

LUDICIDADE INSTRUMENTO NA ATUAÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

SANTOS, Daniele Cristina Ferreira¹

RU:2595212

BARBOSA, Sidney²

RESUMO

O presente trabalho tem por finalidade compreender, reconhecer e valorizar a ludicidade como instrumento na psicopedagogia. A escolha do tema deste trabalho teve origem no Estágio Supervisionado Clínico, no qual a psicopedagoga relatou que não há valorização por alguns pais e profissionais quando se utiliza o lúdico em seus atendimentos, devido a este fator é que optei por trazer fundamentos que enfatize a importância da ludicidade para o desenvolvimento da criança e a contribuição do lúdico para os atendimentos psicopedagógicos. Também será enfatizado a importância da psicopedagogia, conceituando assim essa área. O trabalho está baseado na metodologia da pesquisa bibliográfica, com ideias e pensamentos de teóricos que defendem a ludicidade, demonstrando sua importância para a construção do pensamento e conhecimento do sujeito. Através dos aspectos analisados e considerados como vetores principais para a necessidade da socialização, desenvolvimento, conhecimento e descobrimento, que faz com que a ludicidade torne tão necessário e relevante na educação infantil.

Palavras-chave: Aprendizagem, desenvolvimento infantil, ludicidade, educação, psicopedagogia.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho trata da importância do lúdico no processo de aprendizagem, no qual muitos ainda não compreendem a eficácia deste recurso.

A ludicidade termo de origem latina “ludus” que significa jogo ou brincar, é uma grande ferramenta que proporciona auxiliar o processo intelectual, emocional, social, na construção do pensamento, na criatividade e no desenvolvimento infantil.

Para Rau (2012, p.28), “a ludicidade é uma possibilidade pedagógica que, fortalecida pelos diferentes tipos de linguagem, como a música, a arte, o desenho, a dramatização, a dança, entre outros, torna significativos os

conceitos a serem trabalhados”.

Desta forma, é válido ressaltarmos que a ludicidade utilizada como ferramenta psicopedagógica deve ser aplicada objetivando os propósitos a serem alcançados.

O presente artigo objetiva conhecer a importância do trabalho psicopedagógico, compreendendo o recurso lúdico como ferramenta de trabalho, utilizada como auxiliadora no processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento infantil.

Desta forma, a ludicidade tem como propósito mediar o conhecimento, contribuindo consideravelmente a socialização, a inteligência e as habilidades psicomotoras da criança.

Desta forma, o respectivo artigo visa esclarecer e enfatizar a importância de recursos lúdicos para o desenvolvimento da criança, compreender a atuação psicopedagógica e seus recursos utilizados nos atendimentos.

A metodologia utilizada foi pesquisa bibliográfica, livros e internet, investigando por autores e suas principais ideias. Dentre eles, se encontra Rubinstein (2001), Barbosa (2007), Piaget (1998), Kishimoto (1996).

O artigo está dividido em duas partes. Na primeira, será falado sobre o conceito de psicopedagogia e sua importância. Na segunda, será explicitado o universo lúdico e sua importância como instrumento nos atendimentos psicopedagógicos.

Também serão abordados assuntos referentes à ludicidade como facilitadora no processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento infantil.

2. INTRODUÇÃO À PSICOPEDAGOGIA

A psicopedagogia surgiu na Europa nos séculos XIX, considerada o berço da psicopedagogia, inicialmente pensaram sobre o problema de aprendizagem filósofos, médicos e educadores.

Foi através da influência Argentina que a psicopedagogia chega ao Brasil nos anos de 1970.

Barbosa (2007, p. 91) explica que a psicopedagogia

nasceu como uma área que possuía a missão de superar a “compartimentalização” do aprendiz, da sua forma de lidar com as

facilidades e dificuldades para aprender e do conhecimento a ser aprendido. No seu trajeto, no entanto, não conseguiu evitar a contaminação pelo que já estava posto, pelas ciências que já possuíam seu estatuto estabelecido como tal, como a medicina, por exemplo. (BARBOSA, 2007, p.91).

A psicopedagogia tem como foco de estudo o sujeito, sendo uma vinculação entre duas grandes áreas do conhecimento a psicologia e pedagogia. No qual o principal objeto de estudo da psicopedagogia é o processo de aprendizagem, é uma área do conhecimento que possibilita ao profissional atuar tanto em consultórios clínicos quanto em instituições.

De acordo com Neves (1991, p.12),

a Psicopedagogia estuda o ato de aprender e ensinar, levando sempre em conta as realidades internas e externa da aprendizagem, tomadas em conjunto. E mais, procurando estudar a construção do conhecimento em toda a sua complexidade, procurando colocar em pé de igualdade os aspectos cognitivos, afetivos e sociais que lhe estão implícitos. (NEVES, 1991, p.12).

No entanto, é importante enfatizar que a psicopedagogia estuda as formas e de que maneira a aprendizagem do sujeito ocorre, assim como os fatores que estão interferindo no ato de aprender, atuando de forma preventiva e terapêutica.

O enfoque preventivo compreende saber como se dá o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social do indivíduo. Já o terapêutico consiste em identificar, analisar e construir procedimentos metodológicos que possibilitem diagnosticar e tratar as dificuldades de aprendizagem.

Conforme Rubinstein (2001, p.127), a psicopedagogia tem por objetivo

Compreender, estudar e pesquisar a aprendizagem nos aspectos relacionados com o desenvolvimento e/ou problemas de aprendizagem. A aprendizagem é entendida aqui como decorrente de uma construção, de um processo o qual implica em questionamentos, hipóteses, reformulações, enfim, implica um dinamismo. A psicopedagogia tem como meta compreender a complexidade dos múltiplos fatores envolvidos neste processo. (RUBINSTEIN, 2001, p.127).

A psicopedagogia ocupa-se em compreender o sujeito como ser cognoscente, aprendente sendo necessário a interação entre o sujeito e o conhecimento.

Dessa maneira, a psicopedagogia busca entender o processo de

construção do ser humano, trabalhando o desenvolvimento de aprendizagem.

É relevante articularmos a importância da atuação psicopedagógica em todas as áreas de conhecimentos, sendo assim o psicopedagogo atua nas dificuldades de aprendizagem do sujeito de forma preventiva e terapêutica. Sua atuação pode ser tanto no aspecto preventivo quanto no aspecto interventivo, assim sendo, com avaliação, diagnóstico e intervenção.

O psicopedagogo pode atuar em vários contextos, como clínicas, empresas, escolas e instituição hospitalar.

O psicopedagogo clínico pode ter seu próprio consultório particular ou trabalhar em clínica psicopedagógica. Neste caso o psicopedagogo irá fazer um trabalho individual com o sujeito, analisando todos os contextos envolvidos com a aprendizagem do mesmo, fazendo avaliações e intervenções.

Lembrando que o psicopedagogo atua com uma equipe multidisciplinar composta por psicólogos, pedagogos, neurologistas, fonoaudiólogos, entre outros. Bossa (2000, p.67)

A Psicopedagogia clínica procura compreender de forma global e integrada os processos cognitivos, emocionais, sociais, culturais, orgânicos e pedagógicos que interferem na aprendizagem, a fim de possibilitar situações que resgatem o prazer de aprender em sua totalidade, incluindo a promoção da integração entre pais, professores, orientadores educacionais e demais especialistas que transitam no universo educacional do aluno. (BOSSA, 2000, p.67).

A função de um psicopedagogo institucional, é fomentar e avaliar ações quanto à aprendizagem do indivíduo no contexto grupal, facilitando a construção do conhecimento coletivo, incentivando novas formas de relacionamentos, criando harmonia entre gestores e colaboradores, podendo atuar junto ao profissional de RH, estabelecendo princípios didáticos aos treinamentos.

A psicopedagogia empresarial atua ampliando as formas de treinamento, trabalhando a criatividade, as múltiplas inteligências e desenvolvendo a função humanística. Em relação ao papel do psicopedagogo nas empresas, Saito (2010, p.43)

Auxiliara as organizações no processo de reflexão sobre si, sobre a sua pratica e como articulá-las a fim de ampliar as possibilidades de desenvolvimento de competências que levem a resultados significativos, inovadores e criativos, além de atuar sobre as relações entre a corporação e seus membros e dos indivíduos entre si,

buscando estabelecer vínculos positivos que ajudem a promover a transformação. (SAITO, 2010, p.43).

No ambiente hospitalar o psicopedagogo pode oferecer apoio psicopedagógico na resolução de problemas de ordem emocional, cognitiva e motivacional. Orienta e dá suporte ao paciente hospitalizado e sua família, tendo a função de minimizar o sofrimento do sujeito, adapta recursos psicopedagógicos para elaborar programas terapêuticos de ensino-aprendizagem, entre outros.

Araújo (2010), destaca que

com a enfermidade e hospitalização o paciente assume um estado de espera e passa a conviver com o ócio, é neste momento que o psicopedagogo entrepõe meios de atividades educativas, onde pretende amenizar o estado ocioso e ocupar o tempo do paciente mediante praticas educativas que estimulem a criação, a socialização, o gosto pela leitura, música... buscando na educação uma pedagogia transformadora, no sentido de contribuir para a promoção da saúde. (ARAÚJO, 2010).

A atuação psicopedagógica no ambiente escolar tem papel mediador na relação aluno-professor, intervindo na instituição como um todo, atuando de forma preventiva em relação aos obstáculos que interferem no processo de aprendizagem.

Segundo Bossa,

“Pensar a escola, à luz da Psicopedagogia, significa analisar um processo que inclui questões metodológicas, relacionais e socioculturais, englobando o ponto de vista de quem ensina e de quem aprende, abrangendo a participação da família e da sociedade” (BOSSA,2000, p.91).

A psicopedagogia auxilia o sujeito na construção do saber, contribuindo nos processos de ensino-aprendizagem sendo uma área de grande importância para o desenvolvimento do sujeito e a sociedade.

O conhecimento do sujeito sobre o mundo está ligado diretamente à sua adaptação à realidade, assim a psicopedagogia auxilia o sujeito para uma nova forma de pensar, sentir e agir frente aos conteúdos. Para Barbosa (2007)

Sua importância está em valorizar o ser pensante, o ser que sente, que age e interage num contexto histórico e geográfico; um ser pode ser autônomo, mas interdependente; que pode ser indivíduo, mas parte de um grupo; que pode reproduzir e criar, sem que isso o

desestabilize; que pode usufruir a convergência dos conhecimentos, agrupados em módulos, combinando experiências, vivências e saberes, ao mesmo tempo em que pode convergir como parte de grupos humanos. (BARBOSA, 2007, p.98).

É por meio da aprendizagem que o sujeito transforma o meio em que vive, constrói seus saberes, descobre e trabalha suas potencialidades estabelecendo uma relação com o novo buscando a equilíbrio. Através do lúdico é possível facilitar o processo de construção do conhecimento, desenvolvendo um papel vital na aprendizagem.

A psicopedagogia e a ludicidade é uma junção imprescindível, atuando tanto no processo de aprendizagem quanto no desenvolvimento das funções executivas (atenção, controle, memória de trabalho, flexibilização e percepção) também são desenvolvidas as competências socioemocionais (autocontrole, autoconhecimento, responsabilidade e empatia).

Sendo assim, é pertinente salientar o quanto a ludicidade é uma ferramenta valiosa na área educativa, mas não deve ser usada apenas como forma de prazer, mas sim com objetivo a ser alcançado e com planejamento.

2.1 COMPREENDENDO A LUDICIDADE

Fazendo uma análise semântica sobre a palavra ludicidade, Massa (2015) afirma que sua origem vem da palavra ludus, que significa “jogo, exercício ou imitação”.

Compreende-se que o jogo, o brincar vai além do recrear, tem um papel bastante significativo na construção de desenvolvimento social, emocional e intelectual do sujeito.

De acordo com Maluf:

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nós desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente (MALUF, 2012, p. 21).

A atividade lúdica é fundamental para o desenvolvimento infantil, através dela a criança melhora seu comportamento, sua interação social, explora sua criatividade e imaginação.

É importante mencionarmos o quanto o universo lúdico é um recurso de grande auxílio na educação escolar, especificamente na educação infantil, enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem sendo prazeroso e significativo para a criança.

De acordo com Kishimoto (1996);

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (KISHIMOTO, 1996 p. 26).

O educador precisa dar ênfase em relação a transferência professor-aluno, obtendo desta forma a afetividade, pois com ela a criança se redescobre, se percebe, se valoriza, transferindo o afeto em suas vivências e consequentemente na aprendizagem escolar.

Segundo Antunes (1998), referente ao lúdico, “a brincadeira ajuda a construir novas descobertas, enriquece e desenvolve a personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a conduzir, avaliar e estimular a aprendizagem”.

Para melhor compreender o universo lúdico, vejamos o conceito de jogo, brinquedo e brincadeiras.

O jogo é um termo latim “jocus” que significa brincadeira, divertimento.

Consiste numa atividade física e intelectual formada por um conjunto de regras. Assim os jogos educativos tem por objetivo estimular o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança.

O brinquedo é um objeto lúdico de prazer propiciando o desenvolvimento simbólico, a imaginação e sua autoestima. É um meio facilitador para o processo de aprendizagem.

A brincadeira é a ação de brincar, divertir. O brincar é importante para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, afetivo, social, cultural, emocional e cognitivo.

Segundo Rubem Alves: “nada melhor para se sonhar que contemplar uma criança a brincar” (Alves, 2000, p.59).

Ensinar é mostrar caminhos, conduzir o sujeito a descobrir sobre si

próprio, explicar de forma clara e objetiva as informações, auxiliar o sujeito na sua construção do pensamento e conhecimento.

A ludicidade é uma estratégia eficiente e estimuladora no processo de ensino-aprendizagem, o jogo envolve o ser humano por inteiro, no aspecto afetivo, cognitivo, corporal e social.

A brincadeira e o jogo é o mundo das crianças, é onde elas sentem prazer, dando início a construção do pensamento e descobrindo os limites de seu corpo.

Desta forma é válido pensarmos a importância de se trazer a ludicidade para educação, pois é assim trabalhando com os interesses das crianças que alcançaremos os objetivos que são propostos.

2.2 LUDICIDADE INSTRUMENTO NA PSICOPEDAGOGIA

É de suma importância para o desenvolvimento da aprendizagem humana a utilização de ferramentas lúdicas, como os jogos, as brincadeiras, a música, a arte, entre outros.

Estimulando assim a criatividade, suas habilidades e potencialidades, desenvolvendo seu lado cognitivo, social e motor.

Entende-se o lúdico como um fenômeno psicológico e psicopedagógico, sendo um fator determinante no desenvolvimento cognitivo, físico, mental e emocional do sujeito.

Contribuindo para a construção de sua própria identidade, relação social e em suas potencialidades e limitações.

Desta forma, para que seja aplicado as atividades lúdicas nos atendimentos psicopedagógicos é válido reconhecermos primeiramente os estágios de desenvolvimento cognitivo constituído por Jean Piaget. O autor divide o desenvolvimento em quatro fases: sensório-motor, pré-operatório, operatório-concreto e operatório formal, vejamos cada uma delas a seguir.

Sensório-motor (0 a 2 anos) caracteriza pelo uso das percepções sensoriais e esquemas motores para explorar o mundo, é o primeiro nível de elaboração de noções básicas, como espaço e tempo.

Marcado pela aquisição da função simbólica, nesta fase qualquer objeto

se torna lúdico, gerando descobertas sensoriais por meio da assimilação, assim a criança quando aprende a tocar e a segurar um objeto, ela percebe o jogo de cores, sabores, aromas, texturas e sons, manipulando os objetos por meio do movimento. Percebendo os efeitos causados pelo movimento ela sente prazer com isso, procura repetir o movimento, transformando aquela ação em um jogo.

Piaget (1999) chama o jogo praticado nessa fase de jogo do exercício, contribuindo para a construção da inteligência.

Pré-operatório (2 a 6 anos) caracteriza neste estágio habilidades de imaginação e imitação dos objetos. Marcado pelos jogos simbólicos e a linguagem como forma de comunicação e assimilação dos conceitos. Nesta fase se insere o egocentrismo, a criança nesta etapa não está preocupada com a interação.

A criança usa símbolos mentais, por meio de desenhos ou palavras, para representar objetos que não estão presentes (Piaget, 1978).

A exploração dos aspectos lúdicos nessa fase é bastante significativa, sendo fundamental incentivar brincadeiras de faz de conta, dramatizações e desenhos.

Operatório-concreto (7 a 11 anos) pensamento baseado na lógica, neste estágio a criança desenvolve a autonomia e a socialização, seguindo certas regras sociais.

Os jogos simbólicos de imitação começam a ser mais próximo a realidade, seu pensamento se torna mais lógico e organizado, mas ainda concreto. Assim neste estágio caracteriza os jogos de regras.

Operatório-formal (a partir dos 12 anos) caracteriza pelo pensamento lógico abstrato, possibilita que o adolescente desenvolva a capacidade de abstração de conceitos sem o apoio de elementos concretos.

Podemos entender que o jogo no atendimento psicopedagógico é a constituição do desenvolvimento da imaginação de forma significativa. Trazer o universo lúdico para os atendimentos é enriquecedor tanto para o psicopedagogo quanto para o sujeito.

O profissional psicopedagogo ao utilizar esta ferramenta obtém várias informações de forma detalhada, podendo ser utilizada para avaliações diagnósticas e nos momentos de intervenções, contribuindo de forma bastante

eficaz o atendimento e desenvolvimento do sujeito.

O papel do psicopedagogo é também ajudar a criança a identificar estratégias para que ela aprenda, pois cada um tem uma forma única de aprender e o psicopedagogo é quem contribui com as melhores e mais adequadas técnicas para auxiliar o aprendiz.

Trabalhando o lúdico com o sujeito, requer que o mesmo desenvolva suas funções psíquicas, emocionais e sociais, no qual é um instrumento de interesse e prazer, sendo ações dinâmicas, espontâneas e criativas chamando a atenção dos sujeitos para a realização das atividades.

De acordo com Kishimoto (1993, p.45):

O jogo é uma atividade espontânea, livre desinibida e gratuita, pela qual a criança se manifesta, sem barreiras e inibições. O jogo é a atividade, o “trabalho” próprio da criança. O jogo também tem função de dar prazer à criança, liberar a imaginação e a criatividade, ritmo, raciocínio, memória. Cada criança, através dos jogos, cria seu próprio êxito. (KISHIMOTO, 1993, p.45).

É através da brincadeira, da fantasia que a criança é capaz de se entender no mundo que lhe rodeia e perceber suas limitações e dificuldades.

É por meio das brincadeiras, dos jogos que as crianças apresentam capacidade de raciocinar e resolver situações-problemas, desta forma quando há qualidade e objetividade na atividade lúdica, melhor será seu desenvolvimento cognitivo, motor, emocional e social.

Para Piaget, o intelectual não pode ser separado do físico, assim não há aprendizado sem o funcionamento total do organismo. Piaget (1988) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, indispensável a prática educativa.

Atualmente, o universo lúdico tornou-se, objeto de interesse para os pesquisadores, psicólogos e educadores comprovando que esta prática auxilia o desenvolvimento infantil, a construção e potencialização do conhecimento.

De acordo com Kishimoto

Uma das tarefas centrais do desenvolvimento nos primeiros anos de vida é a construção dos sistemas de representação, tendo papel-chave neste processo a capacidade de “jogar” com a realidade. É neste sentido que podemos dizer que o jogo simbólico constitui a gênese da metáfora, possibilitando a própria construção do pensamento e a aquisição do conhecimento. (KISHIMOTO 2003, p. 46 – 47)

A utilização dos jogos no contexto psicopedagógico, devem ser escolhidos criteriosamente, levando em consideração as habilidades cognitivas e as competências acadêmicas que se pretende avaliar e desenvolver, não se deve utilizar o lúdico apenas como uma atividade prazerosa.

O lúdico auxilia, significativamente, durante o diagnóstico psicopedagógico para a compreensão do nível do desenvolvimento do sujeito, percebe-se na fala desse autor.

O trabalho do psicopedagogo, 'transformou' o lúdico, deixando de ser apenas um jogo, tornando-o uma atividade que faz parte na vida dos seres humanos, onde a atividade lúdica envolve não somente o resultado da ação final, mais o momento vivenciado e observado pelo psicopedagogo para futuras intervenções (MEYER, 2007, p. 1).

É no ambiente familiar que se inicia o processo de aprendizagem, as bases educativas, as primeiras experiências e a comunicação. Sabemos que atualmente são diversos os tipos de estruturas familiares e este fator pode vir a interferir no processo de desenvolvimento do sujeito.

Desta forma é válido ressaltar que o psicopedagogo não deve intervir apenas com o indivíduo, mas também com os familiares, dando orientações e aconselhamentos.

Sampaio, explica que a psicopedagogia

Estuda o processo de aprendizagem e suas dificuldades, tendo um caráter preventivo e terapêutico. Preventivamente deve atuar não só no âmbito escolar, mas alcançar a família e comunidade, esclarecendo sobre as diferentes etapas do desenvolvimento, para que possam compreender e entender suas características evitando assim cobranças de atitudes ou pensamentos que não são próprios da idade. Terapeuticamente, deve identificar, analisar, planejar, intervir, através das etapas de diagnóstico e tratamento. (SAMPAIO, 2011, p.3)

A psicopedagogia ainda não é uma área muito reconhecida pelos pais e alguns profissionais, por isso é importante após o indivíduo ser encaminhado para atendimento psicopedagógico, enfatizar e deixar claro o que é a psicopedagogia, qual o processo e trabalho de um psicopedagogo e o que será realizado nos atendimentos.

O estabelecimento de confiança entre o profissional e a família do

indivíduo, possibilita melhores oportunidades de intervenções psicopedagógicas.

Percebe-se em consultórios psicopedagógicos aos atendimentos realizados, a falta de reconhecimento e compreensão dos pais em relação à utilização dos jogos, ferramenta está de grande valia para o processo de aprendizagem.

Pensando assim, uma proposta que auxiliaria para este tipo de ocasião, seria fazer uma roda de conversa com os pais, profissionais e escolas que encaminharam o sujeito para atendimento psicopedagógico, transmitindo informações claras e objetivas sobre a psicopedagogia, sua importância, sua forma de atuação e seus recursos utilizados nos atendimentos.

METODOLOGIA

Segundo Pádua (1996, p. 33) a pesquisa bibliográfica abrange a leitura, análise e interpretação de livros, textos legais, mapas, fotos, etc.

Todo material recolhido deve ser submetido a uma triagem, a partir da qual é possível estabelecer um plano de leitura.

Trata-se de uma leitura atenta e sistemática que se faz acompanhar de anotações e fichamentos que, eventualmente, servirão à fundamentação teórica do estudo.

Este estudo teve como metodologia a pesquisa bibliográfica qualitativa e teve por objetivo alcançar o que foi proposto, no qual onde vários pensadores contribuíram com seus pensamentos e ideias sobre a importância da ludicidade para o desenvolvimento infantil, contribuindo para a construção do pensamento da criança.

A pesquisa está embasada na leitura e análise de autores que trabalham com metodologia científica.

Foi realizada a leitura de livros e artigos acadêmicos, proporcionando e complementando conhecimentos já vistos e estudados na grade acadêmica.

Portanto, entendeu-se a ludicidade como instrumento auxiliador no processo de ensino aprendizagem, sendo utilizado nos atendimentos

psicopedagógicos, contribuindo gradativamente para o diagnóstico e intervenção do indivíduo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em conclusão, a psicopedagogia é uma área que estuda o processo de aprendizagem do ser humano, como os indivíduos aprendem e qual a causa da dificuldade de aprendizagem.

No transcorrer desse trabalho difundiu-se ideias a respeito da ludicidade e psicopedagogia, como os jogos, as brincadeiras são ações de grande contribuição para o desenvolvimento infantil, aprimorando assim nos diversos âmbitos do desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e social.

Os jogos são recursos psicopedagógicos proporcionando vinculação cognitiva com a aprendizagem.

A estratégia da ludicidade como elemento chave permite a criança aprender com sentido, com significado, na construção da vivência, de sua própria identidade, de interagir com o objeto a ser aprendido.

A ludicidade possibilita a criança experimentar situações novas, compartilhar experiências, socializar, descobrir sua própria identidade.

A junção do universo lúdico e a psicopedagogia é enriquecedor para auxiliar no desenvolvimento e aprendizagem da criança.

O lúdico utilizado como instrumento na psicopedagogia, contribui de forma que possa minimizar as dificuldades da aprendizagem e para que o profissional obtenha informações claras e objetivas para que seja realizado com eficácia o diagnóstico e intervenção psicopedagógica, lembrando que o lúdico pode ser utilizado nos atendimentos no aspecto preventivo e terapêutico.

Portanto, pôde-se compreender que a ludicidade é uma ferramenta facilitadora no processo da aprendizagem, sendo utilizada por psicopedagogos, educadores, psicólogos entre outros profissionais.

Reconhecer esse instrumento é ampliar espaços para novas formas de aprender, pensar e agir da criança.

É através do mundo lúdico que a criança se expressa, se reconhece, descobre seu próprio eu e o meio ao seu redor.

O psicopedagogo por meio dessa ferramenta adquirir informações que são essenciais para seus atendimentos, possibilitando observar detalhadamente cada ação e registro da criança naquele momento lúdico dos atendimentos.

REFERÊNCIAS

ALVES, R. **A alegria de ensinar**. 11. Ed. Campinas: Papirus, 2000.

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

ARAÚJO, F. L. C. de. **Psicopedagogo hospitalar**: qual sua função? 10 jan. 2010. Disponível em: <http://www.webartigos.com/artigos/psicopedagogo-hospitalar-qual-sua-funcao/30912/#ixzz4thz2pTxr>. Acesso em : 30 maio 2018.

BARBOSA, L. M. S. A epistemologia da psicopedagogia: reconhecendo seu fundamento, seu valor social e seu campo de ação. Comemorando os 15 anos da ABPp – Paraná Sul, 2006. **Revista Psicopedagogia**, São Paulo, v. 24, n. 73, p. 90-100, 2007. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s0103-849862007000100011&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 30 maio 2018.

BARBOSA, Laura Monte Serrat. **A psicopedagogia no âmbito da instituição escolar**. Curitiba: Expoente, 2001.

BOSSA, Nádia A. **A psicopedagogia no Brasil**: Contribuições a partir da prática. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000a.

_____. **Dificuldades de aprendizagem**: o que são? Como tratá-las? Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000b.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo. Cortez, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko morchida. **Jogos Tradicionais Infantis**. O jogo, a criança e a educação. 2º ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

MALUF, A. C. M. **Brincar: Prazer e aprendizado**. 8. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

MALUF, M. I. **Psicopedagogia hospitalar**: por que e para quem? Evento Psicopedagógico Sedes Sapientiae, ago. 2007. Palestra. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cp/vl5n12/vl5n12a02.pdf>. Acesso em: 30 maio 2018.

MEYER, Astrid Vieira. **O uso do lúdico na intervenção psicopedagógica de crianças com dificuldades de aprendizagem**, 2007. Disponível em: <<http://analgesi.co.cc/html/t35714.html>>.

NEVES, M. A. C. M. Psicopedagogia: um só termo e muitas significações. **Boletim da Associação Brasileira de psicopedagogia**, v.10, n. 21, p. 10-14, 1991.

PÁDUA, E. M. M. **Metodologia de pesquisa**: abordagem teórica prática. Campinas: Papirus, 1996.

PIAGET, J. A psicologia da criança. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, **1998**.

RAU, M. C. T. D. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. Curitiba: InterSaberes, 2000.

RUBINSTEIN, E. A especificidade do diagnostico psicopedagógico. In: SISTO, F. F. et al. (Coord.) **Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2001. P. 127-139.

SAITO, L. M. Psicopedagogia empresarial como agente de transformação. **UNOPAR Científica: Ciências Humanas e Educação**, Londrina, v. 11, n.1, p.39-46, jun. 2010.

SAMPAIO, S. **Dificuldades de aprendizagem**: a psicopedagogia na relação sujeito, família e escola. 3. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2011.