

ASPECTOS DA LUDICIDADE E A PSICOPEDAGOGIA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Christianne Nogueira Donato Formiga¹
Vanderson Douglas Tavares Santos²
Vânia da Silva Araújo³
Janaine de Freitas Medeiros⁴
Rosilene Felix Mamedes⁵

RESUMO

Este trabalho busca refletir sobre os aspectos da ludicidade e da psicopedagogia no processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, a formação lúdica comporta as possibilidades de criatividade, na captação da sensibilidade e busca da afetividade, permitindo que os educadores possam ter experiências lúdicas e manifestações corporais. A educação deve buscar a preparação pela vida, assim a afetividade tem destaque, pois a interação afetiva molda a compreensão e transformação das pessoas. A ludicidade está neste contexto percebida como uma demanda do ser humano, em qualquer idade. Para isso, este trabalho teve como método de pesquisa a bibliográfica, já que os pesquisadores se debruçaram sobre teóricos que abordassem o tema para compreender o papel da ludicidade para o ensino aprendizagem. Como objetivo geral: analisar o papel da ludicidade e da psicopedagogia no processo de ensino-aprendizagem. Já para os específicos: Entender como psicopedagogo pode contribuir para o ensino-aprendizagem por meio da ludicidade; Pesquisar teóricos que abordassem o tema; Compreender o papel da brincadeira no ensino-aprendizagem da criança.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação Infantil. Brincadeira. Ensino-aprendizagem

INTRODUÇÃO

A educação deve buscar a preparação pela vida, assim a afetividade tem destaque, pois a interação afetiva molda a compreensão e transformação das pessoas. A ludicidade está neste contexto percebida como uma demanda do ser humano, em qualquer idade. Para isso, este trabalho teve como método de pesquisa a bibliográfica, já que os pesquisadores se debruçaram sobre teóricos que abordassem o tema para compreender o papel da ludicidade para o ensino aprendizagem.

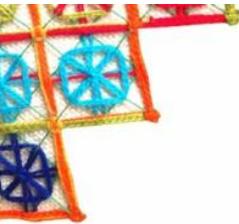
¹ Especialista Faculdade Evangélica Meio do Norte/ Gradanda de letras-Uniasselvi-christiannenogueiraa@gmail.com

² Especialista em Libras, Graduado em Educação Física- UNIPE; profvandersondouglas@gmail.com

³ Graduada em Letras- UFPB- UF, autorprincipal@email.com;

⁴ Mestras em Letras- PROFLETRAS-UFPB, jfmedeirosjp@hotmail.com

⁵ Mestra em Linguística- PROLING-UFPB/ Doutoranda em Letras- PPGL/UFPB-CNPq- email :
rosilenefmamedes@gmail.com



Semeando valores, tanto para o educador quanto para o educando, estando todos imersos numa dinâmica em redoma, que em constante transformação, no qual o ato de educar se modifica a todo o momento e produz novos conhecimentos e gera espaços para o ser humano, neste contexto, o educador eficiente transporta o conhecimento a ser aprendido para um quadro lúdico, onde o brinquedo seduz o aluno a brincar e aprender (ALVES *apud* VIDAL, 2001).

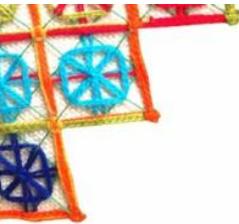
É necessário que se oportunizem espaços às crianças, onde a educação prime pelo desenvolvimento integral dos educandos através da ludicidade. Durante as atividades lúdicas, deverá o professor oportunizar situações para a evolução da autonomia do aprendente, criando ações que favoreçam as interações e as trocas. Assim, isto fazendo-se, se perderá no tempo a época em que se separava a “brincadeira”, o jogo pedagógico, da atividade “séria”. Nestes moldes, os mais renomados pensadores da área denotaram grande interesse pela questão lúdica e desenvolvimento humano. A criança apropria-se, ao brincar, de nuances da realidade, e face a isso lhe reveste de novos significados. Assim, posta diante de situações lúdicas, a criança capta o significado verdadeiro da brincadeira, o que lhe permite estabelecer meios para atingir determinados objetivos e atuar dentro destes meios, auto avaliando suas habilidades e desvantagens no transcurso de tais situações.

O educador deve escolher as brincadeiras e conhecer qual a meta quer atingir usando as mesmas como ferramentas em suas aulas. Assim através das atividades lúdicas, as crianças poderão desenvolver áreas distintas do conhecimento. O brincar e o educar são ações interligadas, suas relações devem ser bem situadas, pois que alavancam o processo de ensino-aprendizagem, portanto sendo substratos imprescindíveis na construção do conhecimento, onde a criança encontrará o equilíbrio ente o real e o imaginário, através do lúdico.

A ludicidade, o “faz-de-conta” permite à criança a captação de significados, de particularidades internas e exteriores ao seu contexto, ofertando alternativas para novas aquisições no seu mundo imaginário. Nas escolas, invariavelmente deve haver espaço para o lúdico, notarial e físico, portanto, sempre permitindo-se criar situações imaginárias, deixando a criança ir além do real, colaborando assim para o seu desenvolvimento.

OBJETIVOS

objetivo geral:



- Analisar o papel da ludicidade e da psicopedagogia no processo de ensino-aprendizagem.

Objetivos Específicos:

- Entender como psicopedagogo pode contribuir para o ensino-aprendizagem por meio da ludicidade;
- Pesquisar teóricos que abordassem o tema;
- Compreender o papel da brincadeira no ensino-aprendizagem da criança.

Como Metodologia este trabalho teve como método de pesquisa a bibliográfica, já que os pesquisadores se debruçaram sobre teóricos que abordassem o tema para compreender o papel da ludicidade para o ensino aprendizagem.

Como relevância para este trabalho, apontamos a necessidade de trazer o lúdico para o contexto de ensino-aprendizagem em salas de educação infantil. Nesse sentido, de acordo com As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009)²⁷, em seu Artigo 4º,

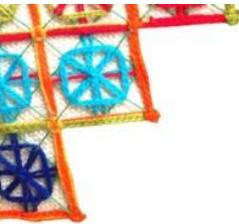
definem a criança como sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009).

Assim, a BNCC (2017) reintera a importância do convívio e da brincadeira, afirmando que:

- **Conviver** com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.
- **Brincar** cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

Nesse sentido, este trabalho se justifica a partir dos postulados da BNCC (2017) que coloca :

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo



muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções.

A ludicidade é primordial para o desenvolvimento dos aspectos motores, cognitivos, afetivos e emocionais na criança. Brincando e jogando é que a criança organiza e classifica o mundo à sua volta, aprendendo e assimilando experiências, informações e, principalmente captando atitudes, conceitos e valores.

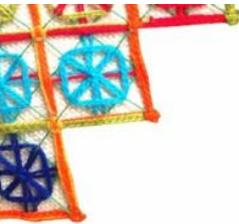
2-A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO SOB ASPECTOS LÚDICOS

Para Vygotsky (1988), a aprendizagem e o desenvolvimento estão fortemente entrelaçados, as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social, o lúdico flui sob vários aspectos, através dos jogos, brincadeiras, músicas e dança, ajudando o indivíduo a desenvolver habilidades no âmbito educacional e social. A ludicidade é uma ferramenta pedagógica que objetiva otimizar o processo educativo e torná-lo algo mais prazeroso e motivador.

Partindo destas ponderações, verifica-se que através das atividades lúdicas, vivenciando as brincadeiras, as situações-problemas, estará a criança experimentada e preparada para que futuramente diante de situações reais possa construir suas particulares soluções. O brincar é a essência da infância, uma atividade espontânea, natural e indispensável ao bem-estar da criança. De origem latina, derivada de “ludere”, a palavra lúdico significa “ilusão, simulação”, atos que envolvem a imaginação, o sonho e as capacidades de compreensão e desenvolvimento da criança.

Para Luckesi (1994), ao observar uma criança, desde seus primeiros meses de idade, nota-se que o brincar faz parte de seu cotidiano, inicialmente com seu próprio corpo, na relação de descoberta, e depois com tudo que estiver ao seu alcance, sempre como objeto de descoberta e desenvolvimento, envolvendo atividades que permitem uma experiência de plenitude, ações vividas e sentidas.

Os brinquedos infantis remontam épocas pré-históricas, pois de acordo com Weiss



(2004), há registros de brinquedos infantis provenientes de diversas culturas, corroborando que o brinquedo, enquanto objeto concreto, tem acompanhado a evolução humana, interagindo em suas funções, seus aspectos e em seu espaço físico. As brincadeiras, são mais do que apenas um passatempo infantil e despretensioso, servem pois para o desenvolvimento físico, cognitivo e emocional da criança, atuando como estímulo para aprendizagem.

Fabricados artesanalmente nas oficinas de entalhadores de madeira, de fundidores de estanho, como um produto secundário das oficinas manufactureiras, assim era o brinquedo em épocas remotas. Mesmo tendo sido difundido de forma mais contundente no século XIX, desde porém muito anteriormente, a educação greco-romana associava a ideia de estudo ao prazer, utilizando o brinquedo na educação.

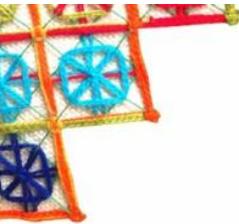
A contar do século XIX foi que o jogo passou a ser estudado por psicólogos e pedagogos. Diversas pesquisas sobre as crianças atribuíram aos jogos e às brincadeiras um importante papel no processo de aprendizagem. Segundo Weiss (2004), “foi apenas com a ruptura do pensamento romântico que a valorização da brincadeira ganha espaço na educação das crianças pequenas”. Posteriormente emerge um novo sentimento de infância e a elaboração de métodos próprios de educação, com propostas educativas centradas no divertimento e uso do brinquedo.

A metodologia lúdica na prática pedagógica, é de suma importância, pois ao se utilizar das brincadeiras infantis, novos desafios surgirão, propiciando o desenvolvimento integral da criança. Constata-se que a discussão sobre a importância das brincadeiras no processo de aprendizagem não é recente, norteadando e consolidando a concepção de que brincando a criança se desenvolve plenamente.

Sondando-se novos horizontes para a educação, assim focando na permissibilidade da aquisição de conhecimentos, na socialização e valorização da manifestação do imaginário infantil por meio de jogos e brincadeiras, este conjunto é de fato substrato fértil para a oclusão do desenvolvimento integral da criança.

Na observação da necessidade do lúdico no processo de ensino- aprendizagem, conforme Barata (1995):

“... é pela brincadeira que a criança passa a conhecer a si mesma, as pessoas que a cercam, as relações entre as pessoas e os papéis que as elas assumem; - é através dos jogos que ela aprende sobre a natureza e os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura do seu grupo; - as brincadeiras e os grupos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no



processo ensino aprendizagem.”

Almejando compreender o significado da atividade lúdica na vida da criança, faz-se necessário considerar a totalidade dos aspectos envolvidos: prazer de atuar livremente, preparação para a vida, possibilidades de ciclar experiências e realizações simbólicas. As brincadeiras são atividades naturais que complementam a atividade humana, e é imperioso seu uso dentro da sala de aula. O lúdico não é simplesmente um divertimento ou uma recreação.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita o ensino, torna fluída a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, e ainda promove uma boa saúde mental. A ludicidade é, então, uma necessidade do ser humano em qualquer idade, não somente uma diversão. Para Vigotsky (1988):

(...) o brinquedo promove o desenvolvimento da criança, criando o que chama de zona do desenvolvimento proximal, no qual a criança se comporta além da postura habitual de sua idade, além de seu atuar diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade.

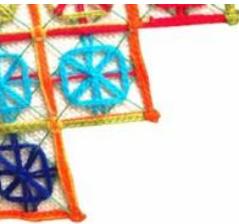
A criança se relaciona com a fantasia e com a realidade de modo natural. É brincando que a criança descobre a vida e no faz de conta, desenvolve-se no desafio do crescimento. O brincar desde o acordar ao deitar, permeia o cotidiano da criança.

Ciente da importância do lúdico para o desenvolvimento da criança, o professor deve lançar mão de uma metodologia lúdica que melhor favoreça o processo de aprendizagem. Para Santos (1997):

O brincar está sendo cada vez mais utilizado na educação construindo-se numa peça importantíssima nos domínios da inteligência, na evolução do pensamento e de todas as funções superiores, transformando-se num meio viável para a construção do conhecimento.

Segundo Antunes (1998), referente ao lúdico, “a brincadeira ajuda a construir novas descobertas, enriquece e desenvolve a personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a conduzir, avaliar e estimular a aprendizagem”. O aluno aprende a buscar a satisfação de seus anseios, a lidar com seus sentimentos, a superar as frustrações e a vencer desafios, quando é submetido à metodologia lúdica.

Compete à escola oferecer o máximo possível de oportunidades em que o aluno possa coordenar suas ações, interagir e expressar seus pensamentos, na trilha da captação de habilidades e conhecimentos. Ensinar não limita-se ao repasse de informações, é mostrar



caminhos, auxiliar os aprendentes a tomarem consciência de si próprios, e também consciência coletiva, notadamente utilizando brincadeiras grupais que favoreçam a socialização.

A ludicidade, as brincadeiras possibilitam vivências alternativas, contribuem para uma reconstrução significativa do aprendizado, sendo uma oportunidade de integração prazerosa. O lúdico tem grande importância nesse processo, é fonte de prazer e aprendizado, por intermédio dele “a criança se desenvolve afetivamente, opera mentalmente e convive socialmente.” (SANTOS 1997).

Segundo Friedmann (1996), “é possível, a partir do jogo, ter um amplo panorama de informações”. Portanto a escola deve ser um espaço assim pensado para a aprendizagem, repleto em recursos, não faltando espaços para jogos de escrita e faz de conta assim como para a leitura. Observando as crianças brincando pode-se perceber as necessidades demandadas e identificar as fases em que elas se encontram face ao domínio da aprendizagem.

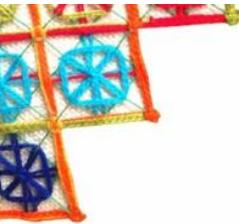
Buscando descortinar novas estratégias para cada fase do desenvolvimento do aprendente, este sendo dotado de conformação individual, aplicam-se os jogos e brincadeiras, assim refratando suas regras. Para Antunes (1998, p.16): “todo jogo pode ser usado para muitas crianças, mas seu efeito sobre a inteligência será sempre pessoal e impossível de ser generalizado.”

O jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, tendo uma importância fundamental em sua aplicação no ensino. “Pensar é brincar com a imaginação. Escrever é brincar com as palavras. Tudo é possível quando a gente solta a cabeça e deixa voar o coração...” (TELLES, 1998).

Nota-se que os jogos, além das brincadeiras cantadas, permeiam as preferências infantis e são um estímulo constante ao desenvolvimento de habilidades. A capacidade de apreensão lúdica da criança é extensa. A aplicação do lúdico no meio educacional, coerentemente orientado nas suas práticas, constitui-se um excelente recurso para aprendizagem.

4-A PSICOPEDAGOGIA E A LUDICIDADE

A Psicopedagogia está intimamente dedicada aos meios e métodos pertinentes ao processo de ensino-aprendizagem, sendo área de conhecimento assim apta a atuar percebendo as demandas, adequando os contextos e transportando as técnicas de ensino para o campo



prático. Ao passo que estuda os processos necessários e mutantes para que o indivíduo adquira novos conhecimentos, nestes termos assimilando as habilidades aceitas e incluindo atuais necessidades emergentes, faz-se importante instrumento na busca da excelência e do êxito da almejada tarefa de educar.

“A Psicopedagogia nasceu da necessidade de uma melhor compreensão do processo de aprendizagem, e se tornou “uma área de estudo específica que busca o conhecimento em outros campos e cria seu próprio objeto de estudo” (Bossa, 2007).

O psicopedagogo deve agir de modo a auxiliar o indivíduo na construção do significado, usando o lúdico e considerando que há diversas questões distintas dentro do contexto, assim sendo, fatores externos e internos que compõem o transcurso da aprendizagem. Para Fernández (1991), o aprender é um diálogo com o outro, supõe a energia desejante, o desejo de dominar. É a quebra da onipotência, a alegria da descoberta e da evolução.

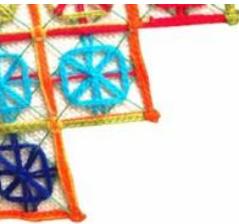
A psicopedagogia condensa conhecimentos de várias áreas compondo estratégias psicológicas e pedagógicas, dedicada aos processos de evolução e aprendizagem. O profissional de psicopedagogia atua dentro do processo de aprendizagem e suas dificuldades, quase sempre permeando vários campos de conhecimentos, integrando-os e sintetizando-os.

É um campo do conhecimento decorrente das necessidades da aprendizagem humana, dos problemas de aprendizagem, que margeiam a Psicologia e a Pedagogia. Com berço na necessidade de uma melhor compreensão do processo de aprendizagem, transformou-se numa área de estudo específica, captando conhecimento em outras áreas e assim após gerando o próprio foco de estudo e ação (BOSSA, 2007).

Contudo o conhecimento do que vem a ser Psicopedagogia e as razões que expandem essa área de conhecimento, ressalta que a ação do psicopedagogo não fixa-se somente no contexto escolar, que de fato é sua maior trincheira de atuação, sendo assim obrigatório observar o ambiente escolar almejando conhecer as demandas do alunado.

Beauclair (2009), assim diz que:

“Enquanto campo de ação em Educação e Saúde, a Psicopedagogia preocupa-se com os processos de aquisição do conhecimento e com toda a gama possível de complexidade oriunda de seu desenvolvimento. Refere-se, com isso, aos múltiplos movimentos psíquicos e subjetivos presentes nos movimentos de aprendizagem.”



Formalizando as hipóteses para a análise, assim favorecendo a intervenção pedagógica à partir da observação da aprendizagem do aluno, procedendo-se pautadamente sob os dados observados e as respostas advindas das ações elaboradas e colocadas em prática, dessa forma, usualmente, constrói-se e aplica-se o diagnóstico psicopedagógico.

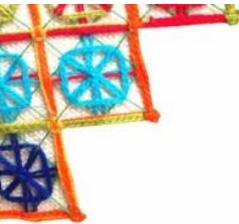
A Psicopedagogia tem por objetivo compreender, estudar e pesquisar a aprendizagem nos aspectos relacionados com o desenvolvimento e ou problemas de aprendizagem. A aprendizagem é entendida aqui como decorrente de uma construção, de um processo, o qual implica em questionamentos, hipóteses, reformulações, enfim, implica um dinamismo. A Psicopedagogia tem como meta compreender a complexidade dos múltiplos fatores envolvidos neste processo (RUBINSTEIN, 1996).

Não estando o ambiente de aprendizagem restrito à escola, e sendo inúmeras e variadas as situações que influenciam os laços com a aprendizagem, para se desenvolver as habilidades necessárias que ajudarão o aluno na formalização do aprender, são demandados saberes sobre os elos de apreensão do aluno, seus estímulos diversos, assim dependerá seu desempenho vai depender de diversos aspectos, biológicos e sociais.

A Psicopedagogia utiliza na prática recursos diagnósticos, corretores e preventivos próprios. E apresenta duas fortes tendências de ação, sendo a de caráter preventivo e clínico. A atuação clínica caracteriza-se por ter como objetivo reintegrar o sujeito com problemas de aprendizagem ao processo. Esta ação tem se desenvolvido em consultórios, possuindo uma conotação mais individualizada. Já a atuação preventiva tem a meta de refletir e discutir os projetos pedagógico-educacionais, os processos didático- metodológicos e a dinâmica institucional, melhorando de maneira qualitativa os procedimentos em sala de aula, as avaliações, os planejamentos e oferecendo assessoramento aos professores, pedagogos, orientadores (FAGALI; VALE 2009).

A equalização de aspectos diversos e intrínsecos permite moldar uma visão geral de pluricausalidade, permitindo uma abordagem correta do indivíduo, o aluno. Para Weiss (2004), as áreas de estudo se inter cruzam na observação de diferentes dimensões do processo de aprendizagem: social, pedagógico, orgânico, cognitivo e emocional.

Diante de problemas de aprendizagem cria-se uma realidade difícil para todos: o indivíduo, a família e a escola, pois trabalhar as causas que levam ao insucesso é um desafio imenso. Notadamente, a família é uma aliada relevante para a atuação psicopedagógica necessitando por vezes dos estímulos do profissional para perceber e modificar posturas. A junção da a escola, da família e do profissional psicopedagogo, pode efetivar o êxito do processo, assim, alcançando a inserção do aluno, dentro das possibilidades, na sintonia dos objetivos comuns Macedo e Pinto (2003).



Há três décadas desenvolvendo um quadro teórico próprio, a psicopedagogia no Brasil “É uma nova área de conhecimento, que traz em si as origens e contradições de uma atuação interdisciplinar, necessitando de muita reflexão teórica e pesquisa”. (BOSSA, 2007). Através principalmente de atividades lúdicas, a construção de escaladas positivas no ato de aprender norteia e regula a simplificação e o direcionamento das ações psicopedagógicas na prática, sobretudo captando as dificuldades do aprendente e reconduzindo, readaptando os passos na direção dos objetivos maiores, ou seja, o desenvolvimento do aluno.

4-CONSIDERAÇÕES FINAIS

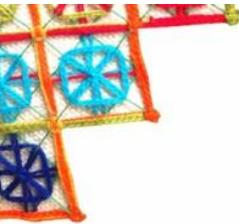
Os profissionais da psicopedagogia buscam adequar métodos observando o estilo de captação do aprendente, avaliando situações que promovem o interesse, principalmente nos casos de dificuldades severas de aprendizagem, acompanhando assim as demandas e sobretudo com atividades lúdicas, possibilitam a sintonia do aluno com o ato de aprender.

[...] o brincar é um processo no caminho para aprendizagem, mas um processo vital e influenciável, e é na implementação do currículo que o brincar [...] mantém a sua posição, pois é no desenvolvimento de muitos aspectos inatingíveis que o brincar se sobressai (Moyle, 2002).

Para sempre mais construir e legitimar uma identidade profissional, a psicopedagogia deve primar pelo debate, fora da zona de conforto, expondo as dificuldades e desafios emergentes e assim, deste modo, expandir sempre os referenciais bibliográficos. Isto posto, estará fluindo na reafirmação assertiva dos procedimentos e técnicas padronizados na área, sem nunca desconsiderar, entretanto, o caráter individual de cada indivíduo e em cada caso.

A ação de aprender, para o êxito do processo, precisa despertar o interesse em quem está ao redor, é necessário interagir através do contato físico, utilizar os sentidos e provocar no indivíduo a necessidade de saber mais. Assim deve atuar o psicopedagogo, reconhecendo a necessidade de romper com modelos tradicionais, arcaicos por conceber o aprendizado plausível apenas sob a ótica do falar e ouvir.

A atuação dos educadores deverá elevar a dimensão da importância de cada etapa positiva, sabendo-se que as habilidades mais simples vão impactar na habilidade para a construção de conhecimentos mais complexos. Assim previne-se que futuramente a criança diante de alguma dificuldade venha a crer ser incapaz de superar o desafio. As brincadeiras



compõem a realidade da criança de tal forma que o aprendizado não pode estar dissociado do aspecto lúdico, notadamente frente a relação de significados dos objetos culturais que envolvem a criança durante o brincar e a acompanha a cada fase vivenciada, na sua escalada evolutiva.

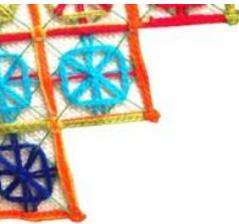
De fundamental importância no processo de ensino-aprendizagem é a atuação do psicopedagogo, dotado de observações atentas, principalmente com foco no trivial onde passariam despercebidos os sinais mais sutis, consegue assim captar as demandas do aprendiz e elevar o esforço, direcionando os recursos necessários, alcançando finalmente a superação dos entraves e a transmissão do conhecimento. O lúdico, inquestionavelmente é ferramenta primordial no trabalho do professor, devendo ser veículo estimulante e motivador, agindo como elemento de transformação do indivíduo. O desenvolvimento de atividades lúdicas em todas as disciplinas exige em contínua escala o envolvimento de professores e alunos. Associar o prazer ao aprendizado é o grande foco da escola, demandando portanto a qualificação e a entrega por parte dos docentes.

Na ludicidade e suas práticas a criança se prepara para a vida, captando a cultura do meio, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece, se integrando e aprendendo a superar-se e a interagir como um ser social. Nesse contexto, a escola deve ser repensada como área de prazer intelectual, sobretudo contando com profissionais cientes desta realidade e comprometidos.

Há portanto a necessidade de resgatar, de valorizar e aplicar a linguagem lúdica. Assim a escola atuará despertando e alegrando os alunos, exprimindo a riqueza de todas as ações possibilitadoras da aprendizagem. Isto refere-se, notadamente, ao reconhecimento e elevação do lúdico ao seu nível merecedor de destaque dentro das metodologias de ensino.

É mister saber crer na viabilidade lógica dos próprios sonhos. É necessário que se construam elos de articulação com pessoas parceiras e idealistas, que ousem e não hesitem em construir mudanças demandadas, pois este é o fundamento primordial do trabalho do professor nos seus espaços de intervenção. É indispensável a formação humanizada das pessoas, e o lúdico é o caminho para este propósito.

5- REFERÊNCIAS



ALMEIDA, Paulo Nunes. Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos. 11ed. São Paulo: Editora Loyola, 2003.

ANTUNES, Celso. Jogos para Estimulação de Múltiplas Inteligências. 8ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

BARATA, Denise. Caminhando com Arte na Pré-Escola. São Paulo: Summer, 1995.

BEAUCLAIR, J. Dinâmica de grupos: MOP - Metodologia de Oficinas Psicossocioeducativas (uma introdução). Rio de Janeiro: Wak, 2009.

BETTELHEIM, B. Uma vida para seu filho: pais bons o bastante. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

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

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, 1988.

_____. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996.

_____. Coordenação Geral de educação Infantil / Referencial Curriculares nacional para Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. Estatuto da criança e do adolescente: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002.

BROUGERE, Gilles. Jogo e Educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

FAGALI, E. Q. ; VALE, Z. D. R. . Psicopedagogia Institucional Aplicada: a aprendizagem escolar dinâmica e construção na sala de aula. Petrópolis: Vozes, 2009.

FERNÁNDEZ, A. A inteligência aprisionada. Porto Alegre: Artmed, 1991.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? Porto Alegre: Mediação, 2000.