

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
CENTRO DE DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

**DESENVOLVENDO CAPACIDADES DE APRENDIZAGENS EM  
CRIANÇAS UTILIZANDO O LÚDICO**

ANDREZA REZENDE SILVA

FORTALEZA-CEARÁ  
2005

**DESENVOLVENDO CAPACIDADES DE APRENDIZAGENS EM  
CRIANÇAS UTILIZANDO O LÚDICO**

ANDREZA REZENDE SILVA

MONOGRAFIA SUBMETIDA À COORDENAÇÃO DO CURSO DE  
ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA COMO REQUISITO PARCIAL  
PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE ESPECIALIZAÇÃO PELA UNIVERSIDADE  
FEDERAL DO CEARÁ

FORTALEZA-2005

Esta monografia foi submetida como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Especialização em Psicopedagogia pela Universidade Federal do Ceará e encontra-se à disposição dos interessados na Biblioteca Central da referida Universidade.

A citação de qualquer trecho desta monografia é permitida, desde que seja feita de conformidade com as normas da ética científica.

---

ANDREZA REZENDE SILVA

MONOGRAFIA APROVADA EM: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

---

Prof<sup>a</sup>. Marisa Pascarelli Agrello  
Orientadora

## **AGRADECIMENTO**

A Deus por ter me dado muita sabedoria e coragem para lutar por mais um sonho e hoje poder ser uma pessoa mais capaz para exercer um trabalho ético, com responsabilidade e com desejo de cada vez mais aprender para uma melhoria da sociedade.

A minha orientadora Marisa Pascarelli Agrello, pelas orientações e sugestões, que foram de grande importância para o desenvolvimento deste trabalho.

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho a minha família que me deu a oportunidade de conhecer o verdadeiro sentido da vida e de me tornar uma pessoa responsável e capaz de vencer todos os obstáculos.

## **REFLEXÃO**

"As crianças se comunicam conosco através dos seus olhos, tom de suas vozes, posturas de seus corpos, seus gestos, seus maneirismos, seus sorrisos, seus pulos para cima e para baixo, sua desatenção. Elas nos mostram, através da maneira pela qual fazem as coisas, assim como através daquilo que fazem, o que está acontecendo dentro delas. Quando chegarmos a ver os comportamentos das crianças através dos significados que as coisas têm para elas, de dentro para fora, estaremos no caminho certo para compreendê-las".

(Cohen e Stern)

## **RESUMO**

Essa monografia tem como objetivo evidenciar a importância do lúdico no processo de aprendizagem da criança, tendo em vista, que a vontade de aprender, o desejo em buscar e realizar a construção do conhecimento pode ser resgatado através dos jogos e brincadeiras em sua dimensão afetiva e social. É por intermédio dos jogos e brincadeiras que a criança adquire a primeira representação do mundo fazendo parte das relações sociais, desenvolvendo um senso de iniciativa e auxílio mútuo. Brincando e jogando, a criança reproduz a sua vivência, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. O desenvolvimento infantil exige um brincar específico para cada idade. Pois existe uma função de desenvolvimento afetivo, visual, tátil, auditivo, linguagem, motor, espaço e tempo muito singular.

Foi enfatizado neste trabalho os diversos aspectos que contribuem para o desenvolvimento da criança no processo de aprendizagem, bem como, o papel do professor e da Psicopedagogia, no sentido de superar as dificuldades existente no contexto escolar.

## SUMÁRIO

RESUMO.....	vi
INTRODUÇÃO.....	9
1. O BRINCAR NAS DIFERENTES ETAPAS DO DESENVOLVIMENTO	
INFANTIL.....	11
1.1. Estágios do desenvolvimento infantil.....	12
1.2. Múltiplas inteligências.....	15
1.3. O significado do brincar para a criança.....	18
1.4. O desenvolvimento de habilidades por meio do brincar.....	20
1.5. O brincar como estrutura da aprendizagem.....	22
1.6. O professor como facilitador da atividade lúdica.....	23
2. BRINQUEDOTECA.....	27
2.1. Conceituando brinquedoteca.....	27
2.2. A importância da brinquedoteca .....	30
3. CONTRIBUIÇÕES DA PSICOPEDAGOGIA POR MEIO DE JOGOS E	
BRINCADEIRAS.....	32
3.1. Conceituando Psicopedagogia.....	33
3.2. Campos de atuação da Psicopedagogia.....	36
3.3. A função pedagógica do jogo.....	41
3.4. Como avaliar utilizando jogos e brincadeiras.....	45
CONCLUSÃO.....	49
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	50



## INTRODUÇÃO

Visualizando a conjuntura mundial atual, em que o dinamismo e a globalização são características intrínsecas de nossa sociedade, a busca por melhores resultados é uma preocupação constante.

Diante dos desafios a serem superados, tem-se a questão de como desenvolver a aprendizagem em crianças utilizando o lúdico, tendo em vista que o jogo e a brincadeira são de grande influência na educação, sendo o mais eficiente meio estimulador das inteligências.

O brincar proporciona na criança o envolvimento da fantasia e constrói uma ponte entre o mundo inconsciente, onde desejaria viver, e o mundo real, onde precisa conviver, desenvolvendo assim habilidades de forma natural e agradável.

Diante dos estudos de Piaget percebe-se que a concepção dos jogos e das brincadeiras não são apenas uma forma de entretenimento para as crianças gastarem as energias, mas são meios que contribuem para o enriquecimento e desenvolvimento intelectual.

“Jogar com parceiros ou em grupo propicia a interação entre os mesmos, o que é um fator de avanço cognitivo, pois durante o jogo a criança estabelece decisões, conflita-se com seus adversários e também reexamina seus conceitos.” ( Rallo & Quevedo, 1993, p.35).

Segundo Rallo & Quevedo (1993), durante o jogo as crianças investigam, formulam hipóteses, obedecem regras e criam outras, assim, vão formulando o seu aspecto moral.

“É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulos ao interesse do aluno, que como todo pequeno animal adora jogar sempre principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social.” ( Antunes, 1998, p.36).

Percebe-se que o lúdico interfere diretamente no processo da aprendizagem, gerando estímulos no desenvolvimento corporal e mental do indivíduo.

Este trabalho foi contemplado com contribuições de alguns autores, entre eles: Celso Antunes, Nadia Bossa, Tizuko kishimoto, Piaget, Vygotsky, Edith Rubinstein, Weiss, entre outros. Faz-se referências das vivências de cada um, apresentando a brincadeira e o jogo como ferramentas para o desenvolvimento das habilidades.

O primeiro capítulo trata das etapas do desenvolvimento infantil, a importância das inteligências múltiplas, bem como as habilidades que cada criança possui para desenvolver suas atividades através do lúdico, e como o professor pode ser facilitador nesse processo de ensino-aprendizagem.

O segundo capítulo refere-se a importância da brinquedoteca como um apoio no processo do desenvolvimento infantil.

No terceiro capítulo relata-se as contribuições da Psicopedagogia para o desenvolvimento das dificuldades de aprendizagem, pois o lúdico é uma importante ferramenta terapêutica do ponto de vista cognitivo, favorecendo a via de acesso ao saber.

O ser humano, em todas as fases de sua vida, está sempre descobrindo e aprendendo coisas novas, por meio do contato com seus semelhantes e do domínio sobre o meio em que vive, e o lúdico é uma grande ferramenta para a construção do conhecimento.

## **CAPÍTULO 1**

### **O BRINCAR NAS DIFERENTES ETAPAS DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

A criança é um ser que já nasce com habilidades para aprender, mas a aprendizagem, em si ocorre de acordo com as experiências que cada criança obtém no decorrer da sua vida.

Contudo o corpo humano evolui desde o nascimento até a idade adulta quando atinge o nível de estabilidade e a maturação dos órgãos. Não se pode separar crescimento mental do crescimento físico.

O desenvolvimento intelectual da criança até os três anos acontece quando os bebês começam a desenvolver os sentidos, transformando essas ações sensoriais em conhecimentos.

Considerando a realidade em que a criança vive e a intenção do adulto para com ela atualmente, o brinquedo é um objeto de consumo, sabendo-se que nesta sociedade há necessidade de um estímulo para a brincadeira.

“ Absorvida pelo brinquedo (roupagem), a criança não joga mais, não explora mais, não representa concretamente seu pensamento, valores, mas torna-se objeto do verdadeiro objeto.” (Almeida, 2000, p. 37)

O ato de brincar (jogar, participar) é que revela o conteúdo do brinquedo.

“ O brinquedo faz parte da vida da criança. Simboliza a relação pensamento-ação e sob esse ponto, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade lingüística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imagem.” (Almeida, 2000, p. 37)

## 1.1 ESTÁGIOS DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Segundo o psicólogo Jean Piaget (1975), existem quatro estágios, do desenvolvimento cognitivo:

- **Primeiro estágio – Sensório motor** (0 a 2 anos): é o estágio do desenvolvimento cognitivo, período onde os bebês aprendem através de seus próprios estímulos e da atividade motora. A partir dos dois primeiros anos as crianças respondem por meio dos reflexos, dos comportamentos e ações do meio em que vivem e assim descobrem aos poucos figuras, os brinquedos e diversos objetos. No final deste período, as crianças mostram consideravelmente uma compreensão de seu ambiente. Tocando, agarrando, empurrando, puxando, sugando, atirando e batendo, a criança estimula seus sentidos, desfrutando de muito prazer, alegria e surpresa.

Na medida em que o corpo cresce, o desenvolvimento motor se aprimora, e para isso, é necessário todo um trabalho consciente de conhecimento do corpo.

- **Segundo estágio – Pré-operatório** ( 2 a 7 anos): período que a criança começa a pensar em símbolos, mas ainda não pode usar a lógica. As crianças devem ser estimuladas com jogos de regras.

Essa fase deve ser desenvolvida com diversos jogos de imitação, simbólico e de linguagem, porém acontece as associações, os significados e as diversas formas de jogar.

Aparecem nesse estágio várias características do pensamento infantil:

- **Egocêntricas** – Incapacidade de ver as coisas do ponto de vista do outro. É a compreensão centrada em si próprio.

- **Centralizadoras** – A criança não pensa, simultaneamente, em diversos aspectos de uma mesma situação. Não imagina que o copo de água alto possa conter a mesma quantidade de água que um copo baixo e largo. Diferenciam precariamente entre a realidade e a fantasia.

- **Irreversíveis** – Revelam a capacidade de perceber que uma ação ou uma operação pode tomar ambas as direções, distinguem a mão direita da esquerda, mas não compreendem que um mesmo objeto possa estar simultaneamente à direita em relação a uma coisa e à esquerda em relação a outra.

- **Anti-transformadoras** - Concentram-se na sucessão de diferentes quadros, mas não conseguem entender o estado e o significado da transformação de um para o outro estado. Não conseguem pensar de maneira lógica e em seu diálogo misturam causa e efeito.

- **Tradutivas** – Não levam em conta a situação geral e sim o particular para outro particular.

- **Terceiro estágio – Operações concretas** (7 a 11 anos): as crianças são bem menos egocêntricas e já desenvolvem ações utilizando a lógica e situações concretas. As múltiplas inteligências estão mais abertas e as crianças usam seus pensamentos e suas reflexões para resolver problemas. Os jogos de regra nessa fase estimulam a inteligência inter e intrapessoal, fazendo com que o indivíduo perceba suas emoções, comunicação, percepção, respeito, auto valorização, auto compreensão e desenvolve padrões de comportamento.

A criança começa a compreender os termos de relação: maior, menor, direita, esquerda, mais alto, mais largo. Compreende que um objeto precisa estar à direita ou à esquerda de alguma coisa. No entanto a criança não pensa em termos abstratos, nem raciocina a respeito de proposições verbais ou hipotéticas. Nesse período da vida é que se estrutura o auto conceito é quando se organiza mentalmente uma auto-imagem negativa ou positiva.

- **Quarto estágio - Operações formais** (11anos até adulto): a pessoa torna-se capaz de aplicar o pensamento lógico a todos os tipos de problemas, pode-se dizer que as estruturas para o pensamento lógico tornam-se totalmente desenvolvidas.

“Se quisermos fazer bem um trabalho, temos que nos preparar para isso. É indispensável conhecer como a criança pensa, como se desenvolve e quais as suas necessidades nas diferentes etapas do desenvolvimento.” (Maluf, 2003, p.89)

Um adolescente raciocina cientificamente formulando hipóteses e comprovando na realidade ou em pensamento. Enquanto o pensamento de uma criança mais nova envolve apenas objetivos concretos, o adolescente

resolve problemas analisando-os logicamente e formulando hipóteses a respeito de resultados possíveis.

## 1.2 MULTIPLAS INTELIGÊNCIAS

Segundo Gardner (1995) o ser humano é dotado de inteligências múltiplas:

- **Lingüística ou Verbal** – Manifesta-se para facilitar as mensagens escritas, pois, é essa habilidade que podem ser expressas a sensibilidade de percepção das palavras por meio da oratória, formando assim idéias para despertar emoções.

A criança possui uma capacidade auditiva, onde diferencia sons, fatos indispensável à aprendizagem da leitura e da escrita.

“Desde os oito meses de idade, os bebês já demonstram sensibilidade de percepção das palavras e, por esse motivo, os jogos complementam os recursos auxiliares que levam a criança a, cada vez mais interessante, usar a fala como instrumento de descoberta e inserção construtiva em seu mundo.” (Antunes, 1998, p.46).

Existem vários jogos lingüísticos voltados para a ampliação do vocabulário da criança, fluência verbal, jogos específicos para o aperfeiçoamento da gramática, alfabetização e memória verbal.

- **Lógico-matemática** – Apresenta-se em pessoas que possuem facilidade em desenvolver cálculos e por ter satisfação em solucionar problemas lógicos.

Pode-se evidenciar que esta inteligência não se explica somente para pessoas letradas, pois é através de estímulo e das experiências que se adquire.

Antes dos seis anos de idade pode ocorrer o desenvolvimento mental da criança, podendo ser estimulado com jogos, como: concentração simbólica, jogos para despertar a consciência operatória, jogos de operação e conjuntos, jogos estimuladores do raciocínio lógico.

“A brincadeira representa tanto uma atividade cognitiva quanto social e através das mesmas as crianças exercitam suas habilidades físicas, crescem cognitivamente e aprendem a interagir com outras crianças. Nessa fase, são muito valiosos os estímulos que despertem a idéia de conjunto e de grandezas e a percepção (...)” (Antunes, 1998, p.73).

- **Espacial** – Manifesta-se pela capacidade de percepção das formas, identificando o mundo visual com a estrutura da lateralidade, do tempo e do espaço.

“Estimulada desde a infância pela atmosfera da realidade com que o mundo espacial e histórico de uma criança é concebido, pode ser ampliada através de interações em que é levada a pensar no impensável, dialogar criativamente ou elaborar roteiros, mesmo que impossíveis de ser percorridos na vida prática.” (Antunes, 1998, p.110).”

- **Musical** – Percebe-se facilmente em separado das demais, pois constata um grande vínculo biológico.

Os jogos propostos para o estímulo da inteligência musical se apresentam como: estimuladores da percepção auditiva e discriminação de ruídos e de sons.



- **Cinestésica-Corporal** - Identifica-se na linguagem gestual e mímica, apresenta-se em pessoas com o dom artístico. São pessoas hábeis em seus movimentos corporais.
- **Naturalista ou biológica** – Está ligada à compreensão do ambiente e paisagem natural, o ser humano possui uma grande afinidade em reconhecer plantas e animais, sentir a brisa, perceber a sombra, podendo ser generoso e carinhoso com amigos e animais.
- **Pictórica** – Manifesta-se pela competência em se expressar ou em se compreender a linguagem dos signos, das cores ou de desenhos. Muito ligado à percepção estética, pode ser identificada mesmo em pessoas sem ou com instrução.

A criança percebe visualmente objetos e cores e isso não significa apenas ver, mas também discriminar e interpretar os sinais visuais presente, tendo em vista que em quase todas as ações da vida humana, a percepção se apresenta e, por esse motivo constitui aspectos de muita importância no processo de desenvolvimento de uma criança, permitindo melhor desempenho em tarefas mais complexas, como a escrita e a leitura.

- **Pessoais** – Acontece de forma bem particular, onde o indivíduo descobre a sua própria individualidade e a aquisição de relacionamentos consigo mesmo e com os outros. O trabalho com jogos emocionais precisam estar associados a respostas neurológicas do ser humano, onde não assumem a responsabilidade de construir “pessoas felizes” mas de oferecer à família e à escola uma oportunidade para repensar a educação quantitativa da qualitativa.

### **1.3 O SIGNIFICADO DO BRINCAR PARA A CRIANÇA**

O brincar na vida da criança é um papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano.

A brincadeira é uma ação assimiladora e aparece como forma de expressão da conduta, dotada de característica espontânea, prazerosa na vida da criança, e assim demonstra o nível de estágios cognitivos e constrói conhecimentos.

É por meio do brincar que pode-se estudar a criança e perceber seus comportamentos. O brincar, dotado de natureza livre, parece incompatibilizar-se com a busca de resultados, típica de processos educativos.

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos. A brincadeira conquistou espaço definitivo na educação infantil. Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades fundamentais da infância.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

O brincar é um momento de integração de interação, de divertimento, de aprender, de desenvolver habilidades, é mais do que um simples ato de diversão, pois nos jogos e nas brincadeiras a criança se comunica com o mundo, se expressa e socializa de acordo com sua percepção, descobrindo o verdadeiro sentido do brincar.

As crianças devem ser valorizadas pela escola como seres sociais, ressaltando seu contexto sócio-econômico e cultural, analisando as diferenças existentes entre elas. Contudo é necessário propiciá-las um desenvolvimento integral e dinâmico oferecendo-lhes instrumentos para que possam tornar possível a construção da sua autonomia, criticidade, responsabilidade e cooperação.

Cada pessoa precisa construir sua própria personalidade e conhecimentos, e para que esse processo ocorra, o brincar torna-se fundamental. O educador tem a possibilidade de motivar a aprendizagem na criança, desenvolvendo atividades que estimulem a curiosidade, a vontade de aprender, a busca de informações e principalmente que tenha um significado.

O ato de brincar é mágico, é único, prazeroso e inesquecível, pois as brincadeiras da infância são guardadas.

A criança cria várias representações com o brincar e o simbolismo contextualiza toda brincadeira. Essa brincadeira muitas vezes é denominada de faz-de-conta, onde o imaginário toma conta do cenário vivido pela criança.

O jogo simbólico, mostra a representação de um objeto por outro, atribuindo assim papéis para os personagens inanimados, pessoas e animais criados por ela mesma.

Para Piaget (1971), quando brinca, a criança assimila o mundo. A sua interação com o objeto não depende da natureza do mesmo mas da função que a criança lhe atribui.

Para Vygotsky (1984), o que define o brincar é a situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com a função de reduzir a tensão, e ao mesmo tempo construir uma maneira de acomodação, conflitos e frustrações da vida real.

O brinquedo dito imaginário, também possui uma regra. Uma regra que a própria criança cria. À medida que ela se desenvolve, essa regra muda e o imaginário vai ficando oculto.

“ (...) as pré-condições para o jogo de papéis propriamente dito, cujo desenvolvimento ocorre na pré-escola. A interpretação do papel do adulto pela criança é uma forma original de simbolização.” (Kishimoto, 1997, p.63)

O jogo simbólico aparece como uma atividade, onde a criança expressa seus gestos muitas vezes acompanhado pela fala.

“ (...) é preciso exercitar o jogo simbólico e as linguagens não-verbais, para que a própria linguagem verbal, socializada e idealizada, possa transformar-se em verdadeiro instrumento de pensamento.” ( Kishimoto, 1997, p.46)

#### **1.4 DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES POR MEIO DO BRINCAR**

O ensino é um processo onde o aluno e o professor devem estar juntos para que haja um bom desenvolvimento. Antigamente o professor era somente um transmissor do conhecimento, ocorria a repetição para os alunos que não aprendiam e isso era uma tortura, pois o método não era eficiente e tão pouco motivador.

Atualmente já se percebe que o professor deve ser um facilitador e gerador de situações estimuladoras e eficazes, o aluno deve estar inserido no processo de busca do conhecimento.

“ (...) o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual.” (Antunes, 1998, p.37)

É no contexto dessa descoberta que o jogo ganha um grande espaço tornando-se assim, uma ferramenta no processo de ensino-aprendizagem, porém o jogo ajuda a construir, descobrir, desenvolver, enriquecer a personalidade, servindo como suporte para o professor conduzir, estimular e avaliar a aprendizagem.

Os jogos ou as brincadeiras têm por finalidade desenvolver as habilidades através da aprendizagem significativa, estimulando a construção de um novo conhecimento, e a criança começa a despertar com as diversas habilidades operatórias, possibilitando a compreensão e a intervenção da mesma nas diversas fases de sua vida social e cultural.

Cada indivíduo possui múltiplas habilidades, as quais devem ser desenvolvidas de acordo com desenvolvimento de cada pessoa. Na escola trabalha-se conforme o nível escolar, utiliza-se verbos de ações para tornar uma relação mais natural entre cada aluno, pois as habilidades devem ser inseridas aos conteúdos tendo em vista que esses conteúdos são ferramentas para o desenvolvimento, porém todo indivíduo revela suas ações sobre o meio em que vive e se manifesta não somente pelo que conhece desse meio e sim pela forma como irá utilizar suas habilidades.

“Para proporcionar à criança oportunidades divertidas para que desenvolva suas habilidades, devemos considerar o tipo de espaço disponível para ela brincar, tipo de objeto disponível, se ela está preparada para compartilhar brincadeiras e brinquedos com outras crianças e acima de tudo, não forçá-la a fazer aquilo de que não gosta.” (Maluf, 2003, p.23)

Deve existir uma intervenção do professor e da escola nesse processo de formação e informação onde a aprendizagem dos conteúdos e o desenvolvimento das habilidades favoreça a inserção do aluno na sociedade, pois, as brincadeiras fazem parte da multidisciplinaridade, viabilizando a construção de significados sobre os conteúdos de sua aprendizagem.

“ É no brincar, somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self).” (Winnicott, 1975, p. 80)

## **1.5 O BRINCAR COMO ESTRUTURA DA APRENDIZAGEM**

O desenvolvimento da aprendizagem da criança é compreendido como um processo que possui várias causas abrangentes, implicando componentes de vários eixos de estruturação: afetivo, cognitivo, motores, sociais, econômicos, políticos, entre outros. A causa do processo de aprendizagem, deixa de ser localizada somente no aluno e no professor e passa a ser vista como muitas variáveis que precisam ser aprendidas com bastante cuidado.

O brincar entra como uma ferramenta nesse processo, motivando a aprendizagem do aluno de forma prazerosa. Todo jogo, pode ser visto como material pedagógico.

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de outro de caráter apenas lúdico é desenvolver o primeiro com a interação explícita de provocar aprendizagem significativa, estimulando a construção do novo conhecimento e principalmente despertando o desenvolvimento de uma habilidade operatória.

Cada criança tem um ritmo diferente nas atividades desenvolvidas, umas lentas, outras rápidas. A atividade lúdica é um instrumento de trabalho imprescindível, tendo em vista que possibilita auxiliar no tratamento das ansiedades, dos limites, da descrença na autocapacidade de realização, articular a coordenação motora, desenvolve a organização espacial, aumenta a atenção e a concentração, amplia o raciocínio lógico e a criatividade.

Teóricos, precursores dos novos métodos ativos da educação, evidenciam a importância do processo lúdico na educação das crianças.

Jean-Jaques Rousseau (1968) demonstrou que a criança tem maneiras de ver, de pensar e de sentir que lhe são próprias, demonstrou que não se aprende nada senão por meio de uma conquista ativa.

Jean Piaget (1975) cita, em suas diversas obras que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar as energias das crianças, mas um meio que enriquece o desenvolvimento intelectual.

“A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade.” (Almeida, 1974, p. 32)

De acordo com Vygotsky o aspecto cognitivo do jogo no desenvolvimento do ser humano está baseado na aprendizagem, onde envolve, direta e indiretamente outros indivíduos.

## **1.6 O PROFESSOR COMO FACILITADOR NA ATIVIDADE LÚDICA**

“A melhor maneira de a criança aprender a brincar é respeitarmos seu próprio ritmo, ajudá-la e encorajá-la, se necessário. Se a criança possui oportunidade de brincar com outras crianças da mesma idade, a maioria delas aprende.” (Maluf, 2003, p. 76)

Segundo Maluf (2003), a criança necessita de liberdade e orientação nas diversas formas de brincar, pois quando isso acontece se torna mais fácil para ela usar a criatividade e desenvolver o seu senso crítico.

O adulto deve dar sempre apoio; escolher o momento certo para ajudar; sugerir novas brincadeiras, caso veja que a criança não esteja gostando; estimular as conversas no decorrer das brincadeiras, isso proporciona a fluência verbal; dar conselhos; atuar como juiz, sabendo avaliar situações, intervir para contornar atritos; fazer parte da brincadeira, aceitar qualquer papel que lhe seja atribuído e ajudar quando alguma tarefa está além da sua capacidade.

“O jogo em equipe, em grupos, gera direitos e deveres, sugere hierarquias de valores e exige do aluno identificação com grupos, ao mesmo tempo em que mantém sua individualidade, aprendendo a sobreviver como indivíduo que convive e participa. “(Rallo & Quevedo, 1993, p.35)

Oportunizar a criança a brincar e jogar com outras pessoas, é fazer com que ela perceba a importância de interagir com o outro, aprendendo a competir, criando e desenvolvendo seu intelecto, construindo suas próprias regras e estratégias.

Existem quatro elementos que favorecem a criança na hora da brincadeira:

- **Capacidade de se constituir em um fator de auto-estima da criança** – jogos extremamente “fáceis”, onde a criança logo encontre a solução, torna-se desinteressante e causa sua baixa estima. É interessante que os jogos ou brincadeiras sejam desafiadores, estimulante e que possam ser concretizados.



- **Condições psicológicas favoráveis** – os jogos ou as brincadeiras devem ser vistos como estimuladores da aprendizagem e não como “trabalho” ou alguma forma de obrigação, porém, a pessoa que vai ensinar a jogar deve estar entusiasmada para que haja um bom preparo da criança.
- **Condições ambientais** – o ambiente deve ser favorável em qualquer situação, pois se o local é sujo, escuro e não tem um bom espaço a criança não ficará a vontade e poderá desistir da atividade proposta.
- **Fundamentos técnicos** – os jogos e as brincadeiras não devem ser interrompidos, a criança deve ser estimulada a buscar seus próprios recursos para desenvolver da melhor maneira, sabendo que sempre existe começo, meio e fim, para isso antes de começar ela deve, conhecer as regras e tirar as dúvidas.

Cada vez mais as pedagogias progressivas exemplificam que é possível aprender brincando, ou pelo menos, fazê-lo de forma prazerosa.

“O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo” . (Almeida,1995, p.63)

Tendo em vista que atualmente o mundo vive um momento “elétrico”, onde crianças e jovens procuram pessoas capacitadas para orientá-los de forma significativa. O professor é um mediador do conhecimento, mas para isso é preciso criatividade, motivação, força de vontade e competência para exercer determinadas funções dentro da educação. Os alunos atuais acreditam nos professores que conseguem transmitir seu conteúdo de forma participativa, tornando assim suas aulas em trabalho-jogo, havendo seriedade e prazer, sem deixar de lado a questão do relacionamento, da amizade e confiança, aproveitando assim, cada momento, cada situação para debater, discutir e proporcionar a aprendizagem.

O professor quando dinamiza suas aulas muitas vezes faz com que a criança e o jovem sintam paixão pelos estudos, ela mesma buscará o conhecimento, havendo uma troca de satisfação.

“ A realidade pode e deve tornar-se a base e a própria fonte do prazer ao mostrar a contradição entre o dever, a alegria presente e a aspiração de buscar e aprender sempre” (Almeida, 1995, p.65)

O bom êxito de toda atividade educativa depende do bom preparo e comando do professor que pode ser animador, guia, desafiador, mediador e estimulador de possibilidades.

Os professores devem ser capacitados para que possam redimensionar o seu olhar sobre as crianças e suas práticas. O espaço da educação é um amplificador de experiências e de práticas socioculturais para todos os sujeitos envolvidos.

O educador será um agente produtivo e renovador se trabalhar com o aluno, de forma a desenvolver integralmente suas capacidades, acreditando na existência de uma vitalidade interior que se direciona para a criatividade.

O professor organizará as situações de aprendizagem, oportunizando o contato da criança com o ambiente, de forma real, significativa. É preciso conhecer a clientela para utilizar técnicas de acordo com a realidade interna e externa do sujeito.

O homem, é um ser limitado, precisa do outro para viver, realizar, construir um "mundo melhor" , e este "mundo melhor" está condicionado aos valores da sociedade que o homem construiu e constrói permanentemente.

## **CAPÍTULO 2**

### **BRINQUEDOTECA**

O brinquedo e a brincadeira passaram a ser considerados importantes para o desenvolvimento humano a partir do momento em que se percebe a possibilidade de estudar a relação da criança com o mundo externo.

Sufocado pelo ritmo intenso da vida urbana moderna, o aspecto lúdico, que é intrínseco a alguns animais e principalmente ao homem, tem se restringido, há ocasiões cada vez mais reduzidas como algumas festas e jogos. Por outro lado em diversos setores da sociedade atual, existe a busca pelo prazer e pelo bem estar. Isso fez com que desse importância as atividades de lazer e entretenimento adquiridas entre as classes mais diversas.

#### **2.1. CONCENTUANDO BRINQUEDOTECA**

“É um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos dentro de um ambiente lúdico.” ( Maluf, 2003, p.62)

Surgiu nos Estados Unidos, em 1934. Depois do seu surgimento, difundiu-se pelo mundo, se ampliando no espaço hospitalar, centros comunitários e escolas.

Em alguns países, é chamada de ludoteca, em outros, biblioteca de brinquedos. Varia também o atendimento oferecido, embora o objetivo

permaneça o mesmo: favorecer o brinquedo infantil e criar oportunidades para que o maior número de crianças possa usufruí-lo.

No Brasil, a palavra brinquedoteca surgiu em 1982 para denominar um tipo de ludoteca, caracterizado como “centro de lazer infantil”.

As duas palavras, ludoteca e brinquedoteca, podem ser consideradas sinônimas, embora a primeira esteja mais ligada à idéia de biblioteca, e a segunda à de “lugar especial para brincar.

Dentre as variedades existentes, destacam-se:

- Ludoteca do setor de recursos pedagógicos de uma escola – funciona nos moldes de uma biblioteca de brinquedos e materiais pedagógicos para os professores.
- Brinquedoteca escolar – é um setor da escola onde os alunos vão para brincar ou escolher jogos para levar para casa.
- Ludoteca de empréstimo – funciona como biblioteca circulante e empresta brinquedo para as crianças levarem para casa por período de tempo determinado.
- Ludoteca terapêutica – onde a criança recebe atendimento clínico especializado, desenvolvido com brinquedos e a criança também pode levar para casa.
- Brinquedoteca hospitalar – um departamento do hospital onde a criança hospitalizada vai brincar quando pode locomover-se, e quando não pode, os brinquedos são levados à sua cama.

- Ludoteca itinerante – um caminhão ou ônibus que leva brinquedos às diferentes localidades, para que as crianças possam brincar por algumas horas.
- Brinquedoteca – centro de lazer infantil, onde as crianças vão para brincar, mesmo que não haja brinquedos, pois elas mesmas poderão construí-los.

Tradicionalmente se diz que uma brinquedoteca é um laboratório criado para a criança, onde ela é livre para brincar e os profissionais para pensar, discutir, analisar e pesquisar o valor do brinquedo no seu desenvolvimento.

Uma brinquedoteca não pode ser confundida com uma sala de aula ou sala de reuniões ou ainda com uma sala de atividades múltiplas.

Uma brinquedoteca necessita, pelo menos de espaço para a exploração das atividades lúdicas e espaço para vivências lúdicas. É importante definir as funções a serem desenvolvidas em cada espaço, esses espaços devem ser alegres, coloridos com desenhos, mobílias e muitos brinquedos.

Conceituar uma brinquedoteca implica, também no espaço onde será desenvolvida e em seu real objetivo:

- Proporcionar um espaço para brincadeiras, onde as crianças possam brincar, realizando assim várias atividades.
- Favorecer o seu desenvolvimento psicomotor, sociocognitivo e afetivo.
- Desenvolver autonomia, a criatividade, a cooperação.
- Favorecer o equilíbrio emocional.
- Proporcionar a oportunidade de explorar diferentes materiais.

- Favorecer o processo de representação e, conseqüentemente, as diversas formas de comunicação.
- Estimular o relacionamento entre outras crianças e adultos.

As atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano e, em especial, da vida da criança, desde o início da humanidade.

## **2.2. A IMPORTÂNCIA DA BRINQUEDOTECA**

Segundo Santos (2000), somente a partir dos anos 50 foi que o brinquedo e o jogo começaram a ser valorizado. Tal mudança aconteceu com estudos da Psicologia sobre a criança, que destacou as atividades lúdicas, por ser o brinquedo a essência da infância.

“Falar sobre brinquedoteca é também desvincular o lúdico da infância, pois jogos e brinquedos não são privilégios somente das crianças...” (Santos, 2000, p. 58)

Os jogos e brinquedos têm grande importância no contexto das diferentes etapas do desenvolvimento do ser humano.

As escolas que possuem brinquedotecas têm destacado o jogo e o brinquedo como estratégia poderosa para a construção do conhecimento, tendo em vista que o lúdico proporciona diversos desafios.

“ A brinquedoteca escolar, além de ser o espaço da criança, deve ser um espaço de experiências, estudo e de disseminação de novas idéias sobre o lúdico, de tal forma que contagie todos os professores da escola.” (Santos, 2000, p. 59)

Atualmente percebe-se um novo olhar sobre a humanidade e coloca-se a razão e a emoção no mesmo patamar e com isso a ludicidade passa a ser um instrumento viável na busca de novos paradigmas.

“A brinquedoteca é o espaço certo da ludicidade, do prazer, do auto-conhecimento, da afetividade, da empatia, da auto-motivação, do relacionamento, da cooperação, da autonomia, do aprimoramento da comunicação, da criatividade, da imaginação, da sensibilidade e das vivências corporais. Portanto, a brinquedoteca facilita o equilíbrio entre razão e emoção.” ( Santos, 2000, p.61)

É de grande importância ressaltar três funções da brinquedoteca:

- **Função Pedagógica** é oferecer possibilidade de bons brinquedos que tenham qualidade e um real significado para a criança.
- **Função Social** é possibilitar as crianças de famílias economicamente menos favorecidas a fazerem uso de brinquedos.

Em todos os níveis de desenvolvimento, o homem interage com o meio físico e social, recebe suas influências e nesta interação transforma-se constantemente. A sociedade intervém nas modificações de suas estruturas.

- **Função Comunitária** tem o objetivo de fazer com que a criança jogue em grupos e aprenda a respeitar, ajudar e receber ajuda, a cooperar e a compreender os demais.

A brinquedoteca, como instituição, é um testemunho do reconhecimento do valor do brinquedo para o desenvolvimento infantil; ela desfralda a bandeira da luta pelo direito de que toda criança tem ao brinquedo e contribui fundamentalmente para a construção de um mundo melhor, baseado numa relação humana mais sensível e autêntica.

## **CAPÍTULO 3**

### **CONTRIBUIÇÕES DA PSICOPEDAGOGIA POR MEIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS**

Os jogos constituem uma grande forma de ligação com o ser humano desde os primórdios, onde existiam as atividades de caça, pesca e dança as quais eram tidas como uma luta de sobrevivência que muitas vezes se restringem ao divertimento.

“Esse mundo podia ser pequeno, mas eminentemente coerente, uma vez que os jogos caracterizam a própria cultura, a cultura era a educação, e a educação representativa da sobrevivência.” (Almeida, 1974, p.19)

Profissionais de áreas diversas trabalham com jogos e brincadeiras com a finalidade de interagir melhor e ao mesmo tempo diagnosticar algo diferente. Médicos, psicopedagogos, fonoaudiólogos e outros podem assim avaliar por meio do “jogar”, “representar” e “dramatizar”, envolvendo a vida infantil.

“A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo.  
“(Almeida, 1974, p.13)



A Psicopedagogia trabalha com jogos e brincadeiras, e é através dessas ferramentas que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

“Por ser jogo inerente ao homem, e por revelar sua personalidade integral de forma espontânea, é que se pode obter dados específicos e diferenciados em relação ao Modelo de aprendizagem do paciente.” ( Weiss, 2003, p. 77)

Na psicopedagogia, o jogo pode significar para o sujeito uma experiência de real importância: a de entrar no mundo do conhecimento, de construir respostas por meio de um trabalho que integre o lúdico, o simbólico e o operatório, muitas vezes sem dar-se conta.

Esta intervenção aponta para o sujeito que conhecer é um jogo de investigação, onde se ganha e se perde, sofre, chora, comemora, ri, ama, tem uma segunda chance. Assim, a aprendizagem é tratada de forma mais digna, filosófica e espiritual.

### **3.1. CONCEITUANDO A PSICOPEDAGOGIA**

Os primeiros Centros Psicopedagógicos foram fundados na Europa, em 1946, por J Boutonier e George Mauco, com direção médica e pedagógica. Estes Centros uniam conhecimentos da área de Psicologia, Psicanálise e Pedagogia, onde tentavam readaptar crianças com comportamentos socialmente inadequados na escola ou no lar e atender crianças com dificuldades de aprendizagem apesar de serem inteligentes (Mery apud Bossa, 2000, p. 39).

A Psicopedagogia teve uma trajetória significativa tendo inicialmente um caráter médico-pedagógico dos quais faziam parte da equipe do Centro Psicopedagógico: médicos, psicólogos, psicanalistas e pedagogos.

Esta corrente européia influenciou significativamente a Argentina. Conforme a Psicopedagoga Alicia Fernández apud Bossa (2000, p. 41), “a Psicopedagogia surgiu na Argentina há mais de 30 anos e foi em Buenos Aires, sua capital, a primeira cidade a oferecer o curso de Psicopedagogia”.

A ABPp (Associação Brasileira de Psicopedagogia), teve seu início através de um grupo de estudos, formados por profissionais preocupados com os problemas de aprendizagem.

A Psicopedagogia é uma área que busca soluções para as dificuldades de aprendizagem.

A proposta da Psicopedagogia é compreender o indivíduo enquanto aprendiz. Como alguém cheio de dúvidas, fazendo escolhas e tomando decisões.

A Psicopedagogia estuda o processo de aprendizagem do indivíduo e suas dificuldades, tendo, portanto, um caráter preventivo e terapêutico. Preventivamente deve atuar não só no âmbito escolar, mas alcançar a família e a 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 a Psicopedagogia deve identificar, analisar, planejar e intervir por meio das etapas de diagnóstico e tratamento.

A Psicopedagogia tem diversos e diferentes fatores nos quais se baseia para tentar explicar eventuais entraves no processo de aprendizagem,

passando a assumir um papel mais abrangente, "cujo principal objetivo é a investigação sobre a origem da dificuldade de, bem como a compreensão de seu processamento, considerando todas as variáveis que intervêm neste processo", como afirma Rubinstein (1992, p. 103). Ou seja, a linha de trabalho definida pelo psicopedagogo, é a forma de ação e investigação para identificar as possíveis defasagens no processo de aprender.

Diante da complexidade deste ato, todas as variáveis devem ser consideradas, desde uma disfunção orgânica ou uma falha no processo de compreensão, que pode estar comprometendo a aprendizagem. Assim, as necessidades individuais de aprendizagem não podem ser definidas por apenas um fator, estando ele na própria criança, no meio familiar ou no ambiente escolar.

Exatamente por isso, Ferreira (2002), ressalta:

” Devido a complexidade dos problemas de aprendizagem, a Psicopedagogia se apresenta com um caráter multidisciplinar, que busca conhecimento em diversas outras áreas, além da Psicologia e da Pedagogia”. É necessário ter noções de lingüística, para explicar como se dá o desenvolvimento da linguagem humana e sobre os processos de aquisição da linguagem oral e escrita.

A Psicopedagogia nasceu da necessidade de uma melhor compreensão do processo da aprendizagem humana e assim estar resolvendo as dificuldades da mesma, ou mesmo prevenindo-as, visando o interesse e o prazer do aluno e do professor pelo processo de ensinar e aprender, garantindo o sucesso escolar para todos.

Sabendo que o fracasso escolar é um dos grandes problemas que afeta não só crianças, mas também adultos, a Psicopedagogia pode diagnosticar e intervir, desenvolvendo assim um trabalho de troca entre o aluno, escola,

família e profissionais de diversas áreas. O fracasso escolar é uma resposta insuficiente do aluno a uma exigência da escola.

### 3.2. CAMPO DE ATUAÇÃO DA PSICOPEDAGOGIA

“A rapidez da evolução científica e tecnológica do mundo é apreendida pelas crianças e adolescentes, direta ou indiretamente, pelos meios de comunicação, independente de sua classe social ou situação socilcultural.” (Weiss, 2003, p. 18)

A escola muitas vezes estagna no tempo, deixando assim, de assumir um papel de fundamental importância dentro da sociedade que é de escola inovadora e participativa, acompanhando as mudanças do mundo atual, aparecendo diversos problemas devido ao ritmo acelerado dos alunos.

A Psicopedagogia é dividida nas seguintes áreas:

- **Escolar.** Refere-se ao diagnóstico da dinâmica de aprendizagem na instituição, e conseqüentes medidas a serem adotadas para as mudanças necessárias, ou ao trabalho preventivo que se preocupa com o fortalecimento da instituição para o enfrentamento do novo e o aperfeiçoamento das qualidades já existentes.

A Psicopedagogia Educacional pode assumir tanto um caráter preventivo bem como assistencial. Na função preventiva, segundo Bossa (2000) cabe ao psicopedagogo perceber eventuais perturbações no processo de aprendizagem, participar da dinâmica da comunidade educativa, favorecendo a integração, participando das reuniões de pais, esclarecendo o desenvolvimento dos filhos; dos conselhos de classe, avaliando o processo didático metodológico; ajudando os professores, auxiliando-os na melhor forma

de elaborar um plano de aula para que os alunos possam entender melhor os conteúdos.

Ainda é papel da Psicopedagogia acompanhar a elaboração do projeto pedagógico; auxiliar a direção da escola para que os profissionais da instituição possam ter um bom relacionamento entre si; realiza um diagnóstico institucional para averiguar possíveis problemas pedagógicos que possam estar prejudicando o processo ensino-aprendizagem; analisa a relação professor-aluno, sugerindo atividades ou oferecendo apoio emocional, participa do desenvolvimento do educando e do educador no complexo processo de aprendizagem que estão; e quando preciso encaminha o aluno para um profissional (psicopedagogo, psicólogo, fonoaudiólogo entre outros) a partir de avaliações psicopedagógicas.

- **Clínica.** O psicopedagogo, por meio do diagnóstico clínico, irá identificar as causas dos problemas de aprendizagem. Para isto, ele usará instrumentos tais como, provas operatórias (Piaget), provas projetivas (desenhos), histórias, material pedagógico, entre outros.

Nesta perspectiva, a imparcialidade sem preceitos ou preconceitos na escuta, faz interpretação, reflexão e intervenção, criando e recriando espaços, é fundamental. Podendo assim a Psicopedagogia, ser considerada como uma forma de terapia. É importante ressaltar que nessa modalidade clínica, o psicopedagogo também não trabalha sozinho, dependendo de parcerias com profissionais de outras áreas como: a Psicologia, a Neurologia, a Medicina e quais outras se fizerem necessárias pra o caso a ser atendido.

Na clínica, o psicopedagogo fará uma entrevista inicial com os pais ou responsáveis para conversar sobre horários, quantidades de sessões, honorários e frequência. Neste momento não é recomendável falar sobre o histórico do sujeito, já que isto poderá atrapalhar a investigação. O histórico do

sujeito, desde seu nascimento, será relatado ao final das sessões numa entrevista chamada anamnese, com os pais ou responsáveis.

As demais sessões deverão acontecer com a criança e quando necessário com os pais para uma complementação dos dados. Será trabalhado com a criança de uma forma bem lúdica, onde deverá ser resgatado toda queixa. As sessões devem ser desenvolvidas baseadas em uma linha teórica para serem feitas as devidas análises nas diferentes áreas:

- **Pedagógica**, informa o nível pedagógico do aluno de uma forma ampla.

- **Cognitiva**, nível em relação ao pensamento, suas deficiências, seqüência lógica, entre outras.

- **Afetivo-social**, relaciona-se aos dados pessoais, bem como a estrutura emocional que o aluno se encontra e o significado da queixa para ele e sua família.

- **Corporal**, reação que o corpo realiza identificando a sua psicomotricidade.

- **Hospitalar**. A educação hospitalar da criança e do adolescente representa um novo desafio à educação, especificamente ao psicopedagogo, que, devido sua formação interdisciplinar é um dos profissionais mais aptos a esta modalidade. A alternativa de apoio educacional psicopedagógico ao paciente interno é interessante para assegurar-lhe uma boa recuperação em meio à inquietação oriunda da preocupação sobre o tratamento recomendado à recuperação e o tempo de hospitalização. Em suma, o ambiente hospitalar é um local que emana diversos sentimentos e sensações: ora de doença ou saúde, de imensa tensão ou angústia ou então de alívio, cura ou consolo.

As equipes médicas agrupam cirurgiões, médicos, anestesistas, enfermeiras, auxiliares de enfermagem, nutricionistas, fisioterapeutas, terapeutas ocupacionais, psicólogos, assistentes sociais, bem como, Psicopedagogos. Possibilitando um trabalho de equipe com a contribuição de diversos profissionais, havendo assim um melhor desenvolvimento do paciente.

Segundo, Vasconcelos (2000) a escuta do Psicopedagogo, deve agir por uma atividade que possa transpor o sofrimento de angústia, de solidão, mesmo assim, muitas vezes as crianças não são capazes de expressar nem de reproduzir o que as faz temer, desenvolvendo angústias, fazendo surgir depressão, revolta ou desespero, ou ainda a possibilidade de regressão no nível de desenvolvimento.

Nesse âmbito mais uma vez, o psicopedagogo faz diferença, trazendo o sentimento de valorização da vida, amor próprio, auto-estima, aceitação e segurança. Recuperar estes prazeres e garantir a construção dos conhecimentos que estariam acontecendo em ambiente escolar, é função do trabalho psicopedagógico que se insere na esfera hospitalar. Afinal, a aprendizagem é um processo tão amplo e grandioso que ocorre por meio de interações, em qualquer lugar.

- **Empresarial.** Muitas mudanças estão acontecendo no desenvolvimento das organizações, determinadas ora pelas imposições do mercado, ora pela necessidade de reorganização do ambiente interno organizacional. O conhecimento humano surge como principal fonte de vantagem competitiva para as organizações. Isso pede uma série de mudanças organizacionais que possibilitem o compartilhamento do conhecimento por meio de adaptação do ambiente e, principalmente pela mudança de comportamento das pessoas.

Um dos grandes desafios das organizações do futuro é o de saber usar o conhecimento de cada colaborador, saber somá-los e criar um ambiente de sinergia que lhes garanta o sucesso. As organizações passam a ser, portanto, espaços de processos de aprendizagem efetivos e, saber a forma individual como as pessoas constroem conhecimentos e como os utilizam para explicar a realidade e resolver problemas do cotidiano da organização que passa a ser imprescindível.

Stewart (1998) define o processo de aprendizagem organizacional como uma continuação do processo individual, caracterizando-a como: "a capacidade de gerar nova idéias multiplicada pela capacidade de generalizá-las por toda a empresa".

A aprendizagem organizacional corresponde, assim, à forma pela qual as organizações constroem, mantêm, melhoram e organizam o conhecimento e a rotina em torno de suas atividades e culturas, a fim de utilizar as aptidões e habilidades de sua força de trabalho de modo cada vez mais eficiente. É nesse cenário, acompanhando o aprender a aprender constante no ambiente organizacional, que o psicopedagogo assume papel significativo ao lado dos profissionais de recursos humanos. Sua ação se dá no sentido de facilitar a construção e o compartilhamento do conhecimento, incentivando novas formas de relacionamentos, criando sinergia entre o comportamento de gestores e colaboradores.

O Psicopedagogo tem grande influência no planejamento, gestão, controle e avaliação de aprendizagens, pode favorecer a qualidade dos processos de recrutamento, seleção e organização de pessoal, bem como os de diagnóstico organizacional, dando subsídios significativos e perfis específicos aos treinamentos que se efetivam no interior da organização.

A Psicopedagogia dentro da organização pode orientar ações avaliando a aprendizagem profissional, propondo e coordenando cursos de



atualização que atendam as necessidades específicas desse espaço, além de estabelecer princípios técnicos e metodológicos.

### **3.3. A FUNÇÃO PEDAGÓGICA DO JOGO**

Constantemente escuta-se que “os jogos não servem para nada” e quando a aula é ministrada de uma forma lúdica, alguns profissionais que não compreendem a importância do jogo, criticam achando que o educador está “enrolando a aula”. Essa visão está muito ligada à pedagogia tradicional, onde exclui o lúdico de atividades educativas.

A atividade educativa por meio do jogo, faz com que a criança busque o domínio de conhecimentos mais abstratos misturando habilidades, esforço e uma grande parcela de brincadeira, transformando o trabalho, o aprendizado, num jogo bem-sucedido.

Atualmente, é crescente o reconhecimento de que o jogo constitui-se num elemento chave para o próprio desenvolvimento humano. O mesmo tem sido estudado e discutido continuamente por diferentes autores. No entanto, discutir e definir o conceito de jogo constitui um exercício mais complexo do que aparenta, devido à diversidade de experiências que aparecem com este nome. Pretende-se, de forma resumida, analisá-lo sob as visões teóricas de Piaget e Vygotsky, que em seus estudos atribuíram ao jogo um importante papel, buscando subsídios para clarear seu conceito e papel na formação do ser humano.

É necessário, de início, considerar que os estudos de Piaget tinham como preocupação central discutir questões ligadas ao conhecimento humano; assim, a marca da sua teoria foi a Epistemologia.

Segundo Seber (1989), a obra piagetiana defende que o desenvolvimento tem um caráter seqüencial e interativo, sendo que o principal enfoque desta teoria baseia-se no conhecimento construído por meio de interações da criança com o mundo. Dois conceitos são fundamentais na sua teoria: a organização e a adaptação. A organização refere-se à capacidade que o organismo tem de regulação do sistema, ou seja, manter-se organizado como ser vivo em um contexto de interações e mudanças constantes, que se processam através das trocas com o meio. O segundo conceito, a adaptação, diz respeito às formas pelas quais os seres vivos fazem suas trocas.

A assimilação e a acomodação constituem dois elementos essenciais no funcionamento da inteligência, estando presentes em todas ações intelectuais. Entretanto, a relação entre elas muda em função do estágio de desenvolvimento; o que ocorre é um desequilíbrio sutil entre a assimilação e a acomodação. O jogo representa um momento em que essas funções não estão equilibradas, sendo que acontece um predomínio da assimilação sobre a acomodação. Na teoria piagetiana encontra-se uma classificação dos jogos baseada na evolução das estruturas mentais, caracterizando três formas básicas de atividade lúdica, de acordo com a etapa do desenvolvimento :

- **Os jogos de exercícios.** Constituem a primeira forma de jogo do ser humano; assim, a origem do jogo para Piaget, está no bebê, caracterizado pelos primeiros gestos e ações que se repetem por prazer funcional. Nesta perspectiva, a tendência do organismo é repetir funcionalmente o que se integra à estrutura do sistema. Para Piaget, correspondem à atividade lúdica do período de desenvolvimento sensório-motor fazendo parte integrante da estrutura dos jogos seguintes.
- **Jogos simbólicos.** A criança vale-se do brinquedo para adaptar-se a um mundo fictício e social que não compreende; dessa forma ela pode reintegrar fatos, passando a representá-los em

situações diferentes e, assim, satisfazer seus desejos, equilibrando-se afetiva e cognitivamente. **Jogos de regras.** Concretizam numa fase mais avançada do desenvolvimento intelectual da criança. Ela é capaz de diferenciar e integrar os diversos pontos de vista; este tipo de jogo permite que a criança realize coordenações de idéias. Desta forma, os jogos regrados possibilitam um equilíbrio entre a assimilação do eu e a vida social. Os jogos de regras são marcados pela presença do outro e portanto têm um caráter coletivo; supõem características como a competição, o desafio e a regularidade.

“O jogo de regras possibilita desencadear os mecanismos da equilibração cognitiva, logo constitui um poderoso meio para favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem de crianças, visto que a aprendizagem, segundo Piaget (1959/1974), está subordinada às leis do desenvolvimento.” ( Sisto et al., 1996, p.141,142).

Os estudos de Vygotsky estão relacionados principalmente às funções psicológicas superiores, os mecanismos psicológicos mais complexos, típicos do ser humano, como a memória, a linguagem, a atenção, a percepção e a aprendizagem, sendo esta última função, a aprendizagem, um fator elementar no desenvolvimento psicológico do ser humano.

Vygotsky propõe o conceito de zona de desenvolvimento proximal, fundamental para esclarecer o processo de desenvolvimento. É portanto, o encontro do individual com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como processo resultante da sua inserção em atividades socialmente compartilhada com outros.

É necessário considerar, no decorrer deste processo, os condicionantes sociais, históricos, culturais e econômicos, como fatores fundamentais, que influenciam na constituição do sujeito humano. Neste contexto, o conhecimento

é construído através das relações interpessoais, sendo que as trocas recíprocas que se estabelecem durante toda vida fornecem as matrizes de significações na formação do indivíduo. Neste processo de interação, os interlocutores participam de forma ativa, constituindo-se enquanto pessoa humana e constituindo o outro, num movimento dinâmico de ação-relação, em que as representações e significados vão se construindo. Reconhecendo o papel do jogo para a formação do sujeito, atribuindo-lhe um espaço importante no desenvolvimento das estruturas psicológicas.

Esta concepção reconhece o papel do jogo para a formação do sujeito, atribuindo-lhe um espaço importante no desenvolvimento das estruturas psicológicas.

"As crianças brincam porque vivem em um mundo onde estas e outras relações estão presentes. Brincando elas exploram as diferentes representações que têm do mundo" (Andrade, 1996, p.90).

Para Jean Chateau (1987) a escola deve se apoiar no jogo, tomar o comportamento lúdico como modelo para confirmar o comportamento escolar.

O grande objetivo da escola é transmitir o conhecimento; é preciso compreender que o trabalho escolar deve ser mais que um jogo e menos que um trabalho, deve haver um equilíbrio entre o esforço e o prazer, instrução, educação e vida.

Observa-se a grande discrepância entre o trabalho-jogo numa sociedade onde ainda existe um domínio de classes sociais. As classes sociais privilegiadas são favorecidas pelo jogo, onde as condições de aprendizado são mais aceitas; nas classes menos favorecidas o trabalho-jogo tornam-se mais distantes da realidade, levando assim o aluno a desmotivação e ao desprazer pelos estudos. " (...) pode-se dizer que o jogo se encontra circunscrito ao âmbito do próprio funcionamento da inteligência, posto que sua construção depende de assimilações e acomodações". (Sisto et al, 1996, p.141)

A criança quando joga encontra várias situações-problemas ocasionadas pelo jogo, e tenta resolvê-las com o objetivo de ganhá-lo, o jogo, cria procedimentos, organiza-os em forma de estágios avaliando em função dos resultados, bons ou maus, aprendendo com seus acertos e erros.

Não é o jogo por si que permitirá o desenvolvimento e a aprendizagem, mas, sobretudo, a ação de jogar, pois a ação depende da compreensão.

O jogo em sala de aula proporciona momentos ricos em interação e aprendizagem, auxiliando educadores e educandos no processo de ensino e aprendizagem. O conhecimento é a apropriação do objeto de conhecimento, através das constantes interações entre a criança, meio e objeto de conhecimento. Portanto, é no jogo que se cria, antecipa e inquieta, assim, transforma-se, levanta-se hipóteses e traça estratégias para a busca de soluções.

Analisando os jogos como estratégia de ensino, na qual ao agir a criança projeta seus sentimentos, vontades e desejos, buscando assim a afetividade e o prazer na aprendizagem.

#### **3.4. COMO AVALIAR UTILIZANDO JOGOS E BRINCADEIRAS**

A avaliação Psicopedagógica é muito rica no sentido de identificar a história de vida do aluno, bem como interage com as pessoas de forma lúdica, tornando assim, o processo prazeroso. A avaliação lúdica possibilita fazer com que a criança demonstre a sua realidade de uma forma espontânea, fazendo com que haja uma interação com o seu meio.

Ao avaliar deve ser observado o comportamento da criança, a intencionalidade da brincadeira, o instrumento, a repetição da ação, a consciência sensório-motora no contexto significativo, havendo assim, uma organização das ações para uma maior internalização.

Na brincadeira a criança mostra a sua história de vida, de forma onde deve existir um olhar crítico para uma melhor compreensão do que estar sendo representado.

“A criança através da sua brincadeira também mostra, quando se trata de diagnosticar uma enfermidade , quais as fantasias inconscientes de cura. Além do mais, o não brincar é também denunciador de patologia.”(Bossa, 1994, p. 15)

A criança começa a participar das atividades lúdicas, por volta dos quatro meses, tornando capaz de controlar seus movimentos e coordená-los com a visão. De acordo com o seu desenvolvimento vai aumentando o grau das atividades lúdicas.

Segundo Winnicott (1975), ele observava de forma passiva as crianças brincando, ele brincava com elas, lidando com a superposição de duas áreas de brincar, a da criança e a do terapeuta. Observando e brincando com a criança ele conseguiu avaliar situações complexas dentro do contexto que a criança se encontrava. Ele trata esse processo de avaliação como algo prazeroso, onde ele e seu cliente trocam experiências, havendo assim, uma compreensão das dificuldades de aprendizagem. A avaliação psicopedagógica procura compreender o momento do desenvolvimento que está fragilizado. Existe uma visão positiva, onde detecta o sintoma, a queixa.

A avaliação pode ser construída por meio de observações e integração com a criança e com os pais, onde pode ser dinamizado de forma bastante lúdica.

No trabalho psicopedagógico, seja no diagnóstico ou no tratamento, o lúdico é fundamental para contextualizar o processo de jogar, brincar, representar e dramatizar, dando sentido a vida da criança. Com as situações lúdicas pode ser compreendido os processos cognitivos e afetivo-sociais.

A sessão lúdica centrada na aprendizagem é um processo onde possibilita ao psicopedagogo desenvolver suas atividades utilizando alguns aspectos que irão possibilitar uma maior análise sobre os diversos questionamentos existentes na sessão lúdica.

- **Enquadramento Específico.** É o espaço, local, tempo adequado para a criança brincar e se revelar. A criança deve ser atendida em um ambiente agradável e com estrutura para desenvolver as atividades lúdicas.
- **Material.** Deve ser selecionado de acordo com as características da sessão, tempo disponível e idade da criança. Deve ser o mais próximo da realidade da criança, possibilitando um contato com o meio em que vive.
- **Observação e Avaliação.** É de fundamental importância para uma visão crítica dentro do processo de avaliação e deve levar em consideração, a escolha do material e da brincadeira, o modo que a criança brinca e a relação com o terapeuta, no sentido da criança depender totalmente de seus comandos.

“O importante é se fixar no vetor aprendizagem e investigar o que está envolvido nesse processo e sua relação com a queixa. Ver o

que faz, como faz, como organiza esse fazer em suas múltiplas facetas cognitivas, afetivo-sociais e corporais.” ( Weiss, 2003, p.79)

A avaliação procura criar um espaço de confiança, de jogo de criatividade, pois só neste contexto se poderá desenvolver a escuta e o olhar clínico para que o paciente expresse a sua queixa.

O jogo é uma estratégia de intervenção, onde o psicopedagogo está implícito no próprio ato de jogar e mais precisamente em sua interpretação, quando este, devidamente preparado, pode inferir o sentido latente que se mostra no jogo.

O jogo e o brinquedo, é uma via de comunicação onde se estabelece no que o psicopedagogo pode intervir no sentido da aprendizagem.



## CONCLUSÃO

Este trabalho teve como objetivo demonstrar a real importância que os jogos e brincadeiras podem proporcionar no desenvolvimento motor, afetivo, cognitivo e social da criança.

A infância é uma fase que demonstra o verdadeiro sentido de viver e nada nem ninguém pode deixar isso morrer, pois a criança assume um papel de grande significado dentro da sociedade.

A Psicopedagogia mostra como pode ser trabalhado as dificuldades de aprendizagem utilizando o lúdico, possibilitando à criança a superação de seus bloqueios com atividades que proporcionem prazer de aprender. Educar ludicamente tem um significado muito profundo e está presente em todos os segmentos da vida. Quando bem-aplicada e compreendida, contribuirá concretamente para a melhoria do ensino, quer na qualificação e formação crítica do educando, quer para garantir mais satisfatoriamente a permanência do aluno na escola, redefinir valores e para melhorar o relacionamento e ajustamento das pessoas na sociedade.

Ao finalizar esta pesquisa, denota-se que as atividades lúdicas devem estar presentes na vida do ser humano, pois mesmo quando adulto o homem ainda possui aquela criança no seu interior e é nesse contexto que o lúdico estará sempre presente, no imaginário e na construção da história de cada ser.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Nunes Paulo. **Educação Lúdica**: Técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Edições Loyola, 1974.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis., Rio de Janeiro: Vozes, 1998.
- ANDRADE, C.J. de. "**Vamos Dar A Meia-Volta, Volta E Meia Vamos Dar**: o brincar na creche". In Oliveira,Z.de Moraes Ramos (org.). Educação Infantil: muitos olhares. São Paulo:Cortez,1996.
- BOSSA, Nadia A. **A Psicopedagogia no Brasil**: contribuições a partir da prática. 2ª ed. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.
- BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo, SP: Cortez, 1995.
- CHATEAU, Jean. **O Jogo na criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- FERREIRA, Renata Tereza da Silva. **A importância da Psicopedagogia no ensino fundamental - 1ª a 4ªséries**. Disponível em [www.psicopedagogiaonline.com.br](http://www.psicopedagogiaonline.com.br). Publicado em 25 de junho de 2002.
- GARDNER, Howard. **A teoria das inteligências múltiplas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- ROUSSEAU, Jean-Jacques, **Emílio da educação**. Difusão Européia do Livro, São Paulo, 1968.
- LEBOVICI, S. **Significado e função do brinquedo na criança**. Porto Alegre: Artmed, 1985.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.
- MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- RALLO, Rose Mary Petry ; Quevedo, ZELI DE RODRIGUES. **A magia dos jogos na alfabetização**. Porto Alegre: Kuarup, 1993.

SISTO, Firmino Fernandes...(et al.). **Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.

RUBINSTEIN, Edith. In SCOZ et al. **Psicopedagogia: Contextualização, Formação e Atuação Profissional**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1992.

SANTOS, Santa Marli. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SEBER, M. da Glória. **Construção da inteligência pela criança**. São Paulo: Ed. Scipione:, 1989.

STWART, T.A. **Capital Intelectual: a nova vantagem competitiva das empresas**. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

VASCONCELOS, Sandra Maia Farias. **A Psicopedagogia hospitalar para crianças e adolescentes**. Disponível em [www.psicopedagogiaonline.com.br](http://www.psicopedagogiaonline.com.br). Apresentado na Semana da Psicopedagogia da Universidade Estadual do Ceará - 2000.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WEISS, Maria Lúcia Lemme. **Psicopedagogia clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.