



## AFETIVIDADE E LUDICIDADE COMO FERRAMENTAS DE APRENDIZAGEM DO NEUROPSICOPEDAGOGO

### LA AFECTIVIDAD Y EL LÚDICO COMO HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE PARA NEUROPSICOPEDAGOGOS

Bruna da Silva Lucas<sup>1</sup>  
Ana Paula Oliveira da Silva Diatchuk<sup>2</sup>

**Resumo:** Os temas afetividade e a ludicidade são muito significativos para o desenvolvimento do indivíduo, pois são partes relevantes para o desenvolvimento biopsicossocial de todo indivíduo. A teoria da afetividade contribui de forma direta no processo de aprendizagem. Ela permite a construção de indivíduos autônomos, críticos e participativos na sociedade. Atualmente, estamos diante de uma realidade em que os sujeitos necessitam cada vez mais de amparos sócio afetivo. Já a ludicidade possibilita aprendizados por meio dos brinquedos e brincadeiras de acordo com o desenvolvimento de cada indivíduo. Sendo assim, o objetivo para elaboração deste trabalho partiu da tentativa de conhecer e entender as influências da afetividade e da ludicidade no processo de ensino aprendizagem.

**Palavras Chaves:** Afetividade. Ludicidade. Aprendizagem. Desenvolvimento Infantil.

**Resumen:** Los temas de afectividad y lúdica son muy significativos para el desarrollo del individuo, ya que son partes relevantes del desarrollo biopsicossocial de todo individuo. La teoría de la afectividad contribuye directamente al proceso de aprendizaje. Permite la construcción de individuos autónomos, críticos y participativos en la sociedad. Actualmente, nos encontramos ante una realidad en la que los individuos necesitan cada vez más apoyo socio-afectivo. La lúdica permite aprender a través de juguetes y juegos según el desarrollo de cada individuo. Por tanto, el objetivo de elaboración de este trabajo surgió del intento de conocer y comprender las influencias de la afectividad y la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Palabras clave:** Afectividad. Alegría. Aprendiendo. Desarrollo infantil.

## INTRODUÇÃO

A teoria da afetividade contribui para a educação de forma direta, no processo de aprendizagem, ela permite a construção de indivíduos autônomos, críticos e participativos na sociedade. Para tanto a afetividade não é um termo que se restringe somente ao carinho físico, mas sim, principalmente a fatores orgânicos e sociais.

---

<sup>1</sup> Pós Graduada em Neuropsicopedagogia Institucional.

<sup>2</sup> Mestranda pela Fundação Universitária Iberoamericana (FUNIBER). Possui graduação em Psicologia pela Universidade Metodista de Piracicaba (1999)



**LUCAS, B. S. DIATCHUK, A. P. O. S**

Afetividade e inteligência se juntam em um par inseparável na construção moral, social e psíquico da criança. Para tanto afetividade e a cognição são dissociáveis e importantes para o desenvolvimento humano. Pois cada uma se constitui de forma diferente para o desenvolvimento infantil.

A afetividade está vinculada às sensibilidades internas, desenvolvida para o mundo social e para a construção da pessoa, e a inteligência intelectual está vinculada para o mundo físico e para a construção do objeto.

O presente trabalho objetiva analisar o termo da afetividade e da ludicidade e suas contribuições para o processo de aprendizagem. Este artigo se norteia em pesquisas bibliográficas, no qual as fundamentações teóricas se argumentam em teóricos como Wallon Piaget, Galvão, Miranda, Marie Dolle e Alicia Fernandez, dentre outros autores, que comentam a necessidade da afetividade e ludicidade no processo de ensino-aprendizado de crianças, identificando que o cognitivo está ligado aos estímulos do afeto.

## **DESENVOLVIMENTO INFANTIL E APRENDIZAGEM**

A criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. É profundamente marcada pelo meio social em que se desenvolve, mas também o marca. A criança tem na família, biológica ou não, um ponto de referência fundamental, apesar da multiplicidade de interações sociais que estabelece com outras instituições sociais.

Segundo Japiassu (1983, p.24):

(...) somos obrigados a renunciar à pretensão de determinar para as múltiplas investigações psicológicas um objeto (um campo de fatos) unitário e coerente. Consequentemente, e por sólidas razões, não somente históricas mas doutrinárias, torna-se impossível à Psicologia assegurar-se uma unidade metodológica. (...)

A primeira etapa do desenvolvimento humano é a infância. Através das novas concepções que foram sendo criadas a seu respeito, houve grande avanço em todos os quesitos relacionados à educação.



LUCAS, B. S. DIATCHUK, A. P. O. S

Santo Agostinho, com sua visão religiosa, compreendia a criança imersa no pecado, na medida em que, não possuindo a linguagem (“infante”: o que não fala e portanto, aquele que não possui *logos*), mostrar-se-ia desprovida de *razão*, exatamente o que seria o reflexo da condição divina em nós, os adultos.

Descartes, percebia a criança como alguém que vive uma época do predomínio da imaginação, dos sentidos e sensações sobre a razão, e mais, uma época da aceitação acrítica das tradições, postas pelos preceptores e tudo o que macularia nosso pensamento, conduzindo-nos mais tarde, uma vez adultos, à dificuldade no uso da razão e, portanto, ao erro.

Podemos afirmar que o filósofo Rousseau foi um dos grandes revolucionários da educação. Rompeu com a visão agostiniana e cartesiana na medida em que colocou o erro, a mentira e a corrupção como sendo frutos da incapacidade de julgar de quem não pode mais beneficiar-se, nos seus julgamentos, do crivo de um “coração sincero” e puro, próprio da condição infantil, o protótipo da condição do “bom selvagem”.

Ele vê a infância como um momento onde se vê, se pensa e se sente o mundo de um modo próprio. Para ele a ação do educador, neste momento, deve ser uma ação natural, que leve em conta as peculiaridades da infância, a “ingenuidade e a inconsciência” que marcam a falta da ‘razão adulta’.

Além desse choque, Rousseau reformulou a questão do modo de ensinar. Ele contestou a teoria comeniana e abriu novas possibilidades para que ocorresse uma metodologia de ensino voltada para a visão de homem e não apenas, passar o conhecimento sem o aluno adquirir uma experiência significativa.

Freinet, acreditava que pela educação será possível construir um novo amanhã, desde que as intervenções educativas se pautem nas “*virtualidades humanas*”. Virtualidades que estão originalmente presentes na infância (criação, invenção, empreendimento, liberdade e cooperação) e que potencialmente possibilitarão a construção de uma nova sociedade (o capitalismo, para Rousseau, o socialismo humanista, para Freinet).

Há pelo menos duzentos anos, desde Hegel, uma boa parte dos ocidentais começou a falar sobre as coisas do mundo de um modo diferente, considerando-as menos como



**LUCAS, B. S. DIATCHUK, A. P. O. S**

situações e elementos dados e imutáveis, “naturais” (no sentido essencialista do termo), mas como situações e elementos historicamente construídos.

Quanto ao sentimento de infância, Ariès (1981), destaca dois tipos: o de “paparicação”, que surgiu no ambiente familiar com crianças menores e o de “moralização”, que nasceu da necessidade de preservar e disciplinar as crianças. Este último originou-se com os “homens da lei” e religiosos e estendeu-se as famílias. Esta moralização vai inspirar a educação do século XX.

No final do século XIX e início do século XX, Freud surpreendeu a sociedade europeia divulgando suas ideias relacionadas à sexualidade infantil. Em suas ideias, determinou que a sexualidade infantil pudesse ser conhecida através de três fases distintas que poderiam se manifestar nos primeiros meses de vida ou na fase dos 5 e 6 anos.

Na teoria freudiana, sexualidade não designa apenas as atividades e o prazer que dependem do funcionamento do aparelho genital, mas toda uma série de excitações e de atividades presentes desde a infância.

A educação no campo da Psicologia reproduz dados objetivos quando observado o comportamento e às manifestações psíquicas como resposta do biológico e dos estímulos que o sujeito recebeu do meio que vive.

Segundo Bock (1999, p.148), para a Psicologia, o conceito de aprendizagem não é tão simples assim. Há diversas possibilidades de aprendizagem, ou seja, há diversos fatores que nos levam a apresentar um comportamento que anteriormente não apresentávamos como o crescimento físico, descobertas, tentativas e erros, ensino etc.

Todas essas teorias foram importantes para a compreensão e entendimento sobre a infância. Com isso, atualmente, para a criança aprender e ser ensinada algo determinado, é preciso esperar que ela amadureça ou atinja uma certa idade, pois, a aprendizagem é fruto do seu desenvolvimento.

## **AFETIVIDADE E APRENDIZAGEM**

Quando nos referimos a afetividade na infância, não conseguimos desassociar que ela ocorre através das brincadeiras. E no momento do brincar que podemos perceber



**LUCAS, B. S. DIATCHUK, A. P. O. S**

claramente a evolução das emoções e afetividade, além do desenvolvimento do senso de moral e resolução de conflitos.

A brincadeira sempre esteve presente na vida da criança, contribuindo para o seu processo de desenvolvimento, fazendo parte de sua vida, seja na escola ou fora dela, tanto como fonte de lazer como de conhecimento. Contudo, brincar na escola é diferente de brincar em casa, na rua ou em outros lugares. Nessa direção, qualquer proposta de trabalho deve valorizar e ampliar o conhecimento das famílias e dos grupos sociais a respeito dos cuidados e da educação da criança.

Assim, percebe-se que desde as comunidades primitivas até hoje o ato de brincar proporciona à criança a apropriação do mundo objetivo. Nessa direção, são importantes as atividades lúdicas com os brinquedos, com as brincadeiras e com os jogos, considerando a sua importância para o desenvolvimento das crianças nos diversos contextos: social, histórico e educacional.

Um dos principais difusores da importância da afetividade no desenvolvimento cognitivo infantil foi o psicólogo Henri Wallon. Wallon acreditava que a afetividade refere-se à capacidade, à disposição do ser humano de ser afetado pelo mundo externo/interno por sensações ligadas a tonalidades agradáveis ou desagradáveis.

Sua teoria possui três momentos marcantes na evolução da afetividade que são a emoção, o sentimento e a paixão. Sendo os três resultantes de fatores orgânicos e sociais, e correspondem a configurações diferentes. Na emoção, há o predomínio da ativação fisiológica, no sentimento, da ativação representacional, na paixão, da ativação do autocontrole.

Quando nos referimos à criança, não conseguimos dividi-la em partes. Para compreendê-la, precisamos olhar sua complexidade e totalidade. A experiência corporal proporciona seu autoconhecimento e estabelece os primeiros laços com o mundo humano e através dele com o mundo físico; realmente, o corpo fala e, muitas vezes não conseguimos decifrar sua linguagem.

O importante é compreender que a vida afetiva –emoções e sentimentos–compõe o homem e constitui um aspecto de fundamental importância na vida psíquica. As emoções e os sentimentos são como alimentos de nosso psiquismo e estão presentes em todas as manifestações de nossa vida. Precisamos deles porque dão cor e



**LUCAS, B. S. DIATCHUK, A. P. O. S**

sabor a nossa vida, orientam-nos e nos ajudam nas decisões (BOCK e colaboradores, 1999, p. 198).

A emoção aparece desde o início da vida e, dá rapidez às respostas, de fugir ou atacar, em que não há tempo para deliberar; une os indivíduos entre si; estimula mudanças que tendem a diminuí-la, ao propiciar o desenvolvimento cognitivo.

O Sentimento corresponde à expressão representacional da afetividade; não implica reações instantâneas e diretas como na emoção; podem ser expressas pela mímica e pela linguagem, que multiplicam as tonalidades, as cumplicidades tácitas ou subentendidas.

A paixão revela o aparecimento do autocontrole para dominar uma situação: tenta para isso silenciar a emoção; e caracterizado pelo ciúmes, exigências, exclusividade.

## **AFETIVIDADE E APRENDIZAGEM**

De tempos em tempos, desde o início da sociedade, observa-se que a criança, em suas brincadeiras de faz de conta, alcança pleno domínio da situação, vivendo e convivendo com a fantasia e a realidade. Nesse sentido, Miranda (2002, p. 122) postula que:

Sendo o exercício de uma atividade espontânea o jogo revela os traços fundamentais da personalidade, proporciona o seu desenvolvimento, o seu apuro, precisa de forma de expressão e determina as qualidades.

O jogar e o brincar se tornam de extrema necessidade para o desenvolvimento da criança, pois é neles que a criança alcança sua liberdade de expressão e de criação. Assim, ela, desde já, trabalha sua personalidade e é somente por meio da criatividade que o indivíduo descobre o eu.

Nas atividades lúdicas as crianças transformam os seus conhecimentos prévios em conceitos gerais com os quais brincam, acionam seus pensamentos para a resolução de problemas que lhes são significativos.

O brincar, além de possibilitar o desenvolvimento e a aprendizagem, é uma atividade em que a criança constitui significados, assimila papéis sociais e compreende as relações afetivas que a cercam.

Segundo Miranda (2002, p. 98), “O jogo organizado visa o desenvolvimento físico, mental e moral da criança”, portanto o brincar não tem regras, embora possa se organizar





**LUCAS, B. S. DIATCHUK, A. P. O. S**

com o tempo e com a experiência, pois brincando e jogando a criança expressa seus impulsos, suas motivações, seus desejos, seus pensamentos através da criação espontânea a partir de recursos corporais e linguísticos, sempre em contato com outras crianças na troca de informações. Isto também reflete no desenvolvimento da comunicação.

É fundamental trabalhar com o mundo imaginário das crianças, onde elas utilizam sua linguagem e imaginação descobrindo a sua própria expressão; elas se esforçam para representar aquele personagem que idealizam, assim aumentam o repertório de palavras.

Segundo Vygotsky (1989, p. 64), “o desenvolvimento da criança é determinado pela ação na esfera imaginativa, pela criação de intenções voluntárias, pela formação de planos da vida real e pelas motivações volitivas.” Então, como o autor ressalta, a criatividade da criança surge de maneira voluntária, assim, ela deve sentir prazer em aprender algo.

Pode-se afirmar que a afetividade vem a organizar o conhecimento em termos de uma atribuição valorativa a objetos e/ou pessoas e/ou experiências, tais como tristeza, alegria, amor, ódio, amizade, ciúme, inveja e afins. Por esse entendimento, é sabido que o conhecimento humano advém em parte pela ação do intelecto, mas está englobado pelas vivências afetivas do ser humano, possibilitando-o a experimentar uma porção de estados de ânimo, que influenciam expressivamente a sua condição humoral (PINTO, 2005, p.9).

As crianças, ao brincar, absorvem na mente, por meio dos sentidos como ouvir, pegar, ver, sugar, impressões verdadeiras que vão acrescentar no desenvolvimento cognitivo.

Por isso, as brincadeiras dos bebês não são simples estímulos ao desenvolvimento físico, elas têm fundamentos importantes, como enfatiza Piaget (1975, p. 87): “As crianças precisam estar em interação constante, pois quando isoladas tendem a apresentar perturbações dos comportamentos sociais, portanto, o contato com os adultos é imprescindível”.

Por meio de atividades lúdicas a criança se desenvolve, descobre o seu lugar, pois experimenta novas habilidades e aos poucos vai se descobrindo. É brincando que ela explora o mundo, imagina, cria e aprende como pode se relacionar com si mesma e com o mundo. Assim, a criança vivencia suas possibilidades sem assumir inteiramente responsabilidades. Ela aprende a escolher, a decidir, a ter autonomia e iniciativa. Com as atividades lúdicas, a criança seleciona companheiros, o seu brinquedo. Preparando a criança para ser um cidadão capaz de fazer escolhas sensatas.



**LUCAS, B. S. DIATCHUK, A. P. O. S**

As relações cognitivas e afetivas da interação lúdica propiciam amadurecimento emocional e vão pouco a pouco construindo a sociabilidade infantil. O momento em que a criança está absorvida pelo brinquedo é um momento mágico e precioso, momento esse em que está sendo exercitada a capacidade de observar e manter a atenção concentrada e que irá inferir na sua eficiência e produtividade quando adulto.

Vygotsky (1989, p.126) postula que: “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos”, ou seja, na brincadeira os objetos perdem sua força e a criança passa a operar a brincadeira com o significado que ela atribui para os objetos, usando a sua imaginação e o poder de criação.

Já para Piaget (1975, p. 127), “o jogo simbólico é parte de uma função fundamental do processo cognitivo da criança”, ou seja, desenvolve a inteligência das crianças.

Para Bock (2001, pag. 115), aprendizagem é a conexão entre o estímulo e a resposta. Completada a aprendizagem, estímulo e resposta estão de tal modo unido, que o aparecimento do estímulo evoca a resposta.

As brincadeiras, para a criança, constituem atividades primárias que trazem grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual e social.

Como benefício físico, Miranda (2002, p. 20) postula que, “o lúdico satisfaz as necessidades de crescimento e de competitividade da criança”. Os jogos lúdicos devem ser a base fundamental dos exercícios físicos impostos às crianças.

Como benefício intelectual, o mesmo autor ressalta que “o brinquedo contribui para a desinibição, produzindo uma excitação mental e altamente fortificante”. Assim, os jogos podem ser a “única maneira de penetrar os sistemas formais” (MIRANDA, 2002, p. 28), pois algumas crianças só se mostram por inteira através das brincadeiras.

Como benefício social, ele diz que “a criança, através do lúdico representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar; através dos jogos simbólicos se explica o real e o eu” (MIRANDA, 2002, p. 32). Por exemplo, a menina, quando brinca de boneca, representa uma situação que ainda vai viver desenvolvendo um instinto natural.

Como benefício didático, as brincadeiras transformam conteúdos da mesmice em atividades interessantes, revelando certas facilidades através da aplicação do lúdico. A ISSN: 2359-1064.





**LUCAS, B. S. DIATCHUK, A. P. O. S**

disciplina também é muito importante, pois as crianças, quando há interesse pelo que está sendo apresentados, fazem com que a disciplina aconteça por estarem tão envolvidas em uma atividade. Por isso, enfatiza Miranda:

Os benefícios didáticos do lúdico são procedimentos didáticos altamente importantes; mais que um passatempo; é o meio indispensável para promover a aprendizagem disciplinar, o trabalho do aluno e inculcar-lhe comportamentos básicos, necessários à formação de sua personalidade (MIRANDA, 2002, p. 50).

A organização de espaços lúdicos deve servir para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a diferentes brinquedos e brincadeiras, mas devem ultrapassar as fronteiras de espaços únicos para desenvolvimento de tais atividades. A criança deve ser tocada pela alegria, pela curiosidade, pela criatividade, pela inventividade.

Para Friedmann (1990), o jogo é mais do que o simples ato de brincar, pois, no jogo, nas brincadeiras, a criança se comunica com o mundo, se expressa e sociabiliza de acordo com sua percepção do que é brincar, que é um fator extremamente benéfico para seu desenvolvimento.

Para Vygotsky, a aprendizagem sempre inclui relações entre as pessoas. A relação do indivíduo com o mundo está sempre mediada pelo outro. Com isso, não há como aprender e apreender o mundo se não tivermos o outro, e nem de conviver socialmente.

Assim, todo estudo acerca do homem, possibilita a compreensão e produção de novos conhecimentos relacionado ao homem e o processo de apropriação da elaboração do conhecimento.

## **LUDICIDADE E AFETIVIDADE COMO FERRAMENTAS DO NEUROPSICOPEDAGOGO**

A infância é a fase de desenvolvimento do poder de imaginação, da fantasia, da criação e da brincadeira entendida como experiência de cultura. A criança deve ser entendida como alguém que está na história, inserida numa classe social, parte da cultura e produzindo cultura.



**LUCAS, B. S. DIATCHUK, A. P. O. S**

Nos artigos 29 e 30 do Código de Ética Técnico Profissional Da Neuropsicopedagogia, vários itens são citados de como o profissional Neuropsicopedagogo pode atuar em determinados ambientes como o ambiente escolar. A observação, análise e interpretação do comportamento da criança é de extra importância para que sejam realizadas as intervenções e encaminhamentos necessários de forma correta.

Quando a ludicidade é utilizada como meio de uma intervenção, a criança que se expressa de acordo com seu nível é encorajada em seu próprio pensamento independente e exprime suas ideias, suas reflexões, por seus próprios meios. Julga-se que as crianças necessitam ver-se a si próprias como seres dignos de enfrentar o ambiente complexo em que se encontram.

Segundo Brougère (1997, p. 8), “A brincadeira pode ser considerada uma forma de interpretação dos significados contidos nos brinquedos”, ou seja, a criança é essencialmente lúdica, utiliza o brincar como um aprendizado sociocultural.

O brincar é um revelador de culturas, e o seu brinquedo tem as marcas do real e do imaginário vividos por ela. Contudo Froebel (pag. 23, 2003) ressalta que “O grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”. O autor considera de fundamental importância as atividades lúdicas para o desenvolvimento das habilidades da criança, tais como o jogo e o brinquedo para enriquecer os métodos lúdicos na educação.

Quando a ferramenta utilizada é a afetividade, a criança adquire um novo olhar para a aprendizagem, realizando de forma significativa.

O termo afetividade se refere à capacidade do ser humano de ser afetado positiva ou negativamente tanto por sensações internas como externas. A Afetividade é um dos conjuntos funcionais da pessoa e atua, juntamente com a cognição e o ato motor, no processo de desenvolvimento e construção do conhecimento. (in SALLA, 2011 pag.1).

Quando a criança possui afeto por uma determinada pessoa ou matéria, o seu aprendizado ocorre de forma leve e natural, deixando de lado o medo de não aprender ou não saber sobre determinado assunto.



**LUCAS, B. S. DIATCHUK, A. P. O. S**

A utilização dessas ferramentas na intervenção neuropsicopedagógica é de extrema importância pois, possibilitam a criança ressignificar a construção do seu conhecimento assim como também a sua autoimagem e motivação.

O neuropsicopedagogo pode propor uma nova visão educativa, de acordo com as necessidades e possibilidades do indivíduo que se aliadas às práticas pedagógicas vão facilitar a aprendizagem, além de identificar e reduzir os problemas educacionais nos todos os níveis de escolaridade.

Mesmo com as dificuldades e transtornos que ela possui, o profissional tem que ver ela da forma que é, uma criança.

Vale ressaltar que o trabalho multiprofissional e o apoio da família é insubstituível para o desenvolvimento biopsissocial da criança.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Conclui-se que a aprendizagem se processa a partir do sujeito, pois, como sabemos, o sujeito não é algo acabado e pronto, mas se constrói no dia a dia e o seu conhecimento é adquirido em contato com os outros. Ao pensarmos na aprendizagem, esta deve ser transformada no dia a dia de forma crítica e consciente, com o qual sempre deveremos refletir sobre as atividades e objetivos a alcançar.

Devemos estar ciente da importância do lúdico no mundo infantil, assim como o importante papel da afetividade e fazer destes, aliados na transmissão de aprendizagem às crianças.

## **REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, Paulo. **Educação lúdica - o prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

BOCK, Ana M. Bahia; Furtado, Odair; Teixeira, Maria de Lourdes Trassi. **Psicologias: uma introdução ao estudo de Psicologia**. 13ª edição reformulada e ampliada— 1999. Editora Saraiva

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. 2ª ed. Porto Alegre: Pioneira, 1997.



LUCAS, B. S. DIATCHUK, A. P. O. S

CARNEIRO, M. A. B. **O jogo e suas diferentes concepções.** 2º. São Paulo: Atual, 1986.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia científica.** 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002. 242 p.

CLAPARÈDE, Edouard. **Psicologia da criança.** 3º ed. São Paulo: Francisco Alves, 1940.

DANTAS, H. (1992). **Afetividade e a construção do sujeito na psicogenética de Wallon.** In Y. La Taille, H. Dantas, & M. K. Oliveira (Orgs.), Piaget, Vygotsky e Wallon: teorias psicogenéticas em discussão (pp. 85-98). São Paulo: Summus Editorial Ltda.

DOLLE, Jean Marie. Para além de Freud e Piaget. **Referenciais para novas perspectivas em psicologia.** Petrópolis : Vozes, 1993.

FERNANDEZ, Alícia. **A inteligência Aprisionada.** Tradução Iara Rodrigues. Porto Alegre : Artes Médicas, 1990.

FLAVELL, John Hurley. **A Psicologia do desenvolvimento de J. Piaget.** 2º ed. São Paulo: Pioneira, 1975.

FONTANA, Roseli. **Psicologia e Trabalho Pedagógico.** São Paulo: Atual, 1997.

FRIEDMANN, Adriana. **Jogos tradicionais na cidade de São Paulo: recuperação e análise de sua função educacional.** 2º ed. São Paulo: Scritta, 1990.

FROEBEL, F. **A Educação do Homem** (Tradução Maria Helena C. Bastos). Passo Fundo/RS: UPF, 2003.

GONÇALVES, Roseli. **A ludicidade no contexto da educação infantil.** Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/20894/1/A-LUDICIDADE-NO-CONTEXTO-DA-EDUCACAO-INFANTIL/pagina1.html>>. Acesso em: 07 de out de 2020.

JAPIASSU, Hilton. **A psicologia dos psicólogos.** 2. ed. Rio de Janeiro, Imago, 1983. p. 24-6.

MIRANDA, Nicanor. **200 Jogos infantis.** 2º ed. Belo Horizonte: Editora Italiana, 2002.

SALLA, Fernanda. **O Conceito de afetividade de Henry Wallon.** Outubro 2011. novaescola@fvc.org.br

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1975

PINTO, F. E. M. **Por detrás dos seus olhos: a afetividade na organização do raciocínio humano.** Campinas: Unicamp/Faculdade de Educação, 2004a (Dissertação de Mestrado em Educação).

PINTO, F. E. M. **A afetividade na organização do raciocínio humano: uma breve discussão.** Revista Psicologia, São Paulo, v.7, n.1, p.35-50, 2005

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Emílio ou da Educação.** São Paulo: Difel Difusão Editorial S.A, 3ª edição, 1979.



LUCAS, B. S. DIATCHUK, A. P. O. S

SANTOS, Marli. *O lúdico na formação do educador*. 4<sup>o</sup> ed. Petrópolis, RJ, Editora Vozes, 1997.

SBNPp. **CÓDIGO DE ÉTICA TÉCNICO PROFISSIONAL DA NEUROPSICOPEDAGOGIA**. RESOLUÇÃO SBNPp n° 04 de 04 de maio de 2020. Disponível em: [https://www.sbnpp.org.br/arquivos/Codigo de Etica Tecnico Profisional da Neuropsicopedagogia - SBNPp - 2020.pdf](https://www.sbnpp.org.br/arquivos/Codigo_de_Etica_Tecnico_Profissional_da_Neuropsicopedagogia_-_SBNPp_-_2020.pdf) Acessado em 26 de nov.2020.

TEIXEIRA, Carlos E. J. *A ludicidade na escola*. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, Lev.S. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

Wallon, H. (1968). *A evolução psicológica da criança*. Lisboa: Edições 70.

Wallon, H. (1971). *As origens do caráter na criança*. São Paulo: Difusão Europeia do Livro.

Wallon, H. (1978). *Do ato ao pensamento*. Lisboa: Moraes Editores.

WINNICOTT, Donald. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago editora, 1975.

#### Como citar este artigo (ABNT)

LUCAS, B. S. DIATCHUK, A. P. O. S. **Afetividade e ludicidade como ferramentas de aprendizagem do neuropsicopedagogo**. Revista Iniciação & Formação Docente, Uberaba, MG, v. 10, n. 1, p. XXX-XXX, 2023. Disponível em: <inserir link de acesso>. Acesso em: inserir dia, mês e ano de acesso. DOI: inserir link do DOI.

#### Como citar este artigo (APA)

LUCAS, B. S. DIATCHUK, A. P. O. S. (2024) **Afetividade e ludicidade como ferramentas de aprendizagem do neuropsicopedagogo**. Revista Iniciação & Formação Docente, X(X), XXX-XXX. Recuperado em: inserir dia, mês e ano de acesso de inserir link de acesso. DOI: inserir link do DOI.