

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ATENDIMENTO PSICOPEDAGÓGICO

Débora Nobre de Souza¹

Thais Lúcia da Cunha Dias²

Adriana Ernesto³

Resumo

Este artigo visa elencar a eficiência do lúdico quando aplicado em atendimentos psicopedagógicos, assim como a sua contribuição na aprendizagem e reaprendizagem. Para obter um ensino mais eficiente, a Educação vem aperfeiçoando-se, buscando práticas educacionais mais inovadoras e prazerosas. As atividades lúdicas são recursos didáticos dinâmicos que garantem resultados eficazes e que não se restringem apenas no campo chamado “sala de aula”, mas atua de modo eficiente em todos os locais onde a aprendizagem está inserida. É importante que o atendimento psicopedagógico tenha como partida, a necessidade do sujeito e ofereça ao mesmo, momentos de interação com o meio de forma a desenvolver-se como um todo, compreendendo e intervindo em sua aprendizagem, em seu estado normal ou patológico. Para isso, o psicopedagogo precisa analisar seu paciente de modo a identificar o porquê de o mesmo não conseguir assimilar ou desenvolver a aprendizagem, levando-o a superar suas fragilidades e construir o caminho da reaprendizagem, através de meios favoráveis para obter um resultado eficaz, fazendo do lúdico seu principal aliado nesse processo.

Palavras-chave: Lúdico. Aprendizagem. Reaprendizagem. Psicopedagogia. Recursos Psicopedagógicos.

THE IMPORTANCE OF THE LUDIC IN PSYCHOPEDAGOGICAL CARE

Abstract

This article aims to highlight the efficiency of ludic entertainment strategies when applied in psychopedagogical care, as well as its contribution in learning and relearning. To achieve a more efficient teaching, Education has been improving, seeking more innovative and pleasant educational practices. Ludical activities are dynamic didactic resources that guarantee effective results that are not restricted only in the field called "classroom", but work efficiently in all places where learning is inserted. It is important that psycho-pedagogic care should start with the subject's and provide moments of interaction with the environment in order to develop the

¹Especialista em Psicopedagogia pelo Centro Universitário Geraldo Di Biase.

²Especialista em Psicopedagogia pelo Centro Universitário Geraldo Di Biase.

³Especialista em Psicopedagogia pelo Centro Universitário de Volta Redonda.

whole, understanding and intervention in their learning, in their normal or pathological state. For this, the psychopedagogue needs to analyze its patient, identifying the reason why it cannot assimilate or develop the learning, leading to overcome its weaknesses and build the path of relearning, through means to obtain an effective result, making from ludic entertainment strategies the main support in this whole process.

Keywords: Entertainment. Learning. Relearning. Educational Psychology. Psychopedagogical Resources.

Introdução

A ludicidade no trabalho pedagógico possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. Independentemente de época, cultura ou classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da nossa vida, são importantes para o desenvolvimento do indivíduo e merece atenção por parte de todos.

Partindo do pressuposto de que auxilia a prática educativa e possibilita a inserção de vida, prazer e significado ao processo de ensino aprendizagem, o presente artigo objetiva conceituar o lúdico, demonstrar sua importância para o desenvolvimento do indivíduo e, também, a inserção ao processo terapêutico oferecido pelo psicopedagogo, possibilitando de fato, a reaprendizagem de conteúdos e posturas.

A pesquisa bibliográfica aqui apresentada justifica-se à medida que visa discutir a utilização do lúdico como ferramenta significativa e transformadora do processo de ensino e considera que cada ser humano é único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes, portanto nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Diante dessa afirmativa, o lúdico se destaca como aliado à prática educativa, trazendo novo sentido para conteúdos já ensinados de forma convencional, porém que não foram assimilados de forma eficiente pelo educando.

Ciente da relevância dessa pesquisa segue-se esse estudo baseado em bibliografias de autores capacitados a fim de responder questões como: “Qual a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem e reaprendizagem?” e ainda, “Como o lúdico pode nortear os atendimentos psicopedagógicos?”

Conceituando Lúdico

O lúdico no contexto histórico do Brasil surgiu por meio de raízes folclóricas, embora sempre presente nas atividades sócio educativas, os jogos não eram vistos como um recurso pedagógico capaz de promover a aprendizagem, mas sim como meras atividades recreativas.

Há muito tempo já havia sido descoberta a importância das brincadeiras e dos jogos, nos quais “entre os egípcios, romanos e maias, o lúdico se destacava em importância, pois era através dos jogos que as gerações mais jovens aprendiam com os mais velhos, os valores e conhecimento de sua cultura.” (SOUZA, 1996, p.343).

O termo lúdico vem do latim “*ludus*”, refere-se aos jogos e divertimento. Seu conceito está relacionado ao ludismo, atividades vinculadas com o ato de brincar (jogos, brinquedos e brincadeiras). Apresenta função educativa, pois oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber e sua compreensão de mundo, contribui de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, de qualquer idade, auxiliando na aprendizagem, no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento. Ressalta sentimentos de liberdade e espontaneidade nas ações desenvolvidas, realizando-se atividades descontraídas e espontâneas, nas quais os envolvidos interagem e estão em constante aprendizado.

A evolução semântica da palavra “lúdico”, entretanto, não parou apenas em sua origem e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (ALMEIDA, 2009, p.1).

Almeida (2009) afirma que utilizando o lúdico de maneira correta, o mesmo proporciona conhecimentos imensuráveis, pois por meio das brincadeiras acontece uma troca contínua de aprendizado. A atividade lúdica envolve principalmente o entretenimento, onde não importa somente o resultado, mas o divertimento, prazer e interação dos participantes.

O brincar se faz presente na humanidade mantendo-se até os dias atuais. Sempre foi algo natural vivido por muitos e utilizado como um instrumento com caráter educativo em busca do desenvolvimento. O lúdico é uma estratégia insubstituível na construção do conhecimento humano, podendo ser utilizado como estímulo e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de avanço pessoal e de alcance de objetivos institucionais.

De acordo com Kishimoto (2002, p.01) "...toda e qualquer atividade lúdica tem sua função, e quem as pratica terá chance de um bom desenvolvimento psicológico e motor". Podemos observar que diante de tal pensamento, a atividade lúdica tem um papel crucial na formação dos indivíduos e pode ser utilizada como um rico recurso para as práticas pedagógicas. Cabe ao aplicador, seja ele um educador, um psicopedagogo ou outro, estimular a construção de novos conhecimentos e através das atividades propostas, desafiando os mesmos a produzirem e buscarem soluções as situações-problemas oferecidas. O lúdico é um dos motivadores na percepção e elaboração de esquema de raciocínio, além de ser uma forma de aprendizagem diferenciada e significativa.

Gilda Rizzo (2001, p. 40) diz sobre o lúdico: "... A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência...". Para que o aprendizado aconteça de forma significativa, as propostas diferenciadas de atividades, o estímulo e a motivação são de suma importância, pois por meio deles, a aprendizagem e/ou reaprendizagem se tornará prazerosa e concreta, contribuindo assim para um desenvolvimento eficaz.

O lúdico é uma linguagem expressiva que possibilita conhecimento de si, do outro, da cultura e do mundo, sendo um espaço genuíno de aprendizagens significativas. É por meio das brincadeiras que crianças ou adultos podem reviver seus medos, conflitos, alegrias, resolvendo-as da sua maneira, transformando sua realidade ao que desejam, internalizando regras de conduta e valores que orientaram seu comportamento.

A utilização do lúdico na aprendizagem e reaprendizagem

A importância dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem, não é um assunto recente, a mesma vem sendo estudada/falada há muito tempo. É possível perceber sua eficácia não somente no âmbito escolar, mais também em atendimentos e intervenções psicopedagógicas. Seja com o intuito de trabalhar dificuldades de aprendizagens ou reaprender aquilo que já foi esquecido devido a circunstâncias patológicas, portanto, é notório que os jogos lúdicos apresentem base pedagógica.

O ser humano passa por constantes evoluções, resultando na construção de uma série de processos que se interligam, sendo eles, biológicos, intelectuais, sociais e culturais. O desenvolvimento cognitivo perpassa por uma série de períodos atrelados por mudanças. Isso permite ao sujeito uma construção e uma reconstrução de cada estrutura, tornando-o mais apto ao equilíbrio e preparando-o para a vida.

Sabe-se que o brincar é a essência da infância, uma atividade natural, espontânea e necessária à criança. Segundo Luckesi (1994), são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude em ações vividas e sentidas. Assim, ao observar uma criança nos seus primeiros meses de idade, nota-se que o brincar faz parte do seu cotidiano. Primeiramente, com seu corpo, na relação de descoberta e depois com tudo que estiver ao seu alcance. Então, podemos dizer que as brincadeiras são mais do que apenas divertimento, servem como um estímulo para aprendizagem, tornando-se uma necessidade humana.

A utilização de atividades lúdicas na aprendizagem e reaprendizagem é um recurso muito rico, pois possibilita a aquisição de valores já esquecidos ou a assimilação de novos conhecimentos, oferecendo condições ao indivíduo de vivenciar diferentes situações, seja criança, adulto ou idoso. O lúdico tem sido um instrumento favorável na busca de um aprendizado de qualidade e, cabe ressaltar, que o desenvolvimento de cada ser humano, varia de acordo com os fatores internos (biológicos) e externos aos quais estão inseridos.

O brincar requer apropriação de normas de comportamento e de convivência em grupo, assim como imaginação criativa. Nesse sentido, o aplicador deve ter

consciência das características desses aspectos na sociedade a que pertence. Também precisa conhecer as fases que caracterizam a evolução cognitiva e afetiva do indivíduo em relação ao brincar. Sendo assim, poderá elaborar a partir daí, intervenções adequadas junto ao seu grupo de trabalho.

A reaprendizagem e a aprendizagem fazem parte de uma dinâmica que só se modifica, de fato, quando o conhecimento é entendido como um processo dinâmico, vivo e de interações entre sujeito e objeto. Trata-se da relação entre sujeito, seu conhecimento anterior e todo o ambiente social, incluindo as outras pessoas. Nesse movimento de relações, modifica-se o sujeito, fazendo com que o objeto de conhecimento tenha significado sem ser mais o mesmo.

Ao apresentar uma atividade relacionada com uso dos jogos, é preciso ressaltar a intervenção pedagógica como meio para se adquirir uma aprendizagem significativa. Além de possuir um papel de fundamental importância para o desenvolvimento desse trabalho, proporciona ao sujeito reflexões diante de ações que o mesmo irá tomar, desenvolvendo habilidades para entender as estratégias que estão sendo usadas pelo adversário.

O jogo precisa ser visto como um encaminhamento ao trabalho. Uma potência entre o conhecimento e o aprendiz, favorecendo a ele a possibilidade do domínio de si, sua criatividade e capacidade. Servindo como estratégia metodológica, pois seu uso contínuo ajuda a desenvolver atitudes e hábitos.

O lúdico não é o único instrumento para a melhoria da aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em proporcionar mudanças.

Segundo Almeida (1998, p.123), "o bom êxito de toda atividade lúdico pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança...". É baseado neste contexto que se deve buscar uma nova proposta, e que esta aproveite de forma consciente o lúdico como instrumento metodológico que possibilite a aprendizagem.

Conceituando psicopedagogia

Segundo Bossa (2000), os primeiros aparecimentos da Psicopedagogia ocorreram na França, durante o século XIX. Nesse contexto, a Psicopedagogia contava com o apoio e influência da Medicina, da Psicologia e da Psicanálise para desenvolver seus atendimentos e ações. Atuando como terapia para crianças que apresentavam dificuldades de aprendizagem ou algum tipo de retardo no processo de ensino. Era esperado que a união entre a psicologia, psicanálise e a pedagogia, resultasse no conhecimento da criança como um todo, assim como do seu meio de convivência social. De modo a entender o real motivo do problema apresentado pelo indivíduo e a possibilidade de intervenção, de uma ação reeducadora.

Os estudos realizados na França influenciaram significativamente a iniciação da Psicopedagogia na Argentina e também o surgimento da psicopedagogia no Brasil. De acordo com Visca, a Psicopedagogia foi inicialmente uma ação subsidiada da Medicina e da Psicologia, perfilando-se posteriormente como um conhecimento independente e complementar, possuída de um objeto de estudo, denominado de processo de aprendizagem, e de recursos diagnósticos, corretores e preventivos próprios (VISCA *apud* BOSSA, 2000, p. 21).

O professor argentino Jorge Visca é um dos maiores influenciadores da psicopedagogia no Brasil, sendo o criador da teoria Epistemologia Convergente, que propõe um trabalho com a aprendizagem, utilizando três linhas da Psicologia: a Psicogenética de Piaget, a Psicanálise de Freud e a Psicologia social de Enrique Pichon Riviere.

Visca propõe o trabalho com a aprendizagem, utilizando-se de uma confluência dos achados teóricos da escola de Genebra, em que o principal objeto de estudo é o nível de inteligência, com as teorizações da psicanálise sobre as manifestações emocionais que representam seu interesse predominante. A esta confluência, junta, também, as proposições da psicologia social de Pichon Riviere, mormente porque a aprendizagem escolar, além do lidar com o cognitivo e com o emocional, lida também com relações interpessoais vivenciadas em grupos sociais específicos. (FRANÇA *apud* SISTO et. al. 2002, p. 101)

Os cursos na área de Psicopedagogia começam a surgir nos anos 70, mas é na década de 90 que se multiplicam aqui no Brasil. Em 1996, foi aprovado em Assembleia Geral no III Congresso Brasileiro de Psicopedagogia, o Código de Ética que assinala dentre outras coisas, que a Psicopedagogia é um campo de atuação em saúde e educação que lida com o processo de aprendizagem humana. É de natureza interdisciplinar e o trabalho pode se dar na clínica ou instituição, de caráter preventivo e/ou remediativo e cabe ao psicopedagogo por direito e não por obrigação, seguir esse código.

Para Rubinstein (1996, p. 127), "a Psicopedagogia tem como compreender a complexidade dos múltiplos fatores envolvidos nesse processo". Considerando o processo de ensino-aprendizagem como algo complexo, parte daí o pressuposto da transdisciplinaridade, na qual a Psicopedagogia se apoia em conhecimentos de outras áreas e ramos de atuação.

Alguns dicionários da língua portuguesa definem, de forma equivocada e simplista, a psicopedagogia como sendo uma associação entre a Psicologia e a Pedagogia. Porém essa definição minimiza a potencialidade da Psicopedagogia que, propõe a pesquisar e resolver os problemas de aprendizagem através de um intercâmbio dos conhecimentos de outras áreas. Grassi (2013) afirma que:

Os dicionários da língua portuguesa não levam em conta que o todo é muito mais que a soma de todas as partes, que a psicopedagogia se apropria de conhecimentos de várias ciências e ramos de conhecimentos, reelaborando-os e configurando-se numa área independente e produtora de conhecimentos novos sobre um objeto de estudo que se modificou e se ampliou ao longo de sua consolidação, sofrendo condicionamentos de diversos fatores, que precisam ser considerados em sua análise. (GRASSI, 2013, p. 125)

Sendo assim, a psicopedagogia pode ser vista como um campo do conhecimento, que estuda a aprendizagem humana, cujo principal objetivo é facilitar o processo de aprendizagem de maneira holística, agrupando não somente o ambiente escolar, mas as áreas cognitivas, afetivas e sociais. A psicopedagogia tem assim caráter interdisciplinar, reunindo diferentes áreas do conhecimento, integrando dois ambientes no qual a aprendizagem ocorre: ambiente escolar e extraescolar.

Podemos afirmar, de forma simples e resumida, que o objeto de estudo da Psicopedagogia é o processo de ensino-aprendizagem, que é bem complexo e que

exige do psicopedagogo uma sensibilidade ímpar. Além da criação de vínculo positivo com seu paciente, a fim de conhecê-lo em suas potencialidades cognitivas, sociais e emocionais, é possível trabalhar a confiança desse aprendente, tanto no outro como em si mesmo, resgatando assim o prazer de aprender. O trabalho terapêutico é centrado no processo de ensino-aprendizagem, porém, considera-se o aprendente um ser como um todo, analisando-o em suas relações com o meio e consigo mesmo.

O Psicopedagogo elabora diagnósticos e realiza intervenções durante o trabalho com foco na aprendizagem, porém sem perder de vista o ser humano com sua individualidade, capacidade e ambiente no qual está inserido. É necessário desenvolver um olhar amplo, imparcial e sem preconceito. Uma escuta atenta que vai além das evidências, geralmente já observadas pela família e pela escola. Segundo Grassi (2013):

Desenvolveu-se como prática clínica diagnóstica, cujos recursos, técnicas e instrumentos possibilitam uma visão integradora do sujeito aprendente, permite conhecer esse sujeito, suas características, sua relação com o conhecimento, com a aprendizagem; como lida com as dificuldades que surgem nesse processo, com o não aprender, como se sente em relação a essas questões; como a família lida com a não aprendizagem, com a aprendizagem e com o próprio sujeito; como a escola trata essa problemática. (GRASSI, 2013, p. 135)

Desse modo, o psicopedagogo não trabalhará sozinho, mas em equipe multidisciplinar, atuando em parceria com outros campos de atendimento como: fonoaudiólogos, psicólogos, neurologistas, professores, psiquiatras, entre outros. Pain (1992, p. 74) afirma que “o tratamento psicopedagógico é o mais indicado no caso de tratar-se um transtorno de aprendizagem”.

O psicopedagogo poderá atuar em duas vertentes de atendimento, atuando como psicopedagogo clínico e psicopedagogo institucional e esse atendimento poderá possuir caráter preventivo ou remediativo. A psicopedagogia no campo clínico emprega como recurso principal a realização de entrevistas dedicadas à expressão e a resolução da problemática individual e/ou grupal daqueles que a consultam.

Diagnostica, orienta, atende em tratamento e investiga os problemas emergentes nos processos de aprendizagem, esclarecendo os obstáculos que

interferem para haver uma boa aprendizagem e favorecendo o desenvolvimento de atitudes e processos de aprendizagem adequados. Para isso, realiza o diagnóstico-psicopedagógico, com ênfase nas possibilidades e perturbações da aprendizagem; esclarecimento e orientação daqueles que o consultam; a orientação de pais e professores, a orientação vocacional operativa em todos os níveis educativos.

A psicopedagogia no campo institucional pode atuar em diferentes instituições como empresas, hospitais e escolas. Sua função, nesses casos, é analisar e apontar os fatores que intervêm ou prejudicam a aprendizagem dentro dessas instituições.

Recursos psicopedagógicos com ênfase no lúdico

Quando abordamos os recursos psicopedagógicos, não podemos limitá-los apenas a alguns objetos ou materiais de trabalho. São infinitos os recursos que podem ser utilizados como apoio para os atendimentos psicopedagógicos e cabe ao psicopedagogo, a percepção de qual abordagem é necessária para seu paciente, tendo em vista que cada ser humano é ímpar e possui uma maneira de aprender e assimilar a realidade de forma singular.

A abordagem lúdica facilita a aprendizagem e o estabelecimento do vínculo positivo entre terapeuta e paciente, portanto, deve ser utilizada nas sessões de atendimentos. Fernández (2001, p.163) afirma que o psicopedagogo deve proporcionar “um espaço de confiança e criatividade, onde possa dar sentido criativo e lúdico ao trabalho” desenvolvido por ele. Diante dessa afirmação, podemos considerar que não existem recursos específicos e limitados, ou ainda, uma receita pronta para ser seguida passo a passo pelo terapeuta.

Porém, o psicopedagogo poderá se nortear em atendimentos que envolvam os jogos, atividades de expressão artística, linguagem oral e escrita, dramatização e todo tipo de recursos que facilitem o desenvolvimento da capacidade de aprender. Com autonomia e prazer, sempre levando em consideração as características intrínsecas e extrínsecas do indivíduo em atendimento, não se esquecendo do olhar holístico para o aprendente, considerando suas capacidades físicas, sociais e emocionais.

Com base nisso, destaca-se a importância da ludicidade nos recursos psicopedagógicos para os atendimentos. O lúdico é um fator importante na vida do ser humano que tira o peso da aprendizagem formal, redescobrando assim, o prazer em aprender e se relacionar com o que é ensinado de forma mais leve e divertida, transpassando barreiras que foram levantadas no processo de ensino-aprendizagem.

De acordo com Macedo, Petty e Passos (2005), para que as atividades sejam lúdicas, são identificadas pelas crianças como possuidoras de cinco qualidades: terem o prazer funcional, serem desafiadoras, criarem possibilidades, possuírem caráter simbólico e serem expressas de modo construtivo ou relacional. Os autores afirmam ainda que “lúdico combina com a ideia de errância... É como se fosse um passeio desejado, mas não premeditado nem submisso a um roteiro rígido” (MACEDO, PETTY, PASSOS, 2005, p. 21).

O psicopedagogo poderá lançar mão de brincadeiras espontâneas e dirigidas em seus atendimentos, assim como utilizar de recursos como contação de histórias, fantoches, desenhos, músicas, dramatizações, teatros, roda de conversas, jogos de encaixe, quebra-cabeça, entre tantos outros recursos. Isso lhe possibilitará a observação de seu paciente em diferentes aspectos sociais, familiares, acadêmicos e emocionais, de maneira lúdica e não penosa, identificando a raiz do problema. Atua intervindo como mediador/ajudador no processo de reaprendizagem, e orienta pais e professores em relação ao paciente.

O Lúdico como aliado a Eficácia da Psicopedagogia

Uma das principais ferramentas de trabalho do psicopedagogo é a observação de forma imparcial, pois é através dessa observação que ele recolherá “pistas” para o desenvolvimento do seu trabalho de intervenção. Barbosa (2012) destaca sobre a observação:

Observar é uma das possibilidades de aperfeiçoamento da intervenção psicopedagógica e deve ser entendida como um exercício de ver e compreender o que acontece sem julgar. Apesar de, em algumas instancias, a observação ser um instrumento autoritário, na Psicopedagogia ela se desenvolve de tal forma que promove o crescimento do aprendiz e do próprio psicopedagogo. (BARBOSA 2012, p. 194)

Diante dessa afirmativa, corrobora-se a relevância do lúdico, através de jogos e brincadeiras, como aliados efetivos na eficácia dos atendimentos psicopedagógicos, pois, ao observar o aprendiz em suas atividades lúdicas, o terapeuta pode detectar o interesse do paciente nas mesmas. A postura dentro das atividades e desafios oferecidos, os sentimentos empregados nas atitudes, o momento vivido e o real significado escondido por trás das brincadeiras estimulam o paciente. É através dessa observação detalhada que o profissional irá traçar seu plano de ação e intervenção subjetiva.

Ao abordar a presença de jogos em atendimentos psicopedagógicos, Jorge Visca (1996) destaca dois aspectos que devem ser levados em consideração: o nível de desenvolvimento cognitivo do aprendiz, assim como o conhecimento prévio apresentado pelo mesmo sobre o jogo. Para Barbosa (2012) “todos os jogos podem desenvolver competências”.

Ao planejar o atendimento psicopedagógico, pode-se utilizar jogos que proporcionem o desenvolvimento de diferentes aspectos como raciocínio lógico, afetividade, convívio social, percepção, ritmo, memória, escrita, oralidade, dentre outras abordagens, sem perder o foco no sujeito que está sofrendo a intervenção psicopedagógica e sem perder o sentido lúdico do instrumento.

O terapeuta pode despertar no aprendiz o desejo de aprender através dos jogos, assim como despertar a visão de que o erro também pode ser utilizado como objeto de aprendizagem e não apenas como símbolo de falta da mesma. Nesse quesito, o jogo e as atividades lúdicas são aliados fundamentais. De acordo com Barbosa (2012):

Aprendizes que apresentam dificuldades para aprender, frequentemente, não reconhecem o não saber como um requisito para saber. O jogo pode auxiliar no enfrentamento de situações desconhecidas que provoquem tensões, na medida em que jogar pode aliviá-las, minimizar os erros e as dificuldades. (BARBOSA 2012, p.198)

Considerações Finais

Através de leituras bibliográficas é que se constituiu e encaminhou a presente proposta de trabalho que nos permitiu concluir que a existência de jogos e brincadeiras, quando bem aplicados e dirigidos, certamente ajudará nos atendimentos psicopedagógicos, pois por meio da ludicidade é possível viabilizar o resgate do que é mais belo no homem: o ato de brincar. Partindo dessa relevância, a fim de respondermos a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem e reaprendizagem e como o mesmo pode nortear os atendimentos psicopedagógicos, concluímos que o lúdico exerce função fundamental no desenvolvimento do indivíduo e na formação de sua personalidade. Também amplia e reconstrói seus conhecimentos que o possibilita encontrar formas de realizar-se como pessoa, como cidadão integrado na sociedade. O lúdico atinge o indivíduo de forma integral, facilita sua relação com a aprendizagem, com o meio que o cerca e faz com que supere assim suas fragilidades na área do ensino.

No campo da psicopedagogia, em função dos aspectos que se pretende chegar, o diagnóstico correto é que os jogos podem ser considerados uma excelente ferramenta, um tratamento adequado das dificuldades de aprendizagem. Ao utilizar dessa atividade, o profissional tem possibilidades infinitas e intermináveis de diversificar seu trabalho durante a avaliação e intervenção do paciente, que é estimulado a confiar mais em si mesmo, de maneira que aprenda a suprimir o medo de errar e conseqüentemente, encontrar o caminho do reaprender, superando eventuais obstáculos existentes no processo da aprendizagem.

Referências

ALMEIDA, Paulo N. de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1998.

BARBOSA, Laura Monte Serrat (org.). **Intervenção Psicopedagógica no espaço da clínica**. Curitiba: Intersaberes, 2012.

BOSSA, Nádía Ap. **A Psicopedagogia no Brasil**: contribuições a partir da prática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

BOSSA, Nadia A. **A psicopedagogia no Brasil**: contribuições a partir da prática. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

FERNÁNDEZ, Alicia. **A mulher escondida na professora**. 2 ed. Porto Alegre: Artmed, 2001.

GRASSI, Tânia Mara. **Psicopedagogia**: um olhar, uma escuta. Curitiba: Intersaberes, 2013.

_____. **Oficinas Psicopedagógicas**. Curitiba: Intersaberes, 2013.

KISHIMOTO. **Educação Física e atividade lúdica: o papel da ludicidade no desenvolvimento psicomotor**. 15 ed. Buenos Aires: Revista Digital, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação**. 6 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **O Lúdico na Prática Educativa**. 23 ed. Rio de Janeiro: Tecnologia Educacional, 1994.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVEIRA, Anié Coutinho de, SILVA, Kátia Cilene da. **Ludicidade e psicomotricidade**. Curitiba: Intersaberes, 2017.

PAÍN, Sara. **Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem**. 4 ed. Porto Alegre: Artmed, 1992.

RIZZO, Gilda. **A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos**. Rio de Janeiro, 2001.

RUBINSTEIN, Edith (org.). **Psicopedagogia**: uma prática, diferentes estilos. 4 ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2012.

SISTO, F.F. **Aprendizagem e mudanças cognitivas em crianças**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SOUZA, Edison Roberto. **O lúdico como possibilidade de inclusão no ensino fundamental**. 8 ed. Porto Alegre: Revista Motivivência, 1996.

VISCA, Jorge. **Clínica Psicopedagógica: Epistemologia Convergente**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

_____. **Psicopedagogia: novas contribuições**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1991.