são chamados exclusivamente de jogos, definindo-se, assim pela sua função lúdica [...]. A brincadeira escapa a qualquer função precisa e é, sem dúvida, esse fato que a definiu, tradicionalmente, em torno das ideias de gratuidade e até de futilidade. E, na verdade, o que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança; além do mais é uma atividade livre, que não pode ser delimitada. (BROUGÈRE, 1997, p. 13-14, *apud* CARLETO, 2003, p. 99).

Para Friedmann (1996), a

[...] brincadeira refere-se basicamente, a ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não-estruturada; o jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar; atividade lúdica abrange de forma mais ampla, os conceitos anteriores (FRIEDMANN, 1996, p. 12).

Já Kishimoto (2003) argumenta que

O brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira; brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança. (brinquedo e brincadeira). Dar-se-á preferência ao emprego do termo jogo, quando se referir a uma descrição de uma atividade lúdica envolvendo situações estruturadas pelo próprio tipo de material [...]. os brinquedos podem ser utilizados de diferentes maneiras pela própria criança, mas o jogos como o xadrez (tabuleiros, peças) trazem regras estruturadas e externas que definem a situação lúdica (KISHIMOTO, 2003, p. 7).

Diante da variedade de conceitos, dos termos jogo, brinquedo e brincadeira, optamos pelo lúdico como sinônimo desses termos.

Tanto o jogo quanto a brincadeira e o brinquedo podem ser englobados em um universo maior, chamado de atividade lúdicas. Não somos adeptas de uma rigidez de conceitos pois, no brincar e no jogar, quanto mais papéis a criança puder desempenhar mais ampliará sua expressividade, entendida como uma totalidade (CARLETO, 2003, p. 100)

Dessa maneira, Friedmann (1996) menciona que é fundamental tomar consciência de que a atividade lúdica fornece informações elementares a respeito da criança: de suas emoções, da forma como interage com os colegas, do seu desempenho físico-motor, do seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico e da sua formação moral.

O jogo implica para criança muito mais do que o simples ato de brincar. Através do jogo, ela está comunicando com o mundo e também está se expressando. Para o adulto o jogo constitui um 'espelho', uma fonte de dados para compreender melhor como se dá o desenvolvimento infantil. Daí sua importância (FRIEDMANN, 1996, p. 14)

Carleto (2003) argumenta que, por meio das atividades lúdicas, a criança é capaz de relacionar as coisas umas com as outras e, ao relacioná-las, é que elas constroem o conhecimento. As atividades lúdicas pressupõem ação e, por esse fato, provocam a cooperação e articulação de pontos de vista, estimulando a representação e engendrando operatividade. Há a oportunidade para o desenvolvimento da lógica do relacionamento humano, das responsabilidades coletivas e da criatividade.

Nesse sentido, para pensar o jogo como meio educacional, devemos situá-lo a partir de objetivos mais amplos, já que essa metodologia deve ser construída, levando-se em conta a realidade de cada grupo de crianças, a partir de atividades que constituam desafios e sejam ao mesmo tempo significativas e capazes de incentivar a descoberta, a criatividade e criticidade.

A possibilidade de trazer o jogo para dentro da escola é uma maneira de pensar a Educação em uma 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. [...] há um aspecto ao qual se deve dar especial atenção ao se trabalhar com o jogo de forma mais consciente: o caráter de prazer e ludicidade que ele tem na vida das crianças (FRIEDMANN, 1996, p. 56).

Além de ser um momento de divertimento, de interação com outras crianças e uma forma de se comunicar com o mundo, o jogo constitui-se em uma boa situação de aprendizagem. Delval (1998, *apud* Carleto, 2004) define que

[...] o jogo possui uma enorme importância educativa [...] . por meio do jogo a criança pode aprender uma grande quantidade de coisas, tanto na escola como fora dela, e o jogo não deve ser tratado como uma atividade supérflua, nem deve ser estabelecida uma oposição entre o trabalho escolar sério e jogo. A criança deve sentir que está jogando na escola e que através desse jogo poderá aprender uma grande quantidade de coisas. O jogo não pode ser relegado aos momentos extra-escolares ou a hora do recreio, mas deve ser incorporado as atividades de sala de aula (DELVAL, 1998, p. 94, *apud* CARLETO, 2004, p. 129).

Nesse sentido, Friedmann (1996) acredita que as crianças, muitas vezes, aprendem mais por meio dos jogos em grupos do que em lições e exercícios. Para isso, Friedmann recorre a Kammi e Dvries comentam que

[...] em um jogo as crianças são mais ativas mentalmente do que em um exercício. Os jogos são fora da sala de aula, uma atividade satisfatória e merecem ser levados para dentro da sala de aula para tornar a Educação mais compatível com o desenvolvimento das crianças (FRIEDMANN, 1996, p. 35).

Segundo Carleto (2004), a escola deve resgatar o valor do jogo como trabalho produtivo e não como mero passatempo e descontração. Piaget (1975, *apud* Carleto (2004) ressaltou a importância dos jogos, não somente como fato de entretenimento, mas como meio de desenvolvimento cognitivo da criança.

Vygotsky (1998) *apud* Carleto (2004) também percebeu a importância do lúdico na aprendizagem. Segundo ele, todas as funções no desenvolvimento da criança aparecem primeiro no nível social, e depois, no individual. Assim, o lúdico é, pois, um possibilitador de interação social e de construção do próprio conhecimento.

De acordo com Rego (2010), Vygotsky dedicou-se mais especialmente ao jogo de papéis ou a brincadeira de faz de conta. Nesse sentido, a brincadeira representa a possibilidade de solução do impasse causado, de um lado, pela necessidade de ação da criança, e de outro, por sua impossibilidade de executar as operações exigidas por essas ações. Assim, por meio do brincar, a criança projeta-se nas atividades dos adultos procurando ser coerente com os papéis assumidos.

Vygotsky (s/d *apud* Friedmann, 1996) afirma que no jogo a criança transforma pela imaginação os objetos produzidos socialmente.

No jogo, a criança pode experimentar tanto as convenções estipuladas pela sociedade, como as variações dessas convenções. Assim, durante o jogo a criança pode escolher entre aceitar ou discordar de certas convenções, promovendo seu desenvolvimento social. O jogo oferece, muitas das vezes, a possibilidade de aprender sobre solução dos conflitos, negociação, lealdade e estratégias, tanto de cooperação como de competição social (FRIEDMANN, 1996, p. 65).

Nesse sentido, ainda segundo essa mesma autora, os padrões sociais praticados durante o jogo são padrões de interações sociais que as crianças irão usar mais tarde no encontro com o mundo. Vygotsky (1988, *apud* Kishimoto, 2003) valoriza o fator social, mostrando que, no jogo de papéis, a criança cria uma situação imaginária e incorpora elementos do contexto cultural adquiridos por meio da interação e da comunicação. O jogo é o elemento que irá impulsionar o desenvolvimento dentro da zona de desenvolvimento proximal.

A zona de desenvolvimento proximal é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução

independente de problemas e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (VYGOTSKY, 1998, p. 112 *apud* CARLETO, 2003, p. 100)

Vygotsky (1988, *apud* Kishimoto, 2003) argumenta que, nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade predominante e constitui fonte de desenvolvimento, ao criar zonas de desenvolvimento proximal, pois, ao prover uma situação imaginativa por meio da atividade livre a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais. Nesse sentido, esse mesmo autor ressalta que há dois elementos importantes na brincadeira infantil: a situação imaginária e as regras. De um lado, encontra-se o jogo de papéis com regras implícitas e de outro, o jogo de regras com regras explícitas.

O jogo também é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil em que o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre os pares, seja em uma situação imaginária, seja pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos. Ao definir papéis a serem representados, imprimindo significados diferentes aos objetos de uso no brinquedo e ao administrar o tempo e o espaço que utilizam nos diferentes jogos, as crianças têm a possibilidade de levantar hipóteses, resolver problemas e construir sistemas de representação mais amplos, aos quais não teriam acesso no seu cotidiano infantil (CARLETO, 2003, p. 101).

Para Friedmann (1996), brincar envolve prazer tensões, dificuldades e, sobretudo, desafios. Portanto, pensar em utilizar o jogo como meio educacional é um avanço para a Educação. Torna-se necessário ter consciência da importância de trazer o jogo para dentro da escola e utilizá-lo como instrumento curricular, descobrindo nele uma fonte de desenvolvimento e aprendizagem.

O lúdico e a Psicopedagogia

Segundo Brenelli (2008), a importância dada ao fato de a criança aprender divertindo-se é muito antiga. Surge com os gregos e romanos, mas é com Fröebel que os jogos passam a fazer parte central da Educação. Depois com o movimento da escola nova e os novos ideais de ensino, o jogo é cada vez mais utilizado com a finalidade de facilitar as tarefas escolares.

Para Chateau (1954/1987) *apud* Brenelli (2008), o jogo na escola deve ser visto como um encaminhamento ao trabalho, uma ponte entre a infância e a vida adulta. Por outro lado Chateau (1954/1987, *apud* BRENELLI, 2008) enfatiza seu uso na escola pelas possibilidades que o

contexto lúdico favorece à criança: o domínio de si, a criatividade, a afirmação da personalidade, o imprevisível.

[...] o jogo como atividade séria que nasce da vontade, em que há um esforço e uma tarefa para se cumprir uma prova. Por meio dele a criança aprende o que é uma tarefa, organiza-se, porque há um programa imperativo que a si mesma se impõe com um caráter de obrigação moral. Ao jogar, a criança aceita um código lúdico com um contrato social implícito. O que agrada à criança no jogo é a dificuldade e o desafio, passíveis de serem livremente superados (CHATEAU, 1954/1987, *apud* Brenelli, 2008, p. 21)

Segundo Piaget (1970) *apud* Brenelli (2008), o jogo na escola tem importância quando revestido de seu significado funcional. Por isso, muitas vezes, seu uso no ambiente escolar foi negligenciado, por ser visto como uma atividade de descanso ou apenas o desgaste de excesso de energia.

[...] por meio da atividade lúdica, a criança assimila ou interpreta a realidade a si própria, atribuindo, então, ao jogo um valor educacional muito grande. Nesse sentido, propõe-se que a escola possibilite um instrumental à criança para que, por meio de jogos, ela assimile as realidades intelectuais, a fim de que estas não permaneçam exteriores à sua inteligência (PIAGET 1970, *apud* BRENELLI, 2008, p. 21)

De acordo com Brenelli (2008), por ser o jogo, desde há muito tempo, considerado uma atividade importante a ser empregada na Educação de crianças, as considerações de Chateau (1954/1987) e de Piaget (1970), convergem para uma utilização adequada desse poderoso meio, tanto em contextos escolares como em situações psicopedagógicas. Desse modo,

[...] em contextos psicopedagógicos ou de reeducação, os jogos revestem-se de importância na medida em que permitem investigar, diagnosticar e remediar as dificuldades, sejam elas de ordem afetiva, cognitiva ou psicomotora. Servem a estes objetivos os jogos de exercício, os simbólicos, os de regras e de construção (BRENELLI, 2008, p. 24).

Para Araújo (2011), o jogo tem sido utilizado por psicopedagogos tanto no âmbito educacional quanto no clínico, como meio de conhecer a realidade do sujeito. Por meio dos jogos, o psicopedagogo pode observar o modo pelo qual a criança manifesta sua criatividade, orientar o diagnóstico e a intervenção nas dificuldades de aprendizagem.

Para Brenelli (2008), os jogos de regra merecem uma atenção especial, por serem considerados meios de compreender e intervir nos processos cognitivos das crianças. Nesse sentido, Macedo (1992, *apud* Brenelli, 2008), defende que os jogos de regras e de construção

estabelecem um contexto de observação e diálogo sobre processos de pensar e construir conhecimento de acordo com os limites da criança.

[...] os jogos de regra são caracterizados por uma atividade que propõe ao sujeito uma situação-problema (objetivo do jogo), um resultado em função desse objetivo e um conjunto de regras. Sua execução, individualmente ou em um grupo, impele ao jogador a encontrar ou produzir meios em direção a um resultado favorável, inserindo-o em um contexto de luta contra o adversário com as suas táticas e estratégias, encantando-o ou atemorizando-o (BRENELLI, 2008, p. 25)

Nesse sentido, Brenelli (2008) argumenta que a importância dessa atividade no contexto psicopedagógico é a de permitir, ainda que indiretamente, uma aproximação do mundo mental da criança, pela análise dos meios, dos procedimentos utilizados ou construídos durante o jogo. Dessa maneira, Macedo (1992, *apud* Brenelli, 2008), menciona que, para alcançar esses objetivos, é proposta à criança uma conversa sobre suas ações com a finalidade de orientá-la a analisar suas jogadas, compará-las entre si e justificá-las.

Ao jogar, segundo as regras, analisam-se as coordenações do jogo e o modo como a criança as compreende para obter melhor desempenho. São sugeridas situações ao psicopedagogo, no sentido de explorar, em ação e em compreensão, as correspondências, as diferentes relações quantitativas, as invariâncias, as classificações e seriações e a propriedade cumulativa da adição (BRENELLI, 2008, p. 27).

De acordo com Brenelli (2008), ainda que se enfatizem objetivos direcionados aos aspectos cognitivos decorrentes de sua aplicação, quer na aprendizagem de noções quer como meios de favorecer os processos que intervêm no ato de aprender, não se ignora o aspecto afetivo que, por sua vez, encontra-se implícito no próprio ato de jogar, pois, segundo Piaget (s/d) e Inhelder (1974, *apud* BRENELLI, 2008), em toda conduta humana, o aspecto cognitivo é inseparável do afetivo, compreendido como energética da ação que permeia a motivação, o interesse e o desejo. Assim, pode-se dizer:

[...] com base nas características que definem o jogo de regras, o aspecto afetivo manifesta-se na liberdade da sua prática, prática essa inserida em um sistema que a define por meio de regras, o que é, no entanto, aceito espontaneamente. Impõem-se um desafio, uma tarefa, uma dúvida, entretanto é o próprio sujeito quem impõe a si mesmo resolvê-los. Assim, jogar é estar interessado, não pode ser uma imposição; é um desejo (BRENELLI, 2008, p. 27).

Para essa autora, utilizar jogos em contextos educacionais com crianças que apresentem dificuldades de aprendizagem poderia ser eficaz em dois sentidos: de um lado garantir-lhes-ia o

interesse, a motivação, e por outro lado, estaria atuando a fim de possibilitar-lhes construir ou aprimorar seus instrumentos cognitivos e favorecer a aprendizagem de conteúdos.

É fundamental que o processo do atendimento psicopedagógico seja baseado na construção do conhecimento e do saber por parte da criança através dos jogos. O profissional percebe a forma como a criança reage ao objeto, ao brinquedo, porque tal reação não é simplesmente um produto do processo da sua interação com o objeto no momento, mas um produto de sua história pessoal e social. Desta maneira, o atendimento psicopedagógico propicia uma forma mais aprofundada de se trabalhar com a criança, levando em consideração às necessidades específicas de cada um privilegiando a escuta do que está realmente acontecendo naquele momento. Isso porque o sistema simbólico e imaginário da criança é particular, não se devendo lidar com ele a partir de esquemas generalizados (ARAÚJO, 2011).

Assim, para Porto (2009), o jogo é uma atividade criativa e curativa, pois permite a criança (re)viver ativamente as situações dolorosas que viveu passivamente, modificando os enlaces dolorosos e ensaiando na brincadeira as suas expectativas da realidade. Constitui-se em uma importante ferramenta terapêutica.

Considerações

É por meio das atividades lúdicas que a criança pode conviver com diferentes sentimentos e situações que irão contribuir para o seu desenvolvimento emocional, cognitivo e social. De acordo com Carleto (2004) podemos perceber que as atividades lúdicas propiciam diversas aprendizagens, pois despertam a curiosidade, exercitam a inteligência, permitem a inventividade e a imaginação, promovem a formação de grupos sociais. Para Brenelli (2008/2009), os jogos são atividades mediadoras de conhecimento, que organizam os conhecimentos abstratos, desenvolvem a capacidade de resolver problemas, preparam para tarefas sérias da vida, servem de exercícios de autocontrole e contribuem para a construção do sujeito.

Nesse sentido, a utilização dos jogos de regras pode propiciar às crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem um espaço para pensar. Além disso, nesse espaço criado pelo jogo, há um lugar para a criança experimentar o prazer da atividade lúdica, o domínio de si, a criatividade, a afirmação da personalidade e a valorização do eu. O interesse que a criança tem pelos jogos faz com que prazerosamente ela aplique sua inteligência e seu raciocínio no sentido de obter mais êxito. Assim, ao jogar, o sujeito realiza uma tarefa, produz resultados, aprende a pensar em um contexto em que enfrentar desafios e resolvê-los são imposições que ele faz a si próprio.

Enfim, segundo Araújo (2011), os jogos são adequados e muito importantes para o desenvolvimento harmonioso do ser humano. No campo da Psicopedagogia, em função dos aspectos a que se pretende chegar, que são diagnóstico e tratamento das dificuldades de aprendizagem, os jogos podem ser considerados uma excelente ferramenta tanto na clínica, como na instituição escolar. O jogo tem um papel fundamental, que deve ser aproveitado em um trabalho psicopedagógico e integrado com outras áreas de desenvolvimento e aprendizagem.

Portanto, o lúdico é uma ferramenta fundamental nas dificuldades de aprendizagem, já que, nesse momento, a criança pode ser trabalhada individualmente ou em grupos e, assim, sanar suas dúvidas e dificuldades e conhecer melhor, pois criará estratégias para um aprendizado que será mais prazeroso e significativo.

A relevância do lúdico está na possibilidade de aproximar a criança do conhecimento científico por intermédio da vivência de situações-problemas, pois, diante dessas situações, há possibilidade de conhecer e de utilizar os conhecimentos prévios para a construção de conhecimentos mais elaborados. Para Oliveira (2011), brincar é uma atividade aprendida na cultura, que possibilita que as crianças se constituam como sujeitos em um ambiente em contínua mudança, no qual ocorre constante recriação de significados, condição para a construção por elas de uma cultura de pares. Ao brincar, as crianças produzem ações em contextos sócio-histórico-culturais concretos que asseguram a seus integrantes, não só um conhecimento comum, mas a segurança de pertencer a um grupo e partilhar da identidade que ele confere a seus membros.

Referências

ARAÚJO, Denise da Silva. A importância do lúdico no atendimento psicopedagógico. **Psicopedagogia Online:** Educação e Saúde, Publicado em 01/09/2011. Disponível em <http://www.Psicopedagogia.com.br/new1_artigo.asp?entrID=1387> acesso em 04 setembro de 2011.

Associação Brasileira de Psicopedagogia. **Código de Ética da Associação Brasileira de Psicopedagogia.** Disponível em <http://www.abpp.com.br/leis_regulamentacao_etica.htm> acesso em 04 de setembro de 2011

BEYER, Marlei Adriana. Psicopedagogia: ação e parceria. **Psicopedagogia Online:** Educação e Saúde. Publicado em 26/09/2003. Disponível em <<http://www.Psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=450>> acesso em 04 de setembro de 2011.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

_____. Conselho Nacional De Educação/ Câmara de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Brasília, DF, 1999.

_____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Lei n.º 9394/ 96, de 20 de Dez. de 1996. Brasília, DF: Senado Federal, 1996.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar:** a construção de noções lógicas e aritméticas. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 1996

_____. **Uma proposta psicopedagógica com jogo de regras.** In: Atuação Psicopedagógica e aprendizagem escolar. 12. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2008

CARLETO, Eliana Aparecida. **Atividades lúdicas:** rompendo o cerco da mesmice. In. Silva, Maria Vieira, Myrtes Dias da (org.). Políticas e práticas docentes: alternativas em construção. Uberlândia: Edufu, 2004, p. 125-140.

_____. **O lúdico enquanto estratégia de aprendizagem:** Revista de Ensino da Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia - Olhares e Trilhas. Uberlândia, Ano IV, n. 4 p-97-104, 2003. Disponível em <<http://www.seer.ufu.br/index.php/olhases trilhas/article/viewFile/3572/2615>> acesso em 04 de setembro de 2011.

_____. **O jogo no processo de evolução da aprendizagem:** Revista de Ensino da Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia - Olhares e Trilhas. Uberlândia, Ano VII, n. 7, p. 89-98, 2006. Disponível em <<http://www.seer.ufu.br/index.php/olhases trilhas/article/viewFile/3601/2643>> acesso em 04 de setembro de 2011.

DIAS, Alessandra Pereira. A perspectiva do jogo em sala de aula: uma análise psicopedagógica. Associação Brasileira de Psicopedagogia. Maio/2009. Disponível em <<http://www.abpp.com.br/artigos/100.htm>> acesso em 04 de setembro de 2011

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

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação.** 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

_____. **Jogos infantis:** o jogo, a criança e a Educação. 15. ed. Rio de Janeiro: Petrópolis, 2009.

_____. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Cengage Learning, 2010.

_____. **O jogo e a Educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 2003.

MARIANI, Carmelinda Ignes Cocco. **Utilização do lúdico para facilitar a aprendizagem dos alunos.** 2005 Disponível em <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2005/anaisEvento/documentos/com/TCCI022.pdf>> acesso em 04 de setembro de 2011.

MASINI, Elcie F. Salzano. Formação profissional em Psicopedagogia: embates e desafios. **Revista Psicopedagógica**, 2006; 23(72): 248-259

NASCIMENTO, Cláudia Terra do. A Psicopedagogia no contexto hospitalar: quando, como e por quê? **Revista psicopedagógica**, 2004; 21(64): 48-56

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Jogo de papéis:** um olhar para as brincadeiras infantis. São Paulo: Cortez, 2011.

PORTELA, Fabiani Ortiz. Psicopedagogia no cotidiano escolar: impasses e descobertas com o ensino de nove anos. Rev. Psicopedagógica 2010; 27(84): 372-84 disponível em <<http://revistapsicopedagogia.com.br/84/index.html>> acesso em 04 de setembro de 2011.

PORTO, Olívia. **Bases da Psicopedagogia:** diagnóstico e intervenção nos problemas de aprendizagem. 4. ed. Rio de Janeiro: Wak Ed. , 2009.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky:** uma perspectiva histórico-cultural da Educação. 21. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.