

# **PRÁTICAS PSICOPEDAGÓGICAS: como lidar com os distúrbios de aprendizagem na educação infantil de maneira lúdica.**

SILVA, Kassiany Vitória Cavalcanti.<sup>1</sup>

RU 2804074

SANTOS, Valério Xavier dos.<sup>2</sup>

## **RESUMO**

O presente artigo aborda reflexões e subsídios relevantes ao universo da ludicidade perante a aprendizagem de crianças com distúrbios, suas dimensões e extensões no ganho cognitivo, social e interacional durante a educação infantil. Para realização deste estudo utilizou-se pesquisa bibliográfica, baseada em autores que tratam do tema, partindo de um aporte teórico, que estabelece conceitos e teorias diversas sobre a contribuição do desenvolvimento lúdico no processo de ensino e aprendizagem das crianças. Diante da prática do psicopedagogo, as crianças através dos jogos e brincadeiras conseguem aprender de maneira espontânea e prazerosa, absorvendo olhares, pensamentos, relações e valores de maneira significativa. Neste processo o corpo é elemento fundamental na garantia de que a criança está vivenciando a educação de maneira integral. Com isto, o lúdico através de jogos e brincadeiras vem ganhando espaços mediante estudos e pesquisas por importantes colaboradores da educação, conseqüentemente esta prática abre seu espaço em importantes documentos curriculares que darão prosseguimento a educação básica.

**Palavras-chave:** Educação Infantil. Lúdico. Aprendizagem. Distúrbios.

## **1. INTRODUÇÃO**

O presente trabalho propicia conhecimentos sobre a função dos jogos e brincadeiras na aprendizagem durante a educação infantil, que ocorre na modalidade creche e pré-escola. Neste sentido a pesquisa buscou compreender: Como os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento da criança com distúrbios? Na medida em que começa atuar e participar do meio, ela passa a adquirir conhecimentos e assimilar as características do objeto, seu funcionamento, regras e limites. Nesse sentido o jogo é um dos mecanismos que possibilita o desenvolvimento em variadas áreas e capacidades das crianças.

---

<sup>1</sup>Aluna do Centro Universitário Internacional UNINTER. Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso. 01/2022.

<sup>2</sup>Professor Orientador no Centro Universitário internacional UNINTER.

Deste modo, o objetivo geral deste estudo foi analisar de forma mais profunda o trajeto de jogos e brincadeiras, suas contribuições e marcos na educação infantil, especificando a aplicabilidade das atividades lúdicas; refletindo e fundamentando a importância no processo de ensino aprendizagem; verificando a importância dos métodos aplicados nos jogos e brincadeiras.

Para tanto foi utilizado pesquisas bibliográficas, abordando livros, artigos, sites acadêmicos e documentos similares, compreendendo a contribuição de estudiosos nesta importantíssima etapa de nossas vidas, onde se depende do outro para construção e elaboração do que se torne de maneira integral. Desta maneira, o lúdico é um requisito indispensável no ensino e aprendizagem das crianças, por isso, a escolha por este tema ocorreu pelo fascínio que os jogos e brincadeiras podem alcançar na aprendizagem das mesmas, e o quanto o psicopedagogo poderá contribuir com sua prática ativa e embasada por colaboradores deste processo.

Assim no primeiro momento a pesquisa trata de explicar sucintamente a característica dos principais distúrbios e informações relevantes a este universo, que algumas vezes são desconhecidos por muitos que atuam ou pretendem atuar conjuntamente ao ambiente escolar, onde as crianças são pouco diagnosticadas nessa fase, pois envolve muitas questões para tais diagnósticos.

No segundo momento é necessário perceber a importância do lúdico na aprendizagem das crianças, saindo do modelo automatizado e retrógrado, que levam a dificultar a prática. Notar que elas adquirem melhor absorção através da ludicidade, além de satisfatória aprendizagem, é fazer com que uma criança constate que ela é capaz, propiciando a cultivar o seu EU elevando sua autoestima.

Logo no terceiro tópico trata sobre o espaço escolar e os jogos e brincadeiras como facilitadores da aprendizagem, a ligação com o desenvolvimento infantil, perante sua interação com o ambiente onde está inserido. Sobretudo com os jogos e brincadeiras, onde podem se tornar um riquíssimo recurso na metodologia para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Neste sentido, o brincar torna-se um importante instrumento de observação e desenvolvimento, através dos jogos e brincadeiras as crianças demonstram seu perfil social, afetivo e econômico, uma vez que durante as brincadeiras, ela consegue expressar seus interesses, medos, curiosidades e necessidades.

A última e importante discussão desta pesquisa é pensar no psicopedagogo como mediador da aprendizagem no ambiente educacional, onde sua mobilização é relevante para constatar necessidades dos alunos, sobretudo em seu ambiente coletivo e daí buscar intervenções através do lúdico com jogos e brincadeiras, e à vista disso atender a demanda da criança.

Assim, este estudo torna-se de grande valia para aqueles que têm interesse na área educacional e no desenvolvimento infantil, podendo subsidiar para prática do trabalho ou semelhantes, como também para novos estudos a contribuir para a sociedade e novas pesquisas na área. Por isso, a pesquisa é relevante tanto para a formação acadêmica quanto para contribuir com a literatura brasileira.

## **2. BREVES CONSIDERAÇÕES SOBRE OS DISTÚRBIOS DE APRENDIZAGEM**

Para melhor compreensão a respeito dos distúrbios de aprendizagem vale tomar como ponto de partida uma concisa diferenciação entre **dificuldade de aprendizagem** e **distúrbios de aprendizagem**, tornando esclarecedor esses dois pontos que facilmente podem ser confundidos por quem está iniciando o conhecimento sobre o assunto.

Embora em parte ambos tenham algumas vezes os mesmos impactos na aprendizagem das crianças, como: captar, processar, conter informações, ou até mesmo juntamente fazerem parte do universo da criança, deve-se atentar a necessidade de identificar as situações nos diversos espaços- social familiar e escolar.

O primeiro trata das dificuldades que as crianças podem se deparar a partir de um estímulo externo, onde assim possa impedir temporariamente o processo de assimilação dos conteúdos ministrados para cada faixa etária, exemplo: separação dos pais, professores pouco empenhados, uso irregular da tecnologia, entre outros fatores.

O segundo e o qual é relevância desta pesquisa, abrange o que também pode se chamar de transtorno, que são: dislexia, discalculia, disortografia, déficit de atenção e hiperatividade. Esses estão determinados por fatores internos que ocorrem de forma

biológica. Uma vez estando clara tal situação cabe fazer uma explanação sucinta sobre os distúrbios considerados.

A **Dislexia** está associada à aprendizagem da linguagem, leitura e escrita, onde a pessoa sente dificuldade em conseguir abstrair os códigos e símbolos para a compreensão do processo, interferindo desta maneira em seu desenvolvimento de alfabetização, com este distúrbio a criança sente dificuldade em processar o som obtido, levando-o a troca do mesmo e também das letras. Assim ela esquece facilmente o que foi aprendido, acarretando não conseguir ler textos e cumprir regras restabelecidas.

**Disortografia** é caracterizada pela pouca armazenagem na memória em um dado momento, onde a criança sente dificuldade em lembrar seu percurso até a escola ou mesmo do final de semana, voltado para escrita, a criança apresenta trocas em determinadas regras gramaticais, se baseia na escrita pelo som, confundindo os encontros, porém sua leitura não é comprometida, mas mesmo assim não consegue corrigir os erros escritos.

A **Disgrafia** está relacionada à escrita propriamente dita, é uma condição motora onde a criança apresenta dificuldade em repassar para o material escrito aquilo que é solicitado, então ao tentar transcrever aquilo visto, logo já não se sabe o que o será reproduzindo, algumas vezes ocasionando dores nos braços, pois exerce uma força exagerada na busca de apreender sua insegurança. Seu traçado não segue um alinhamento, pode ter um espaçamento, tamanho, formatos diversos num mesmo parágrafo.

**Discalculia** se refere à área matemática, porém não se limita somente a compreensão dos números e cálculos, a criança apresenta dificuldade com relação à resolução de problemas, e nas transcrições das operações, a criança com discalculia pode além deste, ter os outros transtornos associados assim como também níveis diferentes.

O **Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH)** é um transtorno, onde suas primeiras detecções muitas vezes ocorrem pela observação dos adultos com relação àquelas crianças que manifestam um comportamento energético e ao mesmo tempo desprendido, Segundo Barkley (1982), “É uma alteração do desenvolvimento da atenção, da impulsividade, e da conduta governada por regras (obediência, autocontrole e resolução de problemas), que se inicia nos primeiros anos

do desenvolvimento [...]” (apud BONET; SORIANO; SOLANO, 2008, p.2), portanto, é comum antes do diagnóstico, alguém pensar que são crianças que não tem limites dos pais, levando além do ato julgador a também tardar a procura do tratamento.

É importante expor que esses transtornos perduram por um determinado tempo e outros por toda a vida do indivíduo, uma vez que ocorrem neurologicamente, não existindo medicação para cura, salvo em casos, a exemplo do TDAH, em que alguns pacientes serão necessária avaliação Psiquiátrica infantil, para medicação que auxilie este processo e ainda vale lembrar que é de fundamental importância e faz parte da melhora significativa de cada criança a participação da equipe multidisciplinar- Pedagogo, Psicopedagogo, Psicólogo, fonoaudiólogo, e como já citado e se necessário o Psiquiatra infantil, cada profissional com sua importância e objetivando o que se pretende desenvolver em cada criança.

Desta maneira, devemos pensar também na singularidade de cada indivíduo, pois mesmo com as diversas teorias e estudos acerca de cada distúrbio, vale salientar que cada ser convive em um ambiente único, onde muitas vezes será fator relevante no ganho ou perda de desenvoltura de cada indivíduo. Sendo necessárias políticas públicas para ações e investimentos com intuito dessas pessoas passarem a ter seus direitos garantidos na educação de qualidade, desta maneira, poderão conseqüentemente conviver, participar, estudar, trabalhar como todas as outras pessoas. Enfatizando, é importante pensar na prática do Psicopedagogo e seu importante papel e para isto, Bastos (2015) exemplifica da seguinte maneira o processo:

Portanto, o olhar do psicopedagogo para as dificuldades de aprendizagem do sujeito necessita partir de uma leitura ampla, contextualizada, integrada em seus aspectos cognitivos, afetivos e sociais, familiares e motores. Um olhar que permita levantar hipóteses, formular desafios, buscar as verdadeiras causas dessas dificuldades, para só assim poder delinear-las e intervir sobre elas por meio de uma perspectiva mais promissora. (p. 31)

Neste sentido, entende-se que a intervenção do psicopedagógico, carece de um olhar apurado às necessidades da criança, pois vai além de obter resultados, este profissional tem autonomia para desenvolver ganhos na aprendizagem de maneira prazerosa, atendendo na criança aquela dificuldade que ele apresenta em diversas áreas de sua vida.

Embora muito importante o trabalho feito precocemente com estas crianças, não é tarefa fácil detectar na primeira infância tais transtornos, pois muitas vezes são

despercebidos por falta de conhecimento ou julgamentos errôneos de mau comportamento, falta de atenção, desinteresse, entre outros.

### **3. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS**

Para muitos pesquisadores o século XXI se caracteriza pela ludicidade, onde significa intervir no mundo com a prática, em busca de exercer o protagonismo do lúdico ativo. Podendo-se entender de maneira mais simples, que a criança adquire conhecimentos ao brincar de maneira planejada e metodológica. Para entender-se, desde um dado tempo atrás onde Piaget (1962 e 1976), diz que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”. Neste sentido pode-se pensar que, inserir o mais cedo possível jogos e brincadeiras na educação das crianças, estará estimulando seu cognitivo a práticas vivenciais. Segundo Vygotsky e Luria (1998, p. 214):

[...] é absolutamente impossível reduzir o desenvolvimento da criança ao mero crescimento e maturação de qualidades inatas. [...] No processo de desenvolvimento a criança “se re-requipa”, modifica suas formas mais básicas de adaptação ao mundo exterior. Esse processo se expressa, antes de mais nada, por uma mudança a partir da adaptação direta ao mundo, utilizando capacidades “naturais” dotadas pela natureza para outro estágio mais complexo. [...] A criança começa a usar todo tipo de “instrumentos” e signos como recursos e cumpri as tarefas com as quais se defronta com muito mais êxito do que antes.

A partir desta explicação pode-se entender que o processo de maturação acontece de modo natural e ao mesmo que por estímulos externos. A criança se adapta ao mundo através da observação das ações de todos envolvidos em seu meio social. Deve-se considerar ainda, o qual os adultos são importantes diante do processo de construção pessoal de cada criança, que abarca consigo o que tem como referência através do meio ambiente em que estão inseridas.

Considerando que os adultos preparam as atividades lúdicas para as crianças e que estas atividades promovem envolvimento interaciona e emocional das mesmas, é relevante expressar que a qualidade de tais emoções sofre transformações constantes, na medida em que ela se adapta ao mundo. Vygotsky (1994, p.105) relata que:

Se ignorarmos as necessidades da criança e os incentivos que são eficazes para colocá-la em ação, nunca seremos capazes de entender seu avanço de um estágio de desenvolvimento para outro, porque todo avanço está conectado com uma mudança mais acentuada nas motivações, tendências e incentivos.

Ou seja, é preciso ser o espelho de boas ações e perceber que nossos comportamentos e atitudes são incentivos para uma motivação de mudança no processo de desenvolvimento das crianças. Portanto, no brincar com outras pessoas, as crianças aprendem a viver socialmente, acatando normas e regras. Ao aguardar sua vez durante um jogo, ela interage de maneira organizada, refletindo em situações do seu dia a dia. Enquanto ao envolvimento em grupos, ao socializar-se, ela aprende a partilhar como também dialogar com um maior número de pessoas, conseqüentemente maiores aprendizados elas terão.

#### **4. O ESPAÇO ESCOLAR E OS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FACILITADORES DA APRENDIZAGEM**

Combinar as atividades lúdicas com o processo de ensino aprendizagem é de grande valia para o desenvolvimento infantil e dentre essas atividades destaco-os jogos e brincadeiras como facilitadores e fascinadores no que diz respeito às crianças.

Aliar os jogos e brincadeiras não é apenas uma forma de divertimento para as crianças, são instrumentos e recursos que enriquecem e contribuem o desenvolvimento intelectual, interacional, afetivo e motor. Cabe salientar que diante do lúdico pode-se despertar nas crianças também atitudes de valores. Segundo Michaelis (2018, p. 893), “valor é o preço atribuído a algo, designa os julgamentos que não procedem diretamente da experiência, ou de elaboração pessoal, em oposição aos julgamentos da realidade”. Ele exemplifica valores considerando as qualidades de alguém, de um feito ou de algo. É o conjunto de características e organizações que se comportam e interagem com outros e com o meio ambiente.

E, neste sentido a escola representa um espaço privilegiado de socialização e valor. A escola é o primeiro espaço social que é apresentado à criança após a experiência familiar, é basicamente o primeiro cenário em que a criança aprende a ser sujeito na vida, é o espaço de construções e trocas de conhecimentos. Para Salvador

(2000), “a escola é um dos principais agentes de socialização de valores positivos, pois neste sentido, a escola deve desempenhar o seu papel de educar no sentido mais amplo”. Por vezes é o local onde muitas crianças passam a maior parte do tempo, visto que muitas famílias trabalham e precisam que elas fiquem por turno integral.

Assim resta a escola promover situações diante do lúdico, onde as crianças ao brincarem e jogarem possa construir através das interações melhores comportamentos e relação e conseqüentemente a aprendizagem de maneira natural e divertida. De acordo Vygotsky (1994), os jogos e as brincadeiras possibilitam a interação com o objeto e com o outro, assim a criança tem a oportunidade de vivenciar cada momento da “Zona de Desenvolvimento Proximal”, ou seja, é através dessa experiência que o aprendizado acontece de maneira significativa. Portanto, a criança ao brincar sente-se à vontade para expressar o que percebe em seu meio, através da utilização de objetos, onde ela transfere seu pensamento obtido em movimentos e verbalizações.

Segundo Maluf (2003, p. 9), “O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades (...) Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo”. Pode-se entender que a criança ao brincar desenvolve novas experiências e habilidades, ao assimilar o que está sendo explicado, ela reproduz de modo natural o conhecimento adquirido.

A brincadeira proporciona as crianças uma interação maior com seus pares, facilitando a elaboração seus pensamentos, conquistas e dificuldades, desta maneira permitir-lhes vivenciar as situações e conseqüentemente o ensino-aprendizagem, neste caso os jogos e brincadeiras proporcionam na maioria das vezes uma aprendizagem mais significativa, pois elas absorvem o conteúdo de maneira prazerosa. Essas atividades facilitam mais do que atividades impressas e/ou dos livros no que se refere à educação infantil.

Ao referir-se a jogos e brincadeiras logo pensa-se no brinquedo, neste caso ele pode estar mais associado ao desenvolvimento infantil como um instrumento agente deste processo lúdico.

Para se entender a real função do brinquedo neste processo é interessante pensar no julgamento do significado quanto ao jogo, brincadeira e brinquedo, que ao

mesmo tempo juntam-se no que diz respeito ao universo lúdico e da criança. Pesquisadores que dedicaram seus estudos a esses termos, falam que existem diferenças a partir de seus usos e características. Para Friedmann (1996) e Volpato (1999), citados por Almeida e Shigunov (2006, p.70),

A brincadeira refere-se ao comportamento espontâneo ao realizar uma atividade das mais diversas. O jogo é uma brincadeira que envolve certas regras, estipuladas pelos próprios participantes. O brinquedo é identificado como objeto de brincadeira. A atividade lúdica compreende todos os conceitos anteriores.

Entende-se que a brincadeira está mais fundada no sentido natural, onde as crianças determina, flexibiliza e possibilita sua existência. Os jogos são associados às regras, que sofrem modificações de acordo com os interesses de quem esta jogando. O brinquedo é advindo de material concreto, algo que pode ser manuseado, podendo ser utilizado tanto nos jogos quanto nas brincadeiras.

Segundo Pimenta apud Kishimoto (1994), o brinquedo “é entendido como objeto, suporte da brincadeira”. Ou seja, o brinquedo possibilitará a criança imaginar e reproduzir situações assimiladas por ela, vindas do decorrer de sua história pessoal de vida. Já para Pimenta apud Vygotsky (1984), “o brinquedo tem um papel importante, aquele de preencher uma atividade básica da criança, ou seja, ele é motivo de ação”. Pode-se entender que ao manusear os brinquedos, as crianças conseguem fazer daquele momento simples, a execução de seu conteúdo, auxiliando a criança transpor sua capacidade de imaginação, psicomotricidade e atitudes perante o brinquedo ou mesmo situações de resolução relacional.

Os brinquedos não são apenas para um momento de distração, são objetos capazes de despertar felicidade ao mesmo tempo em que o aprendizado. Através dele as crianças conseguem conhecer o mundo.

“As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação e moralidade” (Vygotsky, 1998). Se a todo o momento os seres humanos estão aprendendo, logo na infância tudo isto se concede em um sentido maior para como atuam hoje, e durante este processo o brinquedo se faz presente nesta evolução. Nesse sentido, ainda para Vygotsky (1999, p. 134-135):

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento.

Dessa maneira a criança transfere para o brinquedo sua colocação e percepção de vida, ela se comporta além do seu ser, para um desenvolvimento esperado para adiante. Por meio dos brinquedos as crianças conseguem expor suas alegrias, tristezas, paixões e angústias, ele se torna uma relação íntima, onde possibilita a aprendizagem e estimula afetividade.

Os brinquedos fazem parte da nossa realidade desde que “o mundo é mundo”, com eles as crianças se sentem no mundo da fantasia, do belo e encantado, onde a realidade e sonhos se transformam em faz de conta.

Por sua vez as brincadeiras de faz de conta também são aliadas neste processo de aprendizagem, através da projeção da imaginação, a partir de suas próprias experiências, representam sua capacidade de perceber o mundo.

Ao brincar de faz de conta a criança tem a oportunidade de reinventar sua vida, seja até mesmo por momentos passados indesejáveis. Em alguns momentos as crianças expressão seus sentimentos por meio destas brincadeiras, como: colocar de castigo, gritar, bater e outras situações, que na verdade, demonstram acontecimentos que não gostariam de ter passado. RCNEI (1998, p. 22) explica que:

No faz de conta, as crianças aprendem a agir em função da imagem de uma pessoa, de uma personagem, de um objeto e de situações que não estão imediatamente presentes ou perceptíveis para elas no momento e que evocam emoções, sentimentos e significados vivenciados em outras circunstâncias.

A escola ao desempenhar seus papéis lúdicos, deve estar atenta a quaisquer sinais que estes alunos venham a demonstrar durante essas atividades de faz de conta, onde são propícias para estas ocasiões. Durante a magia do faz de conta à criança explora seus processos mais íntimos e vai de encontro do outro-eu. No brincar, no faz de conta e na imaginação a criança se transforma de maneira integral.

## **5. OPSICOPEDAGOGO COMO MEDIADOR DA APRENDIZAGEM**

É essencial falar da importância dos jogos e brincadeiras e fazer menção aos psicopedagogos, pois são eles os grandes mediadores dessas atividades lúdicas. Durante as pesquisas realizadas, nota-se a necessidade do psicopedagogo está sempre se atualizando quanto ao assunto, pois este aprimoramento e olhar cauteloso sobre a educação infantil, faz repensar nas necessidades e ganhos que as crianças adquirem durante a interação e a ludicidade - Brincando, jogando e movimentando-se as crianças podem ampliar cada vez mais o conhecimento junto com a troca de experiências.

O lúdico precisa e deve ser considerado como eixo norteador do ensino-aprendizagem na educação infantil. Segundo Paín (1992), por meio do recurso lúdico, o profissional pode obter informações sobre o processo elaboração construção de esquemas que organizem e compõem o conhecimento em nível representativo. Neste sentido, alinhar recursos didáticos com a ludicidade mediante os jogos e brincadeiras, sem dúvida é de grande valia para o desenvolvimento completo infantil, através destes momentos em que o psicopedagogo oferta para as crianças, ele também consegue perceber seu desenvolvimento e ganhos na aprendizagem dos pequenos.

Com passar dos tempos e construções de leis que consolidassem o ensinar com o aprender de forma satisfatória, aplicabilidade das atividades lúdicas na educação infantil tornou-se de fundamental importância para entrada de jogos e brincadeiras voltados como método de ensino, onde através deste mecanismo o psicopedagogo facilita para as crianças a aprendizagem, interação, desenvolvimento e construção em diversas habilidades e competências que irão utilizar em seu atual momento como também para toda vida.

O psicopedagogo também é responsável por construir ambientes que promovam a prevenção e promoção no ambiente educacional, fazer com que aquelas crianças que porventura pode ter seu distúrbio amenizado, alcance minimizações no impacto dos mesmos, assim como também promover mecanismos embasado por comprovação para aqueles que já tem distúrbios diagnosticados.

É importante salientar que o trabalho do psicopedagogo não acontece sozinho, é preciso que a pedagogia esteja aliada a ele e assim executarem o ganho completo da criança, pensarem juntos em estratégias e abordagens que se voltem também em envolver a família. Desta forma estará cumprindo seu brilhante papel e garantindo que seus alunos alcancem horizontes cada vez mais altos.

## 6. METODOLOGIA

Para realização do trabalho fora matriculadas linhas de pesquisas sobre o processo de ensino-aprendizagem na educação básica. A temática escolhida surgiu principalmente do interesse por matérias e livros relacionados ao tema, que predominantemente mais chamaram atenção ao logo dos estudos. Definida a problemática a ser investigada na qual se indaga: Como os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento das crianças? A partir desta questão objetivou-se analisar de forma mais profunda o trajeto de jogos e brincadeiras, suas contribuições e marcos na educação infantil, especificando a aplicabilidade das atividades lúdicas, refletindo e fundamentando a importância no processo de ensino aprendizagem, verificando a importância dos métodos aplicados nos jogos e brincadeiras. Com base nesse levantamento, a melhor modalidade para a pesquisa foi a cunho qualitativo de caráter exploratório, onde Gil afirma que:

As pesquisas exploratórias têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos. [...] Habitualmente envolvem levantamento bibliográfico e documental, entrevistas não padronizadas ou estudos de caso. (GIL, 2008, p. 29).

Para tal, o procedimento técnico utilizado dentro da pesquisa exploratória ocorreu a partir de pesquisa bibliográfica sobre temas semelhantes ao deste estudo, baseadas em autores que tratam da mesma linha de pensamento, partindo de um aporte teórico, que estabeleceu conceitos e teorias diversas sobre a contribuição das atividades lúdicas, através dos jogos e brincadeiras. Para Knechtel (2014), a pesquisa bibliográfica “consiste em colocar o pesquisador em contato direto com tudo que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto”. Para tanto foram abordados livros, artigos, sites acadêmicos e documentos similares, verificando a contribuição destes autores nesta importantíssima modalidade.

Assim a resolução da problemática foi alcançada a partir da inferência de tais pesquisas, visto que os jogos e brincadeiras são de valiosas estratégias para alcançar a um bom desenvolvimento infantil, considerando as diversas áreas como: motora,

cognitiva, interacional, emocional, entre outras. E se tratando deste desenvolvimento dentro do ambiente educacional, o psicopedagogo é o responsável por facilitar estas ações, visto que ele é o responsável por executar, avaliar e demonstrar os resultados das crianças, uma vez que ele se dispôs a estudar e exercer sua função.

## **7. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este estudo abordou breves considerações a respeito da aprendizagem das crianças com transtornos, a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, e o modo como configura a entrada destas conquistas por meios de importantíssimos colaboradores deste universo. A pesquisa buscou demonstrar que os jogos e brincadeiras podem se tornar um mecanismo para o desenvolvimento das crianças durante a educação infantil.

Através de longa pesquisa bibliográfica por diversas fontes de estudos que norteassem o tema aqui exposto, os estudos demonstraram que tais atividades ganharam espaços com o passar dos anos, desde as primeiras contribuições em estudos de autores aqui citados, até os tempos atuais com a consolidação de leis, sendo a mais atual a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), onde se defende que a aplicabilidade das atividades lúdicas com os jogos e brincadeiras durante a educação infantil devem ser garantidas como direito de todas as crianças. Desta maneira nota-se a importância do apoio que estes documentos e estudiosos tem para embasar as práticas de políticas públicas em educação.

Reconhecer a importância de oportunizar os jogos e brincadeiras como recurso metodológico é propiciar que a criança ao brincar se desenvolva em diversas áreas, assim alcançará o saber e ampliará o conhecimento e compreensão de mundo. Considerar ainda que, estes instrumentos oferecem no processo de ensino-aprendizagem das crianças uma assimilação das atividades de maneira prazerosa, tornando-as mais envolventes e fazendo com que as mesmas entrem em conhecimento e contato com o seu próprio mundo.

Durante todo este processo o psicopedagogo torna-se peça fundamental para o alcance de variadas atividades que podem facilitar a aprendizagem das crianças. Uma boa articulação psicopedagógica, sem dúvidas, estimulará para que se faça

acontecer às práticas ativas com intuito de fornecer ganhos gerais para o desenvolvimento infantil.

Por isso, concluo esta pesquisa acreditando na importância que a mesma trará para novos estudos e auxílio para psicopedagogos da educação infantil, que buscam o melhor para o desenvolvimento das crianças, assim como sua satisfação pessoal. Refletir sobretudo em um ensino humanizado, colocando-se no lugar daqueles que precisam de seu importante trabalho.

## REFERÊNCIAS

BACK, G. C. **Dificuldades e Distúrbios de Aprendizagem**. Curitiba: Contentus, 2020.

BASTOS, Alice Beatriz B. Izique. **Psicopedagogia clínica e institucional: diagnóstico e intervenção**. São Paulo: Edições Loyola, 2015.

BONET, Trinidad; SORIANO, Yolanda; SOLANO, Cristina. **Aprendendo com crianças hiperativas**. São Paulo: Cengage Learning, 2008

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Curricular- BNCC Versão final**. Brasília, DF, 2017.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO, T. M. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Anais do I seminário Nacional: Currículo Em Movimento- Perspectivas atuais Belo Horizonte, novembro de 2010.

KNECHTEL, M. R. **Metodologia da pesquisa em educação: uma abordagem teórico-prática**. Curitiba: InterSaber, 2014.

MALUF, Â. C. M. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes 2003.

MARINHO, B. et al. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. Curitiba: InterSaber, 2012.

MICHAELIS. **Dicionário escolar de língua portuguesa**. – São Paulo: Editora Melhoramentos, 2008.

PAÍN, S. **Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem**. Tradução de Ana Maria Netto Machado. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 1992.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro: Zandar, 1978.

PIMENTA, Edyneia Muniz dos Santos. **A importância do jogo e do lúdico no processo ensino-aprendizagem.** Monografia apresentada à Universidade Castelo Branco em out. 2009. (Mimeo).

RAU, M.C.T.D. **Educação Infantil:** práticas pedagógicas de ensino e aprendizagem. Curitiba: InterSaberes, 2012.

SALVADOR, C. C. **Psicologia do Ensino.** Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.