RESUMO
O presente artigo tem como objetivo analisar as contribuições do lúdico para o processo de aprendizagem por meio de uma revisão de literatura, assim como seus benefícios quando usado como ferramenta de suporte para atuação do psicopedagogo. Sabemos que as brincadeiras no contexto escolar precisam ser vistas como recurso de aprendizagem, que não só proporcionam momentos de diversão e entretenimento, como preparam a criança para a vida de um modo geral, trazendo sentido para o seu aprendizado. Os principais autores que embasaram essa pesquisa foram Piaget (1975) com sua teoria sobre os estágios de desenvolvimento, que colaboram diretamente para o processo de aprendizagem e apontam, quais as estratégias e brincadeiras que devem ser utilizadas em cada fase; Albuquerque (2022) que destaca os benefícios do brincar na Educação Infantil, frisando os benefícios físicos, motores, cognitivos em diversas etapas do de desenvolvimento; Kishimoto (2010) que também traz a brincadeira como recurso indispensável no desenvolvimento infantil; documentos como Base Nacional Comum Curricular (2018) e Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (1998) que oferecem um norte de como auxiliar os alunos desde pequenos em seu processo de construção de conhecimento, reiterando o brincar como um direito e valorizando a ludicidade no contexto escolar, respeitando cada faixa etária. A partir da análise de diferentes estudos teóricos, observa-se que o uso de jogos, brincadeiras e atividades simbólicas contribui para o desenvolvimento integral do indivíduo, estimulando habilidades como atenção, memória, linguagem, criatividade e resolução de problemas. Além disso, o brincar possibilita a expressão de emoções, a socialização e o fortalecimento de vínculos, elementos essenciais para o processo de aprendizagem e para a atuação psicopedagógica. A pesquisa, portanto, concluiu que o uso do lúdico como ferramenta psicopedagógica proporciona um atendimento mais humanizado e centrado na criança, potencializando as intervenções do profissional de psicopedagogia no contexto escolar, bem como nas estratégias adequadas às necessidades de cada sujeito em seu processo de aprendizado. O lúdico, por sua vez, não deve ser visto como uma mera atividade recreativa, mas como um recurso poderoso que potencializa as aprendizagens de uma maneira mais leve, espontânea e divertida, corroborando para uma educação mais inclusiva e acolhedora.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico; Psicopedagogia; Educação Infantil; Aprendizagem Significativa.

INTRODUÇÃO

A aprendizagem humana é um processo complexo que envolve aspectos diversos, dentre eles, cognitivo, social, emocional e cultural. Diante disso, o papel do psicopedagogo é oferecer suporte pedagógico, na busca de compreender as dificuldades apresentadas ao longo desse processo e planejar sua intervenção junto à equipe escolar, visando o sujeito em sua totalidade.

Dentre as mais variadas estratégias que podem ser utilizadas, as atividades lúdicas ganharão destaque no presente artigo, sendo apresentadas como uma ferramenta poderosa que contribui efetivamente para o desenvolvimento integral de bebês e crianças até a vida adulta, pois, brincadeiras, jogos e atividades simbólicas estimulam a criatividade, interação social e aperfeiçoa as habilidades cognitivas e motoras.

Sabemos que o brincar é direito fundamental da criança, não devendo ser visto no contexto escolar apenas como um brincar livre, e sim, como um brincar intencional, onde além de proporcionar diversão e entretenimento, estimula o sujeito em todos os aspectos em cada fase de seu desenvolvimento. Caberá ao profissional de psicopedagogia adotar estratégias lúdicas que favoreçam esse cenário, propondo atividades que possam corroborar plenamente para sua autonomia.

Portanto, o presente artigo tem como objetivo destacar os benefícios da ludicidade no contexto escolar e apresenta-la

como estratégia para atuação do psicopedagogo em diversas oportunidades na escola, respeitando a fase de desenvolvimento de cada aluno, onde será possível analisar suas contribuições para o processo de aprendizagem, por meio de uma revisão literária específica, além de compreender as estratégias lúdicas como ferramenta psicopedagógica no ambiente escolar.

No primeiro item, discutiremos sobre os impactos da ludicidade no desenvolvimento infantil e seus benefícios para cada aspecto de desenvolvimento. Na sequência, discorreremos sobre a função do psicopedagogo no âmbito escolar, sua relevância para o processo de aprendizagem dos educandos e como a ludicidade pode corroborar para o seu trabalho com os alunos de diferentes idades. Finalizaremos no terceiro item, onde abordaremos sobre a importância das estratégias lúdicas e de que forma elas podem ser utilizadas em cada fase de desenvolvimento infantil.

O DESENVOLVIMENTO INFANTIL E O LÚDICO

A ludicidade está associada ao ato de brincar, jogar e se envolver em atividades prazerosas que despertam interesse, curiosidade e participação ativa em seu processo de aprendizagem. Quando se trata do lúdico no ambiente escolar, estamos falando não somente do brincar livre, mas do brincar intencional como uma potente ferramenta de desenvolvimento.

A palavra “lúdico” tem sua origem na palavra latina “lundus” que significa jogo. Dessa forma, o lúdico inicialmente era considerado restritivamente como jogo, brincadeira ou movimento espontâneo. Com o passar do tempo, o lúdico passou a ser considerado e reconhecido como “traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo”. (ALMEIDA, 2009, p. 01 apud MARQUES, 2021).

Ao falarmos sobre o desenvolvimento infantil, estamos englobando diversos aspectos do desenvolvimento que são inclusive complexos, cognitivos, sociais, emocionais e motores, que se constrói a partir das interações no meio em que a criança está inserida. É nesse contexto que entra a importância da ludicidade na primeira infância, sendo o brincar uma necessidade inata da criança.

O uso do lúdico ajuda a criança a desenvolver múltiplas habilidades de forma integrada e natural. Ao usar atividades lúdicas, como jogos, brincadeiras e atividades criativas, o educador pode promover o desenvolvimento de múltiplas inteligências simultaneamente, respeitando a individualidade e o ritmo de aprendizagem de cada criança.

A palavra “lúdico” tem sua origem na palavra latina “lundus” que significa jogo. Dessa forma, o lúdico inicialmente era considerado restritivamente como jogo, brincadeira ou movimento espontâneo. Com o passar do tempo, o lúdico passou a ser considerado e reconhecido como “traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo”. (ALMEIDA, 2009, p. 01 apud MARQUES, 2021).

Lev Vygotsky traz em sua perspectiva que o lúdico tem um papel fundamental, visto que por meio das brincadeiras, é possível que a criança desenvolva funções psicológicas superiores, como a linguagem, o pensamento e a capacidade de resolução de conflitos. O autor reitera que o brincar cria uma zona de desenvolvimento proximal, fase em que a criança é capaz de realizar ações a partir da interação e auxílio de outros, o que amplia suas possibilidades de aprendizagem.

A criança não nasce sabendo brincar, ela precisa aprender, por meio das interações com outras crianças e com os adultos. Ela descobre, em contato com objetos e brinquedos, certas formas de uso desses materiais. Observando outras crianças e as intervenções da professora, ela aprende novas brincadeiras e suas regras. Depois que aprende, pode reproduzir ou recriar novas brincadeiras. Assim, ela vai garantindo a circulação e preservação da cultura lúdica (KISHIMOTO, 2010, p.1).

Os benefícios da ludicidade no processo educacional são inúmeros, pois as atividades lúdicas permitem que os alunos desenvolvam suas habilidades cognitivas, sociais e emocionais de forma integrada e prazerosa. Além disso, a ludicidade contribui para a construção do conhecimento de forma significativa, estimulan-

do a curiosidade, a criatividade e o interesse dos alunos pelo aprendizado.
A respeito disso, Kishimoto (2010, p. 3) afirma que objetos domésticos de uso cotidiano são importantes itens para ampliar as experiências sensoriais. Objetos feitos com materiais naturais ou de metal, como bucha, escova de dente nova, pente de madeira ou de osso, argola de madeira ou de metal, chaveiro com chaves, bolas de tecido, madeira ou borracha, sino e outros, dentro de um grande cesto de vime com base plana e sem alças, servem para a exploração livre do bebê. As experiências expressivas só são possíveis quando ele tem a oportunidade de escolher o que fazer, como fazer, com que brinquedo, com quem brincar, para mostrar seus saberes, utilizando as formas de expressão que conhece.
De acordo com Pinto e Tavares (2010) o lúdico é uma necessidade humana que proporciona a interação da criança com o ambiente em que vive, sendo considerado como meio de expressão e aprendizado. Por meio da ludicidade, a criança se desenvolve de maneira prazerosa, pois consegue encontrar o equilíbrio entre o real e o imaginário. “As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade”. (PINTO, TAVARES, 2010).
Já no desenvolvimento social, sabemos que as brincadeiras promovem a interação das crianças, fortalece a construção de vínculos, o respeito às regras e desenvolve também a empatia. Quando participa de atividades lúdicas em grupo, a criança aprende a compartilhar, negociar e lidar com frustrações, que são aspectos fundamentais para a vida em sociedade.
De acordo com Pereira e Silva (2021), por meio do brincar é possível estimular, de uma maneira mais agradável, os pensamentos, o raciocínio lógico, a imaginação, a tomada de decisão, a construção e as mudanças das regras, que são importantes e necessários para a criança se desenvolver cognitivamente.
Para as autoras o ato de brincar possibilita o desenvolvimento motor das crianças sem que haja preocupação em mostrar uma habilidade existente, consequentemente as crianças precisarão umas das outras para brincarem. Quando o aprendizado ocorre por meio de jogos e brincadeiras, a aprendizagem se torna muito mais do que significativa, onde o lúdico assume um papel fundamental para o desenvolvimento motor e a maturação da criança, estimulando-a desde pequena para que no futuro, ela não se frustre pelo seu desenvolvimento motor nas atividades em que realizará. (PEREIRA, SILVA, 2021).
Segundo Kishimoto (2011), o brincar é a linguagem da infância, por meio da qual a criança explora seu ambiente, testa possibilidades, desenvolve a criatividade, constrói relações sociais e elabora seus sentimentos. O ato de brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas um processo de descoberta, experimentação e aprendizagem ativa, que contribui para o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social da criança.
Assim, podemos compreender que o lúdico é muito mais do que brincar. Quando introduzimos a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, atribuímos significado ao aprendizado das crianças, além de proporcionar alegria e diversão. É por meio do brincar que a criança aprende a conviver com o outro, a esperar sua vez, respeitar os colegas, compartilhar brinquedos e materialidades.
Nas brincadeiras de faz-de-conta, a criança desenvolve a imaginação, estabelece relações entre a brincadeira e o seu cotidiano fora do âmbito escolar. Ao brincar de restaurante, por exemplo, as crianças interagem entre si se dividindo em diversos papéis, como quem cozinha, quem serve a comida, quem irá se alimentar e tudo isso desenvolve o cognitivo da criança que está se preparando para viver em sociedade.
Ao fazermos uma receita culinária, um brigadeiro de banana ou massa de modelar caseira, podemos ensinar o raciocínio lógico-matemático, por meio das quantidades utilizadas, o manuseio dos ingredientes estimula a coordenação motora fina, além de estimular a curiosidade e criatividade dos pequenos. A partir disso, compreendemos o quanto o lúdico contribui significativamente para o desenvolvimento infantil, em todos os sentidos.
Albuquerque (2022) explica que dentre os vários benefícios da ludicidade na primeira infância, um deles é o benefício social, em que a atividade lúdica propicia que a criança vivencie situações que

simbolizam uma realidade que ainda não se pode alcançar, e através do jogo simbólico se explica o real e o eu. A autora cita o exemplo de brincar de boneca, que representa uma situação que a criança ainda vai viver desenvolvendo um instinto natural.
No que se refere ao aspecto emocional, a ludicidade permite que a criança se expresse muitas vezes emoções que sente dificuldades em expressar oralmente, como medo, insegurança, alegria, frustração e/ou ansiedade. De acordo com Albuquerque (2022) o brincar também produz um benefício intelectual, em que "o brinquedo contribui para a desinibição, produzindo uma excitação mental e altamente fortificante".
O lúdico acaba por trabalhar essas questões de maneira mais sensível e indireta, propiciando às crianças oportunidades de ressignificar suas experiências e desenvolva maior confança em suas capacidades. Como supracitado, a brincadeira favorece as situações de convívio social, como respeitar regras, esperar a sua vez, compartilhar brinquedos e materialidades, enfrentar perdas e frustrações, o que oportuniza o desenvolvimento de habilidades importantes no âmbito social e equilíbrio emocional.
Albuquerque (2022) também aponta para o benefício no desenvolvimento físico e motor da criança, onde afrma que o lúdico satisfaz as necessidades de crescimento e competitividade da criança. De acordo com Filho (2010), é importante que desde pequenas, as crianças possam:

Dominem a própria motricidade, situando seu corpo no espaço-tempo, no sentido de que sejam capazes de articular seus movimentos para atingirem seus objetivos, com eficiência e economia de esforço; isso significa propiciar aos alunos a realização de uma grande variedade de movimentos (andar, correr, saltar, jogar capoeira, futebol, basquetebol, dançar, etc.), que resultem também em uma melhoria de suas capacidades gerais de movimento (força, resistência, flexibilidade, coordenação motora, etc.).

Os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (1998, p. 21) definem que o movimento para a criança pequena significa muito mais do que mexer partes do corpo ou deslocar-se no espaço. A criança se expressa e se comunica por meio dos gestos e das mímicas faciais e interage utilizando fortemente o apoio do corpo. A dimensão corporal integra-se ao conjunto da atividade da criança. O ato motor faz-se presente em suas funções expressiva, instrumental ou de sustentação às posturas e aos gestos.
Então, ao propiciar brincadeiras como pega-pega, circuito motor, queimada, futebol, entre outros, o professor está contribuindo diretamente para o desenvolvimento motor das crianças de uma maneira lúdica, espontânea e prazerosa, pois de acordo com Albuquerque (2022) as atividades que eram consideradas entediosas ou maçantes, se tornam interessantes e prazerosas, revelando certas facilidades através da aplicação do lúdico. Segundo a autora "outra questão importante é a disciplinar, quando há interesse pelo que está sendo apresentado e faz com que automaticamente a disciplina aconteça".
Portanto, é de extrema importância que o professor propicie esses momentos de brincadeira no ambiente escolar, pois a ludicidade não apenas enriquece o processo educativo, mas também contribui para a formação de indivíduos mais completos e preparados para enfrentar os desafos do mundo.

PSICOPEDAGOGIA E LUDICIDADE

O lúdico favorece o engajamento da criança nas atividades escolares e em seu processo de aprendizagem. Quando falamos sobre despertar o interesse na criança na construção de seu conhecimento, estamos falando sobre adotar uma abordagem mais humanista e centrada na criança como um sujeito de direitos e, como bem enfatizado na Base Nacional Comum Curricular (2018), o brincar é um direito garantido e assegurado por lei. Ao utilizarmos uma abordagem de ensino mais tradicional, conteudista, acabamos por padronizar os métodos de ensino, esperando como resultado, a padronização da aprendizagem, o que bem sabemos, não funciona dessa forma, já que cada indivíduo aprende e se desenvolve de maneiras distintas.
A aprendizagem vista no modo tradicional, por memorização e repetição de exercícios acarreta, na maioria das vezes, prejuízos emocionais que podem influenciar negativamente na vida em

sociedade, gerando ansiedade e desinteresse em aprender. Quando adotamos uma aprendizagem mais progressista, que visa o desenvolvimento da formação crítica e participativa do indivíduo em sociedade, tendemos a buscar estratégias que favoreçam esses objetivos, como no investimento à educação lúdica, por exemplo.

É nesse contexto que a atuação do psicopedagogo se torna fundamental. O ramo da psicopedagogia é interdisciplinar, pois busca compreender os processos de aprendizagem em seus aspectos cognitivo, social e emocional. Essa especialidade surgiu para sanar uma necessidade da pedagogia e psicologia em atuar na ação corretiva e preventiva, especialmente no ramo da inclusão escolar.

A prática do psicopedagogo, subentende-se como importante no acompanhamento nos processos de aprendizagem, atuando tanto na prevenção como na intervenção das dificuldades apresentadas pelas crianças. Dito isso, é possível perceber que este profissional visa compreender de que forma o sujeito aprende, considerando os aspectos emocionais, sociais e culturais que podem influenciar esse processo. Entendemos, portanto, que o psicopedagogo atua como mediador do processo de ensino-aprendizagem, especialmente às particularidades e dificuldades de cada indivíduo nesse processo, sendo o mesmo responsável pela avaliação e acompanhamento caso a caso ou coletivamente.

A psicopedagogia é uma área de interseção entre a Psicologia e a Pedagogia, um saber constituído a partir das intervenções na educação, destas duas áreas em conjunto, envolvendo atividades que são da competência do psicólogo e do pedagogo. Ou seja, é uma especialidade no âmbito das duas áreas e que, portanto, exige a formação geral e básica em uma delas. (CFP, 2010 apud CLARO, 2023).

Nas palavras de Santos et al (2020) o trabalho do psicopedagogo engloba as ações de toda a equipe pedagógica da escola, o que inclui alunos, pais, professores, gestão escolar e demais funcionários, como a equipe de apoio, por exemplo, na função de investigar e compreender como se dá o processo de ensino-aprendizagem no espaço educativo. Neste contexto, o psicopedagogo de maneira conjunta com todos da equipe escolar, terá como principal objetivo, analisar os fatores que favorecem ou prejudicam a aprendizagem e apresentam soluções de intervenção. Em suma, o papel do psicopedagogo é principalmente, prestar suporte e apoio aos profissionais de educação em diversas situações, a fim de contribuir ativamente para o desenvolvimento integral dos alunos, aprimorando assim a função pedagógica.

Considerando que a ludicidade atribui significado importante a aprendizagem das crianças e corrobora ativamente para o seu desenvolvimento integral, o psicopedagogo pode orientar de que forma o lúdico pode ser utilizado como uma potente ferramenta psicopedagógica, já que permite ao profissional fazer uso de estratégias que envolvam as crianças e as beneficiem, facilitando as maneiras de ensinar e aprender (SANTOS et al, 2020). Por meio do uso de jogos e brincadeiras interativas, as crianças podem desenvolver habilidades cognitivas, motoras, sociais e emocionais de maneira diversa e espontânea. A abordagem através do lúdico estimula a criatividade, curiosidade e estimula o interesse do aluno pelo aprendizado, reforçando a ideia que o psicopedagogo pode usar esse precioso recurso para solucionar problemas de aprendizagem, evasão escolar, desinteresse dos alunos, entre outros.

Marquez (2011) enfatiza que por meio do brincar, o educador acompanha o processo de desenvolvimento da criança e a partir disso, ele pode buscar estratégias de intervenção para contribuir com o desenvolvimento das crianças que necessitam ou solicitam, envolvendo-se corporalmente na brincadeira, criando momentos para falarem sobre suas produções lúdicas, seus papéis e emoções.

Segundo Freud, o brincar está intimamente ligado ao princípio do prazer, possibilitando que a criança reviva experiências e reorganize situações onde possa dominá-las. Para ele, a atividade lúdica da criança relaciona-se com a fantasia e ao inconsciente. Assim como nos sonhos, o brincar permite que conteúdos inconscientes sejam expressos de maneira segura e transformados em narrativas compreensíveis para o ego da criança.

Na opinião de Pereira e Gonzalez (2019) a brincadeira cria condições para aprender a se relacionar, onde ela adquire noções de respeito e cooperação. Pode-

mos assim compreender que, o brincar contribui efetivamente para a formação de nossas identidades, além de proporcionar momentos divertidos e prazerosos. Neste caso, o envolvimento da criança com o brincar cria uma condição importante para o psicopedagogo, já que este necessita da comunicação espontânea de crianças, que por vezes não possuem um domínio da linguagem capaz de transmitir as infnitas sutilezas que podem ser expressadas a partir de uma brincadeira.

Quando o psicopedagogo utiliza a ludicidade como estratégia, o mesmo tem por principal objetivo resgatar os aspectos emocionais, afetivos e cognitivos dos conteúdos trabalhados pelos professores, o que motiva o aluno a buscar uma aprendizagem prazerosa. Ao usar recursos lúdicos, o profssional de psicopedagogia deve esclarecer os objetivos, para quem e quais recursos utilizar, considerar as difculdades encontradas e auxiliar a criança a superá-las, sendo as atividades lúdicas propícias para atuar em caráter preventivo e curativo (RODRIGUES; OLIVEIRA, 2016 apud SATO, LAZARI, 2020).

Conclui-se, portanto, que utilizar as atividades lúdicas no contexto psicopedagógico, o profssional de psicopedagogia cria uma relação mais próxima e acolhedora com a criança, com jogos, brincadeiras e propostas interativas, o ambiente fca mais leve e sensível às expressões espontâneas da criança, onde o psicopedagogo consegue fcar mais atento às observações dos comportamentos infantis, identifcando suas potencialidades, difculdades, estratégias de resolução de problemas e interação com o meio.

CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO PARA A APRENDIZAGEM

Como já discutido nos itens anteriores, um dos principais benefícios do lúdico é tornar a aprendizagem mais signifcativa e prazerosa. Nesse item, discutiremos quais práticas lúdicas e brincantes podem ser utilizadas no contexto escolar, pensando na sua utilidade enquanto ferramenta psicopedagógica e na contribuição do desenvolvimento da criança como um todo.

Segundo Kishimoto (2011), o brincar é a linguagem da infância, por meio da qual a criança explora seu ambiente, testa possibilidades, desenvolve a criatividade, constrói relações sociais e elabora seus sentimentos. O ato de brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas um processo de descoberta, experimentação e aprendizagem ativa, que contribui para o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social da criança.

Um exemplo prático de contribuição da ludicidade no cotidiano escolar da criança é o jogo da memória, por exemplo, que auxiliam na construção do raciocínio lógico, atenção e concentração. Neste momento, o psicopedagogo pode atuar como mediador, buscando auxiliar a criança nas suas difculdades de concentração, trazendo suporte emocional e acolhendo-a em seus processos de construção de conhecimento, colaborando também para estimular o desenvolvimento cognitivo da criança.

Brincadeiras simbólicas, como bem pontua Piaget, precisam fazer parte da infância, corroborando para a representação de situações cotidianas, como brincadeira de casinha, de escola, profssões, momento em que ela recria situações de seu dia-a-dia, reorganiza pensamentos e experiências vividas e expressa sua compreensão de mundo.

A contação de história também pode ser vista como um momento lúdico para bebês e crianças. Os recursos pedagógicos utilizados, como livros, fantoches, teatro introduzem a criança no mundo da leitura e da escrita de maneira prazerosa, desmistifcando a leitura como uma mera obrigatoriedade escolar. Por meio da contação de histórias, a criança desenvolve o seu imaginário, sua linguagem oral por meio de comentários, observações a respeito da história, além de interagir com professores e colegas, se assim lhe for permitido.

Nesse caso, a atuação do psicopedagogo pode ocorrer na preparação do ambiente de contação de histórias, a história escolhida, na observação do comportamento de cada criança e assim, identifcar eventuais difculdades que possam ser sanadas com seu auxílio, além de distúrbios de desenvolvimento, que possam necessitar de ajuda de uma equipe multidisciplinar até mesmo de saúde.

Brincadeiras como pular, correr, saltar, enfrentar barreiras, como um circuito motor, por exemplo, além de proporcionar muita alegria e diversão para os

pequenos, abre um leque de possibilidades motoras e auxilia em seu desenvolvimento. Estimula também a atividade física, um ponto importante para que as crianças entendam desde pequenas, que cuidar do corpo é fundamental para uma vida saudável e duradoura, já que a educação escolar precisa romper com as barreiras dos muros escolares e formar o cidadão para sua vida fora do âmbito escolar.

A musicalização também pode ser usada na ludicidade, como a brincadeira estátua ou a mulher do sapo, por exemplo, que estimula a percepção sonora e visual das crianças, atenção aos comandos, além de incentivar os movimentos, a dança livre, expressão artística dos pequenos.

Os jogos de regras, como xadrez, dama, dominó, queimada, batata-quente, entre outros, auxiliam a criança a perceber a vida em sociedade, com respeito, paciência de esperar a sua vez, além de estimular o raciocínio lógico e a resolução de problemas, o que é extremamente necessário para a formação da identidade e caráter de bebês e crianças. Claro que, todas as brincadeiras e jogos propostos, precisam estar inseridos no contexto de cada faixa etária, respeitando o ritmo e estágio de desenvolvimento, não propondo atividades fáceis demais, que as façam perder o interesse e entusiasmo, ou difíceis demais, que podem acarretar frustrações e baixa autoestima.

Como explica Piaget, o primeiro estágio de desenvolvimento é o sensório-motor, que se inicia dos 0 aos 2 anos de vida da criança, momento em que se faz necessário estimular as experiências sensoriais, englobando os cinco sentidos, por exemplo (visão, tato, paladar, audição e olfato), propiciando aos bebês e crianças atividades como sentir determinados cheiros, explorar materiais com diversas texturas, as desafem a rolar, engatinhar, fcar de pé, caminhar e até mesmo correr.

Já no estágio de desenvolvimento pré-operatório, que neste caso, ocorre dos 2 aos 7 anos de idade, a criança precisa ter acesso às brincadeiras de imaginação, faz-de-conta, como supracitado, pois promovem imaginação, criatividade e expressão emocional. Nesse momento, o professor junto ao psicopedagogo, pode pensar em estratégias lúdicas que favoreçam essa fase de vida das crianças, como em brincadeiras de imaginação como feirinha, escola, supermercado, hospital, distribuindo papéis diversos entre as crianças, como quem será o médico, o paciente, o enfermeiro, entre outros.

Na sequência, Piaget apresenta o estágio operatório concreto, entre os 7 a 11 anos, onde a criança é capaz de desenvolver raciocínio lógico sobre situações concretas. Neste momento, é propício que a criança tenha acesso a jogos de regras e raciocínio lógico, como xadrez, dominó, jogo da velha, entre outros.

E por fm, o estágio das operações formais que se inicia aos 12 anos, onde o autor classifca que a criança já é capaz de pensar de maneira abstrata sobre situações diversas, e aqui, o interessante para se trabalhar com os adolescentes são debates, jogos de estratégia, como pega-bandeira, por exemplo e atividades que levem à construção da autonomia e pensamento crítico.

Concluímos, portanto que, para cada fase do desenvolvimento, desde bebês até a fase da adolescência, as atividades lúdicas contribuem signifcativamente para o seu pleno desenvolvimento, englobando diversos aspectos, bem como senso crítico e autonomia, o que reitera a relevância da ludicidade em todas as fases escolares.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo teve como principal objetivo, apresentar as atividades lúdicas como estratégias relevantes no processo de ensino-aprendizagem, associando-as ao trabalho do profssional de psicopedagogia na escola. A metodologia utilizada para tal foi a revisão bibliográfca, abordando as ideias de autores que debatem a respeito do tema, além de documentos ofciais que norteiam a educação básica no Brasil.

A pesquisa evidenciou que para cada fase de desenvolvimento, se faz necessária a abordagem lúdica de formas diferentes, respeitando a faixa etária, propondo desafos que não sejam fáceis demais que corroborem para o desinteresse do educando ou muito difíceis, a ponto de desanimá-las e contribuir para baixa autoestima e complexo de inferioridade.

Os estudos trouxeram a atuação do

psicopedagogo como de extrema importância no contexto escolar, visto que se trata de um profissional que irá trabalhar junto à equipe pedagógica, incluindo gestores, professores, equipe de apoio, pais e comunidade, por meio de suporte, estratégias e metodologias que possam auxiliar alunos de todas as idades em suas mais diversas dificuldades, sejam elas no processo de ensino-aprendizagem ou até mesmo comportamentais. Nesse momento, a pesquisa apresentou o lúdico como uma maneira de abordar os alunos de maneira mais leve e divertida, além de proporcionar o aprendizado significativo, relacionando o que é estudado na escola com o que a criança vive fora do âmbito escolar.

Dito isso, concluímos que a ludicidade precisa permear o trabalho do psicopedagogo, que poderá utilizar esse poderoso recurso para acompanhar de perto as necessidades individuais de cada bebê, criança ou adolescente, pois por meio das brincadeiras, a criança pode expressar aquilo que ela não consegue expressar normalmente, por meio da linguagem verbal, por exemplo.

As atividades lúdicas, portanto, são extremamente relevantes no contexto escolar, sendo necessário que as crianças tenham acesso ao brincar não apenas como sujeito de direitos, mas pelos inúmeros benefícios que a brincadeira proporciona, além de auxiliar no desenvolvimento cognitivo, social, emocional, autonomia e senso crítico, contribuindo assim para o desenvolvimento integral da criança e formação de identidade.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, M.B. A importância do lúdico na aprendizagem. A Tecnologia como caminho para uma educação cidadã, v. 4, n. 2, 2022. Disponível em: https:// www. sleditora.com / _files/ ugd/235dad_35bae6ed7bf44db8b3b0fa95c1528b6c.pdf#page=15. Acesso em: 26 mar. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/ SEF, 1998. 3 v.

CLARO, G.R. Fundamentos da psicopedagogia. 2ª ed. Curitiba: Intersaberes, 2023.

FREUD, S. Além do princípio do prazer (1920). Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. v. XVIII. Trad. Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

KISHIMOTO, T. M. Anais do I seminário nacional: Currículo em movimento – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010.

_____. O brincar e suas teorias. 5ª ed. São Paulo: Pioneira, 2011.

MARQUES, E.R. A importância do lúdico na aprendizagem da criança. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, São Paulo, v. 7, n. 11, nov/2021. Disponível em: https:// periodicorease.pro.br/rease/article/ view/3096/1231. Acesso em: 26 mar. 2026.

MARQUEZ, C.G. Aprender brincando. IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino, 2011. Disponível em: https:// cepedgoias.com.br/ edipe/i vedipe/ pdfs /didatica/ co/ 436-1103-1-SM. pdf. Acesso em: 26 mar. 2026.

PEREIRA, M.A. GONZALEZ, M.C.B. o brincar, um aliado na intervenção psicopedagógica. Cadernos de Educação, v. 18, n. 36, jan/jun. 2019. Disponível em: O-brincar-um-aliado-na-intervencao-psicopedagogica.pdf. Acesso em: 26 mar. 2026.

PIAGET, J. A equilibração das estruturas cognitivas: problema central do desenvolvimento. Rio de Janeiro: LTC, 1975.

_____. A equilibração das estruturas cognitivas: problema central do desenvolvimento. Rio de Janeiro: LTC, 1975.

PINTO, C. L. TAVARES, H.M. O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender. Revista da Católica, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010. Disponível em: https:// jogoscooperativos. wordpress.com/wp-content/uploads/2012/06/lc3badico.pdf. Acesso em 26 mar. 2026.

SANTOS, A.C. SANTOS, J.O. ARAUJO, M. J.B. Lúdico como ferramenta de psicopedagogia no desenvolvimento integral das crianças. Educte, Maceió, v. 10, n. 1, p. 1175-1483, 2020. Disponível em: https:// scholar. Google user content. com/

scholar ?q=cache: dRDW9a GM94IJ:scholar.google.com/+psicopedagogia+ludico&hl=pt-BR&as_sdt=0,5. Acesso em: 26 mar. 2026.

SATO, C.T. LAZARI, H.G. Lúdico e psicopedagogia: contribuições no processo de ensino-aprendizagem. 2020. Disponível em: https://unisalesiano.com.br/aracatuba/wp-content/uploads/2020/12/Artigo-Ludico-e-psicopedagogia-contribuicoes-no-processo-de-ensinoaprendizagem-Pronto.pdf. Acesso em: 27 mar. 2026.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.