

**UNIVERSIDADE CANDIDO MENDES  
PRÓREITORIA DE PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO  
DIRETORIA DE PROJETOS ESPECIAIS  
INSTITUTO A VEZ DO MESTRE**

**O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM: SOB A LUZ  
DA  
PSICOPEDAGOGIA**

**JANISE RICARDO ARAÚJO PEDRA**

**ORIENTADORA:  
MARIA DA CONCEIÇÃO MAGGIONI POPPE**

**BELO HORIZONTE – MG  
AGOSTO / 2009**

**UNIVERSIDADE CANDIDO MENDES  
PRÓREITORIA DE PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO  
DIRETORIA DE PROJETOS ESPECIAIS  
INSTITUTO A VEZ DO MESTRE**

**O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM: SOB A LUZ  
DA  
PSICOPEDAGOGIA**

**JANISE RICARDO ARAÚJO PEDRA**

Trabalho monográfico apresentado como  
requisito parcial para obtenção do grau de  
especialista em psicopedagogia institucional.

**BELO HORIZONTE – MG**

**AGOSTO / 2009**

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus por tudo a minha família e a minha mãe que sempre esteve do lado da educação e aos amigos e parentes.

## DEDICATÓRIA

*Dedico este trabalho à minha mãe e a todos os meus familiares*

## RESUMO

Este trabalho pretende desmistificar que o lúdico e a aprendizagem são ações com finalidades bastante distintas e não podem habitar o mesmo espaço e tempo. Constatou-se que, através das brincadeiras as crianças exteriorizam e interiorizam informações, construindo seu próprio pensamento de forma natural. O professor é quem cria oportunidades para que as atividades lúdicas aconteçam, sem atrapalhar as aulas, assim, o adulto é o meio que transmite à criança certa forma de considerar os acontecimentos e informações, interiorizando-as.

Da mesma forma que uma pessoa criativa, ao interagir com uma criança, pode estimular a exteriorização da criatividade na mesma, as experiências lúdicas dos pedagogos influenciam para maior aproveitamento e desenvolvimento do processo de aprendizagem quando esta atividade for utilizada como recurso.

## **METODOLOGIA**

O presente estudo teve por base a pesquisa bibliográfica de livros e artigos, revistas e periódicos encontrados em diferentes bases de dados que oferecesse base teórica sobre os assuntos relacionados às palavras chave: lúdico, aprendizagem e psicopedagogia, que possibilitasse desenvolver o trabalho.

O primeiro passo foi procurar e estudar todas as monografias e artigos com temas semelhantes e que tivessem a utilização do lúdico como metodologia de ensino. Foi realizada uma revisão de literatura sobre os principais teóricos que descreveram sobre o processo de aprendizagem e desenvolvimento humano, de modo a sustentar teoricamente o nosso trabalho e permitir a conclusão, caracterizando as atividades lúdicas como mediadoras do processo de ensino e o professor como profissional capacitado para oferecer suporte na utilização desse recurso.

Os principais autores que contribuíram para a revisão bibliográfica realizada sobre o tema foi Vygotsky, que através de sua teoria sócio-cultural deu suporte para discorrer sobre o papel das interações sociais no processo de aprendizagem, possibilitando à criança o reconhecer e o desvendar o mundo, e Paulo freire, que com seus estudos sobre a educação, explica a importância da prática para se adquirir um conhecimento e coloca o educador como ser fundamental neste processo, pois são responsáveis por criar as possibilidades para produção ou construção do conhecimento, levando em consideração que professores e alunos aprendem juntos. Assim, foi possível articular os diversos aspectos analisados para conclusão do trabalho.

Foi feita também a análise de uma atividade intitulada de Livro da Vida, que foi realizada como um grupo 15 alunos de ambos os sexos da 1ª série do ensino fundamental, de uma escola da rede pública de uma cidade da região metropolitana de Belo Horizonte, de nível sócio-econômico baixo, de uma turma com rendimento médio nos resultados escolares.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO I. O conceito e importância da aprendizagem	9
1.1. História da aprendizagem segundo Lev S. Vygotsky	12
CAPÍTULO II. O papel do lúdico na atividade psicopedagógica	16
CAPÍTULO III. Jogos e brinquedos no desenvolvimento da aprendizagem	21
3.1. Projeto LIVRO DA VIDA – uma experiência lúdica	24
CONCLUSÃO	26
BIBLIOGRAFIA	28
FOLHA DE AVALIAÇÃO	30

## INTRODUÇÃO

No entanto constata-se que é através das brincadeiras que a criança representa o discurso externo e o interioriza, construindo seu próprio pensamento. O adulto transmite à criança certa forma de ver as coisas. Quando apresentamos várias coisas ao mesmo tempo, ou então por tempo insuficiente ou excessivo, estamos desestimulando o estabelecimento de uma atitude de observação.

Quando se apresenta várias informações ao mesmo tempo, ou então por tempo insuficiente ou excessivo, há a desestimulação do estabelecimento de uma atitude de observação. Se a pretensão é de que a criança aprenda a observar, e que ela realmente veja o que olha, deve se escolher o momento certo para apresentar-lhe o objeto, motivá-la e dar-lhe tempo suficiente para que sua percepção compreenda o objeto. Deve-se respeitar o seu interesse.

Insistir quando a criança já está cansada é propiciar o aparecimento de reações negativas ao processo de aprendizagem. Aprender a ver é o primeiro passo para o processo de descoberta. É o adulto quem proporciona oportunidades para a criança ver com interesse o que lhe é apresentado, é indispensável que se respeite o momento de descoberta da criança para que ela possa desenvolver a capacidade de concentração.

Brincar juntos reforça laços afetivos. É uma maneira de manifestar nosso amor à criança. Todas as crianças gostam de brincar com os



professores, pais, irmãos, e avós. A participação do adulto na brincadeira com a criança eleva o nível de interesse pelo enriquecimento que proporciona, pode também contribuir para o esclarecimento de dúvidas referentes às regras das brincadeiras. A criança sente-se ao mesmo tempo prestigiada e desafiada quando o parceiro da brincadeira é um adulto. Este, por sua vez pode levar a criança a fazer descobertas e a viver experiências que tornam o brincar mais estimulante e mais rico em aprendizado.

Segundo Vygotsky, a motivação é um dos fatores principais não só para o processo da aprendizagem, como também na aquisição de uma aprendizagem.

Esta abordagem permite avaliar que as brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído, já que o lúdico é eminentemente cultural. Por meio da ótica de Jean Piaget pode-se notar que a concepção dos jogos não é apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das pessoas, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual e o lúdico remete ao jogo.

O despertar para o valor dos conteúdos das temáticas trabalhadas é que fazem com que o sujeito aprendiz tenha prazer em aprender. Conteúdos estes despertados pelo prazer de querer saber e conhecer. Devemos despertá-los para, com sabedoria, podermos exteriorizá-los na nossa vida diária.

Este trabalho pretende-se analisar se o lúdico realmente pode ajudar o educando a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Outra questão a ser esclarecida é se o caráter de integração e interação contidas nas atividades lúdicas permite a integração do conhecimento com ações práticas.

Pretende-se também contribuir para a reflexão, analisando algumas práticas pedagógicas nas quais o elemento lúdico é concebido como fio condutor do resgate à sensibilidade do homem, desgastada pelas relações desumanizantes do sistema capitalista.

Assim, o objetivo do trabalho é auxiliar o processo de aquisição de conhecimento do educando a partir de recursos proporcionados pelo lúdico de

forma a mostrar uma prática pautada nas atividades que possibilitam a simbolização.

Como não poderia deixar de ser, o trabalho apresenta sugestões de atividades lúdicas no processo de aquisição da aprendizagem.

Nos capítulos a seguir desenvolveremos o conceito, história e o papel do lúdico na aprendizagem, como ferramenta importante na aquisição do conhecimento. É focado também o trabalho do educando como mediador das relações e do modelo lúdico.

## **CAPÍTULO I - O conceito e a importância da aprendizagem**

A escola como uma das bases do processo de aprendizagem tem como função específica a conservação do patrimônio científico e cultural construído pela atividade humana pública e comum, bem como auxiliar a preparação do indivíduo para melhor interagir no campo social e do trabalho, seja qual for o futuro vislumbrado, este espaço do educando ajuda a construir e esclarecer que a expressão cultura corporal não pressupõe uma visão fragmentada do homem:

"porque é difícil imaginar uma atividade humana que não seja culturalmente produzida pelo homem, assim como é difícil imaginar uma atividade cultural manifesta que não seja corporal. O sentido do termo corporal, na perspectiva apresentada, é de unidade/totalidade, na medida em que as produções intelectuais ou cognoscitivas e sócio-afetivas são materializadas e difundidas corporalmente" (Resende & Soares, 1995, p.11).

A escola limita muitas vezes a ação da criança, onde para FREIRE (1986), a escola deveria deixar espaço para o aluno construir seu próprio conhecimento, sem se preocupar em repassar conceitos prontos, que é o que freqüentemente ocorre na prática tradicional, onde o aluno é visto como ser passivo, em quem se "depositam" os conhecimentos e é exigindo que se

enquadre dentro daquilo que acredita ser o certo. A criança tem sempre que se adaptar à escola, mas dificilmente ocorre o contrário.

É preciso reconhecer a importância do papel do lúdico na atividade pedagógica como elemento facilitador do processo maturacional das funções e habilidades psicomotoras.

ARIES (1981), por exemplo, afirma que no século XVII, com a crítica dos moralistas e educadores, surgiu um novo sentimento de “natureza infantil”, dando ênfase ao aspecto psicológico e a preocupação com a formação moral, preservando a criança das influências negativas do meio. Por outro lado, a sociedade está mais consciente da importância das experiências da primeira infância, o que motiva demandas por uma educação institucional para crianças de zero a seis anos, respeitando a realidade em que está inserida, e considerando diferenças e semelhanças. Sendo assim, a criança aprende a conhecer o mundo através da experimentação, observação e questionamentos. Como nos explica PIAGET (1997) dizendo ser necessário que a criança tenha condições de questionar seu meio, experimentar as situações de seu corpo em relação ao espaço e realizar um trabalho mental que lhe permitirá organizar-se, organizar e representar seu espaço.

Analisando a história da pré-escola desde o seu surgimento até os dias atuais, não se pode negar que houve uma evolução do trabalho das instituições de educação infantil, pois, se no início elas tomavam conta das crianças distraíndo-as com atividades e materiais enquanto aguardavam a volta dos pais, exercendo assim a simples função de guardar, hoje a situação é outra, pois há uma maior preocupação dos educadores com o desenvolvimento da criança e que conseqüentemente repercutirá nos anos subseqüentes durante o desenvolvimento do educando.

O lúdico proporciona alegria nos espaços em que se faz presente, ao mesmo tempo em que possibilita a esperança de liberdade para o mundo todo, sugerindo também que há outras possibilidades para a vida humana ALVES (1995). A ação de brincar é algo natural na criança e por não ser uma atividade sistematizada e estruturada acaba sendo a própria expressão de vida da criança:

“As funções essenciais da inteligência consistem em compreender e inventar, em outras palavras, construir estruturas estruturando o real. E, de fato, é cada vez mais patente que estas duas funções são indissolúveis e que, para compreender um fenômeno ou acontecimento, é preciso reconstruir as transformações de que elas são resultantes, e ainda, para reconstituí-las, faz-se mister primeiramente elaborar uma estrutura de transformação, o que supõe uma parte de invenção ou de reinvenção” (PIAGET 1998, p.91).

Há de se planejar brincadeiras diversificadas e lhes facilitar a experimentação. É necessário estimular a participação ativa e a imaginação criadora, pois conforme VYGOTSKY (1991), quando a criança brinca por exemplo de “faz de conta”, atinge estágios de desenvolvimento.

Quem apenas sugere que a criança deve brincar ou quem tenta controlar suas brincadeiras em demasia, está paralisando as possibilidades lúdicas da criança. KISHIMOTO (1994) afirma que se a atividade lúdica não for de livre escolha e seu desenvolvimento não depender da própria criança, não se tem brincadeira, mas trabalho.

A questão do desenvolvimento da linguagem e suas relações com o pensamento é um dos temas centrais da investigação de Vygotsky, que destaca grande importância do processo ensino-aprendizagem, onde o educando passa a assimilar as informações com uma perspectiva de simbolização de si e do mundo com maior facilidade.

Como efeito, quanto mais evoluída for a espécie, maior será a aprendizagem. Em consequência disso, é o que mais depende da aprendizagem para sobreviver. É de se concluir que, quanto mais evoluída for a espécie, maiores serão as chances de aprendizado e a dependência por ele, enquanto que nas espécies menos evoluídas a sobrevivência se dará por conta dos comportamentos inatos, fixos e invariáveis.

No que diz respeito ao ser humano, é a capacidade de aprender que torna possível às gerações tirar proveito das experiências e descobertas das gerações anteriores, acrescentar sua própria contribuição e, assim, promover o progresso”. Entretanto, nem tudo o que se aprenderá trará bons frutos, pois ao

se abrir ao aprendizado vários comportamentos poderão ser adquiridos, tanto benéficos como maléficos.

É de extrema importância a brincadeira para o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo da criança, pois é através dela que a criança consegue expressar seus sentimentos em relação ao mundo social. As atividades lúdicas preparam a criança para o desempenho de papéis sociais, para a compreensão do funcionamento do mundo, para demonstrar e vivenciar emoções. Quanto mais a criança brinca, mais ela se desenvolve sob os mais variados aspectos, desde os afetivo-emocionais, motor, cognitivo, até o corporal. É através da brincadeira que a criança vive e reconhece a sua realidade.

Podemos dizer que a brincadeira não é apenas uma dinâmica interna da criança, mas uma atividade dotada de um significado social que necessita de aprendizagem. Tudo gira em torno da cultura lúdica, pois a brincadeira torna-se possível quando apodera elementos da cultura para internalizá-los e criar uma situação imaginária de reprodução da realidade. É através da brincadeira que a criança consegue adquirir conhecimento, superar limitações e desenvolver-se com indivíduo.

Com imaginação, apresentação, simulação, as atividades com jogos são considerados como estratégia didática, facilitadora da aprendizagem, quando as situações são planejadas e orientadas por profissionais ou adulto, visando aprender, isto é, proporcionar à criança a construção de algum tipo de conhecimento, alguma relação ou desenvolvimento de alguma habilidade.

O lúdico enquanto recurso pedagógico na aprendizagem, deve ser encarado de forma séria, competente e responsável. Usado de maneira correta, poderá oportunizar ao educador e ao educando, importantes momentos de aprendizagens em múltiplos aspectos.

Considerando-se sua importância na aprendizagem, o lúdico favorecerá de forma eficaz o pleno desenvolvimento das potencialidades criativas das crianças, cabendo ao educador, intervir de forma adequada, sem tolher a criatividade da criança. Respeitando o desenvolvimento do processo lúdico, o educador poderá desenvolver novas habilidades no repertório da aprendizagem infantil.

## **1.1 - História da aprendizagem segundo *Lev S. Vygotsky***

Lev S. Vygotsky (1896-1934) professor e pesquisador foi contemporâneo de Piaget, e nasceu em Orsha, pequena cidade da Bielorrússia em 17 de novembro de 1896, viveu na Rússia e faleceu aos 37anos devido à tuberculose.

Construiu sua teoria tendo por base o desenvolvimento do indivíduo como resultado de um processo sócio-histórico, enfatizando o papel da linguagem e da aprendizagem nesse desenvolvimento, sendo essa teoria considerada histórico-social. Sua questão central é a aquisição de conhecimentos pela interação do sujeito com o meio.

As concepções de Vygotsky sobre o processo de formação de conceitos remetem às relações entre pensamento e linguagem, à questão cultural no processo de construção de significados pelos indivíduos, ao processo de internalização e ao papel da escola na transmissão de conhecimento, que é de natureza diferente daqueles aprendidos na vida cotidiana. Propõe uma visão de formação das funções psíquicas superiores como internalização mediada pela cultura.

As concepções de Vygotsky sobre o funcionamento do cérebro humano, colocam que o cérebro é a base biológica, e suas peculiaridades definem limites e possibilidades para o desenvolvimento humano.

Essas concepções fundamentam sua idéia de que as funções psicológicas superiores (por ex. linguagem, memória) são construídas ao longo da história social do homem, em sua relação com o mundo. Desse modo, as funções psicológicas superiores referem-se a processos voluntários, ações conscientes, mecanismos intencionais e dependem de processos de aprendizagem.

Silva (2008) após analisar Vygotsky conclui que este autor trabalha com a noção de que a relação do homem com o mundo não é uma relação direta, mas fundamentalmente, uma relação mediada. A mediação pressupõe a presença de um elemento intermediário na relação, sendo assim, um elemento

mediador que se constitui num elo a mais nas relações entre o indivíduo e o mundo, tornando-as mais complexas.

Para Vygotsky o desenvolvimento humano como processo sócio-histórico só ocorre através da mediação, pois, enquanto sujeito do conhecimento o homem não tem acesso direto aos objetos, mas acesso mediado através de recortes do real, operados pelos sistemas simbólicos dispostos pela sociedade, portanto enfatiza a construção do conhecimento pela interação mediada por várias relações, ou seja, o conhecimento não está sendo visto como uma ação do sujeito sobre a realidade, mas sim, pela mediação feita por outros sujeitos. O outro social pode apresentar-se por meio de objetos, da organização do ambiente ou do mundo cultural que rodeia o indivíduo.

A linguagem, sistema simbólico dos grupos humanos, representa um salto qualitativo na evolução da espécie. É ela que fornece os conceitos, as formas de organização do real, a mediação entre o sujeito e o objeto do conhecimento. É por meio dela que as funções mentais superiores são socialmente formadas e culturalmente transmitidas, portanto, sociedades e culturas diferentes produzem estruturas diferenciadas.

A cultura fornece ao indivíduo os sistemas simbólicos de representação da realidade, ou seja, o universo de significações que permite construir a interpretação do mundo real. Ela dá o local de negociações no qual seus membros estão em constante processo de recriação e reinterpretação de informações, conceitos e significações.

O processo de internalização é fundamental para o desenvolvimento do funcionamento psicológico humano. A internalização envolve uma atividade externa que deve ser modificada para tornar-se uma atividade interna, é interpessoal e se torna intrapessoal. É um processo que se constrói de fora para dentro, do meio para o indivíduo.

Para concretizar-se a internalização das informações, é preciso que se trabalhe todas as funções mentais, tais como pensamento, memória, percepção e atenção, assim, é possível percorrer o processo de aprendizagem, obtendo resultados mais satisfatórios. O pensamento tem origem na motivação, interesse, necessidade, impulso, afeto e emoção.

Além da internalização como processo para estabelecimento da aprendizagem, Vygotsky descreveu também, pelo menos dois níveis de desenvolvimento do indivíduo: um real, já adquirido ou formado, que determina o que a criança já é capaz de fazer por si própria, e um potencial, ou seja, a capacidade de aprender com outra pessoa.

A aprendizagem interage com o desenvolvimento, produzindo abertura nas zonas de desenvolvimento proximal (distância entre aquilo que a criança faz sozinha e o que ela é capaz de fazer com a intervenção de um adulto; potencialidade para aprender, que não é a mesma para todas as pessoas; ou seja, distância entre o nível de desenvolvimento real e o potencial) nas quais as interações sociais são centrais, estando então, ambos os processos, aprendizagem e desenvolvimento, inter-relacionados; assim, um conceito que se pretenda trabalhar, como por exemplo, em matemática, requer sempre um grau de experiência anterior para a criança.

Para Vygotsky, a atividade do sujeito refere-se ao domínio dos instrumentos de mediação, inclusive sua transformação por uma atividade mental. Para ele, o sujeito não é apenas ativo, mas interativo, porque forma conhecimentos e se constitui a partir de relações intra e interpessoais.

Segundo Vygotsky (1988), o sujeito não é apenas ativo, mas interativo, porque forma conhecimentos e se constitui a partir de relações intra e interpessoais. É na troca com outros sujeitos e consigo próprio que se vão internalizando conhecimentos, papéis e funções sociais, o que permite a formação de conhecimentos e da própria consciência. Trata-se de um processo que caminha do plano social (relações interpessoais), para o plano individual interno (relações intra- pessoais).

Assim, o professor tem o papel explícito de interferir no processo de aprendizagem, diferentemente de situações informais nas quais a criança aprende por imersão em um ambiente cultural. É papel do docente provocar avanços nos alunos e isso se torna possível com sua interferência na zona proximal.

Outro fator relevante para a educação, decorrente das interpretações das teorias de Vygotsky é a importância da atuação dos outros membros do grupo social na mediação entre a cultura e o indivíduo, pois uma intervenção



deliberada desses membros da cultura, nessa perspectiva, é essencial no processo de desenvolvimento. Isso mostra os processos pedagógicos como intencionais, deliberados, sendo o objetivo dessa intervenção: a construção de conceitos.

O aluno não é tão somente o sujeito da aprendizagem, mas, aquele que aprende junto ao outro o que o seu grupo social produz, tal como: valores, linguagem e o próprio conhecimento. A formação de conceitos espontâneos ou cotidianos desenvolvidos no decorrer das interações sociais, diferenciam-se dos conceitos científicos adquiridos pelo ensino, pois estes são parte de um sistema organizado de conhecimentos.

A aprendizagem é fundamental ao desenvolvimento dos processos internos na interação com outras pessoas. Ao observar a zona proximal, o educador pode orientar o aprendiz no sentido de adiantar o desenvolvimento potencial de uma criança, tornando-o real. Dessa forma, o ensino deve passar do grupo para o indivíduo, onde o ambiente influenciaria a internalização das atividades cognitivas no indivíduo, a fim de que o aprendiz gere o desenvolvimento. Portanto, o desenvolvimento mental só pode realizar-se por intermédio do aprendiz, onde interação social e o instrumento lingüístico são decisivos.

## **CAPÍTULO II - O papel do lúdico na atividade psicopedagógica**

O paradigma científico emergente (pós-moderno) não se apoia mais sobre certezas, sobre leis determinísticas, em ciências exatas, mas antes sobre possibilidades; procura recuperar a totalidade da realidade natural e social através de abordagens diversas: multi-inter-transdisciplinares (incluindo as ciências da natureza, ciências sociais, as disciplinas humanísticas e artísticas); multi-inter-transparadigmáticas (diversas correntes ou perspectivas teóricas dentro de cada ciência); multi-inter-transculturais, feministas e do senso comum; e multi-inter-transdimensionais, integrando conhecimentos de caráter cognitivo, sensitivo, afetivo, ético e estético.

A ciência clássica atingiu os seus limites e que deverá sair dos laboratórios e dialogar, não só com as ciências humanas, a filosofia, a arte, mas também com os saberes preexistentes, respeitantes às situações familiares de cada indivíduo. A metamorfose das ciências contemporâneas não é de ruptura com o senso comum, mas sim de respeito com os conhecimentos tradicionais e culturais.

A Psicopedagogia é um campo do conhecimento científico fértil em possibilidades criativas, oferecendo uma liberdade de inovação, que nem sempre é fácil em outras áreas científicas mais estratificadas. Configurando-se como um estudo transdisciplinar, a Psicopedagogia, por princípio, ultrapassa os estreitos limites da disciplina. Assim sendo, aproxima-se mais da visão integradora do pensamento complexo.

A Transdisciplinaridade postula que para a compreensão do mundo é necessário articular o pensamento complexo das diversas áreas que constituem um meio social. Utilizando como base de atuação a transdisciplinaridade, os educandos ensinariam como base no estudo do universal. Assim, o processo de aprendizagem seria facilitada pelo diálogo entre arte e ciência, eixo da reunificação entre a cultura científica e a cultura artística.

Na transição paradigmática, o pensamento utópico tem um duplo objetivo: reinventar mapas de emancipação social e subjetividades com capacidade e vontade de usá-los percebeu que é possível e emergente reencontrar a educação, pensando em sua ludicidade.

A inter-relação entre os sentimentos, os afetos e as intuições na construção do conhecimento tem gerado alguns pensamentos como o de que quando se ama o mundo, esse amor ilumina e ajuda a revelá-lo, a descobri-lo. O amor não é o contrário do conhecimento e pode tornar-se lucidez, necessidade de compreender, alegria de compreender.

A educação com foco na afetividade deveria ser a primeira preocupação dos educadores, porque é ela que condiciona o comportamento, o caráter e a atividade cognitiva da criança. Os atos de sentir, pensar e decidir

pressupõe um trabalho conjunto das dimensões cognitivas e emocionais do cérebro.

Goleman (1997) desenvolveu o conceito de inteligência emocional e salienta que se aprende melhor quando se trata de assuntos que interessam e que geram certo prazer. A preparação da criança para a escola passa pelo desenvolvimento de competências emocionais – inteligência emocional – designadamente confiança, curiosidade, intencionalidade, auto-controle, capacidades de relacionamento, de comunicação e de cooperação.

Freire no livro *Professora sim, Tia não* reafirma a importância das componentes afetivas e intuitivas na construção do conhecimento:

“... é necessário que evitem os outros meios que o cientificismo nos inoculou. O medo, por exemplo, de nossos sentimentos, de nossas emoções, de nossos desejos, o medo de que ponham a perder nossa cientificidade. O que eu sei, sei com o meu corpo inteiro: com minha mente crítica mas também com os meus sentimentos, com minhas intuições, com minhas emoções. O que eu não posso é parar satisfeito ao nível dos sentimentos, das emoções, das intuições. Devo submeter os objetos de minhas intuições a um tratamento sério, rigoroso, mas nunca desprezá-los” (FREIRE, 1997, p. 31).

Acerca do papel da intuição na produção de novos conhecimentos salienta no livro *A Educação na Cidade*

“... Para mim é impossível conhecer rigorosamente com desprezo a intuição, aos sentimentos, aos sonhos, aos desejos. É o meu corpo inteiro que, socialmente, conhece. Não posso, em nome da exatidão e do rigor, negar meu corpo, minhas emoções, meus sentimentos. Sei bem que conhecer não é adivinhar, mas conhecer passa também por adivinhar. O que não tenho direito a fazer, se sou rigoroso, sério, é ficar satisfeito com a minha intuição. Devo submeter o objeto dela ao crivo rigoroso que merece, mas jamais desprezá-lo. Para mim, a intuição faz parte da natureza do processo do fazer e do pensar criticamente o que se faz.” (FREIRE, 1995, p.56).

Nesta abordagem do processo educativo a afetividade ganha destaque, pois acredita-se que a interação afetiva auxilia mais a compreender e a modificar as pessoas do que um raciocínio repassado mecanicamente. Esta idéia inclui as atividades lúdicas no processo do desenvolvimento humano.

Observa-se que quando existe representação de uma determinada situação (especialmente se houver verbalizado) a imaginação é desafiada pela busca de solução para problemas criados pela vivência dos papéis assumidos. As situações imaginárias estimulam a inteligência e desenvolvem a criatividade.

O ato de criar permite um ato de amor, de afetividade cujo território é o dos sentimentos, das paixões, das emoções, por onde transitam medos, sofrimentos, interesses e alegrias. Uma relação educativa que pressupõem o conhecimento de sentimentos próprios e alheios que requerem do educador infantil a disponibilidades corporal e o envolvimento afetivo, como também, cognitivo de todo o processo de criatividade que envolve o sujeito-ser-criança.

A afetividade é estimulada por meio da vivência, a qual o educador estabelece um vínculo de afeto com o educando. A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de se chegar perto do sujeito e a ludicidade, em parceria, um caminho estimulador e enriquecedor para se atingir uma totalidade no processo do aprender.

A ludicidade tem conquistado um espaço no panorama da educação infantil. O brincar é a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento e também a estimulação da afetividade na criança. A criança estabelece com o brincar uma relação natural e consegue extravasar suas angústias e paixões; suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

Independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem. (Kishimoto, 1994). O jogo está na gênese do

pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo.

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste *brincar* estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Entender o papel do jogo nessa relação afetivo-emocional e também de aprendizagem requer que percebamos estudos de caráter psicológico, como mecanismos mais complexos, típicos do ser humano, como a memória, a linguagem, a atenção, a percepção e aprendizagem. Elegendo a aprendizagem como processo principal do desenvolvimento humano enfocamos Vygotsky (1984) que afirma: *“a zona de desenvolvimento proximal é o encontro do individual com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como resultante da sua inserção em atividades socialmente compartilhadas com outros”*.

Atividades interdisciplinares que permitem a troca e a parceria. Ser parceiro é sê-lo por inteiro. Nesse sentido, o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e as trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a vida formativa do indivíduo.

Freire salienta, que a interação social implica transformação e contatos com instrumentos físicos e/ou simbólicos mediadores do processo de ação. Esta concepção reconhece o papel do jogo para formação do sujeito, atribuindo-lhe um espaço importante no desenvolvimento das estruturas psicológicas.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

A formação profissional de um pedagogo deve ser lúdica interdisciplinar e isso se faz com propostas que valorizem a criatividade, o

cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

Quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance deste profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa, utilizando suas experiências como recurso. Tal formação permite ao educador saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança.

Portanto, este trabalho propõe uma prática de ensino com possibilidade de aproveitamento do lúdico na metodologia do fazer docente dos acadêmicos, dando ênfase à formação lúdica que este sujeito possa desenvolver junto às crianças, permitindo assim um trabalho pedagógico mais envolvente.

É possível afirmar que ao explorar novas práticas no ambiente-escola, que se utilizam do lúdico para a construção da aprendizagem, o educando consegue envolver os alunos no processo de aprendizagem de forma que este adquira o conhecimento de forma natural e prática. Percebe-se assim que se o professor tiver vivências lúdicas, conhecimento e prazer, mais probabilidade existirá de utilizarem desse “modelo lúdico” na sua sala de aula.

Nóvoa (apud Rojas 2007) afirma que *“o sucesso ou insucesso de certas experiências marcam a nossa postura pedagógica, fazendo-nos sentir bem ou mal com esta ou aquela maneira de trabalhar na sala de aula”*.

Ao sentir que as vivências lúdicas podem resgatar a sensibilidade, afetividade e criatividade, até então adormecida, o professor (que também deve considerar-se aprendiz) faz brotar o inesperado e o novo, deixando de lado as práticas educacionais baseadas no ensino do acúmulo de informações e realizando uma prática baseada na aprendizagem através do lúdico, que é construído pelo afeto e atividades mentais prazerosas.

### **CAPÍTULO III - Jogos e brinquedos no desenvolvimento da aprendizagem**

Enquanto educador é possível enfatizar o trabalho em metodologias que tem por base o “brincar”, no facilitar as coisas do aprender através do jogo, da brincadeira, da fantasia, do encantamento. A *arte-magia do ensinar-aprender* permite que o outro construa por meio da alegria e do prazer de querer fazer.

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

Não há como negar que uma criança aprende enquanto brinca. Ao utilizar uma metodologia onde o brincar é a ludicidade do aprender, pode-se destacar alguns recursos possíveis como:

- Faz-de-conta, que é o momento de ênfase à imaginação, vivenciando idéias por meio da literatura infantil.

- Dramatizar, contar, viver e elaborar histórias, possibilita a criação de um espaço-lúdico, levando em consideração criatividade e exteriorização de pensamentos.

- Brinquedos e brincadeiras com outras pessoas e/ou em grupo, facilitar que a criança aprenda a viver socialmente, respeitando regras, cumprindo normas, esperando a sua vez e interagindo de uma forma mais organizada. A criança aprende a partilhar e a fazer um movimento rotativo tão importante para a socialização e o diálogo. Assim como brincar com outras pessoas, proporciona troca de experiências e informações.

O brincar, o jogar e o aprender estão ligados por um movimento multi-inter-trans-dimensional, onde se estimula a informação conceitual, a comunicação, a troca, o respeito ao outro e ampliação do campo lúdico.

De acordo com Vygotsky (1991) é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Segundo o autor a criança comporta-se de forma

mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Por meio da brincadeira a criança aumenta o nível de interesse e sente a necessidade de partilhar com o outro. Ainda que seja uma relação entre adversários, a parceria é um estabelecimento de relação facilitadora. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções, põe à prova as aptidões e testa os limites. Brincando e jogando a criança tem oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Brincando a criança torna-se operativa.

Tanto os brinquedos, quanto a brincadeira, permitem a exploração do potencial criativo e de numa seqüência de ações liberas e naturais em que a imaginação se apresenta como atração principal. Por meio do brinquedo a criança reinventa o mundo e libera suas atividades e fantasias. Através da magia do faz-de-conta explora os limites e, parte para aventura que a leva ao encontro do Outro-Eu.

A entrada da criança no mundo do faz-de-conta marca uma nova fase de sua capacidade de lidar com a realidade, com os simbolismos e com as representações. Com o brinquedo a criança satisfaz certas curiosidades e traduz o mundo dos adultos para a dimensão de suas possibilidades e necessidades.

A criança precisa vivenciar idéias em nível simbólico para compreender o significado na vida real. O pensamento da criança evolui a partir de suas ações, razão pelas quais as atividades são tão importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil. Mesmo que conheça determinados objetos ou que já tenha vivenciado determinadas situações, a compreensão das experiências fica mais clara quando as representam em seu faz-de-conta. Neste tipo de brincadeira têm também oportunidade de expressar e elaborar de forma simbólica, desejos, conflitos e frustrações. (Rojas, 2007)

Se o professor não aprende com prazer não poderá ensinar com prazer. É isso que procurar fazer a prática pedagógica, dando ênfase à



formação lúdica: ensinar e sensibilizar o professor-aprendiz para que, através de atividades dinâmicas e desafiadoras, despertem no sujeito-aprendiz o gosto e a curiosidade pelo conhecimento. Curiosidade que segundo Freire (1997) é natural e cabe ao educador torná-la epistemológica. Para a realização alguns pressupostos básicos conceituais nortearam o caminho metodológico da assessoria estabelecida, necessária para a reflexão dos dados obtidos:

- Tudo se decide no processo de reflexão que o professor leva a cabo sobre sua própria ação.

- O homem da ciência e da técnica perdeu a felicidade e a alegria de viver, perdeu a capacidade de brincar, perdeu a fertilidade da fantasia e da imaginação guiadas pelo impulso lúdico

- Que a sala de aula seja um ambiente em que o autoritarismo seja trocado pela livre expressão da atitude interdisciplinar.

- Que as aulas sejam vivas e num ambiente de inter-relação e convivência.

- A formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto (Kishimoto, 1999).

- A afetividade como sustentáculo significativo e fundamental de uma pedagogia que se alicerça na arte-magia interdisciplinar do ensinar-aprender.

- O brinquedo supõe uma relação íntima com o sujeito, uma indeterminação quanto ao uso, ausência de regras. O jogo pode ser visto como um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras, um objeto (Kishimoto, 1999).

Diante dessas observações, julga-se necessário que o educador entenda o porquê da atividade lúdica enquanto recurso pedagógico, uma vez que, essa atividade ocupa o papel específico no desenvolvimento do educando, e assim, ressaltar que o aspecto lúdico não tem sido levado em conta no currículo de formação do educador, sendo encarado como simples recreação ou “queima de energia” da criança.

Como relevância científica contém nos planos o valor da autonomia da criança na possibilidade de ser-no-mundo-com-os-outros, extravasando suas curiosidades na busca do equilíbrio e da maturidade educativa.

### **3.1 - Projeto Livro da Vida – uma experiência lúdica**

O poder vivenciar o processo do aprender colocando-se no lugar da criança, permitindo que a criatividade e a imaginação aflorem através da interdisciplinaridade enquanto atitude facilita a inclusão da ludicidade na aprendizagem. A intersubjetividade se mostre por meio do afeto e da alegria de poder liberar o que cada sujeito (professor) trás consigo mesmo e quanto pode contribuir com o outro.

Pode-se dizer que este processo passa por várias etapas: de organização e conhecimento da metodologia Livro da Vida; da teoria embasadora que permite os esclarecimentos conceituais; da montagem dos projetos (planos específicos de cada disciplina e nível); da aplicabilidade do projeto com ênfase à ludicidade e afetividade; da construção do livro propriamente dito sobre as temáticas trabalhadas; e da apresentação dos livros à comunidade.

No Projeto Livro da Vida, pôde desenvolver dinâmicas que oferecem caminhos positivos à questão do lúdico na aprendizagem. Durante seis meses, de Julho à Dezembro de 2007, tivemos a oportunidade de acompanhar trabalhos realizados na Educação Infantil que por meio de projetos específicos utilizam-se do lúdico para construir o conhecimento e também durante o desenrolar dos projetos/planos tinham o intuito de construir um livro sobre o que ficou assimilado de cada temática.

Desta atividade tem como resultado 1 Livro da Vida que se concretiza com um trabalho inspirado na ludicidade e na possibilidade de construir o conhecimento, dando ênfase a uma pedagogia do afeto. Trabalho que requer do professor dedicação extrema, envolvimento e parceria constante, transitando por temas.

Esta experiência vivida permite defender a formação lúdica do profissional em Educação Infantil e, também propicia a condição de propor tal pesquisa avançando na possibilidade do lúdico permitindo a construção de uma Pedagogia do Afeto, tão necessária no ambiente-escola e, imprescindível ao educador.

Através do Livro da Vida, os alunos constroem uma história explorando a ludicidade, eles elaboram histórias encima de um tema apresentado anteriormente acrescentando ao trabalho suas próprias características. O Livro apresenta-se como instrumento de aprendizagem e auxilia para a construção do conhecimento.

Esse projeto despertou o interesse em querer saber e aprender dos alunos envolvidos, além de facilita as trocas, oferecendo oportunidade para imprimir nas crianças maior senso crítico, de domínio e competência, pois o tema é utilizado para construção de um pensamento e não é simplesmente repassado.

A realização deste trabalho foi muito gratificante e seu registro nos permite ainda mais buscar dados e subsídios que alicerçam a ludicidade e o afeto como metodologias significativas no processo do ensinar-aprender, fundamentando a Pedagogia do Afeto como marca da ação do educador infantil.

## **CONCLUSÃO**

Psicopedagogia institucional tem como objetivo ampliar as possibilidades de aprendizagem, como assessor ou membro da equipe, o Psicopedagogo ouve e discute os assuntos institucionalmente, propõe mudanças, elabora propostas educativas, faz mediação entre os diferentes grupos envolvidos na relação ensino-aprendizagem, aprimora e cria metodologias e estratégias que garantem melhor aprendizagem; colabora na formação dos funcionários, possibilitando a ampliação de seus conhecimentos sobre o sujeito, metodologias e estratégias de ensino adequadas; trabalha com grupos específicos dentro de cada instituição .

Diferentes abordagens da psicopedagoga Institucional fundamenta na prática, intervenção e prevenção de problemas e dificuldades de aprendizagem no âmbito Institucional.

Na comunidade educacional a contribuição deste trabalho prima em valorizar a construção do comportamento infantil, dando ênfase à atividade interdisciplinar, à postura do educador em favorecer atividades que propiciam o prazer, a alegria, a inter-relação, a parceria, gerando um clima afetivo no sujeito-criança, permitindo ao processo de aprendizagem uma efetivação satisfatória e realizadora.

Verificou-se a significativa necessidade da formação contínua do educador em outras vertentes, principalmente a interdisciplinar e também dar ênfase à formação lúdica, como sustentáculo para novas metodologias de ensino.

As atividades lúdicas ajudam a criar um entusiasmo sobre o conteúdo a ser trabalhado a fim de considerar os interesses e as motivações dos educandos em expressar-se, agir e interagir nas atividades realizadas na sala de aula.

O brincar lúdico auxilia na construção do comportamento infantil, buscando a autonomia da criança e valorizando a afetividade que envolve o processo do aprender, investimos na formação lúdica do educador. É uma atividade ampla e complexa, que exige do psicopedagogo conhecimento interdisciplinar que o torna capaz de atuar na compreensão da aprendizagem e do desenvolvimento integral do sujeito, contribuindo para que cada um, a partir de sua originalidade, aprenda a ser, a conhecer, a fazer e a conviver.

Pode-se concluir que através de uma metodologia lúdica e utilizando a pedagogia do afeto é possível defender a idéia de que a brincadeira deve ser vista como um princípio que contribui para o exercício da cidadania, ou seja, a criança deve ter o direito de brincar como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil.

É através do lúdico que ocorre o desenvolvimento das capacidades cognitivas (imitação, imaginação, regras, transformação da realidade, acesso e ampliação dos conhecimentos prévios); afetivos e emocionais (escolha de papéis, parceiros e objetos, vínculos afetivos, expressão de sentimentos); interpessoais (negociação de regras e convivências social); físicas (imagem e expressão corporal); éticas e estéticas (negociação e uso de modelos socioculturais); desenvolvimento da autonomia (pensamento e ação centrados na vontade e desejos)

Pra que se realize uma pratica de ensino focada na ludicidade, é preciso que o pedagogo procure fortalecer e enriquecer a sua formação na ludicidade de suas práticas.

Através do projeto Livro da Vida foi possível vivenciar e demonstrar que a criança, na brincadeira, experiencia papéis (re) construindo sua realidade, vivenciando sentimentos, comportamentos e fazendo representações do mundo exterior. Fazemos do brinquedo uma situação social em que aspectos como a imitação de condutas sociais, novas explorações e relacionamentos interpessoais tornam-se presentes.

Assim, um método de ensino que utiliza o lúdico pode ser visto como meio para a construção de um conhecimento, sendo o professor um mediador das relações no contexto escolar. O papel da psicopedagogia é o estudar e atuar junto ao sujeito em processo de aprendizagem e esta, prioriza a utilização de uma metodologia que auxilia, incentiva e estimula o aprender, sendo mais construtora e menos acumuladora de informação.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

#### **BIBLIOGRAFIA CONSULTADA / BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. 5ª ed. São Paulo: Loyola, 1994.

ALVES, Rubem. *A alegria de ensinar*. São Paulo: Ars Poética, 1994.

ALVES, Rubem. *Histórias de quem gosta de ensinar*. São Paulo: Ars Poética, 1995.

ARAÚJO, Vânia Carvalho de. *O jogo no contexto da Educação Psicomotora*. São Paulo: Cortez, 1992.

ARIES, Philippe. *História Social da criança e da Família*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 6023: Informação e documentação – Referências – Elaboração. Rio de Janeiro, 2000.

BRASIL, Lei nº 9394 de 20 de dezembro de 1996. Fixa as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental.

Referencial curricular nacional para a educação infantil. v. 1-3. Brasília: MEC/SEF, 1998.

- FERREIRA, Aurélio B. de Holanda. *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
- FERREIRA, Solange L. et. al. *Recreação, Jogos*. Rio de Janeiro: Sprint, 1993.
- FERREIRO, Emília. *Processo de alfabetização*. Rio de Janeiro: Polêmicas, 1989.
- Reflexões sobre alfabetização: nível pré-silábico, silábico e alfabético. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1989.
- FREIRE, Paulo & SHOR, Ihe. *Medo e Ousadia: o cotidiano do professor*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.
- FREIRE, João Batista. *Educação de Corpo Inteiro. Teoria e Prática da Educação Física*. 3ª ed. São Paulo: Scipione, 1992.
- FREIRE, P. *A Educação na Cidade* (2ª ed.). São Paulo: Cortez. 1995
- FREIRE, P. *Professora sim, Tia não: Cartas a quem ousa ensinar*. São Paulo: Olho d'Água, 1997.
- GOLEMAN, D. (1997). *Inteligência Emocional*. Lisboa: Temas e Debates.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a Educação Infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos Tradicionais Infantis: O jogo, a criança e a Educação*. 2ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.
- PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.
- PIAGET, Jean. *A construção do real na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.
- PIAGET, Jean. A teoria de Piaget. In: CARMICHAEL. *Manual de psicologia da criança*. São Paulo, EPU/Edusp, 1997. v. 4.
- RESENDE, H. G. DE & SOARES, A. J. G. Conhecimento e especificidade da educação física escolar, na perspectiva da cultura corporal. *Revista Paulista de Educação Física*. São Paulo: supl. 02. p. 49-59. 1996
- ROJAS, Juciara. *O lúdico na construção interdisciplinar da aprendizagem: uma pedagogia do afeto e da criatividade na escola*. UFMS 2007
- SILVA, Marcelo C. da S. *Piaget, Vigotski, Paulo freire e Feuerstein: aproximações teórico-conceituais*. In: Portal dos psicólogos. 2008.

Coord. da edição brasileira: Samuel Pfromm Netto.SOUZA, Paulo Nathanael Pereira de, SILVA, Eurides Brito da. Como Entender e Aplicar a Nova LDB. São Paulo: Pioneira, 1997.

VYGOTSKY, L. *Psicologia e Pedagogia*. Lisboa, Estampa, 1977.

VYGOTSKY, L. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. SP, Icone, 1988.

VYGOTSKY, L. *Pensamento e linguagem*. SP, Martins Fontes, 1988.

VYGOTSKY, Lev. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, Leontiev, Luria. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone, 1992.

\_\_\_\_\_. *Educação: o sonho possível*. In: *O educador, vida e morte*. Rio de Janeiro, 1989.

## FOLHA DE AVALIAÇÃO

Nome da Instituição: Universidade Cândido Mendes

Título da Monografia: O Lúdico na construção da aprendizagem: sob a luz da psicopedagogia

Autor: Janise Ricardo da Araújo Pedra

Data da entrega:

Avaliado por:

Conceito:



