A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA O TRABALHO DO PSICOPEDAGOGO

FLAVIA SIQUEIRA CELESTINO GODINHO

RESUMO

O presente artigo tem como base os estudos acerca da psicopedagogia no Brasil e suas perspectivas referentes ao desenvolvimento de diferentes processos de aprendizagem que são realizados a partir do auxílio desta área, sobretudo no que se refere à ludicidade como instrumento de construção de pontes e facilitação de processos de aprendizagem para os educandos e educandas. A ludicidade, o brincar, transformam e constroem pontes de possibilidade de vitalidade no processo do aprender. A psicopedagogia e o elemento lúdico constroem diferentes formas de aprender e despertar o interesse pelos diferentes componentes curriculares e aprendizagem, afinal o jogar e o brincar desenvolvem importantes vínculos potenciais de confiança entre os educandos e o/a profissional de psicopedagogia, pois na brincadeira a criança ressignifica objetos, espaços, atribuindo a eles funções, visões, formas e se apropriando daquela realidade a tornando única.

PALAVRAS CHAVE: Psicopedagogia, Educação, Ludicidade.

INTRODUÇÃO

A psicopedagogia é uma área do conhecimento acadêmico que tem como perspectiva construir pontos de compreensão acerca do desenvolvimento dos educandos de forma a potencializar essas habilidades e oportunidades.

Além de ser aplicada academicamente também possui nuances práticas, objetivadas no cotidiano das unidades escolares no qual a realidade lúdica entremeia as relações.

O brincar, o observar, o construir é fundamental para o desenvolvimento de crianças e adolescentes.

Logo, o foco nessas perspectivas constroem possibilidades de brincar para que as habilidades sejam valorizadas.

Recordando Piaget e Vygotsky, o brincar se constitui enquanto algo fundamental no desenvolvimento da criança. Piaget abordou a temática dos estágios do desenvolvimento da criança, assim como Vygotsky abordou os contextos sociais e as perspectivas culturais das comunidades como influenciadoras diretas no desenvolvimento das crianças e dos jovens. Para ambos o brincar é fundamental.

Para Piaget, por exemplo, a criança assimila novidades, transformações, formas de vida a partir da brincadeira e da realização de atividades que estimulem o seu desenvolvimento.

Conforme abordado pelo autor, Piaget (1972):

> Quando brinca, a criança assimila o mundo a sua maneira, em compromisso com a realidade, pois sua maneira de interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que criança lhe atribui. Portanto, deve estar apto, de acordo com as proposições colocadas em seu tempo.

A criança, ao brincar constrói suas próprias possibilidades, funções e perspectivas de mundo. Interage com o mundo, cria perspectivas, sonhos e linguagens, se expressando de forma direta.

Assim como para Piaget, o brincar para Vygotsky é fundamental, contudo a partir de um viés diferente.

O lúdico constituiria a possibilidade de desenvolvimento da criatividade, das formas e modelos transformadores, de uma sociedade que tem seus próprios códigos e perspectivas. A brincadeira seria como a libertação de uma amarra, constituindo focos de transformação e independência.

A brincadeira constitui formas para desenvolvimento da criança em todos os sentidos. Auxiliaria na relação entre a criança e seus pares, sua vida e a interação com o mundo.

A partir de tais perspectivas, seria auxiliado o desenvolvimento proximal da criança, que constitui diferentes formas de aprender e se relacionar com as realidades sociais. O brinquedo realiza um intermédio direto, instrumentaliza, ressignifica.

Segundo Vygotsky (2006):

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento.
O brinquedo constitui, por conseguinte, uma oportunidade de transformação e emancipação da criança, que por meio do lúdico se constitui enquanto sujeito de si, desenvolvendo sua lógica, suas formas de apreensão e vontade.
Na psicopedagogia, o brincar se constitui, portanto, como possibilidade de estabelecer vínculos a partir de formas inovadoras de conhecimento e aprendizagem.

A PSICOPEDAGOGIA E SUA REALIDADE NO BRASIL

A psicopedagogia no Brasil teve sua incursão enquanto área ainda na década de 1970. A área do conhecimento em si surgiu a partir da junção de estudos das áreas da psicologia e da pedagogia.
Objetivando compreender nuances de dificuldades de aprendizagem em suas origens e práticas, inicialmente observava as crianças e adolescentes a partir de suas perspectivas biologicistas e psicológicas sendo a pedagogia um elemento auxiliar diretamente ligado às perspectivas práticas efetivas.
Logo, enquanto campo teórico iniciou sua institucionalização observando que as dificuldades de aprendizagem de alunos e alunas advinham fundamentalmente de questões orgânicas, o que foi sendo observado e questionado paulatinamente.
No Brasil tais perspectivas chegaram de forma direta, contudo com maiores influências argentinas e norte –americanas.
Jorge Visca implantou os CEPS (Centros de estudos psicopedagógicos) em Campinas, Rio de Janeiro e São Paulo, entre outras cidades. Estes centros tinham como finalidade justamente difundir alguns vieses acerca do campo em um momento no qual a cientifização de tal área (entre outras) era latente.
Assim diversas linhas teóricas eram estudadas, tais como psicogenética, psicologia social e psicanalítica.
Essas linhas teóricas influenciaram e influenciam nos processos formativos de profissionais desta área e também nas práticas cotidianas, desde a fundação do primeiro curso de psicopedagogia no Brasil no instituto Sedes
Sapientiae em 1979 e com relação da ABP, Associação Brasileira de Psicopedagogia, contribuindo, ainda, para representações políticas, culturais e científicas na área.
Atualmente do ponto de vista burocrático, a psicopedagogia é oferecida enquanto área do conhecimento em cursos oficiais nas modalidades Lato senso e Strito senso em cargas horárias de 360 à 720 horas incluindo além das horas o estágio supervisionado.
A psicopedagogia entretanto tornou-se fundamentalmente difundida no Brasil no século XXI com a oficialização do curso em 2001 e também com as transformações objetivas na legislação e na prática educacional.
Neves apud Bossa (1997) ressalta que a psicopedagogia constituiu-se nesse período a partir da institucionalização e tem como objeto de estudo as questões de aprendizagem a partir da interdisciplinaridade, conforme pode ser observado:
A psicopedagogia estuda o ato de aprender e ensinar, levando sempre em conta as realidades internas e externas da aprendizagem, tomadas em conjunto. E, mais procurando estudar a construção do conhecimento em toda a sua complexidade, procurando colocar em pé de igualdade os aspectos cognitivos, afetivos e sociais que lhe estão implícitos.
Dessa maneira a área do conhecimento passou a ser referência direta para as perspectivas cotidianas escolares básicas e também para âmbitos de educação não formal e de apoio, vislumbrando a potencialização de habilidades e transformação de práticas pedagógicas efetivas.
[...] apesar de a psicopedagogia ter surgido como uma disciplina complementar da psicologia e da medicina, devido a necessidade do atendimento ao aluno com dificuldade

de aprendizagem, atualmente esse ramo preocupa-se não só com o aluno e sua família, mas com tudo que o cerca, influencia e constrói: a escola como instituição, a comunidade onde estão inseridos, os professores, a equipe técnica administrativa. [...] dessa forma, é preciso lançar seu olhar para a comunidade, a sociedade e a cultura. O foco deixa de ser apenas clínico e torna-se também institucional. (ASSIS, 2007).

A psicopedagogia é portanto multidisciplinar, objetivando a compreensão das esferas culturais, da sociedade e da comunidade além da linguagem escolar. Ela atua, portanto em diferentes eixos de compreensão da aprendizagem, suas dificuldades e potencialidades a partir da subjetividade do educando.

O psicopedagogo, compreende portanto todas as nuances que proporcionam ou não o processo de aprendizagem de forma saudável, a partir das diversas estruturas possíveis, levando em consideração a interação com o meio, suas regras e observações, considerando o sujeito sempre como ser social e histórico que traz consigo repertórios de vida e formas de sociabilidade advindas de suas perspectivas, instâncias socializadoras e grupos sociais dos quais participa.

Conforme abordado por Beauclair (2004):

Propiciar seu desenvolvimento através de suas estruturas cognitivas, afetivas, sociais, pedagógicas e corporais. No processo de objetividade e subjetividade, elos entre o lidar consigo mesmo e com os outros se constituem como problemática a ser vivenciada. O sujeito humano deve interagir com os objetivos e com as regras do meio, mas deve também interagir com suas limitações, possibilidades e impossibilidades e carências enquanto ser vivente. Se educar é buscar o bem-estar do humano em todo este contexto, o espaço/tempo educativo deve priorizar construções de processos harmônicos com as condições da vida humana, e interação com a natureza do próprio homem e do planeta. A escola do sujeito em processo de interação permanente deve se voltar à compreensão de que todo conhecimento é, na verdade, 'saber do outro' (BEAUCLAIR, 2004, p. 22).

A interação que garante ao sujeito os processos de aprendizagem assim como a qualidade das relações humanas e suas transformações, uma vez que em âmbitos sociais existem trocas constantes potencializando equilíbrio e processos harmônicos de aprendizagem. A psicopedagogia contribui para tanto, garantindo a efetividade da aplicabilidade do Estatuto da Criança e do adolescente, da LDB de 1996, da Base Nacional Comum Curricular entre outras documentações específicas, que priorizam o respeito à infância, à subjetividade e às particularidades das crianças e dos jovens, visando seu desenvolvimento integral e objetivando a condição da criança como protagonista social, sendo em sua integralidade um ser de ação, escolha, construtor de saberes e formas de aprendizagem.

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

O instrumento de ludicidade nos processos de aprendizagem na educação básica é fundamental.

O entendimento de que todas as esferas educacionais devem compreender as esferas sócio-culturais dos educandos é fundamental para repertoriar a realidade cotidiana.

Desde a fundamentação da LDB de 1996 (Lei de Diretrizes e bases de 1996), as perspectivas de repertório social são levadas em consideração como ponto fundamental.

O lúdico entra nesta esfera justamente por fazer parte das territorialidades, pertencimentos e nuances afetivas.

A memória afetiva como instrumentação de formações empáticas oportuniza metodologias efetivas em educação.

As linguagens, por conseguinte são diversificadas, são fomentadas constantemente na construção de processos educativos. A realização de atividades com linguagem corporal, oral, artística e de multilinguagens em meios e suportes também digitais. Tais linguagens permitem o incremento da cognição e das relações interpessoais.

Segundo LE BRETON (2009):

Para a antropologia (...) a esfera das emoções provém da educação, ela é adquirida

de acordo com as modalidades particulares da socialização da criança, não podendo ser considerada mais inata do que a própria língua. Todo ser humano é dotado da capacidade de entrar no universo simbólico que constitui a especificidade da condição humana.

As brincadeiras proporcionam não apenas o processo de interação entre os pares, mas também e sobretudo constroem possibilidades de socialização que constituem o simbólico, para a compreensão da vida humana.
A vida humana tem como perspectiva construir sociabilidades emocionais e a criança aprende também por meio da empatia e do estabelecimento de laços por afinidade, e o brincar constitui essa aproximação por meio do estabelecimento de memórias afetivas e formulação de propostas criativas.
A brincadeira também estabelece formas de reter a aprendizagem de forma visual, a partir dos exemplos e da perspectiva de fixação de informações não apenas por repetição, mas também por retenção de códigos. A ludicidade faz parte da vida humana desde o seu início. Ela instrumentaliza, inclusive, as primeiras vivências presentes na vida humana.
Essa instrumentalização se dá a partir da autonomia e das observações do que ocorre ao redor que origina possibilidades de respostas aos estímulos dos ambientes e das perspectivas.
Quando se coloca o lúdico como instrumento psicopedagógica se constrói a possibilidade de transformação das formas de aprendizagem a partir da realidade que estimula a criatividade e as habilidades que por muitas vezes não são contempladas na educação formal.
Conforme dito por GALPERIN (2001):

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

A aprendizagem corresponde à formação de conhecimentos, atividades e reconhecimento de algo. As brincadeiras e instrumentações lúdicas permitem a formação de representações de características únicas, particulares, que transformam o processo em criatividade, expansão, propositor.
O lúdico permite a formação de propostas que contenham características autorais e identitárias do sujeito envolvido no processo de aprendizagem, o que constrói pontes entre a proposição e a autoria com construção autônoma do ser construindo características que possam não apenas facilitar a aprendizagem como também efetivar práticas que construam formas de valorizar a autoestima.
Aprender não é um processo automático, tampouco apenas focado na obtenção de um resultado específico advindo da expectativa de um único sujeito. Aprender é também uma construção que envolve a constituição de propostas por parte de todos os sujeitos envolvidos nas esferas do saber, construindo efetivas possibilidades de realização criativa.
As brincadeiras e elementos lúdicos permitem a construção de possibilidades criativas, de regras, testagem de limites específicos. A formação de modelos que possibilitam a formulação identitária da prática.
Além de tais fatores o elemento lúdico também permite a abertura de “janelas de aprendizagem” que já são previstas nos estudos de matriz cognitiva mas são potencializadas de acordo com os estímulos apresentados.
Conforme dito por ANTUNES (2003):

Duas crianças, na mesma idade, possuem a janela da mesma inteligência com o mesmo nível de abertura, isso não significa, entretanto que sejam iguais; a história genética de cada uma pode fazer com que o efeito de estímulos sobre essa abertura seja maior ou menor, produza efeito mais imediato ou mais lento. É um erro supor que o estímulo possa fazer a janela abrir-se mais depressa. Por isso, essa abertura precisa ser aprovei-

tada por pais e professores com equilíbrio, serenidade e paciência. O estímulo não atua diretamente sobre a janela, mas, se aplicado adequadamente, desenvolve habilidades e estas, sim, conduzem a aprendizagens significativas.

A brincadeira e o lúdico funcionam como estímulos diretos para o desenvolvimento das pessoas em qualquer faixa etária. No caso das crianças e adolescentes em âmbitos formais e não formais tais elementos representam a abertura necessária para a formação de pontes entre as dificuldades e o processo real de aprendizagem de forma a fortalecer estímulos reais e factíveis.
Ao psicopedagogo e à psicopedagoga cabe, por meio da ludicidade estimular e potencializar o aprendizado do sujeito a partir do reconhecimento das singularidades.
Segundo OLIVEIRA (2010):

A Criança, jogo e brincadeira estão intrinsecamente interligados, no entanto, o nosso sistema escolar não percebe essa interligação e cerceia a criança das suas necessidades de movimento, expressão e de construção de seu conhecimento a partir do seu próprio corpo. Apesar de estar inserida neste meio, a escola precisa perceber a criança como um ser em constante desenvolvimento. O clima de seriedade e de repressão estabelecido por tal instituição, não chega a intimidar totalmente as crianças, pois estas encontram sempre um jeito de fazer o que mais gostam, que é brincar. Esse brincar se manifesta das mais variadas formas, até mesmo, sob a forma de brigas e intrigas aparentes. A ação de educar não pode restringir-se à simples preocupação com as estruturas mentais, mas também com a expressão do corpo em sua totalidade. Se educar é libertar, então, os processos que regem esta ação educativa devem fornecer subsídios para que tal ideia se concretize. A intervenção psicopedagógica introduziu uma contribuição mais rica no enfoque da Pedagogia. O processo de aprendizagem da criança é compreendido como um processo pluricausal, abrangente, implicando componentes de vários eixos de estruturação: afetivos, cognitivos, motores, sociais, econômicos, políticos etc. O processo de aprendizagem, bem como suas dificuldades, deixa de focalizar somente o aluno e o professor isoladamente e passa a ser visto como um processo de interações entre ambas as partes com inúmeras variáveis que precisam ser apreendidas com bastante cuidado pelo professor e psicopedagogo. Parece estranho a muitas pessoas admitir o lúdico como um recurso didático para uma aprendizagem mais eficaz. O brincar é uma forma de expressão da criança, colocada para fora do seu corpo e dos pensamentos. Ao contrário das disciplinas curriculares do ensino fundamental, que introjeta os pensamentos abstratamente para dentro do ser.

A ludicidade e a psicopedagogia caminham de forma conjunta: a área do conhecimento e os instrumentos de aprendizagem. A ludicidade permite a construção de formas de aprendizagem diversas que levem em conta brincadeiras, transformações e formas de construção, constituindo assim a criança como sujeito direto do processo de ensino aprendizagem, demonstrando autonomia e construindo possibilidades de formação por meio de ação e autoria gerando, de forma direta o protagonismo das crianças, adolescentes e jovens mesmo que com dificuldades de aprendizagem específicas detectadas e observadas.
A ludicidade permite também vai em consonância com os princípios Freirianos no qual não apenas a autonomia do educando e da educanda deve ser levada em consideração, como também sua identidade, de forma direta, uma vez que no brincar a criança imprime seu arcabouço cultural, seu repertório, seu universo e seus marcadores, construindo laços de pertencimento mas também de unicidade, peculiaridade e particularidade na aprendizagem e no cotidiano.
O brincar constitui oportunidade. Conforme dito por OLIVEIRA (2010):

O psicopedagogo procura avaliar a situação da forma mais eficiente e proveitosa. Em sua avaliação, no encontro inicial com o aprendente e seus familiares, que é um recurso importantíssimo, utiliza a “escuta psicopedagógica”, que o auxiliará a captar através do jogo, do silêncio, dos que possam expli-

car a causa de não aprender. A brincadeira, seja ela qual for, é algo de sumo importância na infância. Pelos pais, ela deve ser vista não apenas como um momento de entretenimento e lazer de seus filhos, mas também como uma oportunidade de desenvolver nas crianças hábitos e atitudes que os façam amadurecer se tornando responsáveis. Aliar as atividades lúdicas ao processo de ensino aprendizagem pode ser de grande valia para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo.

Os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter o seu equilíbrio com seu mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar.

Os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, porque através da manipulação de materiais variados, ela poderá reinventar coisas, reconstruir objetos. Os jogos são uma ótima proposta pedagógica na sala de aula, porque proporcionam a relação entre parceiros e grupos, o que é um fator de avanço cognitivo, pois durante os jogos a criança estabelece decisões, conflitua-se com seus adversários e reexamina seus conceitos.

Depois da necessidade de afeto, de ser aceita, nenhuma outra é tão intensa, na criança, como a necessidade do jogo. Através dele desenvolvem-se a espontaneidade, a inteligência, a linguagem, a coordenação, o autocontrole, o prazer de realizar algo, a autoconfiança. É a via para a criança experimentar, organizar suas experiências, estruturar a inteligência para construir, aos poucos, a sua personalidade.

O jogo para criança é, antes de tudo, uma brincadeira. Mas é, também, uma atividade séria onde o faz-de-conta, as estruturas ilusórias, o geometrismo infantil e a alegria têm uma importância considerável. O surgimento do verdadeiro comportamento lúdico está ligado ao despertar da personalidade. A busca da auto-afirmação manifesta-se nos jogos sob duas formas: o apelo do mais velho, considerado como motor essencial da infância, e o amor à ordem, à regra, levado até ao formalismo.

Durante os jogos, a criança experimenta um sentimento de grande prazer ante o descobrimento do novo e suas possibilidades de invenção.

A brincadeira surge como uma facilitadora direta da formação dos educandos e educandas, auxiliando no processo de auto-afirmação e na criação de confiança direta. O despertar da personalidade está intrinsicamente ligado à possibilidade de a criança sentir-se protagonista, parte criativa e criadora de todo o processo de ensino e aprendizagem, fazendo das dificuldades não empecilhos, mas sim propulsores de transformação e geração de saberes e conquista de espaço.

A psicopedagogia se apropriando de tais instrumentos constrói possibilidades interdisciplinares para que a criança seja assistida de forma totalizante e intensa na qual a personalidade e os repertórios sejam levados em conta não sendo apenas considerados os aspectos cognitivos.

Logo, a psicopedagogia fazendo uso de instrumentos do lúdico, como brincar, o jogar e o criar potencializa o desenvolvimento das crianças e adolescentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A psicopedagogia como área de desenvolvimento de diferentes saberes e perspectivas está diretamente ligada ao desenvolvimento humano. Conhecida como uma área pluridisciplinar e integradora utiliza de diversos recursos para transformar em potencialidades positivas as chamadas DAs (dificuldades de aprendizagem), sobretudo por meio do lúdico, que por suas diversas estratégias e características demonstra o quanto tem instrumentos de desenvolvimento e transformação possíveis de forma direta por meio do protagonismo, autoria e repertórios diversos nas mais diferentes esferas. Conforme procuramos demonstrar, ao instrumentalizar o lúdico, a psicopedagogia e seus profissionais abrem portas para caminhos de aprendizagem ainda mais autorais e com potência e força de personalidade daqueles e daquelas que estão em processo de aprendizagem, construindo e reconstruindo linguagens.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Vozes, 2003.

ASSIS, A. L. A. Influências da psicanálise na educação: uma prática psicopedagógica. 2. ed. rev. Curitiba: Ibpex, 2007.

BEAUCLAIR, J. Tornar-se psicopedagogo: uma questão instigante. Publicado no site http://www.psicopedagogia.com.br em 12/06/2004.

BOSSA, N. A. A psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da prática. Porto Alegre: Artmed, 2007.

BRETON, D. Antropologia das emoções. Editora Vozes, 2009.

GALPERIN P.Ya. La dirección Del proceso de aprendizaje. In: ROJAS, L.Q. (Comp.). La formación de las funciones psicológica durante el desarollo dele niño. Tlaxcala: Editora Universidad Autónoma de Tlaxcala, 2001 d.

OLIVEIRA, F. S. Lúdico como instrumentador da aprendizagem na educação infantil. Monografia de titulação para o nível de especialista, apresentada à Universidade Cândido Mendes, Araioses, Maranhão, 2010.

PIAGET, J. Ouva l'Education? Paris: PUF, 1972. [Para Onde Vai a Educação? Rio de Janeiro: José Olympio, 1973].

VIGOTSKY, L. S. (2006). La imaginación y el arte en la infancia. Madrid: Akal/ Básica de Bolsillo.