

LUDICIDADE: FERRAMENTA EFICAZ PARA O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL NOS DIFERENTES CONTEXTOS DO NEURODESENVOLVIMENTO

PLAY-BASED LEARNING: EFFICIENT TOOL FOR INTEGRAL DEVELOPMENT IN DIFFERENT NEURODEVELOPMENTAL CONTEXTS

Lara Nogueira de Lima¹ - Centro Universitário da Serra dos Órgãos;

Renata Lia Ferreira da Silva² - Centro Universitário da Serra dos Órgãos

RESUMO

O estudo tem como objetivo compreender e explorar através da base teórica das pesquisas de Piaget, 1972; Kishimoto, 1994; Freire, 1968; Pain, 1992; Bronfenbrenner, 1979 e Fernandez, 1991, a potência da Ludicidade em diferentes contextos de atuação do profissional de Psicopedagogia (institucional, clínico, empresarial e hospitalar) e em diferentes contextos e etapa do neurodesenvolvimento. De acordo com a literatura e com a base legal, Constituição Federal (BRASIL, 1988) e ECA, o Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990), o lúdico é elemento fulcral, indo além da diversão, brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo, emocional e das relações sociais, promovendo aprendizado intuitivo e criativo. A pesquisa também evidencia o uso de atividades lúdicas na intervenção psicopedagógica, tanto na fase de avaliação quanto no processo de intervenção individualizado, considerando crianças com neurodesenvolvimento típico ou atípico.

Palavras-chave: Ludicidade; Desenvolvimento Humano; Neurodiversidade; Psicopedagogia

ABSTRACT

The study aims to understand and explore, through the theoretical framework of research by Piaget (1972), Kishimoto (1994), Freire (1968), Pain (1992), Bronfenbrenner (1979), and Fernández (1991), the power of playfulness in different professional contexts of Educational Psychology (institutional, clinical, corporate, and hospital settings) and across various stages of neurodevelopment. According to the literature and legal foundations, including the Federal Constitution (BRAZIL, 1988) and the Child and Adolescent Statute (ECA, BRAZIL, 1990), play is a fundamental element that goes beyond enjoyment, it is essential for cognitive, emotional, and social development, fostering intuitive and creative learning. The research also highlights the use of playful activities during the psychopedagogical intervention, both in the assessment phase and in individualized intervention processes, considering children with both typical and atypical neurodevelopment.

Keywords: Play-based Learning; Human Development; Neurodiversity; Psychopedagogy.

1 Graduada em Pedagogia pelo UNIFESO. Discente e participante do projeto de extensão Proteger Teresópolis Neurodiversidade, Teresópolis, Rio de Janeiro, Brasil. Endereço para correspondência: Rua Dr. Rogério de Moura Estevão, 02, correios, Bonsucesso, Teresópolis, Rio de Janeiro, Brasil, CEP: 25995-290. ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-6503-3614>. E-mail: laranogueira0620@gmail.com

2 Mestre em Psicologia (Psicologia Clínica) pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, MBA em Gestão Escolar pela USP. Docente do curso de Pedagogia do Centro Universitário Serra dos Órgãos (Unifeso), e assessora pedagógica da Reitoria, Teresópolis, Rio de Janeiro, Brasil. Endereço para correspondência: Av. Alberto Torres, 111, Alto, Teresópolis, Rio de Janeiro, Brasil, CEP: 25964-004. ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-3743-9793> E-mail: autor2@mail.com

INTRODUÇÃO

A Psicopedagogia é a ciência da aprendizagem, que busca compreender os processos e meios pelos quais um indivíduo aprende. Para Nádia Bossa (2020, p.19)

Psicopedagogia se ocupa da aprendizagem humana, que adveio de uma demanda – o problema de aprendizagem, colocado em um território pouco explorado, situado além dos limites da Psicologia e da própria Pedagogia – e evoluiu devido à existência de recursos, ainda que embrionários, para atender a essa demanda, constituindo-se, assim, em uma prática. (BOS-
SA, 2020, p.19)

Na clínica o psicopedagogo avalia e intervém em dificuldades ou transtornos de aprendizagem, buscando compreender e potencializar o desenvolvimento integral do indivíduo, favorecendo suas potencialidades e respeitando as limitações da criança, jovem, adulto ou idoso. Durante esse processo de avaliação e intervenção, o profissional utiliza diversas ferramentas para estimular o indivíduo e buscar visualizá-lo de forma holística, refletindo sobre todos os campos que formam o sujeito e seu comportamento. Tais ferramentas podem ser quantitativas (testes e escalas) ou qualitativas (brincadeiras, pranchas projetivas, entre outros). Na prática psicopedagógica um dos recursos utilizados para estimular a aprendizagem é a ludicidade, com atividades e jogos educativos que proporcionam ao psicopedagogo um ambiente que favorece a observação do comportamento infantil em diferentes momentos: durante o brincar, na superação de dificuldades, resolução de conflitos e sua interação com regras e normas. Esse momento de observação é rico para compreender a forma de trabalho do sujeito e compreender sua modalidade de aprendizagem que, segundo Fernández (1991) é “uma maneira pessoal para acercar-se ao objeto de conhecimento e para conformar seu saber”, facilita a identificação de suas potencialidades e a construção de um raciocínio clínico sobre o sujeito.

Para Tizuko Kishimoto (1994), é por meio de jogos e brincadeiras que a criança aprende de forma intuitiva e espontânea, através da criatividade e curiosidade:

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerar-se que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. (KISHIMOTO, 1994, p. 36).

Para Bronfenbrenner (1979), o desenvolvimento infantil é um processo multifacetado e complexo que é influenciado diretamente pela construção social e cultural que cerca a criança em seus anos formativos, o psicólogo advoga que esse momento de expansão multidimensional da criança, que envolve a sua evolução física, emocional, cognitiva, motora e social pode ser estimulado através dos microssistemas, termo usado por Bronfenbrenner para se referir ao ambiente em que o indivíduo está inserido e estabelece relações sociais, onde acontecem interações recorrentes que moldam o desenvolvimento humano, de acordo com a cultura do ambiente, padrões de comunicação e rotinas. É a observação e o enriquecimento desse contexto que embasam o modelo Biopsicossocial de Bronfenbrenner (1979).

Dessa forma, através do pensamento de Bronfenbrenner e Kishimoto, ao analisar como fatores externos influenciam a formação do ser social e favorecem o aprendizado de forma leve e dinâmica, é possível observar que atividades lúdicas de caráter educativo podem ser utilizadas para estimular esse crescimento multidimensional, como, por exemplo, ao utilizar um jogo de tabuleiro para impulsionar habilidades de comunicação, solução de problemas e internalização de regras.

Sob essa ótica, o brincar, além de ser de fato uma ação prazerosa e leve que traz diversos benefícios para o desenvolvimento integral do indivíduo em formação, se constitui também num direito fundamental garantido à criança e ao adolescente pela Constituição Federal:

[...] 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. (Constituição Federal, 1988, Art. 277.)

Além da Constituição Federal, o ECA, Estatuto da Criança e do Adolescente também fundamenta esse direito em seu artigo 16 (Brasil, 1990) que ressalta que a criança deve ter o direito de pular, praticar esportes e se divertir. O Estatuto também faz ressalvas ao fato de que as crianças e os adolescentes são indivíduos em processo de desenvolvimento que, assim como qualquer membro da sociedade, tem seus direitos humanos, civis e sociais assegurados por lei.

Logo, com base fundamentação teórica e com a existência de leis vigentes que asseguram ao cidadão em formação o direito de brincar, é possível observar a necessidade do lúdico em diferentes ambientes e para faixa etárias distintas, como reflete Platão (427-348 a.C) em sua obra *A República*, que considerava poesias, músicas e atividades físicas, o equilíbrio entre o corpo e a alma, essenciais para formar indivíduos justos e sábios.

A LUDICIDADE NOS DIFERENTES CAMPOS DE ATUAÇÃO DO PSICOPEDAGOGO

Na prática psicopedagógica, o lúdico pode ser utilizado nos diferentes campos de atuação do psicopedagogo, como clínicas, empresas, escolas, universidades e hospitais, de diferentes formas e com propósitos diferentes, de acordo com os aspectos de cultura, idade, experiências anteriores e fatores sociais. Alguns exemplos são:

Para indivíduos em recuperação após alguma cirurgia, acidente ou em casos de internação - com atividades que estimulem o campo, motor cognitivo e emocional - como, por exemplo, jogos de montar, quebra cabeças, caça-palavras, exercícios lógicos, jogos de tabuleiro ou atividades artísticas como pintura, encenações e brincadeiras que envolvam massa de modelar. Para esses indivíduos, que podem ou não ter alguma limitação dado o ambiente hospitalar, o uso dessas atividades deve ser adaptado conforme as particularidades de sua condição e suas necessidades individuais; apesar da necessidade de também estimular o campo social com a equipe profissional, e caso haja a possibilidade, com os demais pacientes de mesma ou similar faixa etária. Cardoso (2011) reflete sobre o uso da ludicidade na prática psicopedagogia hospitalar:

Brincar não só alegra e motiva as crianças hospitalizadas, mas lhes dá oportunidades de representar o sentido da internação e de resolver os conflitos pessoais que a doença desencadeia, como o medo, a ansiedade e a tensão. O lúdico, se explorado adequadamente, colabora tanto para a humanização do tratamento médico quanto para um atendimento pedagógico hospitalar sensível e integral, propiciando às crianças experiências singulares no processo de hospitalização. (CARDOSO, 2011.)

O neurodesenvolvimento, ou seja, o processo pelo qual o cérebro de um indivíduo amadurece e se desenvolve, o que afeta a aprendizagem e comportamento. Essa evolução acontece de formas diferentes, sendo afetada por diversos fatores: idade, aspectos culturais e sociais, experiências anteriores e com a presença de um ou mais distúrbios do neurodesenvolvimento que, segundo o DSM 5TR, o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, (American Psychiatric Association, 2022):

Os transtornos do neurodesenvolvimento são um grupo de condições com início no período de desenvolvimento. Os distúrbios geralmente se manifestam no início do desenvolvimento, muitas vezes antes da criança entrar na escola, e são caracterizados por déficits de desenvolvimento ou diferenças nos processos cerebrais que produzem prejuízos no funcionamento pessoal, social, acadêmico ou ocupacional. A gama de déficits ou diferenças de desenvolvimento varia de limitações muito específicas de aprendizado ou controle de funções executivas a deficiências globais de habilidades sociais ou capacidade intelectual. (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2022)

No caso de indivíduos que lidam com alguma dificuldade de aprendizagem ou transtorno do neurodesenvolvimento, no campo da psicopedagogia clínica atividades e jogos lúdicos podem ser utilizados como um mecanismo para analisar a criança e diferentes situações e cenários, oferecendo uma perspectiva maior sobre a totalidade do indivíduo, o que colabora para um plano de intervenção mais personalizado e ajuda o profissional a conhecer as particularidades do ser durante a prática. Já na psicopedagogia institucional a ludicidade pode ser utilizada como uma ferramenta auxiliar em diferentes momentos como, por exemplo, na sala de aula, para adaptar o conteúdo que está sendo trabalhado, transformando a matéria em algo mais interativo e acessível - a ludicidade pode ser ferramenta importante na execução de apontamentos e objetivos do PEI (Plano de Ensino Individualizado) do estudante. Também é possível abordar o uso da ludicidade para sinalizar pontos de atenção, para sugerir identificação de dificuldades ou transtornos da aprendizagem e impulsionar a inclusão de forma geral (Soares, 2010; Pinafo, 2024). Tendo em vista que atividades de caráter lúdico e educativo podem ser usadas para representar diferentes aspectos como: deficiências, transtornos do neurodesenvolvimento, diferenças culturais, de forma interativa e criativa, viabilizando a internalização das diferenças como algo natural que deve ser respeitado, e promovendo a diversidade no ambiente escolar.

O lúdico pode também ser usado no ambiente corporativo em forma de gamificação, que segundo Fardo (2013):

[...] a gamificação pressupõe a utilização de elementos tradicionalmente encontrados nos games, como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com bons games. (FARDO, 2013)

A ludicidade, no ambiente empresarial, pode ser utilizada para dinâmicas de treinamento e capacitação, já que aumenta a participação ativa dos colaboradores e ajuda na internalização das informações. Ela pode ser usada, por exemplo, em uma plataforma que proporciona uma competição em tempo real como o *Kahoot!*, que é um site que também possui aplicativo próprio para criar jogos de perguntas personalizados (Fardo, 2013). Dessa forma, nota-se que a ludicidade não se resume apenas ao ideário infantil e pode estar presente em diferentes cenários, trazendo benefícios em diversos contextos. A *gamificação*, apesar de ser um conceito novo, como esclarece Fardo (2013) em sua pesquisa, é uma ferramenta que acompanha a tecnologia e apresenta a ludicidade de uma forma inovadora, trazendo aspectos do mundo digital para o dia a dia.

O LÚDICO NOS DIFERENTES ESTÁGIOS DO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DE PIAGET

O uso do lúdico não se limita apenas a crianças pequenas, podendo ser utilizado nos diferentes estágios do desenvolvimento, que, seguindo a Teoria do Desenvolvimento Cognitivo de Jean Piaget que divide esse processo em estágios: sensório-motor, pré-operacional, operações concretas e operações formais. Esses estágios, segundo Silva, Viana e Carneiro (2011) foram divididos por Piaget a partir do aparecimento de novas habilidades de pensamento, o que interfere diretamente no desenvolvimento integral do indivíduo.

Os períodos do desenvolvimento são caracterizados por aquilo de melhor que o indivíduo consegue fazer nas faixas etárias, como: sensório-motor, pré-operatório, operações concretas, e por último, que vai nortear o desenvolvimento deste trabalho, as operações formais. Portanto, todos os indivíduos passam por todas esses estágios ou períodos, nessa sequência, mas o início e o término de cada uma delas dependem das características biológicas do ser humano e de fatores educacionais e sociais. (SILVA; VIANA; CARNEIRO, 2011, p. 8)

A partir do pensamento de Piaget, e segundo McLeod (2018) e Gomes e Ghedin (2011), é possível caracterizar cada uma das etapas da seguinte forma, podendo haver variações de acordo com cada indivíduo:

Sensório-Motor (0-2 anos de idade): nessa faixa etária a criança utiliza da exploração sensorial e motora para conhecerem o mundo. Nesse estágio do desenvolvimento cognitivo é possível aplicar atividades lúdicas que envolvam a exploração dos sentidos como, por exemplo, o uso de um livro de texturas com diferentes materiais como algodão, grãos, isopor, plástico bolha e outros materiais táteis que estimulem o reconhecimento de diferentes materiais.

Pré-Operatório (2-7 anos de idade): caracterizada pelo desenvolvimento da linguagem e do pensamento simbólico. Nessa fase, o uso de brincadeiras, jogos e atividades que envolvam o faz de conta com situações do mundo real, como brincar de médico, supermercado, elaborar um teatro de fantoches com participação ativa da criança e outras atividades teatrais são um diferencial que trazem resultados positivos no desenvolvimento da imaginação, egocentrismo, linguagem e criatividade.

Operatório-Concreto (7-11 anos de idade): marcada pelo desenvolvimento de habilidades de pensamento lógico, mas ainda limitado ao que é concreto, e relações espaciais. Durante essa etapa podem ser utilizadas atividades de caráter lúdico que envolvam regras

e estratégias como jogos de xadrez ou damas, hobbies como colecionar cartas, já que estimulam a organização e sistematização da coleção, já que podem ser agrupadas por tipo, cor e outros fatores. Além disso, atividades que implicam a execução de experimentos científicos simples também trazem resultados positivos, como plantar sementes de feijão ou chia no algodão.

Operatório-Formal (a partir dos 11 anos de idade): a partir dessa idade, os indivíduos já conseguem trabalhar hipóteses, o pensamento abstrato já está mais claro e o raciocínio lógico mais desenvolvido. Essa etapa, como abrange uma faixa etária maior, possui uma infinita gama de possibilidades para execução de atividades lúdicas, um exemplo pode ser a criação de um jogo de *RPG*, que vem do inglês *Role Playing Game* ou em português Jogo de Encenação, consiste em um jogo em que os participantes criam e interpretam personagens fictícios baseados em um cenário específico e seguem regras, dinâmicas e uma história pré-definida de forma coletiva. Esse tipo de jogo, quando usado na etapa de Operações Formais, auxilia e estimula o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas, criatividade, raciocínio lógico, internalização de regras e comunicação. Sobre esse gênero de jogo, Lopes e Cunha (2020), ao utilizar do RPG para estimular o envolvimento ativo do indivíduo, além de criar uma oportunidade dos alunos se interessarem e realizarem pesquisas por conta própria e praticarem sua oralidade.

Assim, através da divisão do desenvolvimento humano por etapas de Piaget, é notável que a ludicidade pode estar presente em todos os momentos e pode ser adaptada conforme as necessidades do indivíduo e do ambiente, sempre levando em consideração a individualidade de cada sujeito e suas experiências anteriores.

A LUDICIDADE NA INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

A intervenção psicopedagógica é um processo gradual que acontece em etapas e é realizada de forma cuidadosa pelo profissional da psicopedagogia, auxiliado por uma equipe multifacetada e completa. Bossa (2020) e Weiss (1992) apresentam o caráter de complexidade e a intencionalidade inerentes à prática interventiva. Segundo as autoras, analisando prática de intervenção psicopedagógica, ressalta a importância de um olhar investigativo e dinâmico por parte do psicopedagogo, tendo em vista que não se trata de um processo que se inicia com soluções prontas, mas sim com uma compreensão aprofundada das particularidades do sujeito e de suas dificuldades de aprendizagem, é necessário uma leitura aprofundada, para o desenvolvimento de um raciocínio clínico, caso a caso. Isso implica em um processo de avaliação contínuo e flexível, onde o profissional utiliza diversas ferramentas e abordagens para identificar as causas e os fatores que influenciam o desempenho do indivíduo. A intervenção, nesse sentido, é a montagem de um plano terapêutico personalizado, que se adapta às respostas e progressos do aprendiz. É necessário ainda ressaltar a natureza sistêmica e relacional da intervenção psicopedagógica, pois as dimensões do aprendiz são diversas, assim é possível inferir que as dificuldades de aprendizagem não se restringem ao indivíduo, mas são frequentemente influenciadas por múltiplos contextos – familiar, escolar e social. A colaboração interdisciplinar se coloca como um pilar essencial para o sucesso da intervenção. Isso pode envolver a parceria com psicólogos, fonoaudiólogos, neurologistas, professores e familiares, cada um contribuindo

com sua expertise para a construção de uma estratégia coesa e eficaz. A intervenção, portanto, não é um ato isolado, mas sim um trabalho em rede, onde a comunicação e a troca de informações são cruciais para o acompanhamento e a redefinição das ações (Bossa, 2020; Weiss, 1992; Visca, 2010).

Desta forma o processo interventivo na psicopedagogia se coloca como uma sequência de etapas interligadas: desde a acolhida e a avaliação inicial, passando pela formulação de hipóteses e a elaboração de um plano de intervenção, até a aplicação das estratégias e o monitoramento contínuo dos resultados. É um trabalho que exige sensibilidade, conhecimento teórico-prático e uma postura ética, visando sempre o desenvolvimento integral do indivíduo e a superação de seus desafios no processo de aprendizagem. É nesse contexto que a ludicidade pode ser uma ferramenta utilizada em todo o processo de intervenção, já que, segundo Tizuko Kishimoto (1994) estimula o cérebro de forma intuitiva e espontânea, e a partir dessa perspectiva, Distler (2015) reflete:

Durante o atendimento psicopedagógico, devemos compreender que o cérebro é flexível, capaz de aprender e adaptar-se, de melhorar e aperfeiçoar as habilidades mais utilizadas em função da estimulação. Os estímulos apropriados são fundamentais para que o sujeito atinja seu maior desenvolvimento. O trabalho do psicopedagogo com a estruturação de conceitos gerais, como a percepção do esquema corporal, da estrutura espacial e temporal, da memória e atenção, e outros, possibilitará a organização da estrutura geral interna do indivíduo, facilitando o aprendizado de conhecimentos específicos. Por meio de estímulos, o psicopedagogo favorecerá o desenvolvimento da aprendizagem do sujeito. (DISTLER, 2015)

É possível encontrar na literatura que além de favorecer o desenvolvimento da aprendizagem do indivíduo, conforme o pensamento de Paulo Freire (1968), o verdadeiro educador, além de sua preocupação inerente com a evolução intelectual de seus alunos, também zela por sua formação moral e social, em função de formar indivíduos críticos e conscientes. A partir de Freire, refletindo sobre a atuação do psicopedagogo e a intervenção psicopedagógica, que tem como objetivo principal compreender e trabalhar a partir das dificuldades ou transtornos de aprendizagem, o foco na evolução do indivíduo em sua totalidade é um diferencial em todas as etapas do processo de intervenção. Portanto, além de considerar o desenvolvimento holístico do indivíduo, é importante que o psicopedagogo também considere seus aspectos individuais, como diz Sara Paín (1992) que dialoga sobre a necessidade do psicopedagogo estar preparado para lidar com os fatores humanos que são indissociáveis a prática, como dificuldades, limitações, oposições e emoções, que são naturais e particulares de cada indivíduo.

Alicia Fernández (1991) relata que o uso do brincar, durante a intervenção psicopedagógica fortalece a criação um ambiente de confiança ao quebrar a sistematização e rigidez que estão presentes na prática tradicional, ela implica, assim como Freire, que o principal objetivo da prática psicopedagógica deve ser em recuperar o prazer pela aprendizagem, pelo ato de aprender em si, e influenciar o exercício da autonomia e do pensamento crítico.

A prática clínica nos demonstrou, por outro lado, como ao instrumentar o brincar no tratamento, criando este espaço compartilhado de confiança, pode-se ir modificando a rigidez das modalidades de aprendizagem sintomáticas. Dizemos que o objetivo do trabalho psicopedagógico dirige-se a ajudar a recuperar o prazer perdido de aprender e a autonomia do exercício da inteligência, esta conquista vem de mãos dadas com o recuperar o prazer de jogar. Para jogar, necessita o se de um outro, e um espaço de confiança (FERNÁNDEZ, 1991, p. 166-167).

Assim como Fernandez, Paín (1992) reflete que o jogo é fundamental para o diagnóstico e que por meio da mediação do psicopedagogo é possível observar de forma macro, em sua totalidade. Na obra “Diagnóstico e tratamento de problemas de aprendizagem”, a autora aborda o jogo como, “[...] de grande interesse para o diagnóstico do problema de aprendizagem na infância, a observação do jogo do paciente, e fazemos isto por meio de uma sessão que denominamos *hora do jogo*”. No momento do diagnóstico, que é uma etapa fundamental no processo de intervenção. Segundo as autoras, a ludicidade pode proporcionar ao psicopedagogo uma oportunidade de observar o indivíduo de forma ampla, levando em consideração todos os aspectos sociais e emocionais indissociáveis da natureza humana.

A ludicidade pode se fazer presente de diferentes maneiras nos diversos processos envolvidos na intervenção psicopedagógica, como, por exemplo:

Na avaliação diagnóstica, nessa etapa são realizadas, em primeiro momento, ações de acolhimento da família e do indivíduo, a fim de entender melhor a dinâmica familiar e os padrões de comportamento que acontecem enquanto a criança está em casa, e também avaliações para entender a forma que o indivíduo se desenvolve e seu processo de aprendizagem. Uma dessas avaliações é o uso do desenho, como um meio não verbal que possibilita que a criança comunique suas emoções e percepção de mundo. Além da atividade artística, também podem ser utilizadas outras ferramentas lúdicas nessa etapa do processo como, por exemplo, o jogo da memória que permite a observação de seus aspectos cognitivos, motores e emocionais.

No processo de intervenção individualizado, que é a etapa posterior ao diagnóstico e conhecimento das particularidades da aprendizagem e desenvolvimento do ser em formação, essas particularidades variam e podem ser: culturais, sociais, emocionais e comportamentais, além dessas características também é necessário compreender as necessidades individuais: idade, estágio do desenvolvimento, qual ou quais são as dificuldades ou transtornos da aprendizagem e seus interesses, visto que, como anteriormente mencionado, o plano intervencionista é montado de acordo com a individualidade do indivíduo. Nessa parte do processo de intervenção o lúdico pode ser utilizado de diferentes formas como, por exemplo, atividades que estimulem o campo cognitivo, motor, social e a criatividade simultaneamente, uma dessas atividades é a contação de histórias por meio de fantoches após a criação de uma história colaborativa criada pelo profissional e pela criança explorando suas áreas de interesse.

Dessa forma, através do exposto, é possível compreender como o aspecto lúdico traz resultados positivos em todas as etapas da intervenção psicopedagógica e pode ser explorado de diferentes maneiras.

METODOLOGIA

Conforme apresentados durante o texto, diversos autores compõem a fundamentação Teórico-Metodológica-Epistemológica da análise sobre a ludicidade no desenvolvimento humano. A revisão bibliográfica apresentada neste estudo propõe uma visita a autores base da Pedagogia, Psicopedagogia e Psicologia, bem como se sustenta em artigos e publicações mais recentes. A ludicidade se coloca na literatura como um pilar fundamental no desenvolvimento humano, especialmente na infância. Sua eficácia é solidamente ancorada

em pressupostos teóricos, metodológicos e epistemológicos que perpassam as contribuições de renomados autores como Nádia Bossa, Maria Lúcia Leme Weiss, Alicia Fernandez, Sara Pain, Jorge Visca, Jean Piaget e Urie Bronfenbrenner.

No que tange ao desenvolvimento cognitivo dos indivíduos, a epistemologia que sustenta o uso da ludicidade no desenvolvimento humano encontra em Jean Piaget um de seus mais robustos alicerces. Para Piaget (1945), o brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas sim uma atividade essencial para a construção do conhecimento. Através do jogo, a criança assimila e acomoda novas informações, desenvolvendo suas estruturas cognitivas. Através de sua Teoria da Equilibração, o autor apresenta que assimilação ocorre quando a criança incorpora novas experiências aos seus esquemas mentais existentes, enquanto a acomodação envolve a modificação desses esquemas para lidar com novas realidades. O jogo simbólico, por exemplo, permite que a criança explore papéis e situações, compreendendo o mundo ao seu redor de forma ativa e criativa. A ludicidade, portanto, é um laboratório natural para a experimentação e a aprendizagem.

Por sua vez, nas contribuições para a Psicopedagogia, a ludicidade se apresenta como uma ferramenta metodológica poderosa. Bossa (2020) enfatiza a importância de uma abordagem clínica que considere a subjetividade do aprendiz. O brincar, nesse contexto, torna-se um canal privilegiado para a comunicação e a expressão de conflitos e dificuldades que a criança não consegue verbalizar, como a exemplo do uso de desenho e jogos. A intervenção psicopedagógica, ao incorporar atividades lúdicas, cria um ambiente seguro e convidativo, onde a criança se sente à vontade para explorar suas emoções, fantasias e desafios de aprendizagem. Weiss (1992) corrobora essa perspectiva ao destacar que o jogo na psicopedagogia não é meramente um passatempo, mas um instrumento de diagnóstico e intervenção, onde o psicopedagogo tem campo para observar e inferir. Através da observação do brincar, o profissional pode identificar padrões de comportamento, dificuldades de interação, potencialidades, preferências, déficits cognitivos e emocionais. A ludicidade permite a construção de vínculos terapêuticos e facilita a elaboração de estratégias personalizadas para o desenvolvimento da criança.

Ainda na contribuição para a Psicopedagogia, mas no diálogo que esse campo possui com a psicanálise e a observação dos fatores subjetivos relativos ao processo de aprendizagem, servem como arcabouço teórico para analisar as perspectivas Clínicas e o conteúdo inconsciente dos aprendizes Alicia Fernandez e Sara Pain. Para Fernandez (1987), a brincadeira é um espelho da subjetividade da criança, revelando seus medos, desejos e conflitos internos. Ela destaca a importância de o psicopedagogo estar atento aos significados implícitos nas brincadeiras, pois estes podem fornecer pistas valiosas sobre as causas das dificuldades de aprendizagem. A ludicidade, assim, atua como um dispositivo de decodificação do universo infantil, a autora destaca que cada indivíduo tem a própria “modalidade de aprendizagem”. Pain complementa essa visão ao abordar o aspecto do aprender a aprender. Ela argumenta que a ludicidade não apenas revela problemas, mas também potencializa a capacidade da criança de construir e reconstruir conhecimentos. O jogo, ao desafiar a criança e exigir dela soluções criativas, estimula a metacognição e a autonomia no processo de aprendizagem. A autora traz como importante pilar a busca pelo “desejo de aprender” de cada indivíduo.

Fechando a tríade de contribuições teóricas para os aspectos psicopedagógicos, relativo à avaliação e a estrutura da aprendizagem, Jorge Visca (2010), com sua contribuição

para o ‘Diagnóstico Operatório’, demonstra como o uso de jogos e tarefas lúdicas permite uma avaliação dinâmica e abrangente das funções cognitivas e dos esquemas de ação da criança. Através da observação da forma como a criança interage com os materiais e resolve os desafios propostos, é possível compreender seus processos de pensamento e identificar os pontos que necessitam de intervenção. A ludicidade oferece um contexto natural para a manifestação das habilidades e dificuldades de aprendizagem. O autor destaca a necessidade de observar as dimensões do aprendente para auxiliá-lo da melhor maneira possível, tendo em vista os aspectos subjetivos que interferem na aprendizagem e desenvolvimento do sujeito.

Por fim, relativo ao aspecto que fornece base teórica ao contexto ecológico do desenvolvimento, a teoria de Bronfenbrenner (1979) sobre o modelo ecológico do desenvolvimento humano oferece uma perspectiva crucial sobre a inserção da ludicidade. De acordo com seu modelo Biopsicossocial, Bronfenbrenner postula que o desenvolvimento da criança é influenciado por múltiplos sistemas ambientais interconectados: o microssistema (família, escola), o mesossistema (interações entre os microssistemas), o exossistema (ambientes que afetam a criança indiretamente) e o macrossistema (cultura, valores).

Diante do arcabouço teórico aqui apresentado, a metodologia de análise bibliográfica permitiu destacar que a ludicidade não se restringe apenas à intervenção individual, mas deve ser promovida e incentivada em todos os níveis, faixas etárias e ambientes. A família pode criar um ambiente propício ao brincar, a escola pode integrar jogos e atividades lúdicas ao currículo, e a sociedade pode valorizar o brincar como um direito e uma necessidade para o desenvolvimento saudável e integral. A utilização de brincadeiras, portanto, não apenas auxilia as crianças a desenvolverem habilidades cognitivas, sociais e emocionais, mas também fortalece seus vínculos e sua adaptação aos diferentes contextos em que estão inseridas. Fundamentada nessas perspectivas teóricas e metodológicas, transcende a recreação, se configurando uma estratégia pedagógica e terapêutica essencial para o desenvolvimento pleno da criança, possibilitando a construção de conhecimento, a expressão, a superação de desafios e interagir de forma significativa com o mundo ao seu redor, inferindo e interferindo.

ANÁLISES E RESULTADOS

A revisão de literatura aqui exposta, ainda não foi testada empiricamente, existe a proposição que seja experimental em escolas de diferentes segmentos da educação básica (Educação Infantil e Fundamental I). Dessa forma, espera-se que os resultados obtidos com a utilização de ferramentas lúdicas seja de interferência positiva e auxilie os contextos de aprendizagem e desenvolvimento.

CONCLUSÕES (OU CONSIDERAÇÕES FINAIS/REFLEXÕES FINAIS)

Assim, através da investigação teórica e legal a respeito dos impactos da ludicidade quando utilizada nos diferentes contextos do neurodesenvolvimento, considerando fatores individuais, humanos e visualizando o indivíduo em sua totalidade, conforme Pain (1992) e Freire (1968), e as leis vigentes que garantem os direitos das crianças e adolescentes,

como a Constituição Federal de 1988 e o Estatuto da Criança e do Adolescente, é possível afirmar que o lúdico, como o brincar avulso a prática educativa ou utilizado como ferramenta de apoio no ensino ou na intervenção psicopedagogia em todas as fases do neurodesenvolvimento, típico ou atípico, transforma a prática de forma significativa e transforma o aprendizado de forma criativa e intuitiva, como ressalta Kishimoto (1994).

Contudo, ainda há espaço para pesquisas a respeito do lúdico em outros espaços como no cenário corporativo, no ensino superior e na educação de jovens e adultos, o EJA, para que a prática do lúdico, que já tem seus benefícios concretizados e estudados ao redor do mundo, como demonstra a presente pesquisa, que utilizou pesquisadores brasileiros (Kishimoto e Freire), suíço (Piaget), argentina (Fernández) e russo-americano (Bronfenbrenner), ainda precisa evoluir para que os proveitos da prática também sejam explorados em outros campos.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de agradecer a equipe do Proteger Teresópolis Neurodiversidade pelo apoio e parceria ao longo da pesquisa.

Agradecemos também, profundamente, a reitora Verônica Albuquerque por tornar o Proteger Teresópolis Neurodiversidade possível e por todo o apoio ao projeto.

Por fim, agradecemos também ao Centro Universitário da Serra dos Órgãos, o UNIFESO, pelo apoio durante a pesquisa e por acreditar no potencial do projeto. A instituição não somente possibilitou a criação do projeto mas, também, inspirou e apoiou a pesquisa durante todo o processo.

REFERÊNCIAS

BOSSA, Nádia. **A psicopedagogia no Brasil**. Wak, 2020.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília. DF: Senado, 1988.

BRASIL. ECA (Lei nº 8.069). **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Brasília. DF: Diário Oficial da União, 1990.

BRASIL. RCNEI (1998) **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC, 1998.

BRONFENBRENNER, Urie. **The ecology of human development: Experiments by nature and design**. Harvard university press, 1979.

BUENO, Adriano Aparecido. **A importância das técnicas projetivas para a avaliação psicopedagógica na ótica da epistemologia convergente**. 2015.

CARDOSO, Mirelle Ribeiro. **Desafios e possibilidades da ludicidade no atendimento pedagógico hospitalar**. 2011. 134 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, 2011.

COSTA, Carlos Diogenes Tavares. **OS IDEAIS FORMATIVOS DE PLATÃO PARA A EDUCAÇÃO: Reflexões a partir dos conceitos fundamentais na obra “A República”**. 2021.

- DAMIANI, Magda Floriana *et al.* **Discutindo pesquisas do tipo intervenção pedagógica.** Cadernos de educação, n. 45, p. 57-67, 2013.
- DISTLER, Rafaela Regina. **Contribuições de David Ausubel para a intervenção psicopedagógica.** Revista Psicopedagogia, v. 32, n. 98, p. 191-199, 2015.
- FERNÁNDEZ, Alicia. **A Inteligência Aprisionada: Abordagem Psicopedagógica Clínica da Criança e sua Família.** Tradução: Iara Rodrigues. Porto Alegre: Artmed, 1991.
- FERNÁNDEZ, Alicia. **Psicopedagogia clínica: a prática psicopedagógica no atendimento ao indivíduo e ao grupo.** Porto Alegre: Artmed, 1991.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido.** 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1968.
- FARDO, Marcelo Luis. **A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE APRENDIZAGEM. RE-NOTE,** Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013.
- GOMES, Ruth Cristina Soares; GHEDIN, Evandro. **O desenvolvimento cognitivo na visão de Jean Piaget e suas implicações a educação científica.** Actas do VIII ENPEC–Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências, p. 5-9, 2011.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brinquedo e o desenvolvimento infantil.** São Paulo: Ática, 1994.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brinquedo na educação: considerações históricas.** Série Ideias, v. 7, n. 1, p. 39-45, 1995.
- LIMA, Antônio José Araújo *et al.* **O lúdico em clássicos da filosofia: uma análise em Platão, Aristóteles e Rousseau.** In: II Congresso Nacional de Educação. 2015. p. 1-12.
- LOPES, Rafael Santos; CUNHA, Marco André. **O uso de RPG como ferramenta no ensino de gêneros textuais na escola.** MOARA–Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Letras ISSN: 0104-0944, n. 55, p. 279-396, 2020.
- MCLEOD, Saul. **Teoria do Desenvolvimento Cognitivo de Jean Piaget.** 2018.
- PAÍN, Sara. **Diagnóstico e tratamento de problemas de aprendizagem.** São Paulo: Pioneira, 1992.
- PIAGET, Jean. **Desenvolvimento e aprendizagem.** Studying teaching, p. 1-8, 1972.
- PINAFO, Jaqueline. **A Elaboração do Pei com Estratégias Lúdicas na Sala de Recurso Multifuncional.** In: Seminário de Educação (SemiEdu). SBC, 2024. p. 595-600.
- PLATÃO. **A República.** Tradução de Lívio C. S. de Almeida. São Paulo: Nova Cultural, 1991.
- SANCHES, Tathiana Andrade. **O lúdico na aprendizagem da criança com autismo: rompendo a cápsula.** XV Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, Salvador, 2019.
- SILVA, Paulo Sérgio Modesto; VIANA, Meire Nunes; CARNEIRO, Stania Nágila Vasconcelos. **O desenvolvimento da adolescência na teoria de Piaget,** 2013
- SOARES, Edna Machado. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional,** 2010.
- VISCA, Jorge. **Clínica psicopedagógica: epistemologia convergente.** São José dos Campos: Pulso Editorial, 2010.
- WEISS, Maria Lucia L. **Psicopedagogia clínica. Uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar,** v. 12, 1992.