

UNIVERSIDADE REGIONAL INTEGRADA DO ALTO URUGUAI E DAS MISSÕES
URI- CAMPUS DE ERECHIM
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

ANA CÂNDIDA GUTH

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NA CLÍNICA PSICOPEDAGÓGICA

ERECHIM

2017

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS PARA O PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA CLÍNICA PSICOPEDAGÓGICA

Ana Cândida Guth¹

RESUMO:

O presente artigo tem como tema “A contribuição dos jogos e das brincadeiras para o processo de aprendizagem na clínica psicopedagógica”. É resultado de uma pesquisa de abordagem qualitativa com aprofundamento teórico através de estudo bibliográfico e leituras discutidas em sala de aula durante o curso de pós graduação. Apresenta como objetivo central investigar de que forma os jogos e as brincadeiras contribuem para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças na clínica psicopedagógica. O estudo justifica-se pela necessidade, cada vez mais, da participação do psicopedagogo na área da educação, tendo em vista o elevado número de problemas de dificuldades de aprendizagem dos alunos nas escolas, motivo pelo qual o trabalho clínico, com profissional qualificado, torna-se fundamental. Observa-se com a pesquisa que o uso de jogos e brincadeiras na clínica psicopedagógica pode auxiliar o paciente no aumento de sua capacidade de criar e reinventar o mundo. Quando adequados ao interesse, capacidade e necessidades de cada criança, os jogos e brincadeiras são recursos tanto para avaliação diagnóstica quanto para intervenção clínica. Acredita-se que o Psicopedagogo pode auxiliar na melhoria das condições do processo de ensino-aprendizagem, além de atuar na prevenção dos mesmos.

Palavras-chave: Psicopedagogia. Aprendizagem. Jogos. Brincadeiras

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo, resultado de uma pesquisa qualitativa e bibliográfica apresenta a temática relativa à importância dos jogos e das brincadeiras no processo de aprendizagem, com foco na área da psicopedagogia. Apresenta como objetivo central investigar de que forma os mesmos contribuem para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças, nesse espaço que vem sendo considerado nos últimos anos, como importante aliado para a área da educação: a clínica psicopedagógica.

¹ Artigo científico destinado a conclusão de curso, do Programa de Pós Graduação em Psicopedagogia da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões-URI Erechim, sob orientação da Ms. Joseliane Zanin Pagliosa.

A temática justifica-se pela necessidade de que o trabalho do psicopedagogo clínico seja efetivo na busca de auxiliar as crianças na superação das dificuldades de aprendizagem, cada vez mais presentes nas escolas.

Para tanto, o artigo está organizado em três tópicos. O primeiro trata sobre o desenvolvimento e a aprendizagem da criança. Apresenta de maneira clara e breve algumas teorias do desenvolvimento e da aprendizagem as quais estão relacionadas diretamente com os jogos e as brincadeiras. Dentre estes, destacam-se Piaget (1978), Vygotsky (1989) e Wallon (1981).

O segundo tópico versa sobre o papel do psicopedagogo, principalmente na clínica e busca apresentar a relevância da qualidade da sua atuação, com formação adequada sempre tendo em vista o trabalho de modo a contribuir na superação das dificuldades recuperando no educando o prazer de aprender.

O terceiro tópico aborda o jogo e a brincadeira na clínica psicopedagógica, diante da perspectiva de que os mesmos possibilitam enxergar o processo ensino-aprendizagem em movimento, podendo, dessa forma, desenvolver um vínculo diferente com o conhecimento e com a aprendizagem.

Para encerrar, apresentam-se algumas considerações finais acerca do tema proposto apontando os elementos mais relevantes durante o processo iniciado na pesquisa e registrado através da escrita do presente artigo.

2 O BRINCAR, O DESENVOLVIMENTO E A APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

Quando se fala em desenvolvimento da criança, muitas são as abordagens. Mesmo não concordando em todos os aspectos, Piaget (1978), Vygotsky (1989) e Wallon (1981), possibilitam uma compreensão de desenvolvimento infantil a qual têm impulsionado novas práticas com as crianças em vários ambientes estando, entre estes, as escolas e as clínicas.

Vygotsky e Wallon tentaram mostrar que a capacidade de conhecer e aprender se constrói a partir das trocas estabelecidas entre o sujeito e o meio. As teorias sociointeracionistas concebem, portanto, o desenvolvimento infantil como um processo dinâmico, pois as crianças não são passivas, meras receptoras das informações que estão a sua volta. Através do contato

com seu próprio corpo, com as coisas do seu ambiente, bem como através da interação com outras crianças e adultos, as crianças vão desenvolvendo a capacidade afetiva, a sensibilidade e a auto-estima, o raciocínio, o pensamento e a linguagem. (CRAIDY E KAERCHER, 2001 p. 27)

Os teóricos acima citados destacam, portanto, a importância do outro, seja adulto ou outra criança, para o aprendizado. Também defendem que para aprender precisa ter dinamismo e participação ativa sempre.

Vygotsky (1989) reforça ainda mais a relevância da interação da criança com o mundo, pois para ele aquilo que é inato não é suficiente para produzir o indivíduo humano, na ausência do ambiente social. Nessa perspectiva o desenvolvimento do ser humano é socialmente construído. A interação com o meio físico e social interferem no modo de agir, sentir e pensar e, portanto, o desenvolvimento das funções intelectuais é mediado socialmente pelos signos e pelo outro.

O aprendizado é o responsável por criar a zona de desenvolvimento proximal, na medida em que, em interação com outras pessoas, a criança é capaz de colocar em movimento vários processos de desenvolvimento que, sem a ajuda externa, seriam impossíveis de ocorrer. Esses processos se internalizam e passam a fazer parte das aquisições do seu desenvolvimento individual. (VYGOTSKY, 1989, apud REGO, 2012 p. 74)

De acordo com Vygotsky (1989, apud Craidy e Kaercher, 2001) o brinquedo e a brincadeira são muito importantes para o desenvolvimento infantil. Os mesmos auxiliam a criança a separar objeto de significado. Possibilitam, ainda, desvincular situações concretas e imediatas para a capacidade de abstrair.

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. 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 por incentivos fornecidos por objetos externos. (VYGOTSKY, 1989, p.109)

Da mesma forma, a imitação que acontece na brincadeira não é apenas a cópia de um modelo, mas uma reconstrução individual do que é observado no outro. Assim

sendo, o brincar está diretamente associado às situações imaginárias, o que exige da criança um esforço cognitivo.

Vygotsky (1989, apud CASTRO, 2006) coloca que quanto mais diversificadas forem as experiências e interações da criança com o mundo, mais sólida será sua base para atividades criadoras. Essas interações possibilitam maior criatividade, pois envolvem imaginação e memória onde terão mais bagagem para a construção de algo novo.

Desta forma, entende-se que o modelo tradicional de ensino baseado no verbalismo, ouvir o que o professor falar e copiar o que ele escreve não basta para as necessidades de criação. É na interação com o mundo a sua volta que a criança se desenvolve formulando perguntas, buscando respostas e construindo conhecimentos.

Wallon (1941, apud ALMEIDA, 2008) também acredita que o ser humano é organicamente social e sua estrutura orgânica precisa da intervenção cultural para se atualizar. Ele concebe a psicologia como qualitativa não havendo preocupação com a quantificação de resultados.

Talvez, esta seja sua maior contribuição para a pedagogia científica, compreender o indivíduo em sua totalidade. Ele enfatiza a preponderância alternada dos domínios do ato motor, da afetividade, do conhecimento e da pessoa.

Wallon propôs o estudo integrado do desenvolvimento infantil, contemplando os aspectos da afetividade, da motricidade e da inteligência. Para ele, o desenvolvimento da inteligência depende das experiências oferecidas pelo meio e do grau de apropriação que o sujeito faz delas. Neste sentido, os aspectos físicos do espaço, as pessoas próximas, a linguagem, bem como os conhecimentos presentes na cultura, contribuem efetivamente para formar o contexto de desenvolvimento. (CRAIDY e KAERCHER, 2001 p. 28)

Wallon (1981) destaca que o desenvolvimento acontece marcado por rupturas e retrocessos, com estágios que se reformulam e não apenas adicionam ou reorganizam estágios anteriores. São eles: Estágio impulsivo-emocional (primeiro ano de vida), Estágio sensório-motor (um a três anos, aproximadamente), Personalismo

(três aos seis anos, aproximadamente) e Estágio categorial (seis anos). (CRAIDY e KAERCHER, 2001)

Para Wallon (1981) tais estágios também refletem as fases das brincadeiras infantis. Destaca que a criança sente prazer ao misturar a realidade e a fantasia durante as brincadeiras. Desta forma, brinca recordando-se de algumas situações e prevendo outras.

Outro teórico que apresenta muitas contribuições nesse tema é Piaget (1978). Para esse autor, o conhecimento se forma aos poucos através da construção progressiva do sujeito. Ele enfatiza o caráter construtivo do desenvolvimento cognitivo ao contrário da ideia de que o mesmo é inato e adquirido sem esforços. Desta forma, o desenvolvimento intelectual acontece através da própria atividade da criança. As estruturas do conhecimento são apresentadas em três períodos de desenvolvimento. São eles: período sensório-motor: do nascimento a um ano e meio de idade; período da inteligência representativa: preparo e organização das operações concretas que vai aproximadamente até os onze anos, e por fim, o período das operações formais: construção das estruturas intelectuais próprias que se dividem em dois estágios. O primeiro aos onze\doze anos e o segundo até os quinze\dezesesseis anos.

Quatro são os fatores necessários para o desenvolvimento: fatores biológicos (hereditariedade e maturação interna), experiências com objetos (ação sobre objetos), fatores sociais de transmissão e coordenação entre indivíduos no plano cultural e educacional (estrutura necessária para assimilar as informações recebidas) e fatores de equilíbrio (processo ativo de auto regulação com sucessão de níveis de equilíbrio). (PIAGET, 1978, apud FRIEDMAN, 2006).

Para Piaget (1993) a criança interage continuamente com o meio ambiente e desta interação resulta uma mudança. É através da inteligência que o indivíduo coleta informações do meio em que vive, e as processa de forma a compreender melhor a conjuntura a fim de poder agir sobre ela.

Visto que o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança é complexo e marcado por diversas variáveis, dentre as quais se encontram as brincadeiras, apresentar-se-á algumas ideias acerca do papel do psicopedagogo estabelecendo uma relação com as possibilidades diferenciadas na sua atuação.

3 O PAPEL DO PSICOPEDAGOGO

Como conhecedor das teorias do desenvolvimento e da aprendizagem, bem como as relações das mesmas com o brincar, o psicopedagogo tem importante papel diante do trabalho com as dificuldades de aprendizagem, tanto no que diz respeito auxílio quando a dificuldade já está instalada, quanto no auxílio à prevenção da mesma.

O psicopedagogo é o profissional habilitado a lidar com os processos de aprendizagem humana e suas dificuldades junto à criança ou adolescente, ao adulto ou à instituição, estimulando aprendizagens significativas, de acordo com suas possibilidades e interesses. (PORTELLA; CARDOSO, 2009 p. 23)

Para Bossa (2000) a Psicopedagogia se destina ao estudo do processo de aprendizagem buscando em outras áreas como a Pedagogia, a Neurologia e a Psicologia, por exemplo, outros conhecimentos para a compreensão deste processo. A dificuldade de aprendizagem requer ajuda especializada e os psicopedagogos são preparados para a prevenção, o diagnóstico e o tratamento. Faz-se necessário identificar a causa do problema de aprendizagem para combatê-la. Após a identificação das causas das dificuldades de aprendizagem através do diagnóstico, elabora-se o plano de intervenção.

A psicopedagogia é uma área nova do conhecimento considerada nova, pois vem se desenvolvendo no Brasil a cerca de 20 anos. Surge da grande demanda referente ao fracasso escolar. Ainda não se constituiu como profissão e sim como formação-especialização. Além da compreensão do processo ensino-aprendizagem, estuda todas as variáveis que envolvem esse processo. Com a educação para a diversidade das aprendizagens, a psicopedagogia pode se consolidar em outros cenários além da escola e das clínicas. (PORTELLA e CARDOSO, 2009)

Cairão (2015) coloca que, inicialmente, a psicopedagogia pretendia estabelecer-se como um campo de estudos e de atuação clínica. Desta forma, construíram muitos instrumentos de trabalho que possibilitaram o diagnóstico e

atendimento dos problemas de aprendizagem. Sendo assim, o processo de ensino-aprendizagem passa a ser estudado pelos psicopedagogos. Mesmo que o olhar da psicopedagogia esteja mais voltado para as aprendizagens nos primeiros anos de vida do indivíduo, o fato de a aprendizagem nunca cessar, faz com que as situações de aprendizagem vivenciadas na vida adulta não sejam desconsideradas.

Para a psicopedagogia a aprendizagem é uma possibilidade e um direito de todos. Trata-se de acolher demandas sociais referentes às dificuldades de aprendizagem, tendo a aprendizagem como campo de ação.

É fundamental que o psicopedagogo “proceda no diagnóstico de forma a não ficar contaminado pela queixa apresentada para poder ampliar sua escuta e para poder ir mais além da percepção do sentido/causa da queixa escolar”. (RUBINSTEIN, 2006, p. 22). Para tanto, faz-se necessário o uso de mais de um recurso, a fim de clarear as causas da não aprendizagem. “Gostar do que faz, acreditar no que está fazendo, ter experiência profissional, conhecimento teórico-prático são condições indispensáveis ao bom desempenho do psicopedagogo”. (SANSEVERINO, 1997, p. 36)

Convém salientar que a ação do psicopedagogo não precisa ser necessariamente com crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem já instalada, mas também com as que apresentam uma deficiência em um dos canais perceptivos, necessitando de acompanhamento psicopedagógico desde os primeiros anos de vida para que a aprendizagem e a relação com o aprender possam acontecer de maneira positiva. É fundamental que o profissional leve em consideração o sujeito da aprendizagem que é o aluno em sua singularidade.

Estes aspectos acabam desencadeando domínio e autonomia para transformar o conhecimento em saber. Trata-se de identificar com uma visão dinâmica a compreensão das questões do sujeito na relação com a aprendizagem. No trabalho psicopedagógico o profissional deve construir atalhos que leve o aluno a se aventurar em desafios cada vez mais complexos. (RUBINSTEIN, 2006)

Sanseverino (1997) coloca que o psicopedagogo mostra sua imprescindível presença ao se tornar veículo indispensável para a retomada daqueles que, por vários motivos, encontram-se as margens do processo educativo. Ele trabalha com o

desenvolvimento e as distorções do conhecimento mediante estratégias que levam em conta a individualidade do aluno.

Tradicionalmente, pode-se pensar a Psicopedagogia exclusivamente como um trabalho voltado para a instituição educacional. Porém, o olhar sobre a aprendizagem que ela se propõe a estabelecer oferece espaço para a Psicopedagogia nas mais diversas instituições, visto que o processo de aprendizagem é um processo constante no desenvolvimento do sujeito, inserido em todo o contexto. (OLIVEIRA, 2009, p. 43)

Quanto à atuação do psicopedagogo nas instituições, pensa-se que a prática deve ser dirigida, uma vez que o mesmo deve responder pela compreensão da instituição como um todo. Analisar, planejar e intervir preventivamente na aprendizagem organizacional é fundamental para a gestão do conhecimento. Pode prevenir problemas institucionais; diminuir problemas institucionais já instalados e eliminar os problemas já instalados, planejando e interferindo na instituição. (CAIRÃO, 2015).

Tanto na instituição de ensino ou na clínica, um diagnóstico preciso é fundamental para um encaminhamento de indicações terapêuticas adequadas. A avaliação deve ser objetiva sem perder de vista os fatores biológicos, psicológicos, familiares e socioculturais em que o indivíduo se encontra. O profissional deve conhecer a realidade a fim de interferir com clareza na situação.

O processo avaliativo deve incluir um encontro com os pais ou responsáveis para coleta de dados da história pessoal e familiar, além de contato com a escola e com os profissionais que atendem ou tratam o caso. As indicações terapêuticas devem buscar o reencontro dos alunos ao prazer de novas aprendizagens. (ROTTA, OHLWEILLER e RIESGO, 2016).

Cabe ao psicopedagogo exercer com o professor uma relação de troca, visto que o aluno é encaminhado com o objetivo de ajudá-lo e não no sentido de desistência. Havendo uma parceria entre os dois profissionais, chega-se na melhor maneira de ensinar para que aquela dificuldade seja sanada. Essa relação demanda maturidade pessoal e profissional, uma vez que não suporta posturas onipotentes de auto-suficiência. Pelo contrário, é indispensável parcerias com outras áreas do

conhecimento a fim de desvendar esse complexo processo que é o ensino-aprendizagem. (BOSSA, 2000).

O trabalho do psicopedagogo é complexo e desafiador ao trabalhar questões práticas que são fáceis de mensurar, mas também com questões subjetivas que acompanham o indivíduo por toda sua vida social, não somente na vida escolar. Ações isoladas sem a interação entre professor e psicopedagogo acabam perdendo o sentido, pois é necessária a ligação e relação entre as atividades para que se fundamentem e tragam o resultado desejado.

Para Portella e Cardoso (2009, p. 27) “a prática psicopedagógica é voltada para o prazer de aprender no mundo da cultura, desvendando o não saber, possibilitando assim uma ação transformadora”. Acredita-se que a psicopedagogia deve ser capaz de expandir sua atuação para diversos campos, atendendo as diferentes exigências emergentes da sociedade da aprendizagem.

É necessário, portanto, intervir nos motivos que impedem o indivíduo de aprender, mas também promover condições para aprendizagens significativas. Sendo assim, destaca-se a necessidade de investigar em que medida o jogo e a brincadeira podem se tornar essenciais no sentido de auxiliarem na avaliação e tornarem-se instrumentos também de intervenção psicopedagógica.

4 O JOGO E A BRINCADEIRA NA CLÍNICA PSICOPEDAGÓGICA: ALGUMAS POSSIBILIDADES

Na clínica, o trabalho do psicopedagogo baseia-se em dois momentos importantes: o diagnóstico e a intervenção. Nesses momentos é fundamental que o psicopedagogo lance mão às mais diversas e variadas possibilidades, dentre as quais se destacam os jogos e as brincadeiras.

4.1 Os jogos e as brincadeiras na avaliação diagnóstica

O jogo e a brincadeira são de suma importância para a avaliação diagnóstica na clínica psicopedagógica. Acredita-se que através da observação do processo de

construção do simbólico pode se extrair elementos importantes acerca do problema de aprendizagem. A realização do diagnóstico psicopedagógico é relevante, pois depende da escolha dos instrumentos de avaliação e da leitura dos dados obtidos.

Legítimos depositários da cultura de transmissão oral infantil, as brincadeiras e os jogos tradicionais têm atravessado os séculos, sobrevivendo a todas as mudanças econômicas e sociais ocorridas ao longo do tempo. De fato, várias pesquisas no mundo têm demonstrado a importância de jogar e brincar para o desenvolvimento de aspectos afetivos, cognitivos, sociomotores e culturais de crianças e adolescentes. (ROSSETTI, SMARSSARO e PESSOTTI, 2009, p. 1)

Através do jogo e da brincadeira o psicopedagogo consegue reconhecer e compreender o mundo interno do paciente analisando suas transferências positivas e negativas, necessidades e ansiedades básicas, além de reconhecer a fantasia inconsciente de sua enfermidade bem como de cura. (BOSSA e OLIVEIRA, 2013)

O olhar e a escuta são indispensáveis para a prática de diagnóstico psicopedagógico e são habilidades desenvolvidas ao longo do tempo pelo psicopedagogo. A Hora de Jogo é uma técnica que propõe diagnosticar o problema de aprendizagem. Convém salientar que qualquer técnica isolada e fora de contexto não contribui para os fins psicopedagógicos.

Usa-se a Hora de Jogo para diagnosticar o processo de construção do simbólico, descobrir como a criança brinca e investigar o momento de ruptura da aprendizagem, além de proporcionar a atividade lúdica em um canal de aprendizagem. Indica-se o jogo no diagnóstico da clínica psicopedagógica para ajudar a criança recuperar a autonomia e o prazer de aprender, que, muitas vezes, foi perdido. Neste sentido, o foco é a capacidade de criação e potência e não somente os descaminhos do aprender. (SCICCHITANO, 2013)

A observação de atividades lúdicas facilita o diagnóstico dos problemas de aprendizagem:

Assim como analisamos os esquemas práticos de conhecimento através da atividade assimilativo-acomodativa no bebê, a atividade lúdica nos fornece informação sobre os esquemas que organizam e integram o conhecimento em um nível representativo. Por isso, consideramos de grande interesse para

o diagnóstico do problema de aprendizagem na infância a observação do jogo do paciente o qual fazemos por meio de uma sessão que denominamos “hora de jogo”. (PAÍN, 1985, p. 51)

Os aspectos fundamentais da aprendizagem que podem ser extraídas da hora de jogo são: a distância do objeto – capacidade de inventário; função simbólica – adequação significante-significado; organização – construção da sequência e integração – esquema de assimilação

Durante o jogo as crianças se expressam de maneira natural explorando potenciais muitas vezes desconhecidos:

Os jogos não são apenas uma forma de divertimento: são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter seu equilíbrio com o mundo, a criança precisa brincar, criar e inventar. Com jogos e brincadeiras, a criança desenvolve o seu raciocínio e conduz o seu conhecimento de forma descontraída e espontânea: no jogar, ela constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e externo. (ALVES e BIANCHIN, 2010 p. 6)

Durante a técnica da hora de jogo ou das brincadeiras é possível conhecer e entender o modo de pensar e agir da criança, bem como compreender o funcionamento cognitivo da mesma. Saber “ler” o texto lúdico nem sempre é fácil, entretanto, o brincar e o aprender possuem estruturas e dinâmicas semelhantes, desta forma, compreendendo como o sujeito brinca, podemos compreender seus processos de aprendizagem. Faz-se necessário estar aberto e atento para a dinâmica que a criança utiliza ao vivenciar a realidade lúdica. A participação do psicopedagogo na Hora de Jogo deve ser a mínima possível para que a criança possa mostrar seu modo de brincar aprender. O psicopedagogo deve apresentar-se como instrumento da criança para que a mesma se descubra capaz de aprender. (SCICCHITANO, 2013)

4.2 O jogo e a brincadeira na intervenção clínica

A intervenção clínica é complexa e dinâmica, pois depende também da relação entre o psicopedagogo e o aprendente. Tal processo deve estar ligado ao processo de avaliação e pode usar como ferramentas o jogo e a brincadeira.

Enquanto o adulto expressa com palavras os seus conflitos, na criança é possível reconhecê-los através da atividade lúdica, permitindo reconstruir seu passado. Observar e participar da brincadeira da criança permite reconhecer a normalidade do processo de desenvolvimento. A forma como a criança joga permite durante a intervenção clínica, perceber sua personalidade e como ela se estrutura diante da relação com o mundo, suas angústias e culpas. Através do jogo é possível saber mais sobre a vida psíquica da criança, bem como da dinâmica familiar e sua forma de responder as preocupações. (BOSSA e OLIVEIRA, 2013)

Bettelheim ressalta que:

Visto que muitos de nós, adultos, não conseguimos mais envolver-nos espontânea e diretamente na brincadeira da criança pequena, como gerações mais antigas conseguiam, precisamos usar outros caminhos para compensar isso; nossa compreensão tem de contrabalançar o que perdemos em proximidade e espontaneidade. Uma avaliação mais profunda da ampla importância da brincadeira e do que está essencialmente envolvido nela pode transformar a compreensão intelectual de seu significado teórico no compromisso emocional em relação às atividades lúdicas que toda criança precisa obter dos pais (1988, p. 211).

Para a psicopedagogia o jogo é um instrumento que prepara, resgata e aprofunda no presente as condições para o trabalho escolar da criança. Trata-se de um instrumento para se estabelecerem inúmeras relações. Incluir o jogo e a brincadeira nas sessões de psicopedagogia faz com que a criança tenha mais prazer funcional, desafios e surpresas. Deve-se valorizar a experiência lúdica, pois, ela desenvolve a criatividade e a imaginação.

A aprendizagem lúdica é uma experiência a partir de três etapas que são: o inventário, o delineamento de um jogo e a integração-apropriação da experiência. Por inventário entende-se também a exploração do material. No delineamento do jogo as peças não são apenas objetos separados e assumem uma função específica na dinâmica lúdica. Por integração-apropriação da experiência trata da síntese ou

esquema de jogo pela vinculação desta etapa com as anteriores. (SCICCHITANO, 2013).

Entender o espaço de jogo no atendimento psicopedagógico como um espaço de criatividade, no qual estão envolvidos o brincar, o paciente e o terapeuta, é primordial quando pensamos em constituição psíquica e desenvolvimento da imaginação. É por meio desses espaços lúdicos que os espaços de pensamento serão efetivos, assim, sendo capaz de autorizar-se a ressignificar sua história sem perder a memória (recordação) do passado. (MOSCHINI e CAIERÃO, 2015, p. 2)

Na intervenção clínica, o jogo pode ser utilizado, pois, não se valoriza apenas o jogar, mas sim o porquê de determinada jogada e como a criança reage a situações novas. É possível verificar o que a criança faz com as informações que vai recebendo, se ela aceita o desafio ou desiste logo, por exemplo. Cabe ao psicopedagogo adequar o jogo para cada realidade para não propor tarefas descontextualizadas e impossíveis. Quanto ao aspecto psicológico, o jogo de regras desenvolve uma melhor relação entre cliente e psicopedagogo ancorada no respeito, na admiração e na aprendizagem. O jogo como intervenção no caso da matemática, por exemplo, auxilia na construção de relações quantitativas e lógicas, raciocínio e demonstração do mesmo e questionamento dos erros e acertos. Nas ciências naturais o jogo de regras trabalha com hipóteses de modo a testar variações e controlar as condições variáveis produzindo conhecimento. Para a linguagem, o jogo de regras induz a produção de texto, bem como confere significações e produz uma síntese. (MACEDO, 1997)

O jogo traz elementos importantes e que precisam ser levados em consideração durante a intervenção psicopedagógica. Pode e deve ser utilizado como uma estratégia de ensino para superar desafios, aumentar possibilidades e superar necessidades.

A brincadeira é usada nas clínicas de psicopedagogia para que a criança aprenda a solucionar problemas, visto que através desta forma é possível a aquisição de novas informações, sua transformação e avaliação. O jogo é tido como uma forma de violar a rigidez dos padrões de comportamento social. Como os jogos na clínica psicopedagógica ocorrem em situações sem pressão, ele proporciona condições para aprendizagens significativas, pois, as atitudes ali tomadas não seriam realizadas em

situações normais por medo do erro e punição. Quando brinca, a preocupação da criança não é o resultado, mas sim o prazer e a motivação. (KISHIMOTO, 2002)

Fazer uso destes recursos na intervenção psicopedagógica é também possibilitar que a criança lide com seus limites se desafiando de maneira criativa. No jogo e na brincadeira ocorre a articulação entre as representações inconscientes e conscientes, bem como no processo de conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tanto na escola como na clínica psicopedagógica busca-se a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Autores como Piaget (1978), Vygotsky (1989) e Wallon (1981) contribuem através dos estudos que mostram como a brincadeira e jogo se constituem em uma aprendizagem social onde a criança relaciona-se com si mesma, com o outro e com o meio.

Os jogos e as brincadeiras têm conquistado espaços importantes no cenário educacional reafirmando as possibilidades que os mesmos oferecem para o desenvolvimento e para a aprendizagem das crianças. Assim sendo, precisam ser considerados como fundamentais em toda e qualquer proposta de ensino.

Pensa-se que, da mesma forma a presença destes nas clínicas de psicopedagogia é fundamental, uma vez que os espaços lúdicos também funcionam como uma espécie de experimentação os quais possibilitam a expansão da criatividade. Não se trata de um trabalho simples, afinal é necessário seguir observando e avaliando o caso em estudo durante o período de intervenção e, portanto, não somente durante a avaliação diagnóstica. Faz-se necessário olhar o todo, independentemente das queixas que trouxeram o paciente até a clínica.

Não se pode esquecer que o jogo e a brincadeira são procedimentos indicados, mas que devem estar contextualizados de acordo com a realidade e a capacidade do paciente. Trata-se de analisar o processo de ensino-aprendizagem em movimento, durante o jogo ou brincadeira.

Assim sendo, como recursos psicopedagógicos, o jogo e a brincadeira permitem uma visão integral do indivíduo. Ao brincar, a criança age naturalmente, diferente de como age nas situações formais. Desta forma, a mediação psicopedagógica precisa encaminhar ao desafio, à curiosidade, à criatividade e ao conhecimento, de modo a mostrar os entraves no processo de ensino-aprendizagem.

Através das atividades lúdicas, o paciente pode desenvolver um vínculo diferente com o conhecimento e com a aprendizagem, sem as pressões que as situações formais podem trazer. Representam recursos importantes nas avaliações e intervenções psicopedagógicas por possibilitarem ao psicopedagogo a visão integral do paciente e despertarem no educando o interesse pelo conhecimento.

Diante do exposto, e refletindo sobre o papel da psicopedagogia, observa-se que a mesma deve estar em construção e transformação contínua, pois, os desafios são variados e complexos. No entanto, observa-se que muitos são os caminhos a serem explorados pelo psicopedagogo. O jogo e a brincadeira estão entre as diversas possibilidades na busca de formas de aprendizagens significativas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ana Rita Silva. **A vida afetiva da criança**. Maceió: EDUFAL, 2008.

ALVES, Luciana e BIANCHIN, Maysa Alahmar. **O jogo como recurso de aprendizagem**. Revista de Psicopedagogia. vol.27, n. 83. São Paulo: 2010.

BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. Trad. Maura Sardinha e Maria Helena Giordani. Rio de Janeiro: Campos, 23 ed,1988.

BOSSA, Nadia Aparecida e OLIVEIRA, Vera Barros de. **Avaliação psicopedagógica da criança de sete a onze anos**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2013.

BOSSA, Nadia Aparecida. **Dificuldades de aprendizagem: o que são? Como tratá-las?** São Paulo: Artmed, 2000.

CAIRÃO, Iara. **A prática psicopedagógica: processos e percursos do aprender**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2015.

CASTORINA, José A. e CARRETERO, Mario. **Desenvolvimento cognitivo e educação: os inícios do conhecimento**. São Paulo: Penso Editora, 2014.

CASTRO, Ana Luisa Manzini Bittencourt de. **O desenvolvimento da criatividade e da autonomia na escola: o que nos dizem Piaget e Vygotsky**. Revista de Psicopedagogia, vol.23, n. 70. São Paulo, 2006.

CRAIDY, Carmen Maria e KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva. **Educação infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Editora Moderna, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko. **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KOPZINSKI, Sandra Difini (organizadora). **Percursos Psicopedagógicos** [recurso eletrônico]: entre o saber e o fazer. Novo Hamburgo: Feevale, 2010.

MACEDO, Lino de. **Quatro cores, senha e dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.

MARTORELL, Gabriela. **O desenvolvimento da criança: Do nascimento à adolescência**. Porto Alegre: AMGH, 2014.

OLIVEIRA, Mari AngelaCalderari. **Intervenção psicopedagógica na escola**. Curitiba: IESDE Brasil, 2009.

PAÍN, Sara. **Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 1985.

PAPALIA, Diane E. e FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento Humano**. São Paulo: AMGH, 2013.

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

PORTELLA, Fabiani Ortiz e CARDOSO, Marilene da Silva. **Psicopedagogia: aprendizagem e interdisciplinaridade**. Porto Alegre: Redes, 2009.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis: Vozes, 2012.

ROSSETTI, Claudia Broetto; SMARSSARO, Taísa Rodrigues e PESSOTTI, Tatiana Lecco. **Inventário das brincadeiras e jogos de crianças em diferentes municípios**

do estado do Espírito Santo. Revista de Psicopedagogia, vol. 26, n.81. São Paulo, 2009.

ROTTA, NewraTellechea; OHLWEILLER, Lygia e RIESGO, Rudimar Dos Santos. **Transtornos da aprendizagem:** abordagem neurobiológica e multidisciplinar. São Paulo: Artmed, 2016.

RUBINSTEIN, Edith Regina. **Psicopedagogia:** fundamentos para a construção de um estilo. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2006.

SANSEVERINO, Marilda Maluf. **Meu filho vai mal na escola. Por quê?** o tempo, o lugar e o olhar na psicopedagogia. São Paulo: Arte & Ciência, 1997.

SANTOS, Rosangela Isabel Teixeira Coelho dos. **Manual da psicopedagogia.** São Paulo: Lagoinha, 2010.

SCICCHITANO, Rosa Maria Junqueira. **Avaliação psicopedagógica:** recursos para a prática. Rio de Janeiro: Wak, 2013.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** Tradução de Neto, J.C. e colab. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança.** Tradução de Ana de Moura e Rui de Moura. São Paulo: Andes, 1981.