

# A RELEVÂNCIA DA LUDICIDADE NO ATENDIMENTO PSICOPEDAGÓGICO CLÍNICO

RODRIGUES, Alanna Vargas

RU 2647390

Bacharelado em Psicopedagogia

Centro Universitário Internacional – UNINTER

SANTOS, Valério Xavier dos

## RESUMO:

Este artigo visa abordar a temática da ludicidade no atendimento psicopedagógico clínico. A atividade lúdica na educação, assim como em sessões psicopedagógicas, representada por jogos e brincadeiras, desenvolve significativamente o aprendizado da criança. A ludicidade é utilizada também em testes psicopedagógicos, pois muitas vezes as crianças têm dificuldade em expor suas emoções e questões, e o lúdico possibilita mostrar o que não é verbalizado. A ferramenta da ludicidade é primordial para o desempenho e desenvolvimento cognitivo e integral dos aprendentes, proporciona momentos de alegria e aprendizagem. Vários autores conceituados discorrem sobre a importância da ludicidade na infância, no decorrer do trabalho iremos abordar sobre eles e este tema tão relevante na atualidade. Este artigo é resultado de uma pesquisa científica para a conclusão do curso de bacharelado em Psicopedagogia, pelo Centro Universitário Internacional - UNINTER. A relevância da ludicidade no atendimento psicopedagógico clínico tem como objetivo discutir sobre a importância do lúdico no processo de desenvolvimento infantil, sobretudo no atendimento psicopedagógico clínico.

**Palavras- chave:** lúdico; brincadeiras; jogos; desenvolvimento; crianças.

## INTRODUÇÃO

Este trabalho traz contribuições de alguns teóricos sobre a relevância da ludicidade no processo de desenvolvimento da criança. O lúdico tem grande influência no trabalho do psicopedagogo clínico junto aos aprendentes que apresentam dificuldades de aprendizagem. Este artigo de conclusão de curso busca trazer a relevância da ludicidade no atendimento psicopedagógico clínico, e quais são suas contribuições.

O processo de ensino e aprendizagem das crianças é um processo complexo, no qual estão presentes muitos fatores, como por exemplo o aspecto emocional, que é determinante para o aprendizado integral, e na maioria das vezes é o fator que desencadeia a dificuldade no aprender. Se para os adultos, muitas vezes, é difícil verbalizar suas emoções, para as crianças, que recém estão desenvolvendo e compreendendo seus sentimentos, mais ainda.

Quando os aprendentes apresentam dificuldades na escola, são encaminhados ao psicopedagogo. O profissional de psicopedagogia precisa realizar a avaliação psicopedagógica e o diagnóstico. Nesse momento aparecem as dificuldades para analisar o aluno que tem dificuldade para expressar-se em palavras. A ludicidade aparece como uma ferramenta para essa situação, o psicopedagogo pode utilizar principalmente de desenhos para investigar a dificuldade de aprendizagem do indivíduo e levantar o sistema de hipóteses. A exemplo disso temos as técnicas projetivas de Jorge Visca, que mostra a partir de desenhos pedidos para a criança durante a sessão, como é seu vínculo escolar, familiar e consigo mesmo. A partir das características do desenho é possível analisar mais a fundo as emoções não verbalizadas daquele aprendente.

Além disso, os aspectos lúdicos também podem ser utilizados na intervenção psicopedagógica, de acordo com a faixa etária e dificuldade de aprendizagem específica.

## **METODOLOGIA**

Pretende-se, nesse artigo, centrar a análise na relevância da ludicidade no atendimento psicopedagógico clínico. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica com base nos autores Jean Piaget (1896-1980), Donald Winnicott (1896-1971), Lev Vygotsky (1896-1934), Henri Wallon (1879-1962) e Maria Montessori (1870-1952).

A pesquisa bibliográfica é uma revisão da literatura dos principais teóricos e teorias que norteiam o trabalho científico. Esse tipo de revisão é chamado de levantamento bibliográfico ou revisão bibliográfica, e é realizada em fontes como livros, artigos de jornais, artigos publicados na internet e periódicos.

## A Psicopedagogia Clínica

No dicionário Aurélio o termo psicopedagogia é definido como "aplicação da psicologia experimental à pedagogia", mas na verdade a psicopedagogia é muito mais do que isso, pois conta com contribuições de muitas áreas como: Psicologia, Psicanálise, Pedagogia, Filosofia, Linguística e Neurologia. Como cita Bossa (2007)

A psicopedagogia se ocupa da aprendizagem humana, que adveio de uma demanda - o problema de aprendizagem, colocado em um território pouco explorado, situado além dos limites da psicologia e da própria pedagogia - e evoluiu devido a existência de recursos, ainda que embrionários, para atender a essa demanda, constituindo-se assim, em uma prática. Como se preocupa com o problema de aprendizagem, deve ocupar-se inicialmente do processo de aprendizagem. Portanto, vemos que a psicopedagogia estuda as características da aprendizagem humana: como se apreender, como essa aprendizagem varia evolutivamente e está condicionada por vários fatores, como se produzem as alterações na aprendizagem, como reconhecê-las, tratá-las e preveni-las. (BOSSA, 2007, p. 24)

O estudo da Psicopedagogia surgiu da necessidade de uma melhor compreensão para os problemas no processo de aprendizagem. Uma das suas principais características é o caráter interdisciplinar.

Kiguel (1990, p. 39), conforme citado por Peres e Oliveira (2007), vem favorecer a "[...] compreensão do fenômeno da aprendizagem de forma a integrar as várias áreas do conhecimento, considerando ainda, os diferentes níveis evolutivos." Este mesmo estudo sugere que será pela interdisciplinaridade, ou seja, por meio da conjugação de esforços das várias áreas do conhecimento e conseqüentemente de vários especialistas, que se poderá intervir no complexo fenômeno da aprendizagem humana.

Na década de 1970, sob influência dos Estados Unidos e da Europa, surgiu a Psicopedagogia no Brasil. Além do conhecimento da linguagem e dos testes psicológicos, a reeducação também se tornou objeto de pesquisa com base na psicanálise e na psicologia genética, a fim de melhor compreender o comportamento de pessoas com dificuldades de aprendizagem.

O psicopedagogo busca não só compreender o porquê de o sujeito não aprender algumas coisas, mas o que ele pode aprender e como. A busca desse conhecimento inicia-se no processo diagnóstico, momento em que a ênfase é a leitura da realidade daquele sujeito, para então proceder a intervenção que

é o próprio tratamento ou o encaminhamento. (BOSSA 2007, p.94.)

O objetivo do Psicopedagogo Clínico é diagnosticar distúrbios e dificuldades de aprendizagem, para desenvolver a melhor intervenção em cada caso, determinar a melhor forma de aprender e investigar quais fatores levaram às dificuldades de aprendizagem no indivíduo. Para realizar o diagnóstico psicopedagógico clínico é necessário realizar uma série de entrevistas e testes, com o aprendente, a família, e a escola, para investigar a fundo o motivo da não aprendizagem, e assim desenvolver a intervenção mais adequada para a situação.

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, 2007, p. 67)

Para iniciar o diagnóstico psicopedagógico, o psicopedagogo deve trabalhar com dois grandes eixos (Weiss, 2012, p. 33): o vertical, que investiga o histórico do sujeito desde a concepção, realizando entrevistas, anamnese com a família, escola, e profissionais que já atenderam o sujeito, ou seja, faz-se um levantamento de toda a vida pregressa do sujeito; e o eixo horizontal, que explora o presente, fazendo uso dos instrumentos de avaliação, entrevista familiar situacional (EFES), entrevista operativa centrada na aprendizagem (EOCA), jogos lúdicos, provas operatórias, provas psicopedagógicas projetivas.

Na clínica, os psicopedagogos realizam uma série de atividades de acordo com as necessidades dos indivíduos. A intervenção deve ser totalmente individualizada e planejada após avaliação cuidadosa. Para tanto, os profissionais desenvolvem as seguintes atividades: Avaliação psicopedagógica (Diagnóstico), Intervenção Psicopedagógica e Orientação aos pais e professores.

Na Avaliação Psicopedagógica ao receber a queixa, o psicopedagogo precisa fazer uma avaliação. Este trabalho é realizado de forma assertiva e requer muitos encontros, pois envolve múltiplos aspectos: desenvolvimento cognitivo e motor, linguagem, raciocínio lógico e matemático etc. Ao final do procedimento, o profissional começa a trabalhar com a hipótese diagnóstica. No entanto, os psicopedagogos não fazem o diagnóstico sozinho, está engajado em um trabalho multidisciplinar, sendo assim o

paciente é encaminhado para profissionais como neuropediatras, psicólogos e fonoaudiólogos, para que o diagnóstico seja confirmado.

Na Intervenção psicopedagógica com base na avaliação, o psicopedagogo formula um plano de intervenção psicopedagógico com o objetivo de superar as dificuldades apresentadas para que seja possível desenvolver a aprendizagem dessa criança. A aprendizagem ocorre por meio da interação entre estímulos e cognição, para isso os profissionais utilizam diferentes recursos para produzir esse resultado.

A psicopedagogia clínica tem como foco o diagnóstico e tratamento dos sintomas que ocorrem durante o processo de aprendizagem. É por meio do diagnóstico psicopedagógico que se busca investigar, identificar e pesquisar quais fatores fazem com que os sujeitos caiam no aprendizado, na lentidão da aprendizagem ou dificuldades de aprendizagem.

A Psicopedagogia Clínica diagnóstica, orienta, atende em tratamento e investiga os problemas emergentes nos processos de aprendizagem. Esclarece os obstáculos que interferem para haver uma boa aprendizagem. Favorece o desenvolvimento de atitudes e processos de aprendizagem adequados (Sousa, 2017).

Para chegar ao diagnóstico é necessário de 8 a 10 sessões, 2 a 3 por semana, cada uma com duração de 50 minutos. O Psicopedagogo faz o diagnóstico de dificuldades de aprendizagem e pode orientar pais e professores para que o trabalho seja integrado. Em alguns casos pode identificar a necessidade de encaminhar o aprendente para uma equipe multidisciplinar como psicólogo, neuropediatra, fonoaudiólogo, entre outros.

De acordo com Beauclair (2009, p 50):

O principal objetivo da atuação psicopedagógica é fazer modos diferentes de prevenir, diagnosticar e de corrigir possíveis dificuldades, e também apresentar estratégias de intervenção no relacionamento entre o sujeito aprendente com outros sujeitos e o seu meio, para encontrar significado no seu aprendizado.

Quando a família de um aprendente busca um psicopedagogo, é necessário verificar a queixa trazida, pois nessa queixa podem estar informações implícitas, e o profissional deve tomar cuidado com os pré-conceitos e rótulos sobre a criança. Os psicopedagogos precisam de muita sensibilidade e empatia em seu atendimento, é importante levantar o sistema de hipóteses para que essas informações possam orientá-lo

a estabelecer um ponto de partida, e após confirmar ou descartar as hipóteses levantadas, para definir o diagnóstico e posteriormente a intervenção adequada.

A psicopedagogia clínica atua em consultórios particulares e clínicas, tendo como público-alvo por seus efeitos preventivos e terapêuticos crianças com dificuldades de aprendizagem. Manzini disse (2006):

A Psicopedagogia, como área de estudos, surgiu da necessidade de atendimento e orientação a crianças que apresentavam dificuldades ligadas à sua educação, mais especificamente à sua aprendizagem, quer cognitiva, quer de comportamento social. Procurava-se, assim, o porquê ocorria essa problemática, avaliando e diagnosticando a criança, física e psiquicamente. Envolvidos nessa busca, estavam professores, psicólogos, médicos, fonoaudiólogos e psicomotricistas. Nessa primeira etapa da história da Psicopedagogia, todo diagnóstico recaía sobre a criança, o que significava que nela estava o problema, sendo então encaminhada para atendimento especializado. Esse enfoque de diagnóstico, prescrição e tratamento, envolvendo prognóstico, trazia implícita uma concepção de que o fim da educação era de adaptar o homem à sociedade.

O psicopedagogo utiliza uma variedade de teorias e práticas em seu processo de tratamento, como a ludicidade, e sempre busca o melhor atendimento para o paciente, pois seu comportamento envolve múltiplos aspectos. É importante destacar também que o diagnóstico não visa rotular ou limitar a criança, o diagnóstico serve de ponto de partida para a intervenção, mas é relevante lembrar que ele não é imutável.

Para facilitar a análise psicopedagógica, com crianças, são utilizados aspectos lúdicos, recursos como jogos, pinturas, brinquedos, brincadeiras, música, contação de histórias e até mesmo computadores (com softwares educacionais específicos), para analisar os sentimentos e questões que o aprendente não consegue verbalizar, assim é possível uma investigação profunda sobre esse sujeito, para conseguir definir um diagnóstico correto. Normalmente, as crianças não conseguem expressar seus sentimentos através da fala, mas, por meio da ferramenta da ludicidade, é possível identificar sua ansiedade e quais são suas dificuldades.

### **Fases do desenvolvimento infantil a partir da epistemologia genética**

Dentro da epistemologia genética de Jean Piaget, que consiste em descobrir como a criança constrói seu conhecimento, temos os conceitos de assimilação e acomodação. Piaget (1999) considerava que a aprendizagem aconteceria durante o processo de

adaptação do indivíduo ao ambiente. Essa adaptação ocorreria em dois momentos: a assimilação, quando novos conhecimentos seriam associados a conhecimentos e experiências prévias do indivíduo; e a acomodação, quando seria necessário ressignificar as estruturas e demandas do ambiente, buscando um estado de equilíbrio majorante. (Nogueira; Leal, 2015 apud Teixeira, 2018). Esse processo de construção da inteligência seria cíclico, uma vez que a inteligência humana sempre é capaz de aprender coisas novas, causando novos desequilíbrios. Sendo assim, esse processo da construção da inteligência começaria com a nova interação com o meio, após vem o desequilíbrio, a nova adaptação, o equilíbrio, a construção da inteligência, e novamente a nova interação com o meio, e assim ciclicamente.

Piaget (1999) conforme cita Teixeira (2018 p. 71) estabelece quatro estágios de desenvolvimento infantil, definidos pela evolução mental e processo de equilíbrio. São eles:

1º estágio: sensório motor (0 a 2 anos)

Segundo Piaget (1999), o primeiro estágio da vida caracteriza-se pelo uso das percepções sensoriais e dos esquemas motores para explorar o mundo. Qualquer objeto se torna lúdico porque promove a manipulação, que gera descobertas sensoriais por meio da assimilação. Nessa fase, quando a criança aprende a tocar e a segurar um objeto, ela percebe o jogo de cores, texturas, sabores, aromas e sons, começa a manipular objetos por meio do movimento, tentando produzir barulho, visualizar detalhes, cheirando, mordendo, jogando para longe ou agarrando. Assim, a criança vai construindo a noção de causalidade. (Teixeira, 2018)

2º estágio: pré-operatório (2 a 6 anos)

A partir desse estágio, a criança começa a usar símbolos mentais, por meio de desenhos ou palavras, para representar objetos que não estão presentes. (Piaget, 1987 apud Teixeira 2018) Apesar de Piaget afirmar que os esquemas simbólicos aparecem ainda no estágio motor, quando, por exemplo a criança pega uma colher e finge que come (a comida está ausente nesse caso), "o próprio símbolo só começa com a representação separada da ação própria: por exemplo, adormecer uma boneca ou ursinho". (Piaget, 2013 p. 181 apud Teixeira, 2018 p. 72) Por essa razão Piaget afirma que esse é o estágio dos jogos simbólicos.

O que é o jogo simbólico? Piaget (1999) o caracteriza também como jogo de imitação e imaginação, que ajuda a criança a associar fantasia e realidade. O pensamento da criança ainda é pré-lógico, pois ela toma como base sua própria experiência para explicar os fatos da realidade, ou seja, seu pensamento é egocêntrico. O jogo simbólico, segundo Piaget (1999 p. 28 citado por Teixeira, 2018 p. 72) teria o potencial de "satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos: a criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a a sua maneira, e revive todos os prazeres e conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade através da ficção." A criança então enxerga a realidade de acordo com o próprio ponto de vista, redesenhando-a conforme sua vontade com base no que Piaget chama de assimilação deformada do eu. É também a fase do animismo, da imaginação e da imitação.

A exploração da ludicidade nessa fase é muito significativa. É fundamental incentivar brincadeiras de faz de conta, dramatizações, desenhos e pinturas, pois, nessa fase a criança, para além do desenvolvimento cognitivo e da linguagem, começa a lidar com questões emocionais de forma mais consciente, principalmente no momento da socialização.

### 3º estágio: operatório-concreto (7 a 11 anos)

Nesse estágio, o pensamento da criança já se baseia mais na lógica do que na percepção. Os jogos simbólicos começam a ser substituídos pela imitação mais próxima da realidade e pontos de vista externos à criança começam a ser compreendidos, diminuindo o egocentrismo.

Com o desenvolvimento da autonomia e da socialização, a criança começa a perceber que, para conviver em harmonia, é necessário seguir certas regras sociais. Assim, ao participar de atividades coletivas, a criança compreende as regras como um acordo mútuo, um contrato entre os participantes, fato que caracteriza essa fase como o estágio dos jogos de regras. Como afirma Piaget (1999, p.54 apud Teixeira, 2018 p. 73):

Vê-se, aqui, a atuação do respeito mútuo: a regra é respeitada, não mais enquanto produto de uma vontade exterior, mas como resultado de acordo explícito ou tácito. É então este o motivo pelo qual ela é realmente respeitada na prática do jogo, e não somente afirmada por fórmulas verbais. A regra obriga na medida em que o próprio eu está comprometido, de modo autônomo, com o acordo feito. É por isto que este respeito mútuo leva a uma série de sentimentos morais desconhecidos até então: a honestidade entre os jogadores, que exclui a trapaça

- não porque esta seja "proibida", mas pelo fato de que viola o acordo entre os indivíduos que se estimam, o companheirismo, o *fair play* etc.

A criança também necessita nesta fase, de elementos concretos que dão suporte ao pensamento. Como ela ainda não tem capacidade plena em abstração do pensamento, os jogos servem como um alicerce no processo de equilíbrio e auxiliam o desenvolvimento de conceitos de associação, seriação e classificação.

4º estágio: operatório formal (12 a 16 anos)

O estágio da inteligência lógico-abstrata possibilita que a criança, desenvolva a capacidade de abstração de conceitos sem o apoio de elementos concretos. Nessa fase, ela já é capaz de construir hipóteses, refletir, planejar e raciocinar de maneira lógica; por isso, esse é considerado o estágio da codificação de regras.

A aprendizagem está intimamente ligada à maturação dos aspectos biológicos, por esse motivo é essencial que os psicopedagogos e profissionais da educação tenham conhecimento sobre as fases do desenvolvimento infantil, para que as atividades aplicadas aos aprendentes estejam de acordo com seu estágio, e assim seja possível desenvolver suas potencialidades da melhor forma.

Qual é a relação da lógica infantil e da construção da inteligência com a ludicidade? As atividades que a criança realiza estão diretamente ligadas aos jogos e as brincadeiras, que motivam a construção da inteligência, da afetividade e da psicomotricidade. Os jogos especialmente estimulam a socialização e a interação entre as crianças, desenvolvem noções de regras e servem como catalisadores no processo de adaptação e equilíbrio.

### **Aspectos Lúdicos**

Massa (2015 apud Teixeira, 2018) coloca que a origem da palavra ludicidade vem da palavra latina *ludus*, que significa "jogo, exercício ou imitação". No entanto, esse conceito varia de acordo com o período histórico em que buscamos.

Para Rau (2012, p. 28) conforme cita Teixeira (2018, p. 34) "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."

Luckesi (1998 apud Teixeira, 2018) destaca a frequente associação entre ludicidade e diversão, e salienta que uma atividade lúdica não necessariamente precisa ser divertida. Para o autor, "o que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos". Portanto, de acordo com Luckesi (1998, p.6) mais importante que a diversão, é a sensação de plenitude que se tem ao realizar uma atividade lúdica "através de múltiplas experiências que possibilitam acessar diversos estados de consciência." (Teixeira, 2018)

A partir dos autores citados, fica claro que o entendimento sobre o que são atividades lúdicas dependem da cultura e do momento sócio-histórico, não apresentando característica universal e atemporal. Podemos afirmar então que a cultura intermedeia todas as relações humanas e interfere significativamente em práticas sociais, rotinas, valores, costumes, linguagens, objetos e instrumentos utilizados.

Vygotsky (1984, p. 34), afirma que "As raízes do desenvolvimento de duas formas fundamentais, culturais, de comportamento, surgem durante a infância: o uso de instrumentos e a fala humana. Isso, por si só, coloca a infância no centro da pré-história do desenvolvimento cultural." As experiências lúdicas vivenciadas na infância são entremeadas pelas influências culturais, o que nos leva a acreditar que o ato de brincar pode ser comum a todas as culturas, mas as brincadeiras e os brinquedos diferem. (Teixeira, 2018 p. 35)

Kishimoto (1990, apud Teixeira, 2018) esclarece que a partir de 1700 os jogos começaram a ser utilizados como elementos lúdicos para ensinar matemática, história, geografia e religião. Os brinquedos começaram a ter caráter mais infantil e eram produzidos artesanalmente tanto por adultos como pelas crianças. A partir daí iniciou a separação do universo pueril e do mundo adulto. Interessante destacar que, segundo o Bernardes (2005, p. 47) na época os brinquedos não eram divididos por gênero: "Nessa época não havia uma diferenciação entre brinquedos de meninos e de meninas. Luiz XIII brincava com bonecas e de fazer comidinhas com utensílios em miniatura, de prata, chumbo, cobre ou barro verde." (Teixeira, 2018 p.41) Podemos perceber, com base no exemplo citado, como os aspectos lúdicos moldam-se conforme as demandas da história e as construções culturais.

Apenas no começo do século XX as manifestações lúdicas ganharam destaque e passaram a ser valorizadas, impulsionadas pelos trabalhos de autores que preocuparam-

se em investigar a psicologia infantil, como Piaget, Vygotsky e Wallon. E somente atualmente os aspectos lúdicos passaram a ser reconhecidos como extremamente relevantes, e até mesmo essenciais na aprendizagem das crianças, por esse motivo que o ato de brincar é hoje garantido na Declaração dos Direitos da Criança (ONU, 1959) e no Estatuto da Criança e do Adolescente (Brasil, 1990). É brincando livremente que as crianças desempenham os mais diversos papéis, desenvolvem habilidades e potencialidades, assimilam e acomodam novos conhecimentos e demonstram suas opiniões e emoções. Bemvenuti et al. (2012, p. 169), colocam que "pelo seu caráter aleatório, a brincadeira também pode ser o espaço de reiteração de valores retrógrados, conservadores, com os quais a maioria das crianças se confronta diariamente." (Teixeira, 2018)

Bemvenuti et al. (2012), no livro *O lúdico na prática pedagógica*, apresentaram uma pesquisa sobre as brincadeiras realizadas em uma comunidade indígena guarani no Rio Grande do Sul. Os autores apontam a facilidade de entrosamento das crianças menores com as maiores nas atividades que envolvem ludicidade. O brinquedo industrializado era um objeto praticamente inexistente naquele ambiente, e mesmo quando ganhavam algum de presente, as crianças preferiam explorar a natureza, porque isso fazia parte de sua essência. (Teixeira, 2018)

Para Vygotsky (2008), as habilidades cognitivas resultam das práticas influenciadas pela cultura, a história pessoal da criança e a forma como ela pensa e age estão intimamente relacionadas aos aspectos socioculturais presentes em sua vida. Portanto, para Vygotsky, a cultura medeia todas as relações humanas e determina suas ações. Vygotsky (2009, p. 16) citado por Teixeira (2018, p. 78) considera que, "já na primeira infância, identificamos nas crianças processos de criação que se expressam melhor em suas brincadeiras. A criança monta um cabo de vassoura e imagina-se cavalgando um cavalo; a menina que brinca de boneca e imagina-se a mãe." Como Vygotsky define o que é brinquedo? É natural associarmos ludicidade com sentimentos prazerosos, mas assim como Luckesi, Vygotsky (1984, p. 61-62) citado por Teixeira (2018, p. 78) não considera essa associação apropriada:

Definir o brinquedo como uma atividade que dá prazer à criança é incorreto por duas razões. Primeiro, muitas atividades dão à criança experiências de prazer muito mais intensas do que o brinquedo, como, por exemplo, chupar chupeta, mesmo que a criança não se sacie. E, segundo, existem jogos nos quais a própria atividade não é agradável, como por exemplo, predominantemente no fim da

idade pré-escolar, jogos que só dão prazer à criança se ela considera o resultado interessante.

Segundo Teixeira (2018) quando a criança é pequena ela exige que seus desejos sejam satisfeitos imediatamente, mas ainda assim é possível distrair sua atenção. Quando mais crescida, segundo Vygotsky (1984, p. 62) essa mesma distração se torna ineficaz: "Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo." (Teixeira, 2018 p. 79) A criança nas brincadeiras de imaginação e faz de conta, não só reproduz experiências vivenciadas, como também as reelabora ativamente, de acordo com suas impressões, construindo novos significados, em um processo que acontece por meio da imitação.

Wallon (1968) por sua vez, afirma que a afetividade é crucial para o desenvolvimento cognitivo e que os atos motores desenvolvem, por meio dos jogos, novas funções. Wallon (1968, p. 79 apud Teixeira, 2018 p. 84) especifica quais funções são essas:

Funções sensório-motoras, com as suas provas de destreza, de precisão, de rapidez, mas também de classificação intelectual e de reação diferenciada como o *pigeon-vole*. Funções de articulação, de memória verbal e de enumeração como essas cantilenas ou pequenas fórmulas que as crianças aprendem umas com as outras com tanta avidez. Ou ainda funções de sociabilidade, nos jogos que opõem equipes, clãs, bandos, nos quais os papéis são distribuídos tendo em vista a colaboração mais eficaz para a vitória comum sobre o adversário.

Para Wallon (1968) a criança assimila o jogo com base na percepção do adulto. Por isso entende que os adultos se identificam com jogos porque estes permitem liberdade de realizar atividades lúdicas que causam bem-estar e que se diferenciam das atividades obrigatórias e preocupantes, necessárias para a sobrevivência. O jogo envolve a afetividade, o conhecimento e os atos motores que podem ter sido reprimidos e tolhidos na infância. Para cada fase do desenvolvimento infantil, Wallon (1968 apud Teixeira, 2018) atribui aos jogos qualidades específicas essenciais para a formação integral do ser humano:

Jogos funcionais: Nas fases iniciais de desenvolvimento, as crianças brincam naturalmente por meio de "movimentos muito simples" que traduzem expressões corporais. (Wallon, 1968, p. 75)

Jogos de ficção: Correspondem aos jogos simbólicos de Piaget e aos de faz de conta de Vygotsky. Wallon considerava a imitação e a reprodução daquilo que a criança vivencia no seu cotidiano até que possa construir seu próprio eu.

Jogos de aquisição: Para Wallon (1968, p. 76) citado por Teixeira (2018, p. 86), "nos jogos de aquisição, a criança é, segundo uma expressão corrente, toda olhos e toda ouvidos." A observação e atenção são elementos que as crianças dispõem para conhecer e assimilar tudo o que está ao seu redor.

Jogos de fabricação: A criança "diverte-se a reunir, combinar, modificar, transformar objetos, e a criar novos." (Wallon, 1968, p. 76) Ao produzir ou transformar objetos, segundo o psicólogo, a criança utiliza seus conhecimentos adquiridos e os transforma em elementos de ficção. (Teixeira, 2018)

Fica claro, a partir da contribuição do autor, que as atividades lúdicas são fundamentais para a formação integral de um sujeito saudável, considerando os campos funcionais da afetividade, do movimento e da inteligência.

Maria Montessori acreditava que a criança precisa de liberdade e autonomia para desenvolver-se em sua plenitude. Para isso é essencial um espaço físico que seja adequado às demandas da infância. Montessori (1965, p. 59) citada por Teixeira (2018, p. 88) ao conceituar esse modelo de ambiente ideal, explicita:

Quando falamos de "ambiente", referimo-nos ao conjunto total daquelas coisas que a criança pode escolher livremente e manusear à saciedade, de acordo com suas tendências e impulsos de atividade. A mestra nada mais deverá fazer que ajudá-la no início, a orientar-se entre tantas coisas diversas e ordenada e ativa no seu próprio ambiente, deixando-a em seguida, livre na escolha e execução do trabalho. Geralmente as crianças têm preferências díspares: uma se ocupa com isto enquanto outra se distrai com aquilo, sem que ocorram desavenças. Assim, decorre uma vida social admirável e cheia de enérgica atividade, em meio a uma reconfortante alegria; as crianças resolvem por si mesmas os problemas da "vida social" que a atividade individual livre e pluriforme suscita a cada passo. Uma força educativa difunde-se por todo este ambiente, e dele participam todas as pessoas, crianças e mestras.

Montessori (1965) defende que a socialização por meio de jogos e brincadeiras é fundamental para o desenvolvimento da disciplina, do respeito mútuo e da intelectualidade - assim como as experiências sensoriais. As atividades lúdicas como um todo se tornam muito mais interessantes quando os sentidos são explorados ao máximo possível.

Esse ambiente pensado para a criança, colocado inicialmente por Maria Montessori, seria a brinquedoteca. O conceito de brinquedoteca é relativamente novo, para Santos (1997, p.13) citado por Teixeira (2018, p. 242):

A Brinquedoteca é uma nova instituição que nasceu neste século para garantir à criança um espaço destinado a facilitar o ato de brincar. É um espaço que caracteriza-se por possuir um conjunto de brinquedos, jogos e brincadeiras, sendo um ambiente agradável, alegre e colorido, onde mais importante que os brinquedos é a ludicidade que estes proporcionam.

É importante destacar que o processo de planejamento de uma brinquedoteca deve levar em consideração a segurança em primeiro lugar, e viabilizar possibilidade de rompimento de estereótipos e preconceitos no que se refere às questões de gênero nas brincadeiras.

A partir das colocações desses autores podemos observar o quão importante é para as crianças ter um ambiente pensado para elas em cada detalhe, em um mundo de adultos, com espaços feitos e pensados para adultos, onde existe o preconceito com a criança e a infância, ter espaços exclusivamente idealizados para elas, priorizando a liberdade e autonomia, é ter a infância valorizada, é ter a consciência do quão relevante é essa fase para o desenvolvimento integral do indivíduo.

Para Donald Winnicott (1975, p. 63) o ato de brincar é tão importante que ele define a brincadeira como

universal e [...] própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros.

Winnicott (1975) sobretudo apontou a existência de vínculos afetivos que a criança desenvolve com o brinquedo, o que torna a brincadeira uma experiência real para ela.

Com base nos autores citados, que discorrem sobre a ludicidade e sua relação com a aprendizagem, fica evidente a importância do lúdico na construção da inteligência humana, principalmente as ações de brincar e jogar durante os estágios de desenvolvimento infantil. Vygotsky construiu suas constatações sobre ludicidade a partir

de uma perspectiva sócio-histórica, afirmando que jogos, brinquedos e brincadeiras são produtos de experiências culturais. Wallon, assim como Piaget, categorizou os tipos de jogos a partir da fase de desenvolvimento da criança. Montessori criou um método pedagógico inovador para a época, planejou um modelo de espaço físico ideal, apropriado para a exploração dos sentidos dos aprendentes. Winnicott contribuiu a partir de suas experiências e vivências e constatou que a criança desenvolve afeto com o brinquedo, por isso a brincadeira para ela se torna real. Autores conceituados que a partir de suas pesquisas e estudos evidenciaram o quão relevante a ludicidade é para o desenvolvimento integral das crianças.

### **O lúdico na psicopedagogia clínica**

Alicerçado pelo que foi citado até aqui, podemos observar que a ludicidade é uma grande aliada da psicopedagogia, nas sessões ela pode ser usada tanto na avaliação e diagnóstico psicopedagógico, quanto na fase de intervenção para crianças com dificuldades ou transtornos de aprendizagem.

Um exemplo interessante que podemos citar é a intervenção psicopedagógica por meio da ludicidade no processo de alfabetização.

O psicopedagogo deve inicialmente identificar em que nível, hipótese de alfabetização a criança se encontra. Essas hipóteses foram nomeadas por Ferreiro e Teberosky (1985) como: pré-silábico, silábico, silábico-alfabético, alfabético e ortográfico.

Segundo Ferreiro e Teberosky (1985) no nível pré-silábico o aprendente registra no papel riscos, bolinhas, letras avulsas. Nesse nível não há preocupação com a propriedade sonora. No nível silábico, o aprendente passa a atribuir a cada parte da sílaba oral, uma grafia. Na hipótese silábico-alfabética, o aprendente está em uma transição entre o silábico e o alfabético. No nível alfabético, que antecede o ortográfico, o aprendente passa a reconhecer os fonemas e grafias, e começa a distinguir letras e sílabas.

O psicopedagogo deve identificar em qual nível o aprendente está, e assim planejar a intervenção de acordo, para propiciar a passagem de um nível para outro.

Atividades lúdicas aconselhadas no nível pré-silábico: Bingo de vogais, jogo da memória com letras iniciais e desenhos, atividade com alfabeto móvel.

Atividades lúdicas aconselhadas no nível silábico e silábico-alfabético, para impulsionar a transição: Jogos com alfabeto móvel, jogos com sílabas móveis, caça-palavras simples, cruzadinha simples, jogo de encaixe de sílabas, bingo de sílabas, jogos com rimas e baralho forma-palavras.

Atividades lúdicas aconselhadas para o nível alfabético: Caça-palavras, cruzadinha, bingo de palavras, jogo de encaixe de palavras, trava-línguas, desembaralhar palavras e frases, produção de histórias, jogo da forca, jogos de trilha que envolvam escrita e leitura e leitura de adivinhas.

O aspecto lúdico é uma ferramenta muito rica, e é possível utilizar dele tanto no diagnóstico quanto na intervenção na clínica psicopedagógica. Assim como falamos dos exemplos para auxiliar na intervenção no processo de alfabetização, a ludicidade pode ser usada também em outros aspectos, como por exemplo no ensino da matemática.

É extremamente importante que a escolha dos jogos a serem trabalhados com o aprendente na clínica psicopedagógica, além da adequação para a faixa etária e dificuldade/transtorno de aprendizagem específico, é o uso no momento adequado da intervenção e de acordo com a necessidade e especificidades do paciente. É preciso de atenção e cuidado para realizar a intervenção de forma adequada e eficaz.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Portanto, a partir do exposto neste trabalho de conclusão de curso, a ludicidade não é apenas jogar e divertir-se. É completude e sensibilidade para estimular diversas atividades que ampliem a visão de mundo e desenvolvam as potencialidades do aprendente.

A ludicidade é uma importante ferramenta a ser usada em sessões psicopedagógicas, inclusive para auxiliar na avaliação e diagnóstico de dificuldades e transtornos de aprendizagem, pois a partir do lúdico, seja em uma brincadeira ou desenho, a criança consegue expor seus sentimentos e ansiedades não verbalizados, emoções que muitas vezes para ela não estão evidentes, ou estão confusas em seu interior, por isso a observação do profissional para com o aprendente é essencial para uma avaliação

responsável e um diagnóstico claro, e posteriormente uma intervenção adequada para cada caso.

Cabe a nós enquanto psicopedagogos, e adultos, sermos responsáveis por preservar a essência da infância para as crianças, potencializar o lúdico no ambiente infantil e principalmente no meio psicopedagógico, para que a infância lúdica não se perca para as tecnologias (sem orientação e mediação de adultos), pois atualmente as crianças estão imersas nesse mundo tecnológico, e isso precisa ser mediado e direcionado para se ter um resultado positivo. E é preciso lembrar que essa não precisa ser uma realidade única, é possível e necessário intercalar atividades que sejam benéficas para o aprendente, resgatar as antigas brincadeiras, trazer o contato com a natureza que faz parte da nossa essência, brincar em grupo para fortalecer a socialização e internalização de regras sociais, buscar o contato com a arte e a música, esses aspectos lúdicos são o grande diferencial para a aprendizagem do ser humano.

É a partir dos jogos, das brincadeiras, da arte, da música, do faz de conta, das experiências e descobertas, do movimento, e de tantos outros aspectos que o lúdico valoriza e potencializa, que a criança forma sua visão de mundo, desenvolve sua psicomotricidade e afetividade, adquire novos conhecimentos, desenvolve as diversas áreas de conhecimento, potencializa suas habilidades, desenvolve a socialização, aprimora a interação social, reforça valores, desenvolve sua criatividade e forma sua personalidade e inteligência. A ludicidade é fator fundamental para o completo desenvolvimento humano.

## REFERÊNCIAS

BEAUCLAIR, João. **Para Entender Psicopedagogia: Perspectivas atuais desafios futuros**. 3. Ed. Rio de Janeiro, editora, Wak 2009.

BOSSA, Nádía A. **A psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da prática**. Porto Alegre: Artmed, 2007. p. 24-67-94.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Aurélio Século XXI: o dicionário da língua portuguesa**.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Tradução de Diana M. Linchestein et al. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

MANZINI, E. **Formação profissional em Psicopedagogia.** Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-84862006000300009&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862006000300009&lng=pt&nrm=iso)> Acesso em julho de 2021.

PERES, R, M; OLIVEIRA, M, H, M, A; **Psicopedagogia: limites e possibilidades a partir de relatos de profissionais,** Revista Ciências e Cognição, Periódicos Eletrônicos em Psicologia, Rio de Janeiro, 2007, vol.12.

SOUSA, V. **Qual a função do psicopedagogo?** Disponível em: <http://www.janehaddad.com.br/new/artigos-indicados/410-qual-a-funcao-do-psicopedagogo->. Acesso em julho de 2021.

TEIXEIRA, K. L. **O Universo Lúdico no Contexto Pedagógico.** 1ª ed., vol. 1, Curitiba, Intersaberes, 2018. 1 vols. p. 33-89-242.

WEISS, M. L. L. **Psicopedagogia Clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar.** Rio de Janeiro, DP & A, 2004.