



---

**PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU  
PSICOPEDAGOGIA**

**IRLEM CRISTINA DE ANDRADE**

**A INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA ATRAVÉS DE  
JOGOS E BRINCADEIRAS**

**São Paulo- SP  
2011**

# **A INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS**

**Monografia elaborada como  
requisito parcial do curso  
Psicopedagogia da Faculdade  
Integrada da Grande  
Fortaleza/Posead/Educação à  
Distância, sob orientação da Prof<sup>a</sup>  
Ms. Odnéia Quartieri Ferreira  
Pinheiro**

**São Paulo  
2011**

**IRLEM CRISTINA DE ANDRADE**

**A INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA ATRAVÉS DE  
JOGOS E BRINCADEIRAS**

Monografia elaborada como  
requisito parcial do curso  
Psicopedagogia da Faculdade  
Integrada da Grande  
Fortaleza/Posead/Educação à  
Distância, sob orientação da Prof<sup>a</sup>  
Ms. Odnéia Quartieri Ferreira  
Pinheiro

Aprovado pelos membros da banca examinadora em  
\_\_\_/\_\_\_/\_\_\_, com menção \_\_\_\_\_.  
(\_\_\_\_\_)

**Banca Examinadora**

---

---

**São Paulo  
2011**

## DEDICATÓRIA

*Dedico este trabalho a todos aqueles que querem fazer um bom trabalho como pedagogo e ou psicopedagogo e que assim como eu sentem a necessidade urgente do resgate do brincar na infância, com o respeito mútuo, a solidariedade, a justiça e o dialogo e que tem a sensibilidade e a disposição para ser facilitador da aprendizagem do outro, isso é possível e desejável.*

## AGRADECIMENTOS

*Agradeço a minha orientadora, Prof<sup>a</sup> Odnéia Quartieri Ferreira Pinheiro, por toda orientação que me foi dada. Agradeço a meus alunos que foram protagonistas nesta pesquisa e me proporcionaram aprender cada vez mais para melhorar a minha prática e contribuir com uma melhor aprendizagem.*

## EPIGRAFE

### *Apenas brincando...*

*Quando estou construindo com blocos no meu quarto de brinquedos, por favor, não diga que estou apenas brincando porque enquanto brinco, aprendo, sobretudo...*

*Quando estou fantasiando, arrumando a mesa, e cuidando das bonecas, por favor, não fique com a idéia de que estou apenas brincando, porque enquanto brinco, aprendo, eu posso ser mãe ou pai algum dia...*

*Quando estou pintando até os cotovelos ou de pé brincando de cavaleiro, ou modelando massinha, não me deixe ouvir você dizendo que estou apenas brincando, porque enquanto brinco, estou aprendendo, estou inventando e criando, eu posso ser artista ou inventor algum dia...*

*Quando você me vê sentado numa cadeira lendo para uma platéia imaginária, por favor, não ria e pense que estou apenas brincando, porque enquanto brinco, estou aprendendo, eu posso ser professor ou professora um dia...*

*Quando você me vê procurando insetos ou enchendo o bolso com todas as coisas que encontro, não jogue fora como se eu estivesse apenas brincando, porque enquanto brinco, estou aprendendo, eu posso ser cientista um dia...*

*Quando estou entretido com um quebra-cabeça ou com alguns brinquedos da minha escola, por favor, não pense que é apenas tempo perdido com brincadeiras, porque enquanto brinco, estou aprendendo a me concentrar e a resolver problemas, eu posso criar um brinquedo algum dia...*

*Quando você me vê cozinhando ou experimentando alimentos, por favor, não pense que porque me divirto é apenas brincadeira. Estou aprendendo, raciocinando e percebendo diferenças, eu posso ser um chef de cozinha algum dia...*

*Quando você me vê aprendendo a pular, saltar, correr e movimentar o meu corpo, por favor, não pense que estou apenas brincando, estou aprendendo como o meu corpo funciona, eu posso ser um médico, enfermeiro ou atleta algum dia...*

*Quando você me pergunta o que eu fiz na escola hoje e eu digo: eu brinquei, por favor, não me entenda mal, porque enquanto brinco, estou aprendendo a fazer crescer a semente que produz o trabalho, estou me preparando para o amanhã...*

*Hoje eu sou criança e o meu trabalho é BRINCAR!!!*

*ANITA WADLEY*

## RESUMO

Acreditamos que educar não se restringe ao repasse de informações, mas um processo em que educador permite que aluno tome consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade e seja capaz de reconstruir continuamente sua visão de mundo.

Defendemos neste trabalho uma metodologia em que o brincar é a ludicidade de aprender. A criança aprende enquanto brinca.

Os jogos e brincadeiras estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos. Assim o lúdico se faz presente, permitindo a sensibilização, a intuição e a criatividade.

O momento do faz de conta é um momento de liberdade da imaginação, as vivências das idéias se dão por meio da dramatização, imitação, conto e reconto, os jogos coletivos permitem o brincar com outros, que leva a criança a conhecer novas ideias, criar e respeitar regras e normas, a partilhar e colaborar.

Com Jean Piaget aprendemos como devemos trabalhar o jogo e a brincadeira em cada faixa etária para que haja uma real assimilação dos objetivos propostos, e com Lev Vygotsky e Henri Wallon aprendemos a importância das interações sociais no processo de ensino aprendizagem, interações estas que a criança faz com seu brinquedo, ao brincar com outras crianças e com adultos.

Sendo assim, o presente trabalho tem o valor de tratar com seriedade e competência o resgate dos jogos e brincadeiras infantis, utilizando-os como instrumento metodológico na educação escolar.

**Palavras-Chave:** Brincar – Ensino aprendizagem – Jogo – Ludicidade

## **ABSTRACT**

We believe that education is not restricted to the transfer of information but a process in which teacher allows students to become aware of yourself, others and society and is able to continually rebuild their world view.

We argue in this paper a methodology in which the play is the playfulness of learning. Children learn while playing.

The fun and games are present in all stages of life of human beings. So the play is present, allowing awareness, intuition and creativity.

The moment of make-believe is a moment of freedom of the imagination, the experience of ideas takes place through the drama, imitation, count them and recount the multiplayer games allow playing with others, which leads the child to learn new ideas, create and comply with rules and standards, to share and collaborate.

With Jean Piaget learned how the game should work and play in each age group so that there is a real assimilation of the proposed objectives, and Lev Vygotsky and Henri Wallon learned the importance of social interactions in the process of teaching and learning, these interactions that the child does with his toy when playing with other children and adults.

Thus, this work has value to treat with seriousness and competence redemption games and children's games, using them as a methodological tool in school education.

**Keywords:** Play – Teaching Learning – Game – Playfulness



## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO 1. SENTIMENTO DE INFÂNCIA.....</b>	<b>11</b>
1.1. O Direito de Brincar.....	12
<b>CAPÍTULO 2. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR.....</b>	<b>14</b>
2.1. O Desenvolvimento Humano Através das Teorias de Piaget, Vygotsky e Wallon.....	14
2.1.1. Aspectos básicos da teoria de Jean Piaget (1986-1980).....	14
2.1.2. Aspectos básicos da teoria de Lev Vygotsky (1896-1934)....	17
2.1.3. Aspectos básicos da teoria de Henri Wallon (1879-1962).....	18
<b>CAPÍTULO 3. A ATIVIDADE LÚDICA NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO</b>	<b>20</b>
3.1. Aprendizagem e Desenvolvimento.....	20
3.2. O jogo e o Brincar como Instrumento Metodológico.....	22
<b>CAPÍTULO 4. A INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA ATRAVÉS DO BRINCAR.....</b>	<b>24</b>
4.1. As Principais Dificuldades de Aprendizagem.....	24
4.2. Classificação dos Jogos e Brincadeiras e as Áreas Desenvolvidas.....	25
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>31</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>32</b>

## INTRODUÇÃO

O brincar na infância é de extrema importância para o desenvolvimento psíquico, cognitivo e emocional da criança, e tem como objetivo levá-la a se tornar um indivíduo respeitoso, consciente, ético e sociável.

É através das interações com o meio em que vive que a criança faz relação com o que já sabe e o que está conhecendo, por meio do faz-de-conta, os jogos simbólicos e a imaginação ela passa a adquirir um novo conhecimento a cada dia, pois o ser humano é um ser em constante transformação.

Por meio do jogo e brincadeira, ou seja, a interação criança-jogo e criança-criança, a criança absorve desde o nascimento os “signos”, valores culturais, sociais e a linguagem do meio onde vive.

Na interação criança-jogo, o jogo atua como mediador e facilitador na aprendizagem, por oferecer elementos adequados e variados, promove a autonomia. Na interação criança-criança, a criança através do brincar passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferentes perspectivas de uma situação.

A aprendizagem através do brincar, é sim, aprender seus significados culturais e com estes, os modos pelos quais as pessoas do seu meio sociocultural entendem, interpretam e representam a realidade.

Deste modo é por meio do jogo e da brincadeira que a criança percebe como se dão as relações humanas, explora e desenvolve noções sobre o mundo físico, estabelecendo novas cadeias de significados e amplia sua percepção do real.

## **CAPÍTULO 1 SENTIMENTO DE INFÂNCIA**

No decorrer da história da infância pode-se notar que de acordo com a época, houve ou não o sentimento de infância. A princípio a criança não era considerada um indivíduo único, com suas particularidades, a família não tinha muita preocupação com estes, não tinham uma alimentação diferenciada, nem vestimenta, nem cuidados, a criança era considerada um adulto com pouca idade, havia um desconhecimento do sentimento de infância, em consequência disso, a taxa de mortalidade era bem alta, poucas eram as crianças que sobreviviam. (ARIÈS,1981).

Depois, a sociedade passou a considerar a criança como um bibelô, que distraia a família e convidados e nesta época as amas cuidavam das crianças, estas quase não tinham a convivência familiar, a mãe só as encontrava já alimentadas, vestidas, limpas e educadas pelas amas. Ainda não havia nenhum interesse em relação à infância e as crianças tinham que se encaixar num padrão estabelecido pelos adultos. No século XX, a criança passou cada vez mais a fazer parte da família, mas o sentimento de infância ainda permaneceu distante do ideal, muitos eram mandados para escolas-internato e ficavam longe da família por muito tempo, fazendo com que os laços familiares inexistissem.

Na atualidade, já é visto uma preocupação com a infância dentro de um contexto social, cultural, político e econômico, já se entende a infância com suas particularidades e como primeira etapa do desenvolvimento humano. E para garantir o direito de todas as crianças e as muitas infâncias, foram elaborados vários documentos que tem por objetivo garantir as crianças do mundo todas as condições dignas, proteção, alimentação, acesso a escola, saúde, lazer (incluindo o brincar)

como mínimo necessário para o desenvolvimento adequado. (CARNEIRO & DODGE, 2007)

### **1.1. O DIREITO DE BRINCAR**

A criança passou a adquirir o direito de viver a infância e isso lhe dá o direito de brincar a fim de garantir o seu pleno desenvolvimento.

Constituição Federal de 1988, art. 227 estabelece:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. (Redação dada pela Emenda Constitucional nº 65, de 2010)

Futuramente este direito foi reforçado com a Lei 8069, de 13 de Julho de 1990, recebendo o nome de Estatuto da criança e do Adolescente, no Título I, artigos 3.º e 4.º, dispõem:

Art. 3.º A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e dignidade.

Art. 4.º É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do Poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à

dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

Título II, artigo 16.º, acrescenta:

O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:

I – ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as condições legais:

II – opinião e expressão;

III – crença e culto religioso;

IV – brincar, praticar esportes e divertir-se;

V – participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação;

VI – participar da vida política na forma da lei;

VII – buscar refúgio, auxílio e alimentação.

Apesar de todo avanço legal a fim de garantir tais direitos à infância, muitas crianças todos os dias jamais usufruirão de tais benefícios, principalmente o brincar que é tido por muitos como algo supérfluo em vista da necessidade urgente de sobrevivência, pois muitos não podem nem mesmo alimentar-se bem e deste modo são obrigados a ajudar no sustento do lar perdendo a chance de se desenvolver plenamente, freqüentar uma escola e brincar.

Portanto, toda a criança tem direito de viver a infância com tudo que lhe é de direito e o brincar é condição indispensável para o seu pleno desenvolvimento.

## **CAPÍTULO 2**

### **A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR**

A brincadeira é o trabalho da criança. É através das brincadeiras, principalmente o faz-de-conta, que a criança lê o mundo a sua volta, o entende e tenta explicá-lo a si mesma e aos outros. (OLIVEIRA, 2002)

A brincadeira é para a criança o que o trabalho é para o adulto. A criança aprende através do brincar e do jogo, produzindo esquemas próprios da vida e ensaio de papéis futuros que elas irão assumir durante toda a sua vida.

A falta da brincadeira na infância pode desencadear muitas dificuldades no processo de aprendizagem de uma criança. O ser humano para estar bem precisa relacionar-se socialmente, trabalhar, amar e ser amado. A criança que não brinca não é saudável e encontra-se com alguma questão na área do desenvolvimento que não vai bem e dessa maneira não aprenderá a relacionar-se com o mundo que a cerca para tornar-se um adulto saudável.

Várias teorias procuram explicar o desenvolvimento humano e como o indivíduo constrói seu conhecimento, e é de pleno acordo entre elas reconhecerem a importância do brincar para que este desenvolvimento ocorra de forma saudável.

#### **2.1. O DESENVOLVIMENTO HUMANO ATRAVÉS DAS TEORIAS DE PIAGET, VYGOTSKY E WALLON**

##### **2.1.1. Aspectos básicos da teoria de Jean Piaget (1986-1980)**

A preocupação de Piaget com a maneira como o conhecimento se desenvolve nos humanos, principalmente em crianças resultou na teoria que ele desenvolveu por mais de quarenta anos e que ele denomina de **Epistemologia Genética**.

Na visão de Piaget o conhecimento é uma interação que o sujeito vai desenvolvendo no processo de sua ação sobre o mundo. O ser humano não nasce inteligente, mas também não é totalmente dependente da força do meio, pelo contrário, interage com o meio ambiente respondendo aos estímulos externos, analisando, organizando e construindo seu conhecimento a partir do “erro” é possível construir.

Piaget comprovou por meio de suas pesquisas que a inteligência está em constante adaptação e em efetivo movimento rumo ao equilíbrio da mesma maneira que o organismo humano vai se modificando rumo ao equilíbrio.

O homem, enquanto animal encontra-se em escala privilegiada em relação aos demais, possuindo a razão e a consciência. Estas faculdades dão condições para que possa pensar e construir seu conhecimento em integração com o meio, com o outro e consigo mesmo.

Divide sua teoria em estágios de desenvolvimento cognitivo, a saber, período sensório motor (zero/dois anos), período pré-operacional (dois/sete anos), período de operações concretas (sete/onze anos) e período de operações formais ou abstratas (doze anos em diante).

O desenvolvimento se dá através de:

- **Assimilação:** Incorporação de elementos do meio à estrutura do sujeito.
- **Acomodação:** Resultado das modificações sofridas pelas estruturas do organismo para que o sujeito possa compreender as informações novas.
- **Desequilíbrio:** Ocorrem na trajetória de vida de uma pessoa para a aprendizagem. Sendo a aprendizagem uma consequência do desequilíbrio, cabe ao professor criar situações nas salas de aula que colocam a criança diante dos novos desafios que originam o desequilíbrio, fazendo com que a criança busque maneiras do equilíbrio que decorre do processo de assimilação ou acomodação do novo conhecimento.
- **Equilibração:** Processo dinâmico que exige que o sujeito esteja em constante atividade, é propriedade intrínseca e construtiva da vida orgânica e mental que resulta na aprendizagem.

Desta forma, Piaget analisa o processo de desenvolvimento do indivíduo detalhando e explicando a função do jogo no desenvolvimento intelectual da criança e sua evolução nos diferentes estágios.

Piaget descobriu em seus estudos três tipos de estruturas que caracterizam o jogo infantil e os classifica como:

- *Jogos de exercício* (vai desde o nascimento até o aparecimento da linguagem).

Os jogos de exercício têm como finalidade o próprio prazer do funcionamento, manipulação pela manipulação e assim que a criança começa a falar esse jogo diminui. Piaget o divide em duas categorias: Sensório-motor e de pensamento.

Os jogos de exercício sensório-motor podem ser simples como puxar um barbante, fazer rolar um carrinho; ou combinações sem finalidade como os destinados a diversão (boliche, bolinha de gude, peteca), construção (jogos de planos, cubos, volumes) e a destruição de objetos para reconstrução; ou combinações com finalidade: imaginação representativa e o jogo simbólico; socializa-se e torna-se jogo regulado, conduz a adaptações reais e sai do domínio do jogo para entrar no domínio da inteligência prática.

Os jogos de exercício do pensamento também podem ser simples como fazer perguntas pelo simples prazer de perguntar: "por quê?"; ou combinações sem finalidade como relatos sem coerência, desorganizado; ou combinações com finalidade: inventar pelo prazer e construir. (FRIEDMANN, 1996)

- *Jogos simbólicos* (desde o aparecimento da linguagem até os 6/7 anos).

É a representação de um objeto ausente e fictício, é utilizado pela criança para assimilar o real ao eu. Suas funções (compensação, realização de desejos, liquidação de conflitos) somam-se ao prazer de se sujeitar à realidade. Os conteúdos dos jogos simbólicos são o objeto das atividades da criança e de sua vida afetiva, a criança joga para utilizar com liberdade suas habilidades individuais, reproduzir sua ação para mostrá-las a si própria e aos outros. (FRIEDMANN, 1996)

- *Jogos de regras* (de 6/7 anos em diante).



Na definição de Piaget, os jogos de regras são combinações sensório-motoras (corridas, jogo de bola) ou, intelectuais (cartas, xadrez) com cooperação e competição entre indivíduos, regulamentados pelas regras decididas em comum acordo e são transmitidas de geração a geração. Este tipo de jogo contribui para as relações sociais e interindividuais, e permiti o desenvolvimento do raciocínio através de diferentes posturas. Friedmann acrescenta que por meio dos jogos de regras, as crianças desenvolvem os aspectos sociais, morais, cognitivos, políticos, éticos e emocionais.

### **2.1.2. Aspectos básicos da teoria de Lev Vygotsky (1896-1934)**

Segundo Vygotsky, o desenvolvimento humano se dá através de um processo cultural, graças ao uso de signos e instrumentos elaborados através da história humana em um contexto social determinado. Dentre outros signos a apropriação pela pessoa da linguagem de seu grupo social, constitui o processo mais importante no seu desenvolvimento. A linguagem permite que o mundo seja refratado na consciência humana, impregnado de valores e motivos sociais historicamente determinados.

Ao incorporar os signos elaborados pelos grupos sociais, as ações humanas vão-se tornando mais complexas. O sujeito se apropria dos signos desde o nascimento, na sua relação com parceiros mais experientes. As interações adulto-criança e criança-criança criam “sistemas partilhados de consciência” culturalmente elaborados e em contínua transformação (Primeiro uma situação interpessoal e depois uma situação intrapessoal).

O desenvolvimento se dá através de:

- **Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) e Zona de Desenvolvimento Atual (ZDA):** ZDP refere-se à distância entre o nível de desenvolvimento atual do indivíduo, ou seja, sua capacidade de apresentar uma ação independentemente de pistas externas, compreendendo, portanto, funções já amadurecidas e a capacidade

de responder orientado por indicações externas a ele, ou seja, baseada em funções em processo de amadurecimento.

Assim, o pensamento é formado na vida social à medida que o modo de organização do ambiente, presentes em determinado contexto social fornecem aos indivíduos nele imersos os objetos, os conhecimentos, as técnicas e os motivos necessários ao desempenho das tarefas sociais historicamente construídas naquela cultura sendo que a realização de tais tarefas leva a criação de outros signos.

As idéias de Vygotsky ampliam a visão piagetiana, Para ele o brincar é por em ação a imaginação da criança, ele defende que necessidades, incentivos e motivos da criança devem ser levados em conta e que não existe atividade lúdica sem regras, e, portanto, a situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo de regras formais pré-estabelecidas.

Vygotsky acredita que o jogo e a brincadeira são essenciais para o desenvolvimento cognitivo, pois o processo de criar situações imaginárias leva ao desenvolvimento do pensamento abstrato.

### **2.1.3. Aspectos básicos da teoria de Henri Wallon (1879-1962)**

Assim como Vygotsky, Wallon também considerava o desenvolvimento humano como resultado do envolvimento das condições do indivíduo e as situações nas quais o indivíduo se envolve, ou seja, o indivíduo e suas interações com o meio.

E a partir do processo de equilíbrio funcional que envolve motricidade, afeto e cognição, as estruturas de consciência e da personalidade do indivíduo surgem através dos desdobramentos e das oposições provocados pelas reações emocionais.

Assim, através das brincadeiras, a criança mostra ter interiorizado o modelo, construindo com base nele uma imagem mental e reproduzindo suas ações. Deste modo Wallon aprofunda a idéia do brincar como estado de exercício livre de uma função recém-adquirida, atividade própria da criança.

Wallon define as brincadeiras em:

- *Brincadeiras Funcionais.*

As brincadeiras funcionais podem ser de movimentos simples, como estender e encolher os braços, agitar os dedos, tocar objetos, produzir ruídos ou sons.

- *Brincadeiras de Ficção*

Nas brincadeiras de ficção são comuns as brincadeiras de faz de conta, como montar num cabo de vassoura e simular como se fosse um cavalo, brincar de boneca e simular o papel de mamãe ou papai.

- *Brincadeiras de Aquisição*

Nas brincadeiras de aquisição a criança usa todas as suas capacidades, olhos e ouvidos para perceber e compreender coisas e seres, cenas, imagens, relatos, canções e etc.

- *Brincadeiras de fabricação*

Nas brincadeiras de fabricação, juntam, combinam entre si, modificam, transformam e constroem.

Desta forma, para Wallon, o brincar é o trabalho da criança, pois exige e libera quantidades consideráveis de energia tanto física quanto mental, o que é imprescindível para seu desenvolvimento individual cognitivo e maturação de suas funções. (WALLON, 2007)

Portanto, Piaget, Vygotsky e Wallon, abordam a origem do desenvolvimento e da aprendizagem; afirmam que o conhecimento é construído com a participação ativa do sujeito; acreditam que o conhecimento é (re) construído de forma reflexiva e na interação ativa com o meio; defendem que o conhecimento está em constante reconstrução, portanto o sujeito está em constante transformação; defendem a organização dos espaços para a criança testar suas hipóteses; sugerem o trabalho coletivo para facilitar o aprendizado; dão importância ao papel do adulto como mediador do conhecimento e aprendizagem, respeitando a autonomia e o principal, defendem que é através do jogo e da brincadeira que ocorre o desenvolvimento sadio da criança.

## **CAPÍTULO 3**

### **A ATIVIDADE LÚDICA NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO**

Como já observado, a criança se desenvolve integralmente e conhece o mundo a sua volta através do brincar, e com os estudos de psicologia realizados por Piaget, Vygotsky e Wallon, as instituições educativas têm valorizado o jogo e a brincadeira. Porém muitas vezes isso só tem acontecido teoricamente, pois, na prática algumas instituições educativas tem se preocupado mais em ensinar conteúdos e conhecimentos muitas vezes desvinculados da realidade das crianças, com a justificativa da necessidade de prepará-las desde cedo para o mercado de trabalho.

Em se tratando da educação Infantil, o brincar é a parte principal do currículo e é utilizado como método de ensino sob diferentes perspectivas, desde a escolha livre pelas crianças até a preparação de situações planejadas com objetivos a alcançar. Já na educação fundamental a situação é bem diferente, é como se a criança deixasse de ser criança ao completar seis anos, visto que hoje de acordo com a lei, toda criança deve ingressar no ensino fundamental aos seis anos. Desta forma, o brincar é totalmente desconsiderado e quando aparece surge na aula de educação física.

Outro aspecto que devemos considerar é a falta de preparação dos profissionais da educação em relação a atividades lúdicas. Muitos desconhecem o repertório de brincadeiras e jogos e o que a criança pode desenvolver através dos mesmos, facilitando assim a aprendizagem.

Desta forma é um grande desafio fazer da escola e da sala de aula um lugar onde o aluno deve comparecer diariamente para vivenciar etapas de desenvolvimento com grande interesse e prazer.

#### **3.1. Aprendizagem e Desenvolvimento**

Aprendizagem é o processo que leva o aluno a capacidade de compreender informações que recebe em seu meio levando-o assim a obtenção do conhecimento, resultando em mudanças no seu comportamento. O professor é co-autor desse processo, intervindo e promovendo a obtenção do conhecimento através das experiências cotidianas.

A parceria entre o saber de sala de aula – professor – e o saber experiência cultural – aluno – é o que faz com que o indivíduo seja transformado, respeitando sua essência como ser humano. Professor e aluno devem ter uma relação de intercâmbio, ou seja, cada um deve explicitar o próprio de si, fazendo trocas de conhecimento e cultura, respeitando a diversidade. O professor deve considerar as experiências de cada aluno, cada família, tendo a mente “aberta” será humilde para aceitar novas possibilidades. Somente assim o conhecimento será significativo para ambas as partes e os saberes da sala de aula será mais proveitoso, resultando no crescimento mútuo.

A aprendizagem depende em grande parte da motivação, da necessidade e do interesse, estas são as principais razões para que um indivíduo tenha participação ativa na construção do conhecimento.

A aprendizagem significativa ocorre a partir do desenvolvimento cognitivo que é produto da própria atividade da criança, que não para de estruturar e reestruturar seu próprio esquema, de construir o mundo à medida que o percebe. (FRIEDMANN, 1996).

Sendo assim, Friedmann afirma que o jogo e a brincadeira oferecem uma importante contribuição para o desenvolvimento e desta forma a aprendizagem:

- **Desenvolvimento da linguagem**

A linguagem é uma forma de comunicação e expressão, um meio de interagir socialmente. Por meio da linguagem é possível desenvolver a memória, a imaginação e a criatividade.

Até adquirir a facilidade da linguagem, o jogo e a brincadeira (representação simbólica) é o canal de comunicação dos pensamentos e sentimentos da criança.

- **Desenvolvimento afetivo**

Conforme a criança se desenvolve e interage com o meio e com o grupo sua identidade, sua auto-imagem positiva e sua personalidade são desenvolvidas e a afetividade é uma constante neste processo.

O jogo e a brincadeira é uma oportunidade da criança expressar sua vida emocional, consolidando a afirmação do eu.

- **Desenvolvimento físico motor**

A exploração do corpo e do espaço leva a criança a se desenvolver.

O jogo e a brincadeira é um meio básico para promover o desenvolvimento físico motor, que é especialmente importante para o desenvolvimento de conceitos espaciais e na habilidade de utilizar termos linguísticos espaciais.

Piaget afirma que a interação da criança em ações motoras, visuais, táteis e auditivas sobre os objetos do seu meio é essencial para o desenvolvimento integral.

- **Desenvolvimento moral**

O desenvolvimento moral é um processo de construção interior.

Os jogos e brincadeiras em grupo favorecem o desenvolvimento da moral por promover a cooperação e a autonomia, pois o jogo ou brincadeira não pode acontecer sem um mútuo acordo e uma cooperação, favorecendo assim o desenvolvimento da consciência moral e ética.

### **3.2. O jogo e o brincar como instrumento metodológico**

A atividade lúdica no contexto educacional deve ter seu objetivo bem claro, se é para obter um diagnóstico de comportamento grupal ou individual, ou de qual estágio de desenvolvimento o sujeito se encontra, ou estimular o desenvolvimento de determinadas áreas e promover aprendizagens específicas. Em fim como já citado, através dos jogos e brincadeiras é possível conhecer as necessidades, comportamentos, conflitos e dificuldades da criança e simultaneamente estimular o desenvolvimento cognitivo, afetivo, moral, social, linguístico e físico-motor.

A fim de utilizar o jogo e brincadeira como instrumento metodológico deve-se definir qual o espaço de tempo que irá ocupar nas atividades do dia-a-dia, definir o espaço físico que será utilizado, se dentro da sala de aula ou na área externa, escolher os objetos ou brinquedos que serão utilizados e para que realmente a

atividade lúdica tenha seu objetivo alcançado é fundamental a observação e o registro de toda a atividade e impressões dos indivíduos.

Conforme Friedmann (1996) sugere, o roteiro para a atividade lúdica deve ser o seguinte:

- **Nome:** Refere-se ao nome mais popular que o jogo ou brincadeira é conhecido.
- **Origem:** Refere-se à origem histórica do jogo ou brincadeira.
- **Materiais utilizados:** Brinquedos ou objetos para o desenvolvimento do jogo ou brincadeira.
- **Número de participantes:** Indica se o jogo é individual ou grupal, tendo número mínimo e máximo de participante.
- **Local:** Indica o espaço mais apropriado para o desenvolvimento do jogo ou brincadeira.
- **Regra:** Indica a regra para o desenvolvimento do jogo ou brincadeira
- **Interpretação da regra:** Indica a forma que o grupo interpreta a regra.
- **Observações específicas:** Indica como a atividade se desenvolveu e o exame global na visão do educador. A partir da observação é preciso o registro das atividades cognitivas (raciocínio, argumentação, etc.); evidências de comportamento social (cooperação, conflito, integração, etc.); grau de interesse, motivação, tensão aparente, etc.; valores e idéias que podem estar envolvidos; desenvolvimento físico e psicomotor exigido; verbalização e linguagem utilizada; grau de iniciativa, criatividade, autonomia, criticidade.

A partir deste roteiro é possível elaborar um portfólio de jogos e brincadeiras que será um material interessante para o trabalho educacional, registrando informações para análise e propostas de novas atividades desafiadoras que estimulam o desenvolvimento e a aprendizagem específica das crianças.

## **CAPÍTULO 4**

### **A INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA ATRAVÉS DO BRINCAR**

A Intervenção Psicopedagógica é de grande importância nas dificuldades de aprendizagem. O objetivo desta intervenção é a promoção da aprendizagem individual de cada sujeito, tornando-o capaz de lidar com as dificuldades de ser autor e construtor de sua própria história na busca de conhecimento, a fim de fazer parte da sociedade obtendo êxito em todos os aspectos de sua existência, cognitivo, afetivo e social.

Hoje em dia nota-se que na maioria das vezes as dificuldades de aprendizagem se dão por motivos comportamentais como: agressividade, retraimento, indisciplina, problemas sociais e culturais, desinteresse, etc. Das dificuldades de aprendizagem que dão enfoque para a escola e as relações ali existentes, as mais comuns são a que diz respeito à leitura e interpretação, a linguagem escrita e o raciocínio lógico matemático, dificuldades estas que podem ser sanadas a partir da intervenção psicopedagógica.

Desta forma, a intervenção psicopedagógica é o início da mediação dos saberes e conhecimento a favor da aprendizagem do aluno, e sendo assim, provocará mudanças na estrutura escolar, alterando currículo, metodologias, práticas e opções teóricas do fazer pedagógico, sempre visando o enriquecimento da aprendizagem.

No trabalho de intervenção podem ser utilizados vários tipos de atividades, tanto lúdicas como formais, por meio de jogos, brincadeiras, histórias, desenhos e gravuras, neste trabalho, porém, estamos dando ênfase ao jogo e brincadeira. É claro, promover espaço e tempo para observação, registro e ouvir os relatos de alunos.

#### **4.1. As principais dificuldades de aprendizagem**



Como já mencionado as principais dificuldades de aprendizagem que dão enfoque para a escola e as relações ali existentes, as mais comuns são a que diz respeito à leitura e interpretação, a linguagem escrita e o raciocínio lógico matemático, segundo Fonseca (1995) são elas:

- Dislexia: Um distúrbio na área da leitura, escrita e soletração, por causa hereditária com alterações genéticas e alteração no padrão neurológico.
- Disortografia: A presença de aglutinações, omissões, contaminações e alterações nas palavras que gera desorganização na estrutura das frases e sentenças.
- Discalculia: A dificuldade na realização de cálculos matemáticos.
- Disgrafia: A dificuldade na linguagem escrita como escrita em espelho, inversão de sílabas, omissão de letras, etc.
- Transtorno do Déficit de atenção (TDA) com ou sem hiperatividade (TDAH): Um freqüente estado de desatenção e quando junta com a hiperatividade apresenta impulsividade e excesso de atividade motora.

Estes saberes resultaram em alternativas teóricas com base na psicologia sócio-histórica, daí a contribuição das teorias sobre o desenvolvimento humano, especialmente as de Piaget, Vygotsky e Wallon. Hoje a Abordagem Psicopedagógica utiliza os conhecimentos destes estudiosos como referência para a sua prática tanto clínica como institucional.

#### **4.2. Classificação dos jogos e brincadeiras e as áreas desenvolvidas**

De acordo com Friedmann (1996), há doze tipos de jogos e brincadeiras que são classificados conforme a forma e o conteúdo lúdico e podem ser observados a partir de objetivos específicos, estes são:

- 1. Fórmulas de escolha.** Jogos que implicam a escolha para incluir ou retirar os companheiros dos grupos. Podem ter diálogos ou monólogos. (Em cima do Piano, Par ou ímpar, Um, dois, feijão com arroz e etc.). Áreas Desenvolvidas: Afetiva – Envolvem tensão e

dificuldades de ceder à vez, senso de si e do outro. Interações Sociais – Cria expectativa de quem será escolhido. Cognitivo – Abstrações e noções matemáticas, com o domínio da técnica de escolher, a criança passa a fazer a contagem antecipada mentalmente como forma de prever o resultado, escolhendo por onde convém começar. Linguagem – A brincadeira pode ser transformada em texto, em um trabalho de sistematização de leitura e escrita, podem criar hipóteses a respeito da disposição das palavras, procurar as palavras chaves, descontextualizando-as e usando-as em outras frases.

- 2. Jogos de perseguir, procurar e pegar.** São jogos de agilidade, rapidez e grande desempenho físico. Requer amplo espaço e liberdade de movimentos. As regras são flexíveis, porém devem ser respeitadas para o bom desenvolvimento da atividade. Não requer materiais, músicas ou verbalização. (Pega-pega, Cabra-cega, Coelhoinho sai da toca e etc.). Áreas Desenvolvidas: Físico-motora – Requer coordenação na hora de correr e apanhar, agilidade na corrida e no reflexo rápido de sair correndo, habilidade de alcançar as outras crianças e delas fugir. Cognitiva – Requer noção de espaço e tempo, trabalha sequencia, abstração na formulação e elaboração de pistas, memorização, atenção. Afetiva – Implica certa tensão de quem será chamado, aprender a esperar a vez, fortalece laços afetivos e paciência. Social – Conhecimento do grupo, interações, cooperação em grupo, competição entre equipes, integração. Linguagem – Compreensão das regras é fundamental para o desenvolvimento da brincadeira. Trabalha o enredo folclórico.
- 3. Jogos de correr e pular.** São jogos nos quais há o movimento de sair do lugar, percorrer uma determinada distância ou sair do chão. Os materiais são raros e as regras flexíveis. (Corridas, Corda e etc.). Áreas Desenvolvidas: Físico-motora – Equilíbrio, força, destreza, resistência, controle viso motor, coordenação motora, coordenação dos pés com a velocidade, percepção das possibilidades físicas, percepção do impulso necessário para cada atividade. Social – Competição de equipe, cooperação entre participantes, criatividade, desafio, atenção, integração e estímulo para os mais introvertidos.

Cognitivo – noção espacial, conhecimentos matemáticos como a contagem, criatividade de rimas e pulos diferentes. Linguagem – Conhecimento do alfabeto, cantigas para as brincadeiras de corda. Afetiva – Paciência para esperar a vez e alegria na hora de ganhar.

- 4. Jogos de atirar.** São jogos nos quais objetos são lançados a determinadas distâncias, para cima, dentro de espaços delimitados. Pode ser individual ou em grupo, alguns têm regras flexíveis e outros regras mais fixas. (Amarelinha, Pedrinhas, Seis Marias, Peteca, Pião e etc.). Áreas Desenvolvidas: Físico-motora – Destreza corporal, desenvolvimento da motricidade fina, coordenação visual/tátil. Cognitiva – Conceitos matemáticos como conhecimento dos numerais, sequência, ordem, noção de espaço e tempo, comparação, atenção e criatividade. Afetiva – Paciência para esperar a vez, expectativa de melhora do próprio desempenho. Social – Há competição e troca, criação e cumprimento de regras, integração.
- 5. Jogos de agilidade, destreza e força.** Atividades em que a agilidade física e mental entra em jogo para conseguir alcançar os objetivos. São jogos com regras que requerem exercício e prática para o seu aprimoramento. Às vezes são necessários objetos simples. (Bambolê, Batata quente, futebol, Estátua, Queimada, loiô, Cabo de guerra, Queda de braço e etc.). Áreas Desenvolvidas: Físico-motora – Coordenação auditiva e motora, controle corporal, equilíbrio, desenvolvimento físico como correr, pular, colocar o pé no nariz, encostar as mãos no chão sem dobrar os joelhos e etc., força. Cognitiva – Atenção, criatividade, noção espacial, noções matemáticas como contagem, subtração, fixação de conceitos, classificação. Afetiva – Frustração de ter de sair da brincadeira, controle emocional, atenção, expectativa de melhora do desempenho. Social – Competição entre equipes, interação e cooperação entre membros da equipe. Linguagem – Compreensão de regras e comandos.
- 6. Brincadeiras de roda.** Jogos nos quais as crianças, ao som de uma música, cantiga ou rima, viram-se, mexem-se, falam e representam. (Cantigas de roda, Canções e Jogos de bater palmas, Parlendas,

Rimas, Advinhas, Trava-línguas e etc.). Áreas Desenvolvidas: Físico-motora – Coordenação motora global. Cognitiva – Criatividade, imaginação, conceitos matemáticos como a contagem, memória e sequência. Linguagem – Enriquecimento do vocabulário, rima, diálogo, ritmo. Trabalha o enredo folclórico. Afetiva – Tensão na expectativa de ser chamado e de ter de dizer um verso, ansiedade de esperar a vez. Social – Integração, cooperação.

- 7. Jogos de advinhar, pegas e prendas.** Esse tipo de jogo requer reflexão e humor. As prendas são “castigos” ou “prêmios” estipulados pelas crianças, traduzidos em ações a serem realizadas ou resultados a serem obtidos. (Passa anel, Onde está a bola, Pular, Dançar, Imitar e etc.). Áreas Desenvolvidas: Físico-motora – Coordenação, desenvolvimento corporal. Cognitiva – Compreensão correta de regras e organização de grupo, discriminação visual, criatividade, mostrar conhecimentos. Afetiva – atenção, tensão, medo, controle emocional para não falar, não rir e etc., no caso das prendas revela os sentimentos tanto na formulação como na forma como são cumpridas: com soltura, timidez, prazer, desgosto, raiva e etc. Social – Cooperação, competição, troca, integração, reconhecimento do outro. Moral – Cumprir a atividade proposta implica em compromisso. Linguagem – Rima, verbalização, enriquecimento do vocabulário.
- 8. Jogos de mesa.** Requer utilização de tabuleiro, são jogos coletivos com regras bem definidas o que implica competição individual ou de equipe. (Baralho, Dominó, Bingo, Xadrez e etc.). Áreas Desenvolvidas: Perceptivo-motora – Atenção, discriminação auditiva e visual, coordenação. Cognitiva – Conhecimentos diversos matemáticos, lingüísticos, e de assuntos diversos. Social – Competição e cooperação entre membros de equipe.
- 9. Jogos de representação.** Histórias específicas são representadas através de diálogo memorizado e acompanhadas de mímica corporal. (Marcha soldado, Mímica, Fitas e etc.). Áreas Desenvolvidas: Físico-motora – Desempenho gestual e corporal para expressar a mensagem. Cognitivo – Revela o nível de conhecimento, fixa conceitos, informações e conteúdos específicos, trabalha o nível de

pensamento abstrato, conceito matemático de divisão e adição. Afetivo – Paciência daquele que representa e ansiedade dos que tentam interpretar. Social – Cooperação, competição e integração. Linguagem – Estimula a utilização de palavras, sinônimos e amplia o vocabulário.

**10. Jogos de faz-de-conta.** Esses jogos constituem uma atividade em que as crianças sozinhas ou em grupos procuram por meio da representação de diferentes papéis, compreenderem o mundo a sua volta. (Bonecos, Guerra, Monstros, Casinha, Bichinhos, Loja, Mamãe e papai, Médico e etc.) Todos os jogos de faz de conta promovem o desempenho físico, cognitivo, afetivo, social e lingüístico estimulando assim a criatividade além de revelar a interpretação que a criança faz da realidade.

**11. Jogos com brinquedos construídos.** Esses jogos requerem a construção de objetos/brinquedos. O processo da construção é a atividade lúdica em si. (Perna de pau, Cata vento, Papagaio e etc.). Áreas de Desenvolvimento: Físico-motora – Motricidade fina utilizada na construção, coordenação motora, equilíbrio. Cognitivo – Criatividade, noção espacial, noções físicas e matemáticas como tamanho e altura. Afetivo – Satisfação no resultado final da construção, desapontamento quando ao consegue construir, expectativa no desenvolvimento. Social – Cooperação, integração e competição. Linguagem – Vocabulário específico elaborado pelos grupos.

**12. Jogos de salão.** São jogos mais sedentários, geralmente realizados em espaço fechado. Requerem maior habilidade mental, são coletivos com ou sem materiais. (Correio elegante, Telefone sem fio, Beijo, abraço ou aperto de mão, Malmequer e etc.). Áreas Desenvolvidas: Perceptivo-motora – Discriminação auditiva, coordenação, reconhecimento através do tato. Cognitivo – Estimula e avalia o conhecimento do jogador em diversas áreas como: ecologia, fauna, flora, seres vivos, geografia e etc. Associação e correspondência de idéias, abstração de idéias, construção mental, raciocínio espacial, criatividade. Afetivo – Há certa tensão na hora da escolha, há certo

nervosismo e constrangimento pelas manifestações físicas como beijar, abraçar ou apertar a mão. Social – Estimula a integração. Moral – o senso moral é estimulado pela significação que o contexto físico amoroso tem para as crianças. Linguagem – A palavra está associada à ação física e enriquecimento do vocabulário.

Portanto há uma infinidade de jogos e brincadeiras que podem ser utilizados como metodologia de ensino para o trabalho de intervenção psicopedagógica, a fim de sanar e principalmente prevenir as dificuldades de aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta proposta de trabalho, procuramos proporcionar para a criança situações em que ela própria construa seu conhecimento de forma concreta e não apenas abstrata ou conceitual.

Por meio dos jogos e brincadeiras o processo de aprendizagem é prazeroso e agradável, constituindo uma importante ferramenta para a construção do conhecimento, pois diverte, instrui, auxilia na fixação de conteúdos, sistematiza conhecimentos, auxilia na socialização e promove a experimentação.

Em se tratando da socialização, os jogos e brincadeiras coletivos propiciam a interação verbal e a troca de ideias e opiniões espontâneas, levando-os a vivenciarem momentos de competição e colaboração.

Os jogos e brincadeiras também levam as crianças a conhecerem e a respeitarem as regras, auxiliando-os a refletir sobre a importância da existência de normas coletivas para o bem comum, bem como a relevância de se respeitar o outro.

Dessa forma, procuramos entender o papel das atividades lúdicas, os jogos e brincadeiras, numa relação cognitiva afetiva emocional concordando com Vygotsky (1984) quando afirma: a zona de desenvolvimento proximal é o encontro do individual com o social, sendo a concepção de desenvolvimento resultante da sua inserção em atividades socialmente compartilhadas com outros.

É importante que tenhamos intencionalmente a meta de superar posturas que desqualifiquem o brincar no contexto educacional.

Esperamos assim que este trabalho possa contribuir na ação pedagógica em sala de aula, constituindo um instrumento metodológico valioso e facilitador do processo de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, Philippe. *A história Social da Criança e da Família*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara Koogan, 1981.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Suplemento Oficial de 6 de outubro de 1988.

\_\_\_\_\_. Lei n.º 8.069, de 13 de Julho de 1990. Dispõe sobre o estatuto da Criança e do adolescente. Brasília, 1990. São Paulo: Imprensa Oficial, 1990.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbatto; DODGE, Janine J. *A descoberta do brincar*. São Paulo: Editora Melhoramentos/Editora Boa Companhia, 2007.

FONSECA, Vitor da. *Dificuldades de aprendizagem*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

FRIEDMANN, Adriana. *Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. *Educação Infantil: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 3. Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WALLON, Henri. *A evolução psicológica da criança*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.