



ISSN: 2230-9926

Available online at <http://www.journalijdr.com>

# IJDR

*International Journal of Development Research*

Vol. 10, Issue, 09, pp. 40532-40537, September, 2020

<https://doi.org/10.37118/ijdr.19950.09.2020>



RESEARCH ARTICLE

OPEN ACCESS

## A IMPORTÂNCIA DA PSICOPEDAGOGIA E DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL

**\*<sup>1</sup>Roberto Remígio Florêncio, <sup>2</sup>Adriana Soely André de Souza Melo, <sup>3</sup>Andreia da Conceição Dias de Lima, <sup>4</sup>Francimara Lima Costa, <sup>5</sup>Janaína Vieira dos Santos and <sup>6</sup>Lucineide Vieira de Souza**

<sup>1</sup>Doutorando em Educação (Universidade Federal da Bahia – UFBA); Mestrado em Educação e Cultura (Universidade do Estado da Bahia – UNEB); Especialista em Educação de Jovens e Adultos (Universidade do Estado da Bahia – UNEB); Graduado em Letras (UPE) e em Pedagogia (UNEB); <sup>2</sup>Doutoranda e Mestre em Ecologia Humana (Universidade do Estado da Bahia – UNEB); Graduada em Letras e em Serviço Social; Instituição: Polícia Militar da Bahia (PM-BA); <sup>3</sup>Graduada em Letras (Universidade de Pernambuco – UPE); Especialista em Programação do Ensino da Língua Portuguesa (Universidade de Pernambuco- UPE); <sup>4</sup>Graduada em Pedagogia (FAEPI); Especialista em Psicopedagogia (FACESP) e Especialista em Neuropsicopedagogia (FACESP); <sup>5</sup>Graduada em Pedagogia (Universidade de Pernambuco – UPE); Especialista em Neuropsicopedagogia (FACESP) e Especialista em Coordenação Pedagógica (Faculdade São Salvador - FSS); <sup>6</sup>Graduada em Letras (universidade de Pernambuco – UPE); Especialista em Língua Portuguesa (CESGRANRIO)

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Received 18<sup>th</sup> June 2020

Received in revised form

20<sup>th</sup> July 2020

Accepted 22<sup>nd</sup> August 2020

Published online 30<sup>th</sup> September 2020

#### Key Words:

Basic Education, Ludicity,  
Teacher training, Pedagogy.

#### \*Corresponding author:

**Roberto Remígio Florêncio**

### ABSTRACT

The present study is the result of research based on observation from pedagogical practices and analysis from literature review on the theme of the teaching-learning process of reading in Elementary School. Observations lead us to realize that the habit of reading requires learning a specific form of communication, which establishes and controls this symbolic universe, an interactive space in which new meanings are being shared, experienced from the moment reading begins. Considering that elementary school students must fully develop reading and writing practices, we defend the training of teachers as an instrument for these practices, as well as pointing out the importance of Pedagogy professionals in school environments, in the construction and development of playful activities and in the teaching-learning process of reading and writing skills.

Copyright © 2020, Roberto Remígio Florêncio et al. This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

**Citation:** Roberto Remígio Florêncio, Adriana Soely André de Souza Melo, Andreia da Conceição Dias de Lima, Francimara Lima Costa, Janaína Vieira dos Santos and Lucineide Vieira de Souza. 2020. "A importância da psicopedagogia e da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental", *International Journal of Development Research*, 10, (09), 40532-40537.

## INTRODUCTION

Nos estudos sobre educação infantil, a diversão e as brincadeiras do lúdico são elementos importantes para as crianças durante o período de aprendizagem escolar e esse tema tem servido para diversas pesquisas na área da educação básica nos últimos anos. Praticamente todos os teóricos asseguram que as atividades lúdicas promovem aos discentes um estado de descontração, facilitando o conhecimento, a interação e o desenvolvimento com mais facilidade e interesse, segundo Alves (2012). Também, segundo Manhães (2017), o lúdico promove maior compreensão dos conteúdos e

impulsiona a criatividade de forma mais interativa e prazerosa, conduzindo processo de aprendizado de modo mais descontraído e contribuindo na interação do aluno bem como o instigando a compreender de forma mais agradável e menos informal. Vygotsky (1994, p. 92) interpreta o ato de brincar como sendo "[...] uma situação imaginária mediada pela relação que a criança tem com a realidade social". Por esse viés, as atividades lúdicas concernem o apoio necessário para a criança, promovendo a assimilação dos conteúdos de modo mais compreensível e rápido. Assim, o simples ato de brincar induz na construção e na compreensão da capacidade e

confiança do aluno, no que tange aprender e interagir socialmente. Atualmente, a ludicidade tem sido um tema muito abordado no contexto da aquisição do conhecimento de forma mais interativa e prazerosa. Outrossim, é uma didática que tende a reproduzir um efeito mais intensificado, partindo do pressuposto que o aprendizado quando de forma prazerosa e motivadora, estimula a imaginação e também a autoconfiança dos discentes. Pode-se afirmar que as atividades lúdicas desempenham funções muito importantes no desenvolvimento dos indivíduos e, além disto, podem ser utilizadas como uma importante ferramenta didática e psicopedagógica de modo a desempenhar uma função de auxílio importante na evolução psicomotora da criança. Nesse contexto, considerando a escola responsável por grande parte da formação do ser humano, o trabalho do psicopedagogo na instituição escolar tem um caráter preventivo no sentido de procurar criar competências e habilidades para solução dos problemas. Com esta finalidade e em decorrência do grande número de crianças com dificuldades de aprendizagem e de outros desafios que englobam a família e a escola, a intervenção psicopedagógica ganha, atualmente, espaço considerável e de extrema importância nas escolas. Mesmo aqueles que por ventura demonstrem algum tipo de bloqueio ou dificuldade em seu processo de desenvolvimento e de aprendizagem, através das ferramentas do lúdico – como por exemplo, os jogos e as brincadeiras – tendem a desenvolver assim o raciocínio lógico e a adquirir melhor aquisição na construção do seu próprio conhecimento (FRANCO et. al., 2014).

Nesse contexto, o referido estudo tem como objetivo analisar a psicopedagogia e o lúdico na escola como ferramentas de apoio na aprendizagem infantil. Especificamente buscou-se: contextualizar o início escolar na aprendizagem infantil; descrever as concepções teóricas sobre o conceito da psicopedagogia e ludicidade e por fim, analisar a importância da escola e as práticas lúdico-pedagógicas. E a motivação por este tema justifica-se por entender que as atividades lúdicas são instrumentos importantes que promovem ao discente uma forma de aprendizagem prazerosa e um importante instrumento de apoio no contexto psicopedagógico proposto nas instituições de ensino. O entretenimento propiciado através de jogos e brincadeiras praticadas em sala de aula são importantes ferramentas pedagógicas, cujo processo se faz presente em ações que motivam o aprendizado de forma diferenciada. O método utilizado nesse estudo se constituiu pela pesquisa descritiva, tendo como coleta de dados, o levantamento bibliográfico e a observação empírica, possibilitando maior auxílio na análise das pesquisas e manipulação das informações, além de propiciar uma visão geral da temática. Dentre os autores pesquisados para a constituição conceitual teórico deste trabalho, utilizou-se uma abordagem de sólida fundamentação a partir de alguns estudiosos da educação e aprendizagem, da ludicidade e da linguagem, levando em consideração, o papel fundamental da Pedagogia nas atividades educacionais.

**O Lúdico e o Processo de Ensino-Aprendizagem:** No processo de ensino-aprendizagem, para se atingir um padrão educacional mais produtivo e eficiente, é muito importante o aperfeiçoamento de novos métodos e didáticas diferentes, além de ações inovadoras e prazerosas. Dentre esses métodos, destaca-se o lúdico, um recurso mecanismo de ensino dinâmico e interativo que promove resultados positivos no ensino, ainda que a sua prática demande um grande planejamento e cuidado na realização da atividade ou na

brincadeira executadas (RODRIGUES, 2016). A discussão acerca da ludicidade como ferramenta de apoio no processo de ensino-aprendizagem se faz presente em encontros, seminários, congressos nacionais e internacionais. Muito tem se investigado a respeito desta por caracterizar - se como um objeto de estudo que prioriza o desenvolvimento infantil, tanto de crianças normais, quanto de crianças com necessidades educacionais especiais, com ênfase na educação inclusiva. Ao que compete o desenvolvimento infantil, as atividades que envolve brincadeiras está relacionada a diferentes tempos e espaços, sendo marcada pela continuidade dessa cultura nas gerações que surgem. A criança absorve a experiência social e cultural do brincar por meios das relações que estabelece com outros indivíduos, que ao longo dos tempos mudam seu modo de ser e pensar (KROEMER, 2007). Isso porque, ao iniciar a vida escolar, a maioria das crianças tende a levar tempo para se adaptarem. Fatores como a ausência dos pais, um ambiente novo e o contato social fora da zona de conforto oferecida pela mãe e/ou seus responsáveis, são algumas das razões para que os pequenos encontrem um pouco de resistência em seus primeiros momentos na escola (SANTOS, 2000). Freire (1997) argumenta que quando as crianças vão à escola pela primeira vez, a grande maioria chora por vários dias devido a separação dos pais, das coisas e das pessoas com as quais convive. Além disso, acreditam que a escola, por ser um local fechado, tira-lhe a liberdade. Com o passar dos dias, acostumam-se com o ambiente, fazem amiguinhos e se divertem com as brincadeiras, jogos e aprendizagem.

Contudo, existem muitas escolas que não veem a importância do brinquedo, dos jogos, das brincadeiras e a atividade lúdica para a criança, achando que só a alfabetização é importante. Algumas instituições de ensino preferem manter os padrões e métodos retrógrados ao processo de aprendizagem, limitando-se apenas ao modelo de ensino básico. De acordo com Freire (1997, p. 20), “de que nada vale esse enorme esforço para alfabetização se a aprendizagem não foi significativa. E o significado, nessa primeira fase de vida depende, mais do que qualquer outra, da ação corporal”. Kishimoto (2000) enfatiza que, enquanto brinca, o indivíduo vai garantindo a integração social, além de exercitar seu equilíbrio emocional e atividade intelectual. É na brincadeira também que se selam parcerias. Porém, o aprendizado não deve estar presente somente na escola, mas também como parte do dia-a-dia. Desse modo, na medida em que a criança progride em seu desenvolvimento e amadurecimento, é necessário que ela manifeste o que é próprio de cada etapa de sua vida.

Nesse cenário, Santos (2000, p. 12) diz que “o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Do mesmo modo, Neto (2001, p. 11) relata:

No decorrer dos primeiros anos de vida que se procede as verdadeiras aquisições nos diversos domínios do comportamento (afetivo, psicomotor e cognitivo), visto se a fase em que ocorrem as mudanças mais significantes, que determinam em grande escala as futuras habilidades específicas de comportamento.

Pedroza (2005) reitera que toda criança já nasce com as capacidades afetivas, emocionais e mentais. Em contato com o lúdico elas são capazes de interagir e aprender estando em

contato com outros indivíduos, amplificando as relações sociais, aflorando a comunicação, estimulando o aprendizado, a socialização. Nesse sentido, vale ressaltar que as escolas precisam repensar quem ela está educando, considerando a vivência, o repertório e a individualidade do mesmo, pois se não considerar, dificilmente estará contribuindo para mudança e para a produtividade de seus alunos. A esse respeito, Almeida (1995) reitera que a negação do lúdico pode ser entendida como uma perspectiva geral e, desse ponto de vista está diretamente relacionada com a negação que a escola faz da criança, com o seu desempenho, ou ainda, o desrespeito a sua cultura.

**Contextualizando O lúdico:** O lúdico representa para as crianças, além do entretenimento, o despertar do interesse, alegria, criatividade, motivação, socialização. Parte do pressuposto do princípio da ludicidade que a união de todos esses elementos pode ser utilizada diariamente em sala de aula, facilitando o processo de aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo, afetivo e psicomotor da criança (OLIVEIRA, 2002). Lúdico é um adjetivo masculino com origem no latim *ludos* que remete para jogos e divertimento. “*Ludus* identifica não só a manifestação da ludicidade das crianças como também a dos adultos, e ainda o tipo de atividade que uns e outros realizam e os efeitos que dela resultam” (LOPES, 2004, p. 7). Isto é, para o autor, o lúdico contribui diretamente para a evolução intelectual auxiliando não somente na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, de modo divertido e criativo. Na definição de Barros (2002), o termo lúdico se refere a tudo que é próprio ou relacionado a um jogo, a diversão, ou seja, um jogo de mesa, uma saída com amigos para um parque de diversões são todas atividades lúdicas. Desse modo, se pode dizer que a ludicidade é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas. Sob esse viés, Brougère comenta:

[...] a atividade lúdica caracteriza-se por uma articulação muito frouxa entre o fim e os meios. Isso não quer dizer que as crianças não tendam a um objetivo quando jogam e que não executem certos meios para atingi-lo, mas é frequente que modifiquem seus objetivos durante o percurso para se adaptar a novos meios ou vice-versa [...], portanto, o jogo não é somente um meio de exploração, mas também de invenção (BROUGÈRE, 1998, p. 193).

A concepção das atividades lúdicas está relacionada com o ludismo, ou seja, atividade relacionadas com jogos e com a ação de brincar. Nessa perspectiva, a diversão e as brincadeiras são consideradas elementos importantes para as crianças durante o período de aprendizagem escolar. As atividades lúdicas como brincadeiras e jogos, promovem nos discentes um estado de maior descontração, facilitando o conhecimento, a interação e o desenvolvimento com maior facilidade. Com relação a isso, Kroemer (2007, p. 12) acrescenta:

Os jogos servem, particularmente, para promover o desenvolvimento da cooperação, porque as crianças são motivadas, pelo divertimento do jogo, a cooperar voluntariamente (autonomamente) com outros, seguindo as regras. Jogos requerem, em grande parte, adequação e coordenação interindividual, e as crianças são motivadas a usar a inteligência para compreender o jogo.

Desde logo, Piaget (1998) considera o brincar a linguagem típica infantil por ser mais significante que a linguagem verbal. Esta razão levou-o a atribuir ao jogo um papel de complemento imprescindível à análise da criança. O jogo representa, ainda, o equivalente ao lúdico da fantasia, além do que, atualiza suas imaginações inconscientes, seus desejos e suas experiências vividas. Para Piaget (1998), o jogo de ficção corresponde à manifestação mais importante na criança, que é o pensamento simbólico consciente. Para a criança, o contentamento e a satisfação adquiridos durante as atividades praticadas em sala de aula induz a maior compreensão dos conteúdos e potencializam a criatividade de modo mais divertido e descontraído.

No brincar a criança está sempre acima de sua idade média, acima de seu comportamento diário. Assim, na brincadeira de faz-de-conta, as crianças manifestam certas habilidades que não seriam esperadas para sua idade. Nesse sentido, a aprendizagem cria a zona de desenvolvimento proximal, ou seja, a aprendizagem desperta vários processos internos de desenvolvimento. Deste ponto de vista, aprendizagem não é desenvolvimento; entretanto o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer (OLIVEIRA, 2002, p. 132).

Nesse contexto, os ensinamentos de Piaget (1998, p. 27), oferecem contribuições importantes principalmente ao analisar o reducionismo e a representatividade secundária do jogo, compreendido como “o simbolismo menos consciente que o das ficções comuns” (p. 217). Conquanto, em relação à aprendizagem, a ludicidade oferece indícios relevantes a respeito dos aspectos emocionais envolvidos no processo de conhecer e de aprender. E, com o mesmo raciocínio, Pedroza (2005) acrescenta que através dos jogos e brincadeiras, o indivíduo retrata o conhecimento sobre o mundo e sobre si mesmo e assim, coopera para o processo evolutivo de recursos cognitivos e afetivos que propicia nas decisões a serem tomadas, a criatividade e também o raciocínio. Brincar é uma das atividades mais importantes na infância que induz o indivíduo a capacidade de pensar, imaginar, interpretar e criar de modo mais autônomo, determinado e concentrado acerca dos fatos e ensinamentos que estão relacionadas a respeitar as regras impostas e conflitos de modo competitivos (KROEMER, 2007). Oliveira (2002, p. 11) ressalta a interatividade no âmbito social no que tange a educação, afirmando que “o indivíduo internaliza o conhecimento através da interação com outros indivíduos e objetos existentes no seu ambiente sócio-histórico”. O autor enfatiza também a importância da mediação como condição necessária no processo de ensino e aprendizagem (OLIVEIRA, 2011). Desse modo, Oliveira (2011) entende que o educando adquire as habilidades essenciais para sua sobrevivência na interação afetiva com as pessoas de seu contexto sociocultural, demonstrando assim, a importância da afetividade na aprendizagem geral. Assim, para que o aluno obtenha um desenvolvimento psicomotor bem-sucedido é extremamente importante que o mesmo se mantenha motivado, havendo então, a necessidade de inseri-lo em um ambiente alfabetizador estimulante a atrativo, de modo que o mesmo explore e identifique com maior veemência o conteúdo ministrado em sala de aula. E razão disso, é pertinente afirmar que a atividade lúdica, como o jogo, o brinquedo e a brincadeira são elementos primordiais no que tange a construção do processo que

envolve o desenvolvimento de modo geral e a educação da criança, uma vez que é brincando e jogando que a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências, informações e assim, introduzindo valores a sua vida.

## A PSICOPEDAGOGIA E A EDUCAÇÃO

Segundo Porto (2006 p. 107), “[...] A psicopedagogia é uma área de estudo nova, voltada para o atendimento de sujeitos que apresentam problemas de aprendizagem.” (...) Este mesmo autor acentua que “cabe à Psicopedagogia o objetivo de resgatar uma visão mais globalizante do processo de aprendizagem e dos problemas desses processos”. Desse modo, é necessário conhecer e refletir sobre os recursos que a psicopedagogia utiliza para detectar problemas de aprendizagem e respectivas intervenções na instituição escolar. De acordo com Vercelli:

A Psicopedagogia é um campo do conhecimento que faz interlocução com as áreas da educação e da saúde e possui como objeto de estudo a aprendizagem humana. [...] A Psicopedagogia realiza seu trabalho por meio de processos e estratégias que levam em conta a individualidade do aprendente<sup>1</sup>, portanto é uma práxis comprometida com a melhoria das condições de aprendizagem (2012, p. 72).

O psicopedagogo tem a função de levantar diagnósticos para discernir as dificuldades no aprender e a origem dos mesmos, acompanhando o desenvolvimento do paciente para preveni-las ou tratá-las. A Psicopedagogia tem um papel fundamental dentro do âmbito educacional e da saúde, é responsável por resolver problemas de aprendizagem. Cabe ao psicopedagogo analisar o ser humano em processo de construção do conhecimento, identificando os possíveis problemas de aprendizagem para estabelecer uma forma de reduzi-los em busca de proporcionar aos pacientes novos métodos de maximização do aprendizado. O processo de melhoramento do ensino e aprendizagem na educação encontrou grande suporte com a psicopedagogia, que segundo o Código de Ética da Associação Brasileira de Psicopedagogia significa:

A psicopedagogia é um campo de atuação em saúde e educação que lida com 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 (ABP, 2007, p. 2).

Nesse contexto, o papel do psicopedagogo é parte fundamental no auxílio à aprendizagem, tanto no ato de aprender, quando na modificação de métodos de ensino e no auxílio e no acompanhamento do indivíduo, quanto das pessoas que o rodeiam, seu contexto social. Para Bossa (2011, p. 48), a psicopedagogia surgiu com o intuito de ajudar as pessoas com problemas de aprendizagem, e seus ramos de atuação situam-se, sobretudo, nas ações preventivas em instituições e na clínica com atendimentos. Com isso, é necessário conhecer e refletir sobre os recursos que a psicopedagogia utiliza para detectar problemas de aprendizagem e respectivas intervenções na instituição escolar. Nesse contexto, é válido enfatizar que a psicopedagogia propõe-se a buscar uma resposta para os conflitos na aprendizagem com técnicas de trabalho que podem ser desenvolvidas de maneira individual ou em grupo, para assim resgatar a vontade de aprender, de modo a observar

quais fatores, possivelmente, podem contribuir ou não para o processo de ensino-aprendizagem. Ao que tange o processo de ensino e aprendizagem, faz-se necessário o aprofundamento das questões que estão intrínsecas nesse processo e desse modo o papel do psicopedagogo fundamenta-se, sobretudo, em compreender como acontece a aprendizagem. O psicopedagogo exerce a função de buscar melhorias nas relações dos indivíduos com a aprendizagem. Assim, o processo de melhoramento do ensino e aprendizagem na educação encontrou grande suporte com a psicopedagogia, que segundo o Código de Ética da Associação Brasileira de Psicopedagogia:

[...] é um campo de atuação em saúde e educação que lida com 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 (ABP, 2007, p. 200).

A psicopedagogia veio a surgir através da grande necessidade de solucionar inúmeros obstáculos na aprendizagem humana e que vinham aparecendo, conforme afirma Mansini (2006, p. 249), que a descreve como uma área de estudos que nasceu da necessidade "de atendimento e orientação a crianças que apresentavam dificuldades ligadas a sua educação, mais especificamente, a sua aprendizagem, quer cognitiva, quer de comportamento social". Para Fagali e Vale (2003, p. 10), a psicopedagogia traz importantes contribuições para a aprendizagem, “[...] trabalhando as questões pertinentes às relações vinculares professor-aluno e redefinindo os procedimentos pedagógicos, integrando o afetivo e cognitivo, através da aprendizagem dos conceitos”. Em consonância, Campos, (1997, p. 34) diz que a psicopedagogia pode contribuir com a ação pedagógica, principalmente na área infantil, “através de reflexões com o professor sobre o desenvolvimento do grupo de alunos e na elaboração de propostas adequadas para que avancem nas suas aprendizagens”. Do mesmo modo, para Fagali e Vale (2003, p. 10) “a psicopedagogia reflete no trabalho das questões pertinentes “[...] às relações vinculares professor-aluno e redefinindo os procedimentos pedagógicos, integrando o afetivo e cognitivo, através da aprendizagem dos conceitos”. Em consonância, Campos, (1997, p. 34) diz que “a psicopedagogia pode contribuir com a ação pedagógica infantil através de reflexões com o professor sobre o desenvolvimento do grupo de alunos e na elaboração de propostas adequadas para que avancem nas suas aprendizagens”.

## O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL

A necessidade de uma reflexão sobre os elementos que interferem na aprendizagem dos alunos no ensino fundamental, o interesse pelo referido tema surgiu da inquietude e da preocupação da maneira com que o ensino vem sendo tratado. Com isso, é de fundamental importância se conhecer mais sobre esses elementos que afetam o desempenho de nossos alunos, pois só dessa forma poderemos atender com mais precisão as necessidades educacionais de cada aluno. Os problemas de aprendizagem referem-se a situações enfrentadas pela criança com um desvio do quadro “normal” mas com expectativa de aprendizagem a longo prazo. A aprendizagem é um processo que se inicia bem cedo. A criança aprende a falar, andar, pensar, enfim tem aquisições

que lhe permite estar em contato e se relacionar com o outro. É um processo de construção que vai correndo a partir da interação permanente dela com o outro que a cerca. Assim, a aprendizagem inicia-se antes mesmo da fase escolar. Quando a criança chega a escola já possui uma história que pode ser composta por uma integração harmoniosa entre seu pensar, sentir, falar e agir, neste caso a busca e construção do conhecimento se dá de forma natural e espontânea. Quando começa a aparecer situações que desestabilizam esta harmonia e a criança não tem problemas orgânicos, pode-se pensar que estão se instalando dificuldades na aprendizagem. Segundo Fernandez (1994), A libertação da “inteligência aprisionada” somente poderá ocorrer através do encontro com o perdido prazer de aprender.

Este estudo ganha também a função de compreender os aspectos que interferem na aprendizagem, que é considerada uma capacidade específica para realizar determinada tarefa. As diferenças individuais seriam, na realidade, diferenças na prontidão para aprender. levando-se em consideração que todas as pessoas são capazes de aprender. Os distúrbios de aprendizagem podem ser atribuídos as mais variadas causas orgânicas, psicológicas, pedagógicas e socioculturais. Quando o ato de aprender se apresenta como problemático, é preciso uma avaliação muito mais abrangente e minuciosa. O professor não pode esquecer que o aluno é um ser social, com cultura, linguagem e valores específicos aos quais ele deve estar atento, inclusive para evitar que seus próprios valores prejudiquem a criança em sua liberdade e tempo de aprender.

Os distúrbios, transtornos, dificuldades e problemas de aprendizagem tem sido utilizado de forma aleatória, tanto na literatura especializada como na prática clínica e escolar, para designar quadros diagnósticos diferentes (ALVES, 2012, p. 154).

Desse modo, não se pode falar com propriedade da existência de *uma Dificuldade de Aprendizagem*, é possível identificar os contextos em que se podem produzir as dificuldades de aprendizagem e intervir em consequência. A escola deve proporcionar ao estudante um ambiente em que ele se sinta livre para pensar ordenadamente, criticar responsabilmente, criar e valorizar a aprendizagem. Um outro ponto que deve ser enfatizado é o respeito à individualidade e a identidade do professor considerado fator central quando a práxis educativa é desenvolvida num clima de liberdade, respeito e comprometimento, que só pode ser conseguido por professores facilitadores, que possuem uma filosofia educacional embasada nesses elementos. Em se tratando de aprendizagem significativa e centrada no estudante, não oferece nenhuma utilidade para o desenvolvimento da personalidade deste, em vista de não estar de acordo com os objetivos e metas que busca alcançar.

Desta forma, a avaliação deve ser realizada por ele próprio – estudante – durante todo o processo da aprendizagem significativa. O processo educacional tem um papel importante ao provar situações que sejam desequilibradoras para o aluno, desequilíbrios esses, adequados ao nível de desenvolvimento em que se encontram, de forma que seja possível, a construção progressiva das noções e operações, ao mesmo tempo em que a criança vive intensamente (intelectual e afetivamente) cada etapa de seu desenvolvimento.

## Considerações Finais

As atividades lúdicas quando planejadas com cuidado são desafiadoras e proporciona experiências de aprendizagem convincentes e apropriadas, não só nas salas de aula do ensino fundamental, mas em todo ensino. A pesquisa permitiu analisar que o lúdico é significativo, pois possibilita à criança, conhecer, compreender e construir seus conhecimentos tornar-se cidadão deste mundo, capaz de exercer sua cidadania com dignidade e competência. Sua contribuição também está para a formação de cidadãos autônomos, capazes de pensar por conta própria, resolver problemas e compreender um mundo que exige diferentes conhecimentos e habilidades. Durante muito tempo confundiu-se ensinar com transmitir. Nesse contexto, o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor. Já atualmente é sabido que não existe ensino sem que ocorra aprendizagem, isso acontece pela transformação do educando e pela ação facilitadora do professor no processo de busca e construção do conhecimento que parte do aluno. O psicopedagogo pode fazer muita diferença numa instituição, com uma escuta e um olhar mais sensível quanto às demandas de professores, alunos e família. Ele tem um papel importante dentro da escola, não apenas ao que se refere ao acompanhamento de casos, mas também para o apoio e orientação aos professores, podendo servir de "ponte" de comunicação entre os intervenientes do contexto escolar (MANHÃES, 2017). O acompanhamento Psicopedagógico tem como objetivo abordar o processo da aprendizagem, como esse se desenvolve e de que forma o indivíduo se relaciona com o aprender; nos aspectos cognitivos, emocionais e sociais. Uma vez identificadas as dificuldades, os profissionais da área buscam suas origens, os possíveis distúrbios, as habilidades e as limitações do ser que aprende. O profissional na área da Psicopedagogia está a cada dia mais visado, percebendo que seu trabalho é fundamental para auxiliar nas diversas dificuldades, transtornos na aprendizagem. Partindo do pressuposto que a psicopedagogia enfoca solucionar o problema com as pessoas envolvidas, como os pais, a escola, os professores, enfatiza-se que essa esfera corresponde aos profissionais investigar desde sua vida familiar até sua rotina escolar, onde envolverá os diferentes conhecedores estudar as dificuldades encontradas no processo de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

- ABP – Associação Brasileira de Psicopedagogia. Relatório 2007. MEC. Brasília, 2007.
- ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico (1995). Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 28 de julho de 2020.
- ALVES, Fátima. Inclusão: Muitos olhares, vários caminhos e um grande desafio. WARK. Rio de Janeiro: 2012.
- BARROS, João Luiz da Costa. A valorização da ludicidade enquanto elemento construtivo do modo de vida das crianças em nossos dias. Ed. Realize. Recife: 2002.
- BROUGÈRE, Gilles. Jogo e educação. Trad. Patrícia Chittoni. Artmed. Porto Alegre: 1998.
- FAGALI, E.Q.; VALE, Z.D.R. Psicopedagogia Institucional aplicada: aprendizagem escolar dinâmica e construção na sala de aula. 8. ed. Vozes. Rio de Janeiro: 2003.
- FREIRE, J.B. Educação do corpo inteiro: Teoria e pratica da educação física. Scipione. São Paulo: 1997.

- FERNANDEZ, A. A inteligência aprisionada: Abordagem psicopedagógica. Artmed. Porto Alegre: 1991.
- KISHIMOTO, Mochida Tizuko (1993). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 3ed. Cortez. São Paulo: 2000.
- KROEMER, M. Quando brincar é aprender. Loyola. São Paulo: 2007.
- MANHÃES, J. dos S. Ludicidade na Educação de Infância: Um olhar a partir da prática pedagógica. 2017. Disponível em: [https://recipp.ipp.pt/bitstream/10400.22/10467/1/DM\\_JocileiaManh%C3%A3es\\_2017.pdf](https://recipp.ipp.pt/bitstream/10400.22/10467/1/DM_JocileiaManh%C3%A3es_2017.pdf) Acesso em: 28 de julho de 2020.
- OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). O Brincar e a Criança do Nascimento aos Seis Anos. 4 ed. Vozes. Petrópolis: 2002.
- OLIVEIRA, Zilma de M. R. de. Educação Infantil: fundamentos e métodos. 7 ed. Cortez. São Paulo: 2011.
- PAIN, Sara. Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem. Artmed. Porto Alegre: 1985.
- PEDROZA, Regina Lúcia Sucupira. “Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar” In: Rev. Dep. Psicol. UFF. Niterói: 2005, v. 17, n. 2, Dec. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S010480232005000200006&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010480232005000200006&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 16 de agosto de 2020.
- PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagens e representação. Guanabara. Rio de Janeiro: 1998.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos; CRUZ, Dulce Regina Mesquita. O lúdico na formação do educador. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.) O lúdico na formação do educador. (2006). Vozes. Petrópolis: 1997, p. 11-18.
- VERCELLI, L.C. A. O trabalho do psicopedagogo institucional. Disponível em: <<http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/File/17281/10050>>. Acesso em: 16 de agosto de 2020.
- VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. Martins Fontes - São Paulo, 1998.
- WALLON, Henri. Do Ato ao Pensamento. Lisboa: Moraes, 1979.

\*\*\*\*\*