



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PSICOPEDAGOGIA

VÂNIA RODRIGUES

**O LÚDICO NA PSICOPEDAGOGIA: OS JOGOS COMO FATOR DE
DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Orientadora: Prof. Ms. Márcia Paiva de Oliveira

João Pessoa
2016

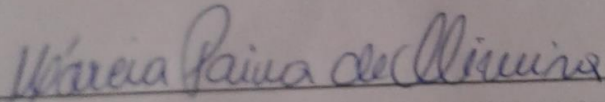
VÂNIA RODRIGUES DA SILVA

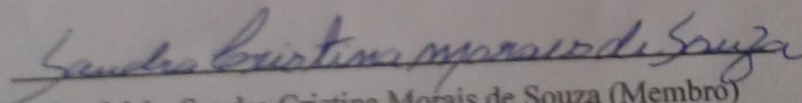
**O LÚDICO NA PSICOPEDAGOGIA: OS JOGOS COMO FATOR
DE DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso (TCC)
apresentado ao Curso de Bacharelado em
Psicopedagogia do Centro de Educação da
Universidade Federal da Paraíba, como
requisito parcial para a obtenção do grau de
Bacharel em Psicopedagogia.

Orientadora: Prof. Ms. MÁRCIA PAIVA DE
OLIVEIRA

BANCA EXAMINADORA


Prof. Ms. MÁRCIA PAIVA DE OLIVEIRA (Orientadora)
Universidade Federal da Paraíba


Prof. Ms. Sandra Cristina Moraes de Souza (Membro)
Universidade Federal da Paraíba

R696I Rodrigues, Vânia.

O lúdico na psicopedagogia: os jogos como fator de desenvolvimento infantil / Vânia Rodrigues. – João Pessoa: UFPB, 2016.

21f. ; il.

Orientadora: Márcia Paiva de Oliveira
Monografia (graduação em Psicopedagogia) – UFPB/CE

1. Lúdico. 2. Desenvolvimento infantil. 3. Psicopedagogia I.
Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.2(043.2)

RODRIGUES, Vania. **O lúdico na Psicopedagogia**: os jogos como fator de desenvolvimento infantil. Artigo de conclusão de curso de Graduação em Psicopedagogia, sob a orientação da Profª Márcia Paiva de Oliveira. João Pessoa: UFPB, 2016.

RESUMO

Este trabalho apresenta as contribuições de alguns autores sobre o lúdico e ressalta como os jogos, brinquedos e brincadeiras contribuí para o processo de desenvolvimento infantil. Por essa razão e por ser a própria essência da infância, o lúdico tem grande influência no trabalho de intervenção psicopedagógica junto às crianças com dificuldade de aprendizagem. A escolha por esse tema de estudo teve origem no Estágio Supervisionado Institucional, ocasião em que pude observar no contexto escolar a dinâmica lúdica como fator de desenvolvimento. Portanto, com esse estudo pretendemos perceber até que ponto os jogos e brincadeiras podem contribuir para o processo de desenvolvimento infantil, na ótica dos autores pesquisados. O objetivo geral do estudo priorizamos: Fazer um levantamento bibliográfico acerca do lúdico como fator auxiliar no desenvolvimento cognitivo do indivíduo, despertando seus potenciais também nas áreas motoras e afetivas. O método é um levantamento teórico. Esperamos com esse estudo trazer contribuições para a área da Psicopedagogia e para os futuros psicopedagogos.

Palavras-chave: Lúdico. Desenvolvimento infantil. Psicopedagogia.

1 INTRODUÇÃO

Este estudo é consequência de uma experiência de vivência no Estágio Supervisionado do curso de Psicopedagogia, em que se buscamos compreender como o lúdico, através dos jogos pedagógicos, pode ser uma grande ferramenta na ação psicopedagógica, por ser um fator determinante para o desenvolvimento infantil.

Na busca acerca da discussão levantada, nos deparamos com muitas produções no âmbito da Pedagogia. Contudo, na perspectiva da Psicopedagogia e sua prática há poucas publicações. Por essa razão acreditamos nas contribuições desse trabalho para a área, tanto da Psicopedagogia Institucional como Clínica

Esse trabalho foi desenvolvido numa perspectiva bibliográfica e utilizamos: revisão de literatura, contribuições de alguns autores que iluminaram a compreensão do estudo a exemplo Kishimoto, entre outros. Tais fontes proporcionaram maior aproximação ao objeto de estudo: Lúdico: Jogos, brinquedos e brincadeiras, como fator de desenvolvimento infantil. Com o intuito de compreender a importância do lúdico, foram feitas buscas em sites como: *Scielo* e *Google* acadêmico, a fim de identificar contribuições sobre a temática.

Acreditamos que o desenvolvimento do ser humano se dá desde seu nascimento até a morte e que acontece em um processo dinâmico que começa mediante o conhecimento de si mesmo, em relação com o outro. Portanto, entendemos ser o lúdico um excelente aliado no processo de desenvolvimento da criança.

Diante das dificuldades de aprendizagem que percebemos nos estudantes no campo de estágio, identificamos como fator principal o desinteresse nos estudos. Nesse sentido, questionamos: O lúdico é mesmo motivador dos alunos para os estudos? A forma como os conteúdos trabalhados através do lúdico são mais atrativos para os alunos? Como o lúdico pode auxiliar na intervenção psicopedagógica?

Contudo, faço esses questionamentos, mas levanto a hipótese de que o lúdico tem o papel preponderante no resgate do interesse na aprendizagem, uma vez que o brincar é inerente à criança.

Para melhor delinear o estudo formulamos os seguintes objetivos: Geral - Fazer um levantamento bibliográfico acerca do lúdico como fator auxiliar no desenvolvimento cognitivo do indivíduo, despertador de potenciais nas áreas motoras, afetivas e cognitivas. E, especificamente temos como objetivos - identificar como o lúdico é determinante para o desenvolvimento infantil; analisar o que dizem os autores acerca do lúdico como fator desencadeador de aprendizagem; traçar possibilidades de jogos e brincadeiras na perspectiva psicopedagógica.

A investigação desenvolvida sob a ótica da Psicopedagogia volta-se para busca de possibilidades interventivas. O estudo apresentado, inicialmente traz revisão conceitual acerca do lúdico: Jogos, brinquedos e brincadeiras, como fator de desenvolvimento infantil.

Sobre a metodologia, trata-se de uma Pesquisa Bibliográfica, que de acordo com Gil (2010): [...] a Pesquisa Bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.

Na sessão subsequente trataremos da explanação da fundamentação teórica, na qual encontra-se a exposição dos resultados e discussões produzidas a partir dos autores pesquisados. E finalizando com as Considerações Finais, levantadas a partir dos achados, limitações do estudo e potenciais contribuições da pesquisa para a Psicopedagogia.

2 O LÚDICO E A INFÂNCIA: CONCEITUAÇÃO E HISTÓRIA

Os jogos, brinquedos, e brincadeiras sempre tiveram um lugar importante na vida de toda criança, exercendo um papel primordial no seu desenvolvimento. Desde os povos mais

antigos aos mais modernos, todos tiveram e ainda têm seus modos de brincar. Em qualquer país, rico ou pobre, próximo ou distante, no campo ou na cidade, existe a atividade lúdica.

De acordo com Kishimoto (2005), no Brasil, os termos jogos, brinquedos e brincadeiras ainda são empregados de forma indistinta. Em nossa pesquisa, constatamos que há de fato, uma diversidade em relação à funcionalidade desses termos, sendo que sua conceituação varia de acordo com o contexto em que são empregados.

Na antiguidade, a atividade lúdica não era ligada exclusivamente à infância, mas as pessoas em geral. Mesmo assim, alguns filósofos, como Platão e Aristóteles, já pensavam o brinquedo na educação, associando a ideia de estudo ao prazer. (WAJSKOP, 2007, apud Teixeira,2010).

Na idade média, o brinquedo era um instrumento de uso coletivo e indistinto, mas sua principal função era estreitar os laços sociais e transmitir modos e costumes que deviam ser aprendidos pelas crianças. Essas atividades aparecem como divertimentos que levam os cidadãos a participarem da comunidade e estabelecerem relações sociais, além de enfatizar o papel de cada um dentro do grupo. (TEXEIRA, 2010, P. 27)

Segundo Manson (2002), tanto gregos quanto latinos idealizaram os primeiros pensamentos acerca do brinquedo e qual era a importância que o mesmo ocupava na vida da criança. As brincadeiras são passadas historicamente de tempos e tempos. Mesmo nas sociedades mais primitivas ou na sociedade atual, o brincar fornece ao educando uma concepção simbólica do mundo em que vivem. Pois segundo Vigotski (2003), o homem é sócio-histórico, ou seja, se estabelece através das relações e contradições do meio.

Para compreendermos o aspecto lúdico, é primordial analisar o mundo infantil, bem como a brincadeira da criança. Nesse sentido, buscamos teorizar acerca da infância e ludicidade na Antiguidade a respeito do lúdico a partir de Vigotski (2003), a fim de justificar a necessidade da educação formal contemple o jogo, a brincadeira e a imaginação como fator de aprendizagem na instituição escolar e com isso criar novas ferramentas para a ação psicopedagógica.

2.1 A CRIANÇA EM DIFERENTES MOMENTOS HISTÓRICOS

Antigamente e ainda hoje as crianças aprendiam por meio da imitação nas atividades do dia a dia. A interação das crianças era importante, pois transmitiam as experiências compartilhadas por gerações passadas, sendo que a aprendizagem de fato acontecia a partir do contato com a prática. Almeida (2003) revela que nessa cultura a educação, caracterizada

pelos jogos com representação, a aprendizagem era mais significativa, pois tinham exemplos. Sendo assim, o ato de brincar oferecia a inserção dos papéis sociais, possibilitando o aprendizado das regras.

O jogo é conhecido como um instrumento apenas para entreter a criança. Contudo, segundo Vigotski (2003), a partir da observação, pode-se perceber que o jogo está presente nas diversas culturas, representando uma peculiaridade que é natural do ser humano. Além disso, até os animais brincam, dessa forma, o jogo pode ter um sentido biológico. O jogo com regras oferece ao educando a socialização, a expressão do prazer, a forma natural de trabalho, além de ser uma preparação para a vida. (VIGOTSKI, 2003, p. 106).

A partir do jogo o aprendente vivencia suas experiências emocionais da fantasia e do lúdico, segundo (VIGOTSKI, 2003, p. 155), sendo que o jogo é a fantasia em ação. A imaginação desenvolve funções que são positivas do faz de conta e o jogo é o canal da fantasia, pois não exerce o sentido de realidade e desenvolve hábitos para a elaboração desse sentido, proporcionando a fantasia.

3 O LÚDICO E A APRENDIZAGEM

Na educação para obter um ensino mais eficaz, se fez necessário aperfeiçoar novas técnicas e didáticas diferentes e uma prática inovadora e prazerosa. Dentre essas técnicas sobressai o lúdico, um recurso didático dinâmico que garante resultados positivos na educação, apesar de exigir extremo planejamento e cuidado na execução da atividade ou na brincadeira elaborada.

O jogo, nas suas variadas formas, auxilia no processo da aprendizagem, tanto no desenvolvimento cognitivo, psicomotor como também no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenrolar da imaginação, da interpretação, da criatividade, a obtenção e organização de pensamento, que por sua vez, acontecem quando brincamos e jogamos, quando se obedecem às regras, tudo é um fator determinante para aprendizagem tanto no âmbito educacional como no social, etc.

De acordo Vigotski (2003), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Por isso a criança precisa brincar para se desenvolver, necessita do jogo como forma de integração com o mundo, como forma de trocas de vivências com a cultura onde vivem, para que a aprendizagem ocorra de forma integrativa e global.

A criança ao brincar e jogar de forma lúdica, se envolve tanto que coloca na ação da brincadeira o seu sentimento e emoção. Podemos até afirmar que a atividade lúdica funciona de uma forma integrativa entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, portanto a

partir do brincar, desenvolve-se a capacidade, facilidade para à aprendizagem, aflora o desenvolvimento social, cultural e individual, contribuindo para uma vida saudável, física e mental.

Aprendizagem é toda atividade cujo resultado é a formação de novos conhecimentos, habilidades, hábitos naquele que a executa, ou a aquisição de novas qualidades nos conhecimentos, habilidades, hábitos que já possuam. O vínculo interno que existe entre a atividade e os novos conhecimentos e habilidades residem no fato de que, durante o processo da atividade, as ações com os objetos e fenômenos formam as representações e conceitos desses objetos e fenômenos. (GALPERIN, 2001, p.85).

De fato, a aprendizagem através do lúdico é mais enriquecedora, pois propicia a criança um aprender divertido, sem cobranças acadêmicas que o ensino regular aplica, a atividade lúdica desenvolve as habilidades cognitivas, por meio dos jogos a criança aprende a controlar os seus impulsos, a esperar, aumenta sua autoestima e independência, servindo também para diminuir frustrações, pois através do brincar a criança reproduz situações vividas no seu cotidiano. Contudo, os educadores precisam estimular e mediar a aprendizagem através das ações lúdicas.

A esse respeito, Antunes (2003) argumenta da seguinte forma:

Um professor que adora o que faz que se empolga com o que ensina, que se mostra sedutor em relação aos saberes de sua disciplina, que apresenta seu tema sempre em situações de desafios, estimulantes, intrigantes, sempre possui chances maiores de obter reciprocidade do que quem a desenvolve com inevitável tédio da vida, da profissão, das relações humanas, da turma [...] (p.55).

A utilização de jogos e brincadeiras no meio institucional proporciona às crianças o aprimoramento de diversos conhecimentos de todas as áreas de forma lúdica. Quanto aos professores, estes ficam motivados com a aprendizagem de seus alunos através do lúdico. Entretanto, é preciso um conhecimento mais apurado acerca do tema, para poder intervir nas brincadeiras das crianças. Contudo, faz-se necessário auxiliar a criança para que brinque com diversos tipos de jogos educativos e outros tipos de jogos, brinquedos e brincadeiras infantis, apenas pelo prazer da ação lúdica.

Antunes (2003) cita também que:

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real (p.60).

Contudo há ferramentas que ajudam nessa aprendizagem, como os jogos educativos juntamente com a ação psicopedagógica e de outros profissionais para desenvolver a aprendizagem global do aprendente, como veremos a seguir.

4 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA PSICOPEDAGOGIA

É importante ressaltar a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da aprendizagem humana. Mas, outras atividades como a música, pintura e tudo que estimule a criatividade são também ações lúdicas essenciais para promover a aprendizagem da criança. Portanto, através da ludicidade a criança poderá estimular todas as suas habilidades e potencialidades, e desenvolvendo seu lado social, motor e cognitivo.

Segundo Vigotsky (2003), as crianças não raciocinam como adultos, sendo elas as próprias construtoras ativas do conhecimento, vivendo constantemente criando e testando suas teorias sobre o mundo.

Então, a criança brincando vai construindo sua individualidade e identidade, assim vão aprendendo os instrumentos de brincar, ou seja, os brinquedos vivenciados a partir de imagens significantes dele próprio, da cultura da comunidade onde é inserido.

Dessa forma, considera-se o lúdico como um fenômeno psicológico e também psicopedagógico, como um fator determinante no desenvolvimento infantil e sujeito humano (desenvolvimento cognitivo, físico, mental e emocional), essencial na construção de sua personalidade, como fator de comunicação e relação com outras crianças, adultos e consigo mesmo.

De acordo com Freire (2002), uma criança pequena que ainda não desenvolveu sua linguagem verbal, passa a imitar os gestos que está observando, esta potencialidade é utilizada como uma forma lúdica, sendo esta praticada por prazer, representando o ato corporal, sendo considerada um “jogo de exercício”.

Uma infância bem vivida junto com o lúdico traz benefícios, a longo prazo, à existência do indivíduo. As diversas possibilidades estimuladas através das brincadeiras contribuem para tornar a criança autoconfiante, autônoma e consciente de seu potencial e de suas limitações.

A prática de atividades lúdicas na Psicopedagogia corrobora para que os alunos possam obter o melhor desempenho. Porém, somente tais atividades não resolvem o processo educativo, elas podem auxiliar em favor de promover mudanças significativas.

A ludicidade, os jogos é um excelente recurso para o atendimento psicopedagógico, usando-a como instrumento de vinculação cognitiva com a aprendizagem. É necessário então

que o psicopedagogo faça intervenções de forma que o aprendente vá se percebendo e construindo a sua forma própria de aprender. Dessa forma, torna-se primordial ressaltar que os jogos e brincadeiras são aliados excelentes que possibilitam às crianças o desenvolvimento das suas habilidades intelectuais.

O psicopedagogo que se utiliza dos jogos como ferramentas para intervenção ou avaliação, visa resgatar aspectos cognitivo, afetivo-emocional dos conteúdos ministrados em sala de aula, motivando-os em buscar uma aprendizagem prazerosa.

Na intervenção ou avaliação psicopedagógica, ao utilizar jogos, é preciso ficar claro o porquê, para quem, quais recursos utilizar. Esse tipo de atividades lúdicas pode ser considerado como uma intervenção de caráter preventivo ou curativo. Nesse caso é preciso identificar qual dificuldade e criar condições favoráveis para superação.

Portanto, para o psicopedagogo, a utilização dos jogos torna-se importantíssimo, tanto para realizar o levantamento da hipótese diagnóstica acerca das limitações e possibilidades do aprendente, bem como da dificuldade de aprendizagem de crianças com algum transtorno. Portanto, as ações lúdicas são ferramentas essenciais durante as intervenções psicopedagógicas, terapêuticas ou não terapêutica.

5 JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTA DA AÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

O lúdico é uma forma dinâmica e produtiva para se obter um bom aprendizado, pois os jogos e as brincadeiras têm como principal característica instigar o desejo de aprender. Brincar é atuar de forma criativa no espaço potencial de todas as probabilidades, sendo assim, o brincar não é só próprio da criança, mas também do adolescente, do jovem, até de adultos e idosos, cada indivíduo com suas potencialidades e seus recursos de vida.

De acordo com Weiss (2004) O espaço lúdico durante o diagnóstico traz possibilidade de um melhor entendimento da real situação e nível de desenvolvimento do aprendente. A intervenção psicopedagógica deve explorar os jogos pedagógicos, pois brincar é universal e rompe as fronteiras entre o diagnóstico e o tratamento, uma vez que o próprio diagnóstico passa a ter um caráter terapêutico.

Os jogos como intervenção psicopedagógica desenvolvem não somente os aspectos cognitivo, mas também a expressão corporal e motora. Com isso, a aprendizagem é mais significativa para o educando, sendo mais efetiva, ou seja, há uma aprendizagem de fato.

Algumas atividades lúdicas são instrumentos válidos para os psicopedagogos, como os jogos e brincadeiras que propiciam aos aprendentes o aprender brincando. Atividades que

auxiliam o desenvolvimento da coordenação motora global, coordenação motora fina, percepção corporal e cognitiva como as atividades de seriação.

5.1 ATIVIDADES DE COORDENAÇÃO MOTORA AMPLA E FINA

5.1.1 COORDENAÇÃO MOTORA AMPLA

De acordo com Almeida (2014), a coordenação motora ampla refere-se ao desenvolvimento dos grandes músculos do corpo. As atividades que envolvem estas práticas dizem respeito ao ritmo, ao desenvolvimento geral da criança, como também as suas percepções, além do desenvolvimento psicomotor.

Tais atividades vão apurar os movimentos tanto dos membros superiores (braços, mãos, cabeça) como os inferiores (pernas, pés), com isso é construída a partir da coordenação motora ampla as brincadeiras, exercícios, danças, etc. Até os 2 anos, geralmente, não se dá lápis e papel, porque o objetivo é desenvolver a coordenação motora ampla para depois inserir os exercícios mais intensos.

5.1.1.1 jogos e brincadeiras que auxiliam no desenvolvimento da coordenação motora ampla e fina



Fonte: Google

- Amarelinha;
- Círculos de bambolês para criança passarem pulando;

- Futebol ou outros jogos com bola;
- Brincadeiras de roda cantada, etc.



Fonte: Google

Futebol, basquete, ou qualquer outra brincadeira que envolva chutar, correr em várias direções, agarrar ou arremessar são excelentes para o desenvolvimento da coordenação motora ampla.

Imitar animais.



Fonte: Google

Brincar de imitar animais é uma das brincadeiras que é perfeita, são tantas as possibilidades, rolar, pular, engatinhar, etc.

5.1.2 COORDENAÇÃO MOTORA FINA

A coordenação motora fina diz respeito aos trabalhos mais delicados com as mãos e dedos, ou seja, a criança com essa função desenvolvida apresentará uma boa tonicidade muscular, ela poderá apanhar objetos no chão, objetos delicados sem amassá-los, poderá pintar, sem muita força. Segundo Almeida (2014), a coordenação motora fina é quem vai

garantir um bom traçado de letra, a escrita da criança dependerá muito do desenvolvimento desta coordenação motora.

5.1.2.1. Alguns exemplos de jogos que desenvolvem tal coordenação.



Fonte: Google

O jogo estimula o movimento de pinça, e também as cores. Trabalhar força dos dedinhos indicadores e polegar (abrir/fechar o pregador de roupa) para pegar na cartela com a cor correspondente. Mão dominante (destro ou canhoto) não necessita os dois lados apenas a de preferência manual do aluno.



Fonte: Google

Lata com vários furos de cores diferentes para encaixar palitinhos ou canudinhos coloridos. Essa atividade também envolve exercícios de pinça dos dedos indicador e polegar. Outras atividades com massa de modelar e bolinhas de papel amassada também exercita os pequenos músculos dos dedos indicador e polegar.

5.2 PERCEPÇÃO CORPORAL

Concordando com Almeida (2014) quando salienta que perceber o próprio corpo depende tanto de fatores sociais e emocionais (imagem corporal) quanto da capacidade do indivíduo de reconhecer as partes que compõem o seu corpo, sua dimensão (esquema corporal), são fundamentais para desenvolver qualquer brincadeira lúdica, pois o indivíduo reconhecendo seu próprio corpo desempenhará melhor o que propõe a brincadeira ou jogo.

5.3 ATIVIDADES LÚDICA DE ESTIMULAÇÃO COGNITIVA

Atividades de estimulação cognitiva são atividades que desenvolvem o raciocínio lógico, requerem atenção, concentração, são excelentes exercícios para as crianças desenvolverem as competências de estratégias que são imprescindíveis para iniciação acadêmica.

Muitas são as ações lúdicas que estimulam a cognição da criança. Telefone sem fio é um bom exemplo desse tipo de atividade. Essa brincadeira consiste em organizar as crianças sentadas uma ao lado da outra em fila. A primeira criança diz uma frase ou mensagem no ouvido da criança seguinte. Cada criança, após receber a mensagem ou frase, fala o mais baixo possível no ouvido da criança seguinte, até chegar a última, que falará em voz alta o que recebeu. A mensagem chega completamente diferente. Atividades de serialização rápida também estimulam a cognição. O psicopedagogo tem excelentes ferramentas para estimular a cognição da criança com dificuldade de aprendizagem.

5.4 POSSÍVEIS INTERVENÇÕES PSICOPEDAGÓGICAS A PARTIR DO LÚDICO

Cabe ao profissional de educação infantil ou psicopedagogos proporcionar ambientes lúdicos que desenvolvam as múltiplas inteligências e habilidades das crianças. Para isso, nada melhor que os jogos e brincadeiras para que a aprendizagem se dê de forma lúdica. Nesse sentido, faz-se necessário que o psicopedagogo crie situações estimulantes de aprendizagem para o total desenvolvimento de habilidades cognitivas, psicomotoras e sócio afetivas, através das intervenções psicopedagógicas próprias para cada criança, pois cada indivíduo é único e singular. Dessa forma, concordando com o que diz Antunes (2003, p.19)

Duas crianças, na mesma idade, possuem a janela da mesma inteligência com o mesmo nível de abertura, isso não significa, entretanto que sejam iguais; a história genética de cada uma pode fazer com que o efeito de estímulos sobre essa abertura seja maior ou menor, produza efeito mais imediato ou mais lento. É um erro supor que o estímulo possa fazer a janela abrir-se mais depressa. Por isso, essa abertura precisa ser aproveitada por pais e professores com equilíbrio, serenidade e paciência. O estímulo não atua diretamente sobre a janela, mas, se aplicado adequadamente,

desenvolve habilidades e estas, sim, conduzem a aprendizagens significativas.

Diante do que foi exposto, entende-se que é primordial que a criança seja estimulada desde cedo, pois cada uma tem um ritmo e modos diferentes de aprender. Portanto, é interessante observar as habilidades e potencialidades de cada uma, e propicias intervenções dinâmicas, explorando as habilidades individuais dos aprendentes.

Nesse sentido, o psicopedagogo assume um compromisso na área remediativa e preventiva e de orientação no ensino-aprendizagem, focalizando as possibilidades e visando ajudar na apropriação do conhecimento dentro de uma perspectiva lúdica, considerando a singularidade do sujeito aprendente. A intervenção psicopedagógica surge com a função de “diagnosticar” as várias modalidades de aprendizagens e as possibilidades de aprender de diferentes formas.

Diante do exposto, as intervenções psicopedagógicas através do lúdico são ferramentas validas para amenizar possíveis dificuldades de aprendizagem. Nesse sentido, sugerimos a seguir algumas intervenções através da ludicidade para as ações psicopedagógicas.

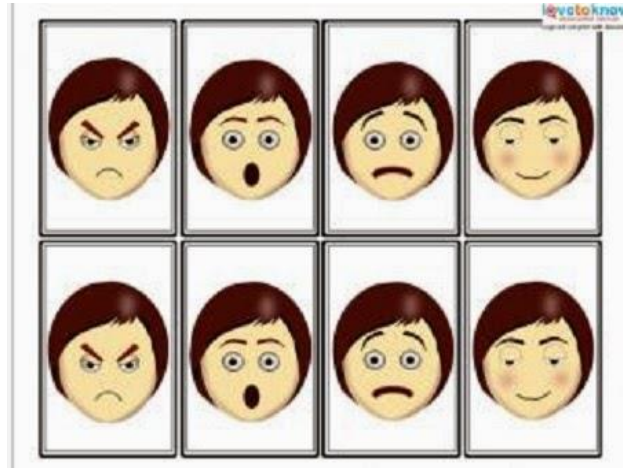
Dado criativo ou pedagógico



Fonte: Google

Na figura acima uma sugestão de como intervir em crianças com dificuldades de cores, alfabeto, também pode ser trabalhado a forma geométrica e quantidade. Material: feltro e caixa de papelão, E.V.A.

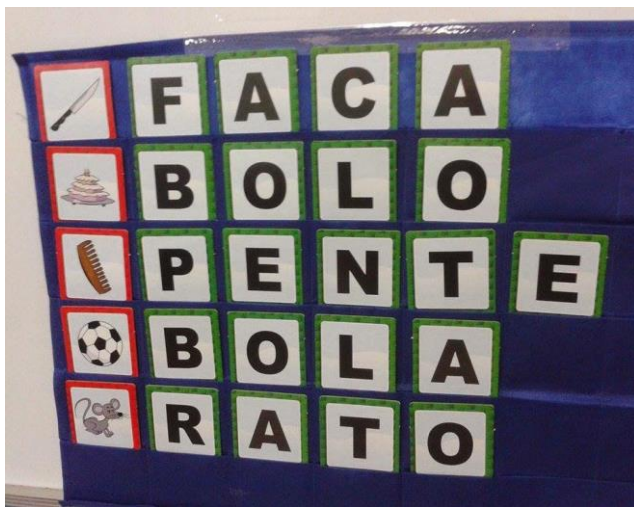
Jogo das emoções



Fonte: Google

Neste jogo podemos explorar as emoções como: A raiva, espanto, medo e também pode-se avaliar a percepção e a memória do aprendente. Este jogo pode ser aplicado da criança ao idoso. É apropriado para qualquer idade. Material: folhas A4 com carinhas impressas plastificadas, com velcro colado nas costas, para ser asserido à base de material durável.

Troca Letras



Fonte: Google

O jogo denominado troca letras ajuda o psicopedagogo na intervenção com crianças com dificuldades na junção das sílabas, fonemas, grafema, alfabeto, dentre outras atividades

envolvendo letras. Jogo este com diversas finalidades, cabe ao psicopedagogo identificar qual necessidade do aprendente deverá ser trabalhada. Portanto, é um jogo ótimo para o trabalho de aquisição da linguagem escrita e leitura.

Pescaria divertida



Fonte: Google

No jogo da pescaria divertida, podemos intervir de forma integralizada, explorando vários aspectos que possam ajudar na aprendizagem como: as sílabas, consoantes, vogais, alfabeto, motricidade fina, atenção, concentração e tudo que a imaginação possa proporcionar.

Portanto, diante do exposto podemos concluir que o psicopedagogo pode cooperar com o trabalho realizando intervenções ou avaliações através do lúdico, cuja aprendizagem é mais significativa, pois é mais prazeroso para criança em desenvolvimento, principalmente na prevenção de futuros problemas de aprendizagem, oferecendo meios para que sejam trabalhadas as habilidades de cada ser, apontando direções para o planejamento de atividades a serem realizadas com as crianças, podendo apresentar contribuições para a constituição do processo da organização cognitiva.

Para Santos (2010), com a utilização do lúdico o psicopedagogo aplicará metodologias como o brincar, representar teatralmente, produzir textos, contar e recontar histórias, jogos com objetivos, que levará o aprendiz a vencer desafios, construir com erros e acertos, onde o psicopedagogo irá realizar intervenções com o mesmo, tendo o propósito de instigar para novas soluções.

6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esse estudo caracterizou-se como uma pesquisa exploratória, usando a abordagem de levantamento bibliográfico, aos dados bibliográficos foram agregadas informações obtidas em

sites na internet, livros, textos e dados relacionados com as temáticas abordadas no presente trabalho.

Diante dos resultados obtidos a luz da teoria abordada, é de fato importante o ato de brincar, independentemente do tipo de brincadeira, jogos ou brinquedos, a criança aprende novos valores, regras e adquire experiências, que irão ajudá-la a amadurecer emocionalmente e crescer mais saudável. Os aspectos cognitivos, emocionais, sociais e motores estão sempre presentes de forma integralizada, contribuindo de forma mais significativa e eficaz para aprendizagem global do aprendente.

É de suma relevância que os profissionais de educação, principalmente os psicopedagogos, vislumbrem o educando como um ser único e em constante evolução. O psicopedagogo tem nas mãos as ferramentas necessárias e as técnicas para empregar a melhoria da qualidade na aprendizagem, viabilizando recursos e estratégias de ensino através da ludicidade dos próprios educadores. Quando o professor vivencia experiências com o lúdico, o cotidiano da sala de aula torna-se mais rico, pois estimula a imaginação dos seus alunos, suas capacidades, tornam-se mais independente, tem mais iniciativa, enfrenta desafios com regras, tornam-se mais confiante em si, além de facilitar a interação com os outros colegas de sala, enfatizando que só a oportunidade do brincar traz efeito positivo para o desenvolvimento das crianças e pontos positivos na aprendizagem. Vigotsky (2003) defende que só há aprendizagem com interação, ou seja, todos os sujeitos humanos aprendem com o outro, é imprescindível o outro para haver uma aprendizagem significativa.

Na introdução colocamos os nossos questionamentos: O lúdico é mesmo motivador dos alunos para os estudos? A forma como os conteúdos trabalhados através do lúdico são mais atrativos para os alunos? Como o lúdico pode auxiliar na intervenção psicopedagógica? Diante do que foi discutido e pesquisados nos autores trabalhados, acreditamos que o lúdico é um recurso importante, porque não dizer fundamental para uma intervenção psicopedagógica, frente às dificuldades de aprendizagem. Nesse sentido, todos os envolvidos nesse processo são transformados pelo saber, aprendentes que adquirem conhecimentos através do lúdico e psicopedagogo que aprimora sua ação, para que possa possibilitar a compreensão trabalhada, de forma a minimizar as dificuldades da aprendizagem.

O trabalho do psicopedagogo é também ajudar a criança a identificar estratégias ou o melhor jeito para que ela aprenda, pois cada um aprende de uma forma única e o psicopedagogo é quem contribui com as melhores e mais adequadas técnicas/metodologias para auxiliar cada aprendente.

A estratégia da ludicidade como elemento chave, capaz de auxiliar no complexo processo de ensino e aprendizagem, torna-se fundamental, pois discute o aprender e o ensinar, mas aprender com sentido, com significado, na construção da vivência, de interagir com o objeto a ser aprendido. Sendo assim, percebe-se que a metodologia do professor ou psicopedagogo é essencial para impulsionar a aprendizagem de maneira significativa, de acordo com os achados desse estudo.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No transcorrer desse trabalho difundiu-se ideias a respeito do lúdico na psicopedagogia e os jogos como fator de desenvolvimento infantil, desvelando a ludicidade como um grande laboratório para o desenvolvimento integral da criança, pois através das brincadeiras que a criança descobre a si mesmo e ao outro. Através do lúdico, o ser humano passa por constantes transformações, resultando numa evolução de uma série de processos que se interagem (biológicos, intelectuais, sociais e culturais).

O lúdico viabiliza uma série de aprimoramentos em diversos âmbitos dos desenvolvimentos, cognitivo, motor, social e afetivo. Através do lúdico a criança imagina, conhece, experimenta a criatividade, autoconfiança, autonomia, desenvolvimento da linguagem, pensamento, atenção, adquirem habilidades e desenvolve suas potencialidades. Por meio da ludicidade proporciona situações prazerosas, o surgimento de comportamentos e assimilação de regras sociais. Ajuda a desenvolver as emoções, angústias, ansiedades, e reconhecer as dificuldades e limitações.

Na busca acerca da discussão levantada, nos deparamos com muitas produções no âmbito da Pedagogia. Contudo, na perspectiva da Psicopedagogia e sua prática lúdica há poucas publicações. Por essa razão, acreditamos nas contribuições desse trabalho para a área, tanto da Psicopedagogia Institucional como Clínica.

Portanto é de fato notório que a atividade lúdica fornece uma construção nas funções das habilidades cognitivas e da personalidade. Por meio dos jogos, a criança aprende a esperar sua vez a respeitar regras, aumenta sua autoestima e independência.

A utilização de jogos e brincadeiras pelo psicopedagogo propicia às crianças sob seus cuidados o aprimoramento de diversos conhecimentos de forma lúdica. Contudo, faz-se necessário auxiliar a criança, de maneira sutil, para que brinque com diversos tipos de brinquedos, para poder intervir com eficácia nas dificuldades que possam surgir.

RODRIGUES, Vania. *The playful in Psychopedagogy: games as a factor of child development. Graduation article in Psychopedagogy, under the guidance of Prof. Márcia Paiva de Oliveira. João Pessoa: UFPB, 2016.*

ABSTRACT

This work presents the contributions of some authors on the playful in psychopedagogy and how it contributes to the process of child development. The intention is to understand to what extent games and games can contribute to this process. With that we question: Is the playful one really motivating students to study? How are content worked through play more attractive to students? How can playfulness help in psychopedagogical intervention? Having as general objective To make a bibliographic survey about the playful as an auxiliary factor in the natural development of each individual, awakening their potential in the motor, affective and cognitive areas. And, specifically, we have as objectives: to identify how the playful is determinant for the development of children, To analyze what the authors say about play as a triggering factor of learning and to draw possibilities of games and games in the psychopedagogical perspective.

Keywords: *playful. Development. Psychopedagogy.*

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer primeiramente a Deus, pelo aprendizado, pois sem estudo não somos nada, pois só teremos algo na vida através dele. A Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

A minha família, especialmente a minha irmã que está sendo essencial na minha vida, neste momento difícil.

Aos meus professores de graduação, em especial a minha orientadora Prof^ª Márcia Paiva de Oliveira, pela paciência e orientação.

Aos meus colegas de sala de TCC, que me ajudaram direta e indiretamente nesta caminhada, que não foi fácil, mas até aqui me ajudou o senhor.

A turma 2011.2 pioneira da tarde, que deixou saudades. Denominada A TURMA por diversos professores, por sermos unidas, ora brigávamos, ora fazíamos as pazes, turma estudiosa, turma bagunceira que adorava uma viagem com a prof^ª Norma, adorava uma festa, comemorava todos os aniversários da turma, e realmente incluía os demais.

Agradeço aos irmãos da minha igreja que me ajudaram também, direta ou indiretamente na minha graduação. Muitos não acreditaram, mas perseverei e hoje cá estou pela honra e glória do senhor Jesus.

Agradeço também aos funcionários da coordenação, pois sem eles também o curso não acontecia, A Deus, o que seria de mim sem a fé que eu tenho nele.

A esta universidade, seu corpo docente, direção e administração.

Aos meus pais, pela vida, pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

Grata a Deus pelo dom da vida, pelo seu amor infinito, sem Ele nada sou. Mesmo sem merecer, Deus tem me presenteado todos os dias,

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Oliveira e Rufino Prado. **Atividade lúdica Reelaborando conceitos e ressignificando a prática na educação infantil**. 2006. Tese (Doutorado em Educação).
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Atividade Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003.
- ALMEIDA, Peçanha Geraldo. **Teoria e prática em psicomotricidade**. Jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis. 7º Ed. Rio de Janeiro: Wak, 2014.
- ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Vozes, 2003.
- FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da educação física**. 4ºed. São Paulo: Scipione, 2002.
- GALPERIN P.Ya. La dirección Del proceso de aprendizaje. In: ROJAS, L.Q. (Comp.). **La formación de las funciones psicológica durante el desarrollo dele niño**. Tlaxcala: Editora Universidad Autónoma de Tlaxcala, 2001.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. Ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- KSHIMOTO, Tizuko Morchila (org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educação**. 4º ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- KSHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Tradicionais Infantis**. O jogo, a criança e a educação. 2º ed. Rio de janeiro: Vozes,1993.
- MANSON, Michael. **História dos Brinquedos e dos Jogos**. Brincar através dos tempos. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.
- SANTOS, Maria Angélica Bernardes. **Psicopedagogia: um olhar diferente sobre a aprendizagem e a dificuldade de aprendizagem**, 2010. Disponível em: <<http://espaopsicopedagogico.blogspot.com>>. Acesso em: 10 nov.2016.
- VIGOTSKI, Liev Seminovichi. **Psicologia Pedagógica**. Trad. Claudia Schilling. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- WAJSHOP, Gisela. **O brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 2007.
- TEIXEIRA, Sirlândia, Reis de Oliveira. **Jogos brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Wak, 2010.
- WEISS, L. M. L. **Psicopedagogia Clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar**. 10. ed. Rio de Janeiro: DP & A, 2004.