

NUANCES DA LUDICIDADE NO FAZER PSICOPEDAGÓGICO: APONTAMENTOS PARA O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Helaine Marinho Matos e Matos; Aleksandra de Souza Fernandes; Ana Paula Santos; Lídia Cristina dos Santos Almeida; Débora Araújo Leal.

Faculdade Católica Dom Orione.helainemarinho@gmail.com; Universidade Federal da Bahia. alexandrafernandes.psi@gmail.com; Universidade Tiradentes UNIT. anapaulaufs@gmail.com; Centro Municipal de Educação Infantil Carlos Marinho Falcão. lidiacsalmeida@hotmail.com; Instituto Universitário Italiano do Rosário – IUNIR. delleal8@hotmail.com

Resumo: O presente estudo é uma revisão de literatura que tem como objetivo Investigar como o uso da ludicidade favorece o fazer psicopedagógico contribuindo para o processo de Ensino-aprendizagem das crianças. O psicopedagogo institucional precisa orientar o educador a utilizar os jogos e brincadeiras em suas aulas, visto que, a ludicidade favorece a autonomia, a formação da personalidade, do caráter, valorizando as relações interpessoais, emocionais e cognitivas dos indivíduos em todas as fases do desenvolvimento, além de funcionar como mecanismo condutor de ações voluntárias da criança no qual o papel do psicopedagogo é mediar e problematizar com objetivos previamente estabelecidos a fim de promover saberes. Possui em sua essência características relevantes para vida da criança, contribuindo na sua formação enquanto sujeito capaz de interagir e resolver situações-problemas do seu cotidiano. Nos resultados aponta-se que a literatura analisada que a atuação do psicopedagogo institucional tem uma importante função de socializar os conhecimentos disponíveis, promover o desenvolvimento cognitivo, a ludicidade como atividade de intervenção contribui para o processo de ensino-aprendizagem. O jogo possui atribuições que possibilitam a criança o desenvolvimento de inúmeras habilidades, como aperfeiçoamento de ações motoras no desenvolvimento dos jogos de exercício, criação de enredos a partir de situações concretas onde é possível perceber através das expressões a descrição de determinada realidade, percebido nos jogos simbólicos e a articulação de estratégias levantadas para a resolução de situações vivenciadas nos jogos de regras.

Palavras-chave: Ludicidade, Jogo, Psicopedagogia, Ensino-aprendizagem.

Introdução

Este artigo busca compreender a importância do lúdico para a promoção da aprendizagem das crianças, lançamos mãos da pesquisa bibliográfica, considera-se que há diversos métodos no processo de ensino e aprendizagem, as atividades lúdicas são ferramentas didáticas imprescindíveis para a psicopedagogia institucional. De acordo com Vercelii (2014), a psicopedagogia é um campo de conhecimento voltado para a melhoria das condições de aprendizagem considerando a influência da família, da escola e da sociedade. Sendo assim, buscar compreender como desempenha atividades lúdicas no processo de ensino em aprendizagem se faz pertinente para a psicopedagogia, considerando que seu objetivo está em utilizar ferramentas e técnicas que proporcionem o aprendizado.

Para Cadorin e Morandini (2014, p. 24),

As manifestações lúdicas desempenham funções muito importantes no desenvolvimento das crianças e, além disso, podem ser utilizadas como uma importante ferramenta didática e psicopedagógica.

Portanto, defender uma prática em atividades lúdicas demonstra ser importante para o ensino e aprendizagem aperfeiçoar métodos didáticos com diferentes práticas que possam despertar a vontade e o prazer em aprender. Compreende –se então que a ludicidade é uma ferramenta ativa no processo de ensino e aprendizagem visto que permite com o estímulo certo identificar dificuldades de aprendizagem facilitando a investigação do psicopedagogo. (Silva, 2015).

A ludicidade envolve a atribuição de diversas atividades com o brincar que podem ser utilizadas pelo psicopedagogo. De acordo com Pinto e Tavares (2010) ” nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras, relativo também a conduta daquele que joga, que brinca e se diverte”. Desta maneira, as formas do brincar se correlaciona os aspectos psíquicos e emocionais que consequentemente transcende conteúdos intrínsecos de quem está brincando, podendo ser desta forma uma ferramenta útil para a psicopedagogia institucional.

Para Silva (2015), o campo da psicopedagogia institucional é uma área que estuda as dificuldades de aprendizagens que as pessoas enfrentam durante sua vida na escola, neste sentido, deverá o psicopedagogo identificar através de métodos os motivos pelo qual o educando tem dificuldades de assimilar os conteúdos no processo educacional. Contudo segundo Vercelli (2014), relata que o trabalho do psicopedagogo institucional também tem um caráter preventivo e ele deve contemplar a instituição escolar como um todo.

Portanto, a psicopedagogia institucional é um campo que busca estudar e intervir nos processos de aprendizagem humana, considerando a influência do meio, da família, da sociedade e da escola, utilizando recursos de várias áreas de conhecimento. (ABBRI, 2018). Desta forma utilizar o lúdico na situação escolar tem a função de proporcionar o prazer no ato de aprender, proporcionando ao aluno a descoberta dos motivos e significados para sua aprendizagem (Franchi; Gimenez, 2007).

Partindo destes pressupostos lançamos a seguinte problemática: De que maneira a ludicidade tem contribuído para a Psicopedagogia Institucional para a promoção da aprendizagem, frente a isso traçamos os objetivos a saber: Identificar se práticas como o brincar tem influência no processo de ensino e aprendizagem; Compreender a atividade lúdica no desenvolvimento cognitivo e afetivo. Além de analisar os avanços na educação a partir das intervenções da psicopedagogia institucional. Compreende-se que a educação é um assunto que perpassa por todas as esferas da vida humana, é um tema que requer atenção

principalmente no que se refere a dificuldades de aprendizagem de alunos dentro dos processos de ensino e aprendizagem no âmbito escolar.

É sabido a existência de uma diversidade de métodos de ensino aprendizagem realizados no âmbito escolar, pensando nisso, a utilização de atividades lúdicas para Silva (2015), vem a contribuir significadamente para com o desenvolvimento humano em todas as idades, facilitando e auxiliando todos os processos de socialização, comunicação e formação do pensamento. Sendo desta forma uma ferramenta no descobrimento dos conteúdos internos referentes a subjetividade funcionando como um recurso para compreender as dimensões psíquicas e emocionais de suas experiências.

Pensando nisso, experimentar o brincar através de atividades lúdicas pode funcionar como um recurso didático utilizado pelo psicopedagogo institucional, buscando através das suas ações uma investigação mais profunda sobre os fatores que proporcionam a dificuldade de aprendizagem.

A atividade lúdica através do brincar é um comportamento da infância que declara ao seus pensamentos, conflitos, emoções e questionamentos, é uma forma de estar diante do mundo social e físico, é o momento onde o educador tem o dever de possibilitar o seu direito de brincar, proporcionando o prazer de interagir. (Silva, 2015).

Para Rolim, Guerra e Tassigny (2008, p. 45),

O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem.

A utilização de recursos com a ludicidade pode ser um dos caminhos de interação entre os adultos e as crianças, ou entre crianças com crianças, tal envolvimento pode gerar novas formas de desenvolvimento ou reformulações de pensamentos. (Rolim, Guerra e Tassigny, 2008). Sendo assim, a utilização de atividades lúdicas pode demonstrar eficácia na descoberta de problemas de aprendizagens.

Para Freire (2003), o ambiente pedagógico precisa ser constantemente avaliado, inserindo também questões sobre as dificuldades de aprendizagens, buscando informações sobre o desenvolvimento educacional e cultural dos alunos, não considerando esta problemática como algo de fracasso escolar, mais como problemas a serem enfrentados e trabalhados proporcionando ao aluno o desenvolvimento de sua independência e reconstrução.

A contribuição do Psicopedagogo nesse campo promove uma análise mais aprofundada da questão que envolve a aprendizagem proporcionando uma

reestruturação e reinterpretação do verdadeiro fator que leva às dificuldades de aprendizagem, assim como direcionar práticas para auxiliar no desenvolvimento desses alunos. Nesse caso é imprescindível afirmar que só será possível mediar às dificuldades de aprendizagem, quando se lidar com alunos de igual para igual; quando se fizer da aprendizagem um processo significativo, no qual o conhecimento a ser aprendido faça algum sentido para o aluno não somente na sua existência educacional como também na sua vida cotidiana. (SILVA, 2015, p.03).

Nesta perspectiva, colocando em prática a atuação do psicopedagogo na instituição escolar, suas ações segundo Tanamachi e Meira (2003), não se resume em resolver problemas, mais um profissional interlocutor entre o sujeito, o conhecimento e a formação por meio de práticas educativas favorecendo a reconstrução e a capacidade do pensar criticamente.

Em vista disso, a atuação do psicopedagogo institucional é um profissional preparado para dialogar em conjunto com todos os atores dentro da instituição em prol do desenvolvimento de todos envolvidos, ajudando e auxiliando frente aos problemas que se apresentam, principalmente aqueles que referentes as dificuldades de aprendizagens no âmbito institucional. Um campo que se utiliza de várias áreas, as dificuldades de aprendizagem podem ser advindas de uma diversidade de questões relacionadas ao âmbito escolar, fatores socioculturais, psicológicos, pedagógicos e familiares. A psicopedagogia para Vercelli,

Trata-se de um campo de estudo que se utiliza dos conhecimentos de diversas áreas, a saber: da psicologia, da pedagogia, da psicanálise, da medicina, da linguística, da semiótica, da neuropsicologia, da psicofisiologia e da filosofia humanista-existencial. (VERCELLI, 2014, p.72)

Mediante o exposto, o trabalho da psicopedagogia institucional tem sua perspectiva de um olhar interdisciplinar na sua atuação. E partindo desta análise pesquisar acerca do lúdico como ferramenta para identificar e intervir nos processos que demonstram dificuldades de aprendizagens no âmbito escolar pode de ser uma alternativa prazerosa para quem apresenta alguma dificuldade de aprendizagem.

Dentro desta perspectiva do lúdico, o brincar segundo Rolim, Guerra e Tassigny (2008), pode desenvolver a atenção, concentração, ajuda a estabelecer relações e desenvolver uma boa autoestima, colaborando com o desenvolvimento do sujeito nas suas relações, compartilhando experiências com outras pessoas, podendo externalizar emoções e questionamentos acerca do mundo. A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente,

integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Se refletirmos um pouco sobre os quais lugares onde ocorre a ludicidade, citaremos parques de diversões, praças, creches, shopping centers, entre outros. Os espaços lúdicos são diversificados. E a escola como elemento de transformação da sociedade, precisa figurar também como espaço lúdico, onde as crianças são realmente consideradas como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua integração na sociedade seja construtiva.

A educação precisa privilegiar o contexto sócio-econômico e cultural, as diferenças existentes entre as crianças; ter a preocupação de propiciar a todas as crianças um desenvolvimento integral e dinâmico. A educação precisa instrumentalizar às crianças de forma a tornar possível a construção de sua autonomia, criticidade, responsabilidade e promover sua relação com o outro. Nessa inter-relação entre o sujeito e o mundo, situa-se a escola enquanto espaço legítimo de educação e de acesso ao patrimônio cultural. Por esta razão, esta deve ser disponibilizada de forma acessível e abrangente para todos os setores sociais.

Apesar da atividade lúdica apresentar um caráter educativo, esta não apresenta uma possibilidade pronta de aprendizagem, ou seja, a atividade lúdica não constitui enquanto aparato técnico-metodológico para “animar” as formas cansativas do processo ensino-aprendizagem. Conceber o lúdico como atividade apenas de prazer e diversão, negando seu caráter educativo é uma concepção ingênua e sem fundamento. A educação lúdica é uma ação inerente na criança. Ela aprende através da atividade lúdica, ao encontrar na própria vida, nas pessoas reais, a complementação para as suas necessidades. Quanto a isso Almeida (2000), afirma que a “ação de brincar é natural da criança e por não ser uma atividade sistematizada e estruturada, acaba sendo a própria expressão da vida da criança”.

A promoção de atividades que favoreçam o envolvimento em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola poderá partir desse tipo de situação, atuar no processo de desenvolvimento das crianças. Para tanto, é preciso, inicialmente, considerar as brincadeiras que as crianças trazem de casa ou da rua e que organizam independentemente do adulto, como um diagnóstico daquilo que já conhecem, tanto do que diz respeito ao mundo físico ou social, bem como do afetivo.

Segundo o Referencial Curricular Nacional (1998), a criança precisa brincar, ter prazer e alegria para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio entre ela e o mundo e através do lúdico a criança se desenvolve. Para ajudar indivíduos a chegar a níveis mais elevados do desenvolvimento afetivo e cognitivo, deve-se encorajar a autonomia e o pensamento crítico independente. Segundo Kishimoto (2002), a atividade lúdica apresenta-se de três formas distintas: jogos, brinquedos e brincadeiras. Cada divisão da atividade lúdica apresenta características diferentes, mas dispõe de semelhanças no que se refere ao desenvolvimento cognitivo e social a partir de processos que envolvem a socialização, o pensamento e a criatividade.

O jogo pode ser muito significativo no que se refere ao conhecimento social mais amplo e a melhoria do comportamento em prol do social. O jogo está intimamente relacionado à representação simbólica e reflete e facilita o desenvolvimento da linguagem. No jogo pode ser comprovada a importância dos intercâmbios afetivos das crianças entre elas, ou com adultos significativos. O jogo é uma “janela” da vida emocional das crianças.

Para o desenvolvimento físico-motor o jogo tem papel fundamental, que deve ser aproveitado num trabalho integrado com outras áreas de desenvolvimento. Os jogos em grupos, aqueles nos quais as crianças brincam juntas segundo regras convencionais, regras arbitrarias que são fixadas por convenção e consenso, são particularmente interessantes para o desenvolvimento moral, assim como para o desenvolvimento físico-motor.

Na concepção de Piaget, a aprendizagem situa-se no lado oposto do desenvolvimento, pois geralmente é provocada por situações criadas pelo educador, psicólogo ou pesquisador ou é determinada por uma situação interna. Sendo a aprendizagem provocada, ela por tanto se opõe à espontaneidade. Segundo Piaget, apud Serapião (2004, p. 23) os jogos estão diretamente ligados ao desenvolvimento mental da infância; tanto a aprendizagem quanto as atividades lúdicas constituem uma assimilação do real. Almeida (2000), diz que a brincadeira simboliza a relação pensamento/ação da criança, e, sendo assim, constitui-se provavelmente no molde das formas de expressão da linguagem (gestual, falada e escrita). O brincar é um componente crucial do desenvolvimento, pois, através do brincar a criança é capaz de tornar manejáveis e compreensíveis os aspectos esmagadores e desorientadores do mundo.

Caminhos Metodológicos

Adotaram-se as concepções teóricas da metodologia qualitativa por esta permitir uma melhor compreensão da realidade social do objeto em questão, e particularmente do objetivo

geral da pesquisa que é: Investigar como o uso da ludicidade contribui no fazer psicopedagógico na promoção da aprendizagem das crianças. A metodologia qualitativa vem sendo empregada com frequência nas ciências da educação, mesmo dentre os pesquisadores adeptos dos métodos quantitativos as questões abertas foram sendo introduzida em seus questionários com intuito de aprofundar as razões subjacentes a escolha por uma das alternativas de respostas.

A metodologia qualitativa, parte do pressuposto de que tanto os pesquisadores como os pesquisados têm representações e noções coerentes em relação ao universo vivido e experimentado no seu cotidiano. O método se constitui como um fenômeno que é construído pela subjetividade humana e pelos significados culturais e afetivos, particulares e coletivos. Esse método valoriza a criatividade do pesquisador na condução de todo o processo da pesquisa, e se caracteriza como método não linear e mais flexível.

Nesse sentido, Minayo (1992),

(...) Os métodos qualitativos representam as grandes possibilidades de operacionalização das concepções que emergem dos novos paradigmas. Esses métodos tem como foco interrogar sobre fenômenos que ocorrem com seres humanos na vida social, mas especialmente a construção de marcas teóricas, a partir das próprias informações da realidade estudada e que, posteriormente, servirão de referenciais para outros estudos. (MINAYO 1992, p.98).

Acrescentando Minayo (1992), explícita que a metodologia qualitativa é aquela que incorpora a questão do significado e da intencionalidade como inerentes aos atos, as relações e as estruturas sociais. O estudo qualitativo pretende apreender a totalidade coletada, visando em última instância, atingir o conhecimento de um fenômeno histórico que é significativo em sua singularidade.

Esta pesquisa foi realizada através da revisão de literatura com a finalidade de contrapor com as ideias de vários teóricos que discutem a temática: A importância da ludicidade no fazer Psicopedagógico no processo de Ensino-aprendizagem. Buscando refletir sobre os entraves que envolvem o processo de ensino, com foco no histórico, análise de documentos legislativos LDB 9.394 (Lei de Diretrizes de Base) e os RCNs (Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil), para melhor subsidiar a pesquisa outro recurso utilizado para o enriquecimento desta obra será o fechamento bibliográfico.

A pesquisa bibliográfica caracteriza - se em analisar, artigos, livros, revistas científicas, sites, já elaborados com o cunho científico. Neste sentido, a pesquisa bibliográfica pode ser considerada por: “permitir ao investigador a cobertura, de uma gama de fenômeno muito mais amplo do que poderia pesquisar diretamente”. Gil (1999, p. 65). Faz - se

necessário debruçar sobre todo o material copilado para pesquisa. Uma vez que “A realização do levantamento bibliográfico consiste na seleção de obras que se revelem importantes e afins em relação ao que se quer conhecer” Gil (1999, p. 65).

Neste sentido, o estudo procurou fazer um apanhado sobre a importância da ludicidade e da atuação do psicopedagogo para o processo de ensino-aprendizagem, no qual se busca o embasamento teórico para melhor enriquecer e garantir os recursos para compreensão dos conhecimentos teóricos e didáticos, através da linguagem científica acadêmica. Dando ênfase a importância das concepções epistemológicas em que está pautado o processo de ensino-aprendizagem.

Resultados e discussões

Com base nos aspectos supracitados, o presente estudo lançou mãos de teóricos que tratam o lúdico como fator importante no processo de ensino-aprendizagem no prisma da psicopedagogia, são eles: Vercelii (2014), Cadorin e Morandini (2014), Souto (2012). Silva (2015), Franchi; Gimenez, (2007), Rolim, Guerra e Tassigny (2008), Freire (2003), Almeida (2000), Kishimoto (2002), Piaget apud Serapião (2004) obras que traz o olhar psicológico sobre o papel do lúdico no desenvolvimento da criança.

No contexto de ensino e aprendizagem, o objetivo das instituições e dos psicopedagogos é possibilitar aos educandos construções significativas. Esse trabalho deve ser criteriosamente organizado com o foco primordial no aprendiz, ser que é constituído por um conjunto de componentes e de experiências que contribuem nesse processo de aquisição de conhecimentos.

Levando em consideração que o sujeito apreende conhecimentos se relacionando com o outro, propõe-se a inserção do lúdico no contexto escolar como instrumento mediador do processo de ensino-aprendizagem, visto que se trabalhado de maneira a desenvolver na criança habilidades e competências que carregará consigo do infantil à vida adulta, este contribui de forma significativa com esse processo.

Considerações Finais

A atuação de um psicopedagogo institucional tem uma importante função de socializar os conhecimentos disponíveis, promover o desenvolvimento cognitivo... Assim com este

estudo foi possível verificar que a ludicidade pode ser utilizada nos espaços formais e informais de educação que muito contribuem para o processo de ensino-aprendizagem.

A ludicidade possui atribuições que possibilitam a criança o desenvolvimento de inúmeras habilidades, como aperfeiçoamento de ações motoras no desenvolvimento do brincar e dos jogos de exercício, criação de enredos a partir de situações concretas onde é possível perceber através das expressões a descrição de determinada realidade, percebido nos jogos simbólicos e a articulação de estratégias levantadas para a resolução de situações vivenciadas nos jogos de regras.

Levando em consideração as contribuições da ludicidade no processo de maturação dos seres humanos, é permitido inferir que é indispensável à utilização destes como recurso didático numa instituição com proposta pedagógica sócio-interacionista, uma vez que este espaço é considerado um campo de aprendizagem formal, todavia o mesmo deve possibilitar que os agentes que interagem neste circuito possam ser protagonistas do próprio conhecimento, é necessário que esta escola desenvolva um trabalho que estimule o aluno a exercer autonomia diante das situações que o mesmo se encontrar.

Dessa forma, a ludicidade deve ser vislumbrados como um significado instrumento no espaço escolar formal e não formal para tornar o ambiente atrativo, acolhedor e prazeroso, impulsionando a sistematização na aquisição da aprendizagem e não como geralmente é visto na ótica da distração ou recurso secundário que aparece quando surgem lacunas neste espaço. Todavia, o trabalho com o lúdico exige do psicopedagogo, habilidades para direcioná-lo a uma determinada área do conhecimento na perspectiva de se ter um retorno em forma de aprendizagem, assim este não deve ter um fim em si mesmo, mas é inerente que promova conhecimento.

O lúdico faz parte da atividade humana e caracteriza-se por ser espontâneo, funcional e satisfatório. Na atividade lúdica não importa somente o resultado, mas a ação, o movimento vivenciado. Por estes motivos o lúdico no contexto da educação é imprescindível, para que a criança aprenda e se desenvolva de forma integral. Para que o desenvolvimento e a aprendizagem ocorram de forma lúdica, o papel do educador é muito importante. É preciso que ele se capacite e se disponha para realizar tal tarefa com conhecimento de causa, ou seja, de forma consciente e intencional.

Referências

ABBRI ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE BRINQUEDOTECAS. **A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos.** Disponível em: <<http://brinquedoteca.net.br/>>. Acesso em: 06 de julho 2018.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Edições Loyola, 2000.

BRASIL, Ministério da Educação e do desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil.** V.3. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. **LDB - Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996.

CADORIN, Caroline Tonin; MORANDINI, Luciana Pandolfi. **Olhar psicopedagógico na prática da ludicidade.** 2014. Revista de Educação do IDEAU, v. 9, n. 20, jul./dez. 2014. Semestral. Disponível em: <http://www.ideau.com.br/getulio/restrito/upload/revistasartigos/228_1.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2018.

FRANCHI, Valéria Cristina Zanutto; GIMENEZ, Kilda Maria. **Atividades lúdicas como ferramenta pedagógica na construção de um aprendizado significativo.** 2007. 22 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Língua Inglesa, Programa de Desenvolvimento Educacional, Colégio Estadual Marechal Castelo Branco, Paraná, 2007. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/658-4.pdf>>. Acesso em: 06 de julho 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia.** 27. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** São Paulo: Atlas, 5ª ed. 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O Desafio do Conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde.** 2. ed., São Paulo: Hucitec/ Abrasco, 1992;

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** [tradução Álvaro Cabral, 1975]. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PINTO, C. L. TAVARES, H. M. O Lúdico na Aprendizagem: Aprender a Aprender. Revista da Católica, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.

SERAPIÃO, João de Aguiar. **Educação Inclusiva: jogos para o ensino de conceitos.** Papirus Editora LTD, 2004.

SILVA, Antônia Rosiane Favacho da; SANTOS, Rosinei Sousa dos; NOGUEIRA, Cláudia da Silva. **A ATUAÇÃO DO PSICOPEDAGOGO NA PERSPECTIVA DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DE ALUNOS COM DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM.** 2015. Disponível em: <<http://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/atuacao-psicopedagogo-perspectiva->

ludico-para-desenvolvimento-alunos-com-dificuldades-aprendizagem.htm>. Acesso em: 06 de julho 2018.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Moto. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.** Rev. Humanidades, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008. Disponível em: http://200.253.187.1/joomla/joomla/images/pdfs/pdfs_notitia/2633.pdf Acesso em: 15 de agosto de 2018.

TANAMACHI, E. R.; MEIRA, M. E. M. A atuação do psicólogo como expressão do Pensamento Crítico em Psicologia e Educação. In: MEIRA, M. E. M. ; ANTUNES, M. A. M. (Org.). **Psicologia Escolar: práticas críticas.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

VERCELLI, L.C. A. **O trabalho do psicopedagogo institucional.** Disponível em: < <http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/viewFile/17281/10050> >. Acesso em 15 de setembro de 2018.