



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGIA

JAIRES SABRINY ANASTÁCIO FERREIRA

**A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NA ATUAÇÃO PSICOPEDAGOGICA
NA CLINICA INFANTIL**

Orientadora profª Drª Norma Maria de Lima

JOÃO PESSOA

2015

JAIREZ SABRINY ANASTÁCIO FERREIRA

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NA ATUAÇÃO PSICOPEDAGÓGICA NA CLÍNICA
INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Bacharelado de Psicopedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Psicopedagogia.

Orientador(a): Prof^a. Dra. Norma Maria de Lima

Aprovado em: 02 / 12 / 2015.

BANCA EXAMINADORA


Prof.^a Dra. Norma Maria de Lima (Orientadora)
Universidade Federal da Paraíba


Prof.^a Ms.^a Fernanda Mendes C. A. Coelho (Membro)
Universidade Federal da Paraíba

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NA ATUAÇÃO PSICOPEDAGÓGICA NA CLÍNICA INFANTIL

RESUMO

A necessidade de um ambiente lúdico é comum a todas as fases do desenvolvimento, na infância a aprendizagem deve ser norteada pelos jogos é através dele que a criança tem acesso a um vasto conhecimento de mundo. Na tentativa de explicar o quanto os jogos devem estar presentes nas intervenções realizadas pelo psicopedagogo, bem como, o quanto é importante incluir esta discussão no contexto de atendimento clínico uma vez que observa-se o sucesso do trabalho realizado com as atividades lúdicas comprometidas em atender a demanda do aprendente que recebe este tipo de atendimento. A Psicopedagogia preocupa-se em entender os mecanismos que envolvem a aquisição de novos conhecimentos que recaem na autonomia do indivíduo em processo de aprendizagem que deve ser contínuo e forneça um ambiente agradável. Enquanto o psicopedagogo trabalha os objetivos a serem alcançados, a criança se sente satisfeita e busca realizar as atividades da melhor forma possível, através dos jogos e brincadeiras que rompem o caráter de atividade pedagógica tradicional no contexto clínico. Este artigo tem por objetivo investigar as contribuições do lúdico na clínica psicopedagógica. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica realizada a partir da consulta de trabalhos científicos, livros entre outros. Conclui-se o quanto os jogos são importantes na ação do psicopedagogo, possibilitando à criança o desenvolvimento de suas habilidades cognitivas, afetivas e motoras de forma prazerosa, o que torna sua prática de grande contribuição para o contexto da clínica psicopedagógica.

Palavras-chave: Psicopedagogia. Jogos e brincadeiras. Intervenções clínicas.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho parte da necessidade de trazer discussões pertinentes quanto à clínica psicopedagógica de modo a dar visibilidade à atuação clínica do psicopedagogo que muitas das vezes só é reconhecido pelo seu trabalho institucional.

A pertinência de um ambiente lúdico é comum a todas as fases do desenvolvimento ainda que em cada etapa as configurações sejam diversificadas. Na infância a aprendizagem deve ser norteadas pelos jogos, uma vez que é através deles que a criança tem acesso a um vasto conhecimento de mundo e pode desenvolver/aperfeiçoar habilidades pertinentes para toda a vida.

Não há como falarmos em desenvolvimento e oportunidade de aprendizagem infantil sem pensarmos nas brincadeiras, nos jogos e nas atividades lúdicas de forma geral, são esses os mecanismos mais eficazes de envolver esse público, seja no ambiente familiar, institucional ou clínico, uma vez que são as linguagens mais presentes no universo da criança.

É importante este tipo de discussão por sua contribuição para uma reflexão mais aprofundada sobre as atuais práticas pedagógicas e o uso de atividades lúdicas na clínica psicopedagógica, ressaltando que brincadeiras e jogos funcionam como um recurso facilitador para a aprendizagem das crianças. As brincadeiras têm grande significado no período da infância, por apresentar em si uma conduta mais alegre e prazerosa, podemos ver traços marcantes do lúdico como ferramenta de grande importância e com um imenso fundamento nas questões referentes à aprendizagem. (FREIRE, 2005, p.112).

O psicopedagogo é um profissional que atua tanto na clínica quanto na instituição e têm por estudo os processos de aprendizagem, sua atuação no campo da aprendizagem consiste em fornecer aos aprendentes formas de melhor acesso ao conhecimento, como também estimular o uso de novas e diferentes habilidades e competências para construir aprendizagens e conhecimentos.

Assim, os recursos lúdicos que favorecem a aprendizagem também precisam ser utilizados nas intervenções clínicas pelo fato de o profissional da psicopedagogia

trabalhar as questões que precisam ser desenvolvidas para a autonomia do sujeito da aprendizagem.

No referido estudo percebemos o protagonismo da criança que interagem com os jogos, brinquedos e brincadeiras de forma diferente dos adultos, se expressam e internalizam aprendizagens diversas. O presente estudo tenta trazer aos profissionais da psicopedagogia clínica um olhar acerca dos jogos no ambiente clínico que permite conhecer mais sobre a realidade da criança como também observar e também possibilitar o desenvolvimento de habilidades na infância independente da demanda clínica.

Trabalhar com jogos em clínica facilita o trabalho do profissional da psicopedagogia clínica por oportunizar o contato com situações mais cotidianas da práxis da criança em processo terapêutico pelo fato de o jogo fornecer uma linguagem mais acessível à criança e promover a terapia um viés menos cansativo para as intervenções.

A Psicopedagogia é uma área de conhecimento envolvida tanto no campo da saúde quanto da educação de modo a dar ênfase aos processos de cognição e aprendizagem sem desconsiderar as influências de aspectos familiares, educacionais e sociais (BEAUCLAIR, 2009).

Para fundamentar teoricamente nossa proposta, utilizamos como referencial pesquisadores com contribuições sobre a Psicopedagogia com ênfase na atuação clínica e os jogos enquanto mecanismo de desenvolvimento pleno do indivíduo, dentre eles: Beauclair (2009), Bossa (2000), Côrrea (2002), Freire (2002), Gomes (2004), Kishimoto (2001), Machado (1992), Paín (1985), Scoz (1994), Vygotsky(1989), Weiss (1992) entre outros.

Estas referências trazem a discussão acerca do que vem a ser os jogos e brincadeiras na vida das crianças e caracteriza-os como recursos usados na Psicopedagogia de forma geral e na atuação clínica do psicopedagogo.

Foi a partir dessas leituras, que consideramos como responsável pela demonstração do quanto o psicopedagogo pode utilizar atividades simples que tem a possibilidade de desenvolver no aprendente habilidades impensadas antes do processo interventivo e lúdico ser iniciado, a intervenção clínica por seu caráter

direto deve ser levada com mais seriedade, pois o atendimento individualizado que o psicopedagogo realiza o permite conhecer mais sobre o ser em processo de aprendizagem.

Em decorrência do exposto, adotou - se por objetivo geral investigar as contribuições do lúdico na clínica psicopedagógica. E como específico: caracterizar os jogos, brinquedos e brincadeiras que envolvem o lúdico na clínica psicopedagógica a partir das leituras realizadas durante esse trabalho; e por fim, verificar a relevância do lúdico nas intervenções psicopedagógicas clínicas.

2 BRINCADEIRAS, JOGOS E BRINQUEDOS

As brincadeiras são anteriores a idade escolar das crianças é através dela que as normas sociais são aprendidas nos seus módulos mais simples, geralmente com a família ou com pessoas próximas. Quando a vida escolar se inicia a infância começa a ganhar novas configurações delimitadas pelas mudanças que o novo cotidiano implica.

Em suas reflexões Freire (2002, p. 25) diz que muitas crianças, quando vão à escola pela primeira vez, geralmente entram em choque com a ruptura provocada pela ausência dos seus pares e do ambiente doméstico, esse choque acaba gerando medo e a angústia que vem seguida de choro que em muitos casos duram por dias seguidos, por um espaço de tempo que varia de acordo com a adaptação de cada um. Esse comportamento tem origem no medo que a criança sente ao se separar do que lhe é familiar, as coisas e pessoas que fazem parte do seu dia a dia.

As novidades que veem com a chegada das primeiras experiências escolares, onde o novo ambiente, a sala de aula dá a sensação de perda da liberdade, medo, insegurança, etc. além das novas regras que surgem e os novos hábitos que são estabelecidos. Para os pequenos são muitas informações para serem processadas e que só com o passar dos dias, vão se acomodando e se adaptando ao ambiente e vão estabelecendo amizades e se dedicam ao que melhor sabem fazer jogar e brincar com o mundo ao seu redor e com seus pares.

As atividades lúdicas trazem conforto por darem mais liberdades à criança de se expressar, desenvolver-se plenamente, uma vez que através do jogo é possível o

trabalho de vários domínios responsáveis por facilitar o aprendizado dos componentes trabalhados no âmbito pedagógico. Por meio destas atividades o psicopedagogo pode interagir de forma mais natural com a criança e contribuir para o desenvolvimento da mesma, além de melhor avaliar o desempenho da criança quanto às habilidades apresentadas.

Quando pequenas, as crianças são individualistas e autocêntricas, ou seja, centradas nelas mesmas. Piaget (1998, apud FREIRE, 2002, p.19) denomina essa fase de período egocêntrico: “[...] não significando com isso uma hipertrofia da consciência do eu, mas simplesmente uma incapacidade momentânea da criança de descentrar-se; isto é, de colocar-se em outro ponto de vista que não o próprio.”

Freire, (2002, p.20). Destaca que a criança constrói sua realidade e vai adquirindo noções espaciais e corporais, diferenciando-se assim dos objetos ao seu redor a partir da centração. É aceitável que essa centração nela mesma permaneça durante algum tempo, o que não se deseja é que essa autocentração estenda-se por longo tempo, no decorrer do processo de crescimento a autocentração vai sendo modificada pouco a pouco, se o ambiente da escola e de casa permitir a criança agir com liberdade, sem comprometê-la física e intelectualmente.

A partir dos estudos e pesquisas de autores como Piaget e Freire, foi possível perceber a importância dos jogos, brincadeiras e todas as atividades que envolvem o lúdico no processo de desenvolvimento dos seres humanos nas diversas fases da vida, ao mesmo tempo em que são estimuladas e desenvolvidas habilidades corporais e mentais de maneira saudável e aprendizagens significativas.

Conforme Brasil (2006 p.8) O brincar é a vida da criança é o que a faz se sentir independente é nele que ela desenvolve seus sentidos, melhora suas habilidades motoras, reconhece objetos e suas características. Brincando ela entra em contato com o ambiente, se socializa com o outro, melhora sua auto-estima e torna-se ativa e curiosa.

As aprendizagens construídas através dos jogos e brincadeiras ao promoverem o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e afetivo-sociais com mais facilidade, de forma significativa que vai gerar uma real construção de conhecimentos que dificilmente serão esquecidos pelo aprendente. Esse

aprendizado ficará em sua memória e a criança terá prazer em ensinar aos seus colegas, aprendendo cada vez mais, se socializando com aqueles que fazem parte dos novos espaços de aprendizagens e socialização, tornando o ambiente agradável, planejado e estimulante, facilitando ainda o desenvolvimento e uso da criatividade.

A ludicidade é necessária ao ser humano em todas as fases da vida e não pode ser visto apenas como diversão, mas, como um aprendizado motivador, rico em estímulos diversificados. O desenvolvimento pessoal promovido pela ludicidade unido aos fatores sociais e culturais do contexto são facilitadores no processo de socialização, expressão, comunicação e construção de conhecimento, e no desenvolvimento pleno e integral dos indivíduos envolvidos no processo educativo.

Devido à centração, a criança constrói sua realidade trabalhosamente: adquirindo noções espaciais e do próprio corpo, diferenciando assim dos objetos ao seu redor. É aceitável que essa centração nela mesma permaneça durante algum tempo, o que não se deseja é que essa autocentração estenda-se por longo tempo, ao decorrer do tempo a autocentração vai sendo modificada pouco a pouco, se o ambiente da escola e da casa lhe permitir que aja em liberdade, sem comprometê-la física e intelectualmente. (FREIRE, 2002, p.19).

A partir dessas afirmações podemos perceber o quanto o brincar e todas as atividades que envolvem o lúdico são importantes para as crianças desenvolverem-se da maneira esperada, enquanto pessoas que estão em processo de aprendizagens que necessitam de habilidades que precisam ser construídas com as atividades realizadas em contexto lúdico. A satisfação das crianças em poderem brincar com seus jogos e brincadeiras dentro da escola faz com que as mesmas desenvolvam seus atributos motor, cognitivo e afetivo-social. Isto rompe as atuais barreiras entre escola e comunidade: a escola abre os portões para a entrada da realidade e dos valores reais de seus educandos e a comunidade permite e participa que a escola transcenda e transforme estas realidades e cotidianos também.

Piaget (1972, p. 17) relata que o jogo é um caso típico das condutas negligenciadas pela escola tradicional, dado o fato de parecerem destituídas de significado funcional. Mas esta visão simplista não explica nem a importância que as

crianças atribuem aos jogos e muito menos a forma constante de que se revestem os jogos infantis, simbolismo ou ficção.

Vale ressaltar que o jogo funciona principalmente na infância pelo fato de o pensamento infantil envolver imaginação, fantasia e a necessidade de objetos concretos para expressar sentimentos, como também fazer dos brinquedos ferramentas para as brincadeiras que se configuram como jogos a partir do momento em que as crianças tentam estabelecer regras para variar um pouco a brincadeira.

A respeito disso, Souza (2006 p. 30) considera o jogo importante para o crescimento de uma criança, apresentando a ideia de desenvolvimento humano a partir das ações que o sujeito exerce sobre o ambiente. E ao dedicar-se aos estudos sobre jogos e embasado nas propostas de Piaget, ressaltou-os em: jogo de exercício, no período sensório-motor; jogos simbólicos, no período pré-operatório; e jogos de regras.

Freire (2002, p. 116) diz que quando uma criança é pequena e ainda não desenvolveu sua linguagem verbal, ela passa a repetir os gestos que está observando, mesmo que seu uso não seja necessário. Esta habilidade é utilizada como uma conduta lúdica, sendo executada por prazer representando o ato corporal, um jogo de exercício uma ferramenta a qual se trabalha o aspecto sensório-motor; isto é, representações mentais que caracterizam o pensamento.

São inúmeras as atribuições positivas que os jogos podem proporcionar a vida das crianças, de tal maneira que este é uma forma indispensável de vivenciar o conhecimento ao longo da vida. O jogo ajuda no desenvolvimento corporal e mental de uma criança. Na escola, não é possível separar adaptação de jogo, pois enquanto brinca a criança pensa incessantemente (FREIRE, 1997, p.118).

Existem vários tipos de jogos e maneiras de classificá-los as de mais fácil compreensão são aquelas em que o crescimento psicossocial é protagonista do desenvolvimento infantil. De acordo com Almeida (2009, p. 11) os jogos podem ser descritos das maneiras seguintes: jogos afetivos, cognitivos e corporais.

Nos jogos afetivos há forte presença de trocas afetivas por parte dos membros durante a realização, estes visam o desenvolvimento de habilidades

peçoais em relação à defesa e ligação com terceiros. Conforme esclarece Almeida (2009, p. 2): “com o jogo, busca-se que a criança possa desenvolver a noção do ser a partir da ideia do fazer e nunca a ideia do ser a partir do ter”.

Para os jogos cognitivos, eles fomentam a oportunidade de uma aprendizagem satisfatória, por requerer atenção e concentração e também contribuir para o desenvolvimento do raciocínio lógico – matemático, neste caso, é trabalhado comportamentos que auxiliarão a criança em suas atividades acadêmicas.

Em jogos corporais, a atividade motora se dá pela disposição do indivíduo em usar do corpo para exercer ações motoras que possibilitarão o alcance do desejado. Segundo Almeida (2009, p. 113) estes tipos de jogos, de forma geral, podem trabalhar outras características importantes no que diz respeito à educação das crianças. São elas:

- *Trabalho da ansiedade* por desenvolver mecanismos de enfrentamento e superação;
- *Rever os limites* por introjetar na criança a ideia de que está na posição de aprendiz;
- *Reduzir a descrença na autocapacidade* à ideia de que a partir de um ensinamento prévio é possível reconstruir mecanismos de ação;
- *Diminuir a dependência e possibilitar a autonomia* possibilidade de superar barreiras psicossociais e elaboração de estratégias e repostas pessoais;
- *Aprimorar as coordenações motoras* desenvolvimento das ações motoras através de movimentos;
- *Melhorar o controle segmentar* para funcionamento harmônico dos membros;
- *Desenvolver percepção de ritmo* através da sintonia com sons e movimentos mais elaborados;
- *Aumentar a atenção e a concentração* fornecem as condições de aprendizagem;

- *Desenvolver antecipação e estratégia* capacidade de antecipar, prever e de se preparar para a jogada do outro;
- *Ampliar o raciocínio lógico* que precisa ser constantemente instigado;
- *Desenvolver a criatividade* em jogos com individualidade e estilo próprio e
- *Perceber a socialização e a coletividade* ajuda a tornar o indivíduo capaz de perceber seus atos e as consequências deles no meio em que vive.

Diante dessas considerações podemos entender a pertinência do trabalho do jogo em associado com o desenvolvimento infantil no âmbito escolar, como também em qualquer ambiente que se tenha objetivo de modificar o comportamento visando melhoras em habilidades já existentes e que precisam ser estabelecidas na conduta dos indivíduos. Freire (2002, p. 32) afirma que os brinquedos educativos materializados destinados a ensinar estimulam o raciocínio, atenção, concentração, compreensão, coordenação motora, percepção visual, dentre outras. São brincadeiras com cores, formas, tamanhos, brincadeiras de encaixe, que trabalham noções de seqüência; quebra-cabeças que exigem a concentração, memória e raciocínio para juntar uma peça na outra; tabuleiros que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas.

O brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo, o brinquedo educativo conquistou espaço na educação infantil. Quando a criança está desenvolvendo uma habilidade na separação de cores comuns no quebra-cabeça à função educativa e os lúdicos estão presentes, a criança com sua criatividade consegue montar um castelo até mesmo com o quebra-cabeça, através disto utiliza o lúdico com a ajuda do professor. (KISHIMOTO, 2001, p. 36-37).

O jogo é base para o aprendizado na infância, a utilização dos brinquedos e brincadeiras favorece a construção do significado que a criança é capaz de atribuir a inúmeras situações da qual ela aplica significados diferentes para um mesmo objeto e assim torna-se cada vez mais autônomo e capaz de superar a si mesmo em diversos âmbitos do desenvolvimento, o que é benéfico e para os objetos das práticas pedagógicas e psicopedagógicas.

3 CARACTERIZAÇÃO DA PSICOPEDAGOGIA

A psicopedagogia é uma nova área de atuação profissional no Brasil. Estuda e lida com o processo de aprendizagem e suas dificuldades. E que numa ação profissional deve englobar vários campos de conhecimento, integrando-os e sintetizando-os. O psicopedagogo é o profissional que ao reunir conhecimentos de várias áreas e estratégias psicológicas e pedagógicas, volta-se para os processos de desenvolvimento e de aprendizagem atuando numa linha preventiva e terapêutica.

A psicopedagogia nasceu da necessidade de uma melhor compreensão do processo de aprendizagem e se tornou uma área de estudo específica que busca conhecimento em outros campos e cria seu próprio objeto de estudo (BOSSA, 2007, p.24). Trata-se de um campo do conhecimento que em decorrência das demandas da aprendizagem humana, caracterizadas por problemas de aprendizagem, colocados num território pouco explorado, situado além dos limites da Psicologia e da própria Pedagogia – e evolui devido à existência de recursos, para atender esta demanda, constituindo-se assim, numa prática.

Sobre os estudos das dimensões psicológicas e pedagógicas para compreender o processo de aprendizagem em seus diversos aspectos, Silva (1998, p. 25) afirma que: “[...] a psicopedagogia, na realidade, não seria um saber independente dotado de fundamentos próprios, mas uma síntese simplificada dos múltiplos conhecimentos psicológicos e pedagógicos”.

Podemos ainda acrescentar as considerações de Bossa (2000, p. 21) ao afirmar que a Psicopedagogia ocupa-se do processo de aprendizagem humana: seus padrões de desenvolvimento e a influência do meio nesse processo. A clínica psicopedagógica corresponde a um de seus campos de atuação, cujo objetivo é diagnosticar e tratar os sintomas emergentes no processo de aprendizagem. O diagnóstico psicopedagógico busca investigar, pesquisar para averiguar quais são os obstáculos que estão levando o sujeito à situação de não aprender, aprender com lentidão e/ou com dificuldade; esclarece uma queixa do próprio sujeito, da família ou da escola.

Sendo assim, vemos que a psicopedagogia estuda as características da aprendizagem humana: como se aprende, como esta aprendizagem varia evolutivamente e está condicionada por vários fatores, como se produzem as alterações na aprendizagem, como reconhecê-las, tratá-las e preveni-las. Este objeto de estudo, que é um sujeito a ser estudado por outro sujeito, adquire características específicas a depender do trabalho clínico ou preventivo.

A respeito dos campos de atuação da Psicopedagogia Bossa (2000, p, 21) explica que o trabalho clínico se da na relação entre um sujeito com sua história pessoal e sua modalidade de aprendizagem, buscando compreender a mensagem de outro sujeito, implícita no não-aprender, de modo que o profissional deve compreender o que o sujeito aprende, como aprende e porque, além de perceber a dimensão da relação entre psicopedagogo e sujeito de forma a favorecer a aprendizagem.

No enfoque preventivo, “a instituição, enquanto espaço físico e psíquico da aprendizagem é objeto de estudo da Psicopedagogia, uma vez que são avaliados os processos didático-metodológicos e a dinâmica institucional que interferem no processo de aprendizagem”. Essa inter-relação de sujeitos, em que um procura conhecer o outro naquilo que o impede de aprender, implica uma temática muito complexa. (BOSSA, 2000, p. 23).

Mediante o conhecimento do que vem a ser Psicopedagogia e dos motivos que levaram a expansão dessa área de conhecimento podemos perceber que a atuação do psicopedagogo/a não se resume a instituição escolar, mesmo sendo esta o local de principal trabalho na qual independente do campo específico de trabalho é sempre necessário recorrer à escola para saber mais a respeito do aprendente. Conforme Beauclair (2009, p.32) explica que:

“Enquanto campo de ação em Educação e Saúde, a Psicopedagogia preocupa-se com os processos de aquisição do conhecimento e com toda a gama possível de complexidade oriunda de seu desenvolvimento. Refere-se, com isso, aos múltiplos movimentos psíquicos e subjetivos presentes nos movimentos de aprendizagem.”

O atendimento individual característico do ambiente de clínica também pode proporcionar resultados positivos, uma vez que independente de onde o psicopedagogo atue as intervenções por ele feitas serão baseadas no estudo

investigativo da forma como sujeito aprende e estabelecer as melhores formas para assim contribuir para o sucesso na aprendizagem.

Para se desenvolver as habilidades necessárias que auxiliarão o indivíduo na aquisição de novos conhecimentos é preciso ter conhecimento acerca do desenvolvimento do indivíduo enquanto ser que tem estímulos diversos e o seu desempenho vai depender de aspectos biopsicossociais, uma vez que o ambiente de aprendizagem não se resume a escola e são várias as situações que podem influenciar para o fortalecimento do vínculo com a aprendizagem ou não.

Para Weiss (1992, p. 22) as áreas de estudo se traduzem na observação de diferentes dimensões no processo de aprendizagem: orgânico, cognitivo, emocional, social e pedagógico. A interligação desses aspectos ajudará a construir uma visão gestáltica da pluricausalidade deste fenômeno, possibilitando uma abordagem global do sujeito em suas múltiplas facetas.

A dimensão emocional está ligada ao desenvolvimento afetivo e sua relação com a construção do conhecimento e a expressão deste através de uma produção gráfica ou escrita. Na dimensão social temos as perspectiva da sociedade, onde estão inseridas a família, o grupo social e a instituição de ensino. Para a cognitiva está relacionada ao desenvolvimento das estruturas cognoscitivas a qual devemos incluir a memória, a atenção, a percepção e outros fatores que usualmente são classificados como fatores intelectuais. Quanto à dimensão orgânica está relacionada à constituição biofisiológica do sujeito que aprende. A medicina e, em especial, algumas áreas específicas contribuem para o embasamento deste aspecto. Enquanto que a pedagógica está relacionada ao conteúdo, metodologia, dinâmica de sala de aula, técnicas educacionais e avaliações as quais o sujeito é submetido no seu processo de aprendizagem sistemática. (Weiss, 1992, p. 22).

Ao considerar estes aspectos explicados no parágrafo anterior não podemos pensar em um trabalho psicopedagógico no qual apenas este profissional realize seu trabalho. É preciso uma equipe que estude, observe e avalie as situações do caso estudado e cada profissional seja da área de educação e/ou saúde contribua para o sucesso escolar do indivíduo que precisa desenvolver-se a ponto de tornar-se autônomo/protagonista para que o processo de aprendizagem tenha a continuidade

que lhe é característica firmada às bases do indivíduo, ainda que algumas dimensões precisem de mais estímulo que outras.

4 A CLÍNICA NO CONTEXTO INFANTIL: caracterização do lúdico na clínica infantil

O profissional da psicopedagogia atende a pessoas de todas as idades, na clínica não é diferente, o atendimento individualizado possibilita aos profissionais conhecer e atuar diretamente nas dificuldades apresentadas pela pessoa que precisa de auxílio profissional.

Na clínica, o psicopedagogo fará uma entrevista inicial com os pais ou responsáveis para conversar sobre horários, quantidades de sessões, honorários, a importância da frequência e da presença e o que ocorrer, ou seja, fará o enquadramento. Na atuação psicopedagógica, a escuta é fundamental para que se possa conhecer como e o que o sujeito aprende, e como diz Bossa (2007, p. 27), “perceber o interjogo entre o desejo de conhecer e o de ignorar.

Neste momento fica a critério do profissional realizar a anamnese no início com os pais ou então na sessão que antecede a entrega da devolutiva. A anamnese trata-se de uma entrevista semi-estruturada. De acordo com Sampaio (2010, p. 143) tem por objetivo:

“Resgatar a história de vida do sujeito e colher dados importantes que possam esclarecer fatos observados durante o diagnóstico, bem como saber que oportunidades este sujeito vivenciou como estímulo novas aprendizagens.”

É importante para o profissional da psicopedagogia ter contato com a história de vida do paciente em questão pois assim poderá construir hipóteses que vão nortear as suas ações no contexto clínico, que precisa seguir um caminho de modo a atender a demanda identificada.

O diagnóstico é composto de 8 a 10 sessões, sendo duas sessões por semana, com duração de 50 minutos cada. Esse diagnóstico poderá confirmar ou não as suspeitas do psicopedagogo. O profissional poderá identificar problemas de aprendizagem. Neste caso ele indicará um tratamento psicopedagógico, mas poderá também identificar outros problemas e então ele poderá encaminhar para outros

profissionais tais como: psicólogo, fonoaudiólogo, neurologista, ou outro profissional a depender do caso.

O tratamento poderá ser feito com o próprio psicopedagogo que fez o diagnóstico, ou poderá ser feito com outro psicopedagogo. Durante o tratamento são realizadas diversas atividades, com o objetivo de identificar a melhor forma de se aprender e o que poderá estar causando este bloqueio.

Segundo Bossa (2000, p. 21) o psicopedagogo utilizará recursos como jogos, desenhos, brinquedos, brincadeiras, conto de histórias, computador e outras situações que forem oportunas. A criança, muitas vezes, não consegue falar sobre seus problemas e é através de desenhos, jogos, brinquedos que ela poderá revelar a causa de sua dificuldade. É através dos jogos que a criança adquire maturidade, aprende a ter limites, aprende a ganhar e perder desenvolve o raciocínio, aprende a se concentrar, adquire maior atenção.

O psicopedagogo solicitará, algumas vezes, as tarefas escolares, observando cadernos, olhando a organização e os possíveis erros, ajudando-o a compreender estes erros irá ajudar a criança ou adolescente, a encontrar a melhor forma de estudar para que ocorra a aprendizagem, organizando, assim, o seu modelo de aprendizagem.

Para Scoz (1994, p. 26) o profissional poderá ir até a escola para conversar com o(a) professor(a), afinal são os docentes que tem um contato diário com o aluno e poderá dar muitas informações que possam ajudar no tratamento. O psicopedagogo precisa estudar muito. E muitas vezes há a necessidade de recorrer a outro profissional para conversar, trocar idéias, pedir opiniões, ou seja, fazer uma supervisão psicopedagógica. É preciso investigar sobre os processos de aprendizagem não tem lugar melhor para isto do que o ambiente destinado à aprendizagem de conteúdos pedagógicos e no qual o indivíduo encontra-se distante da família e por este fato pode ser que apresente um comportamento diferente.

Ao consideramos que as pessoas de forma geral, inclusive as que apresentam dificuldades de aprendizagem são praticamente únicas, não podemos esperar que todas apresentem o mesmo desempenho nas atividades e muito menos que em algum momento do processo terapêutico não ocorra à rejeição a alguma

atividade levada pelo profissional. Assim, Bossa (2000, p. 34) ressalta que o psicopedagogo também deve estar preparado para lidar com possíveis reações frente a algumas tarefas, tais como: resistências, bloqueios, sentimentos, lapsos etc. E não parar de buscar, de conhecer, de estudar, para compreender de forma mais completa estas crianças ou adolescentes já tão criticados por não corresponderem às expectativas dos pais e professores.

É interessante no ambiente de clínica proporcionar a pessoa em atendimento um ambiente que seja menos estranho a própria realidade do sujeito fora deste espaço. Sendo assim trazer atividades que envolvam o indivíduo de modo que ele se sinta a vontade e melhor estabelecido com situações as quais o lúdico seja parte integrada das ações avaliativas e interventivas do indivíduo.

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. Se se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. Segundo Luckesi (1998, p.19) são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis. Para Santin (1994, p.24) são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos. Este trabalho com ênfase na imaginação e fantasia infantis vai ocasionar em pessoas mais seguras por conseguirem estabelecer aos poucos uma relação positiva com a aprendizagem além de terem mais confiança nas próprias ações de maneira geral.

No entanto é preciso ter cautela, pois a ludicidade não é encontrada nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois, estes não possuem a marca da singularidade do sujeito que as vivencia. A arte-magia do ensinar-aprender (ROJAS, 1998, p. 22), permite que o outro construa por meio da alegria e do prazer de querer fazer.

A vantagem de utilizar as atividades lúdicas seja por meio de jogos, brinquedos ou brincadeiras é que através disto podemos trabalhar o indivíduo nas suas dimensões que requerem um trabalho dos diferentes aspectos do desenvolvimento da criança em questão.

Ao sentir que as vivências lúdicas podem resgatar a sensibilidade, até então adormecida, ao perceber-se vivo e pulsante, o professor/aprendiz faz brotar o inesperado, o novo e deixa cair por terra que a lógica da racionalidade extingue o calor das paixões, que a matemática substitui a arte e que o humano dá lugar ao técnico (Santin, 1994, p. 27), permitindo o construir alicerçado no afeto, no poder fazer, sentir e viver.

A formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto (KISHIMOTO, 2001, p. 12). É importante ressaltar este tipo de reflexão, uma vez que independente do local de atuação o psicopedagogo é um educador e tem uma papel fundamental no que diz respeito a auxiliar/contribuir em relação ao desenvolvimento educacional das pessoas, principalmente as com dificuldades de aprendizagem.

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, aquilo que na vida real passa despercebido por ser natural, torna-se regra quando trazido para a brincadeira (VYGOTSKY, 1989, p. 19). É possível com as atividades lúdicas possibilitar as crianças um auxílio para o desenvolvimento de forma ampla e plena.

Para Humberto (2000, p. 14) A reinvenção das linguagens ocorre não só na turbulência de nossos universos particulares, no campo de nossas angustiadas batalhas e de nossos momentâneos apaziguamentos, mas também na alegria do lúdico inerente aos desafios a que nos propomos ao inventarmos realidades.

Marcellino (1999, p.11), ao tratar do Lúdico foca a abordagem que buscamos, ele afirma o lúdico não como algo isolada ou associada a uma determinada atividade, mas como um componente cultural historicamente situado que pode transcender aos momentos de lazer “porque não atuar com os componentes lúdicos da cultura, em outras esferas de obrigação, notadamente... na escola?”.

Sabemos que ao profissional da clínica não será tão fácil quanto parece realizar uma atividade lúdica da qual a criança se sinta realmente na brincadeira uma vez que neste contexto só temos o profissional e a pessoa em atendimento. Portanto é de extrema importância que antes de elaborar uma atividade o profissional tenha conhecimento de quais são os jogos, brinquedos e brincadeiras

que a criança gosta e então usar da criatividade para envolver a criança em mundo de fantasia e imaginação capazes de fomentar as bases do conhecimento da criança em questão.

Assim o lúdico deve estar no planejamento do profissional que vai trabalhar com o público infantil, uma vez que até mesmo os adultos aprendem melhor e se sentem mais a vontade para aprender com situações nas quais a brincadeira esteja envolvida, imagine para as crianças que tem necessidade de brincar e gostam das brincadeiras como também de criar jogos com quando esta em grupo, principalmente.

O profissional da clínica precisa ter em mente que esta atento uma pessoa da qual encontra-se em um quadro que emana um auxílio profissional não como alguém que tem um problema permanente. Desta forma, é possível acreditar na evolução do paciente e usar dos estímulos possíveis de acordo com a necessidade de evolução do individuo no que diz respeito a aspectos pedagógicos e de aprendizagem de forma geral.

5 LUDICIDADE E INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

De acordo com Winnicott (1975) o lúdico é um espaço mental, uma realidade intermediária entre o mundo interno e o mundo externo que se origina na relação mamãe-bebê. Para o bebê, ele e sua mãe formam uma unidade, uma simbiose. Toda a satisfação provinda dessa relação, o bebê acredita que foi ele que criou. Nos momentos de separação entre a mãe e o bebê, na falta dessa mãe, vai se construindo a individuação, através da experiência da desilusão e a esperança de que a mãe voltará.

O lúdico se origina desse suportar a ausência da mãe, pois na mente sua existência está registrada. Essa experiência é chamada de Fenômeno Transicional, que ensina a enfrentar o medo do novo, carregando a confiança apesar da ambiguidade e das dificuldades. Dessa forma, o lúdico supõe vínculo, interação, diálogo e confiança.

Para Frenzel (1977, p.18) as palavras brinquedos, brincadeiras e crianças estão diretamente ligadas uma às outras. Todas as sociedades reconhecem o

brincar como parte da infância. Os primeiros registros desse reconhecimento foram obtidos através de escavações arqueológicas e datam de um período em que nossa espécie sobrevivia da caça e da coleta.

A partir desta afirmação podemos perceber o quanto é importante para as crianças aprender os artefatos da cultura que está imerso por meio da aprendizagem de comportamentos e atitudes necessárias para a convivência em sociedade e também o desenvolvimento de habilidades necessárias para desempenhar alguns papéis sociais.

Percebemos em Machado (1966, p. 28) o ressaltar do jogo como não sendo qualquer tipo de interação, mas sim, uma atividade que tem como traço fundamental os papéis sociais e as ações derivadas em estreita ligação funcional com as motivações e o aspecto propriamente técnico-operativo da atividade. Dessa forma destaca o papel fundamental das relações humanas que envolvem os jogos infantis.

É importante entender o papel do jogo nessa relação afetivo-emocional e também de aprendizagem requer que percebamos estudos de caráter psicológico, como mecanismos mais complexos, típicos do ser humano, como a memória, a linguagem, a atenção, a percepção e aprendizagem. Elegendo a aprendizagem como processo principal do desenvolvimento humano. Vygotsky (1989, p. 29) afirma que a zona de desenvolvimento proximal é o encontro do individual com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como resultante da sua inserção em atividades socialmente compartilhadas com outros. Atividades interdisciplinares que permitem a troca e a parceria. Ser parceiro é sê-lo por inteiro. Nesse sentido, o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e as trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a vida formativa do indivíduo.

A ludicidade se assemelha as bases da aprendizagem por fornecer ao indivíduo, que cada vez mais é capaz de executar tarefas mais complexas, a aquisição de novos conhecimentos em associado com a satisfação que as brincadeiras são capazes de proporcionar. A respeito disso Machado (1966, p. 25) salienta, que a interação social implica transformação e contatos com instrumentos físicos e/ou simbólicos mediadores do processo de ação. Esta concepção reconhece

o papel do jogo para formação do sujeito, atribuindo-lhe um espaço importante no desenvolvimento das estruturas psicológicas.

De acordo com Vygotsky (1989, p. 27) é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Segundo o autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras por seu caráter lúdico implicam na criança uma transição firmada no campo perceptivo para uma nova situação a ser vivenciada, essas situações são possíveis pelos recursos que a imaginação.

Para Bettelheim (1988, p. 23) a criança aprende com sua brincadeira que pode ser o senhor supremo, mas apenas de um mundo caótico: se quer assegurar pelo menos algum domínio sobre um mundo estruturado e organizado, ela deve renunciar ao seu desejo “infantil” de domínio total e chegar a um acordo entre esses desejos e a dura realidade - as limitações de construir com blocos. Aprende enquanto repete seguidamente a experiência que o desejo de exercer domínio total derrubando a torre de blocos leva ao caos.

A aprendizagem através das atividades dotadas de ludicidade é possível por que a criança é capaz de estabelecer significado aos objetos culturais que proporcionam a criança desenvolver-se ao mesmo tempo a representação fidedigna dos objetos na sociedade.

Segundo Murcia (2005, p. 15), Piaget (1990, p. 34) expõe a natureza do jogar e do aprender brincando e propõe uma classificação geral, partindo da idéia de que o jogo evolui e muda ao longo do desenvolvimento humano em função da estrutura cognitiva, do modo de pensar concreto de cada estágio evolutivo. Em consequência, podem ser destacadas quatro categorias de jogos: de exercício, de construção, simbólico e de regras.

A Psicopedagogia é uma área de conhecimento capaz de contribuir para a aprendizagem dos indivíduos à medida que pesquisa os processos necessários para que o indivíduo adquira novos conhecimentos, de forma satisfatória a partir das habilidades existentes e tendo em vista o aumento de complexidade das atividades que o indivíduo é capaz de executar. Trabalha com uma concepção de

aprendizagem que tem como participantes desse processo, um equipamento biológico com disposições afetivas e intelectuais, na forma da relação do sujeito com o meio (Bossa, 2007, p. 21).

Os profissionais da Psicopedagogia visam descobrir como o sujeito aprende de tal maneira que considera os fatores internos e externos que contribuem para a aprendizagem deve utilizar de atividades lúdicas para agir de modo a auxiliar o indivíduo na construção do significado e nesse mesmo processo outras questões estão envolvidas. Conforme Fernández (1991) o aprender é um diálogo com o outro. Supõe a energia desejante, o desejo de dominar. Saída da onipotência, contato com a fragilidade humana, alegria da descoberta, desprender-se, libertar-se.

Para Baltazar (2001, p. 22) o psicopedagogo pode e deve ocupar o seu lugar de mediador e desequilibrador nas construções e reconstruções cognitivas de seus pacientes, trabalhando inclusive com seu funcionamento a fim de que possam buscar cada vez mais a adaptação (no sentido piagetiano). É preciso, no entanto, estar ciente de que não se pode construir por eles, já que este processo é, em última instância, individual – porque envolve coordenação de ações e pontos de vista em nível endógeno, tornando-o um movimento realizado única e exclusivamente pelo sujeito.

A atuação do psicopedagogo pode ser em ambientes institucionais e clínicos das quais são denominadas de intervenções que em função da demanda de aprendizagem requer do psicopedagogo planejamento e estabelecimento de estratégias para proporcionar que o indivíduo possa construir o próprio conhecimento.

Atualmente, o campo psicopedagógico encontra vasto referencial bibliográfico quanto ao processo diagnóstico, assim como sobre o espaço de atuação do psicopedagogo. Entretanto há pouca bibliografia sobre a intervenção psicopedagógica, das técnicas utilizadas que diferenciam esse profissional do psicólogo e do professor.

Para Corrêa (2002, p. 16) o significado do silêncio sobre o aspecto interventivo (ou seja, como é necessário atuar diante de um sujeito diagnosticado como apresentando dificuldades de aprendizagem) constitui-se no fato de que não

existem caminhos definidos sobre a atuação do psicopedagogo; o que existe são práticas construídas no dia-a-dia empiricamente, sem que o apoio teórico apareça como fator indispensável. Esse fenômeno, o qual denominou movimento comissivo por omissão, faz com que muitos sujeitos que deveriam vivenciar processos genuinamente psicopedagógicos sejam “tratados” com professores particulares intitulados psicopedagogos, ou por psicólogos novamente rotulados pela Psicopedagogia.

Os aspectos da Psicopedagogia clínica tem uma linha tênue de entendimento quanto à atuação por parte dos outros profissionais que realizam processos terapêuticos, muitos confundem com a atuação do psicólogo. O profissional da psicopedagogia clínica tem na sua atuação nos aspectos que envolvem as dimensões do ser que aprende que visa à construção da autonomia para o aprendiz.

Sobre estas dimensões Silva (1998, p. 18) afirma que as dimensões do ser em construção do conhecimento, se articulam ao serem regidas pelos princípios do desiderativos e que dizem respeito à dialética da autonomia e determinação. Psicopedagogos estudam as dimensões para melhor compreender como se dá o processo de aprendizagem do indivíduo.

No ambiente de clínica é preciso estabelecer uma relação entre o terapeuta psicopedagogo com o paciente e a família e de forma pontual deve recorrer à escola para maiores esclarecimentos acerca da realidade escolar vivenciada pelo aprendiz. Para Weiss (2004, p. 26) a relação entre terapeuta e paciente nasce de maneira aberta, relaxada, acolhedora, sorridente, com que nos dirigimos à criança e ao adolescente. Para que essa relação seja possível, é imprescindível para as sessões a presença da alegria, palavra derivada de Alicer que significa vivo, animado. A alegria é a luz que distingue a vida. Da alegria nasce a esperança, pois permite sustentar os momentos necessários de desilusão.

Ao longo das sessões interventivas o psicopedagogo precisa estabelecer o que deve ser modificado e/ou permanecer para o progresso do paciente no que diz respeito aos aspectos da aprendizagem. Segundo Weiss (2004, p. 21) é fundamental falar dos aspectos positivos do paciente, nos aspectos que levam à valorização do que faz melhor, nas relações desses pontos com a perspectiva de

melhoria escolar ou de seu futuro em geral. Esse momento é importante para auxiliar o indivíduo na auto-imagem e autoestima de maneira geral em função de promover uma relação positiva de modo que o vínculo com a aprendizagem com o passar do ano é cada vez mais consolidado

6 METODOLOGIA

O caminho percorrido para a concretização desse trabalho de conclusão de curso foi uma pesquisa qualitativa do tipo bibliográfica, na qual foram reunidos artigos e livros pesquisados ao longo do curso como também no período de escrita do presente trabalho. Minayo (1996, p.21) afirma que:

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. (...) com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com um universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores, atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

Para o desenvolvimento da pesquisa foram realizados estudos exploratórios utilizando como fontes livros, busca em sites, artigos, consultas em dicionários, aprofundamento em Leis e investigação sobre o tema estudado.

Os teóricos e estudiosos abordados no presente trabalho visaram explicitar os pontos principais que concernem o lúdico e a Psicopedagogia no contexto clínico como um dos principais agentes nos processos de socialização e internalização do conhecimento.

Esta temática vem sendo estudada por profissionais não apenas da Psicopedagogia, mas da educação de forma geral e pontualmente os que trabalham com situações de terapia e também de aprendizagem.

Buscou-se através desse trabalho apresentar o quanto o lúdico está diretamente relacionado ao modo como a criança consegue através dos jogos, brinquedos e brincadeiras é capaz de construir o significado que representa a realidade social e quanto o psicopedagogo clínico deve considerar este conhecimento para aperfeiçoar o sucesso na aprendizagem pelas crianças em atendimento.

7 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Utilizamos neste trabalho as bases do trabalho psicopedagógico no que diz respeito aos objetivos referentes ao atendimento clínico desempenhado por esses profissionais no contexto infantil. Mesmo sendo um trabalho que aborda as atividades clínicas foi escolhida a pesquisa bibliográfica por esta fornecer uma visão mais holística do lúdico nas intervenções psicopedagógicas clínicas, ou seja, uma maneira de estabelecer um caminho de atuação independente do público com que o psicopedagogo infantil realize intervenção ainda que o enfoque do trabalho seja nas primeiras fases do desenvolvimento, a infância.

A partir dos achados no presente artigo, utilizando – se das obras literárias de vários autores tais como Beauclair (2009), Bossa (2000), Côrrea (2002), Freire (2002), Gomes (2004), Kishimoto (2001), Machado (1992), Paín (1985), Vygotsky (1989), Weiss (1992) dentre outros no qual foi possível investigar e fazer uma demonstração do quanto o lúdico contribui para as intervenções psicopedagógicas clínicas por meio de uma caracterização dos jogos, brinquedos e brincadeiras que envolvem o lúdico e diante disso avaliar o papel do psicopedagogo na clínica infantil e em decorrência disso analisar a relevância do lúdico para as sessões de intervenção psicopedagógica clínica.

A Psicopedagogia traz em seus estudos a importância de introduzir os jogos como forma de tornar o aprendizado um processo mais dinâmico e interdisciplinar nas práticas de sala de aula de tal maneira que estas podem contribuir para o sucesso escolar, no entanto os jogos não se restringem em importância para a aprendizagem no contexto de clínica. A psicopedagogia no Brasil, há trinta anos, vem desenvolvendo um quadro teórico próprio. “É uma nova área de conhecimento, que traz em si as origens e contradições de uma atuação interdisciplinar, necessitando de muita reflexão teórica e pesquisa”. (BOSSA, 2000, p. 08).

Para tanto, os profissionais da psicopedagogia buscam viabilizar caminhos mais simples através da investigação do estilo de aprendizagem do indivíduo em associação com as coisas que são capazes de despertar o interesse de quem passa por um quadro de dificuldade de aprendizagem ou então precisa de acompanhamento de caráter preventivo, e possibilitam a quem está em processo de aprendizagem construir uma relação positiva com o ato de aprender através de

atividades lúdicas, principalmente. Para que, cada vez mais a psicopedagogia se consolide teoricamente e quanto área de atuação profissional, é necessário que se faça conhecer a sua prática, que se possa debater, criticar, que haja referencial bibliográfico sobre processos de intervenção a fim de que se legitime uma identidade profissional trazendo consequências positivas ao sujeito e aprendente.

A psicopedagogia a partir dos estudos do processo de aprendizagem reconhece a importância de romper com os moldes tradicionais que concebem o aprendizado como possível apenas pelo ouvir. Para aprender é preciso interagir através do toque, dos sentidos e provocar no indivíduo a necessidade de saber mais a respeito do que lhe fora apresentado, o ato de aprender precisa despertar o interesse em quem está ao redor.

Os profissionais da educação de forma geral buscam em sua práxis auxiliam os estudantes em vivenciar momentos de satisfação com o conhecimento e torná-los desde a infância, pessoas capazes de superar as dificuldades que podem ocasionar o fracasso escolar. Segundo Castanho (2004, p.19) a compreensão do insucesso escolar é a identificação com teorias que buscam compreendê-lo a partir dos seguintes aspectos: relação que o sujeito da aprendizagem estabelece com o conhecimento e o saber; relação professor-aluno; manejos inadequados nas instituições que provocam dificuldades de ordem reativa; visão do aluno como um todo; consideração do contexto onde ele se insere como importante para esclarecer sua relação com o conhecimento.

A respeito de práticas que combatem o insucesso escolar, Kishimoto (2001, p. 10) relata que a psicopedagogia estuda o ato de aprender e ensinar, levando sempre em conta as realidades interna e externa da aprendizagem, tomadas em conjunto procurando estudar a construção do conhecimento em toda a sua complexidade, procurando colocar em pé de igualdade os aspectos cognitivos, afetivos e sociais que lhe estão incluídos. O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos para situações de ensino-aprendizagem é de grande relevância para desenvolvê-lo, utilizando o jogo como ferramenta de ensino-aprendizagem na construção de conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

Dessa forma é possível prevenir que a criança futuramente tenha dificuldades e pense que não é capaz de aprender por isso que as ações feitas pelos educadores são extremamente importantes para a vida educacional dos indivíduos como um todo, as habilidades mais simples vão impactar na necessidade da construção de conhecimentos mais complexos. Mesmo sabendo de todas essas questões não se deve sobrepôr nas crianças um excesso de responsabilidades nem ações que resultem em sobrecarga e vínculo negativo com a aprendizagem.

Segundo Bettelheim (1988, p. 21) para crescer e ser bem sucedido, é fundamental enfrentar a realidade em todos os seus aspectos e isso é possível através do jogo, uma vez que permite à criança aprender prazerosamente encorajando-a a fazer novas descobertas. O prazer do jogo contrapõe as frustrações envolvidas, a derrota pode ser suportável, já que o jogo em si e as interações propiciam compensações.

O lúdico faz parte da realidade da criança de tal maneira que o aprendizado e desenvolvimento não podem estar dissociados do caráter lúdico desta fase da vida uma vez que é por meio da brincadeira que a relação de significados dos objetos culturais do qual a criança tem contato são apresentados de uma forma acessível à fase vivenciada.

As atividades lúdicas englobam os jogos, brinquedos e brincadeiras que são tão estimadas pelo público infantil que tem nessas atividades as bases para o estabelecimento de significado dos objetos culturais da sociedade a qual está imerso e pode assim, cada vez mais ampliar seu raciocínio através da manipulação de objetos dos quais servem de estímulo para estabelecer os caminhos que nortearam o aprendizado necessário para o convívio social e possibilidades de sempre estar consolidando novos conhecimentos.

A respeito disso Vygotsky (2014, p. 16) considerava o quanto as transformações da realidade feitas pela criança através das representações estabelecidas nos jogos e brincadeiras de modo que a criança consegue traçar passos fundamentais para a maturação da atividade intelectual que emana a atenção dos profissionais da educação.

Desta forma, o psicopedagogo que mesmo atuando em clínica tem um papel fundamental na Educação de forma geral por investigar/pesquisar os processos de aprendizagem deve ter um olhar mais focado nestes aspectos do cotidiano que mesmo transparecendo uma simplicidade precisam de um acompanhamento sério e com objetivos bem traçados para contribuir/influenciar o desempenho dos aprendentes na vida escolar.

Freire (2002, p. 22) afirma que os brinquedos educativos materializados destinados a ensinar estimulam o raciocínio, atenção, concentração, compreensão, coordenação motora, percepção visual, dentre outras. São brincadeiras com cores, formas, tamanhos, brincadeiras de encaixe, que trabalham noções de sequência; quebra-cabeças que exigem a concentração, memória e raciocínio para juntar uma peça na outra; tabuleiros que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas.

A partir deste conhecimento o psicopedagogo pode utilizar-se do lúdico para fazer das sessões psicopedagógicas interventivas um momento para garantir o aumento da complexidade do raciocínio da criança em atendimento como também tornar o ambiente clínico mais familiar e assim ser possível um resultado mais fidedigno com a realidade da criança em outros ambientes, porém o profissional da clínica precisa também investigar como é o comportamento da mesma em outros locais para evitar interpretações confusas.

O psicopedagogo clínico pode utilizar jogos de improvisação para conhecer mais sobre a realidade externa ao ambiente de clínica e verificar a criatividade da criança, uma vez que estas atividades facilitam o objetivo de descobrir de fato como é a realidade da criança no ambiente escolar e as relações que a mesma estabelece com a aprendizagem. A improvisação de material serve para estimular a criatividade da criança para que ela também possa fazer o mesmo, criar um brinquedo do seu próprio gosto. Isto irá despertar o interesse da criança em aprender e a criar algo diferente com materiais diversificados que trazem o lúdico como uma forma de aprendizado e desenvolvimento: “O jogo contém um elemento de motivação que poucas atividades teriam para a primeira infância: o prazer da atividade lúdica”. (FREIRE, 2002, p. 75).

A motivação estabelecida pela utilização dos jogos em atividades de caráter pedagógico e psicopedagógico são elementos favoráveis, sem dúvidas, para um desenvolvimento saudável que satisfaz não apenas aspectos acadêmicos, mas, também a componentes psíquicos dos indivíduos que o tornam mais cientes da capacidade que podem alcançar por meio da especialização de habilidades já existentes.

Com base nisto percebemos o quanto a ludicidade que abrange os jogos, brinquedos e brincadeiras tem relevância e em função de ser tão característico da infância não pode ser isolado da atuação clínica do psicopedagogo em suas atividades avaliativas e interventivas. A ênfase é para as ações interventivas que consistem, de modo geral, em desafios que aos poucos tornam-se mais complexos são esses aspectos que proporcionam a evolução dos quadros clínicos.

No assessoramento psicopedagógico, as sessões servem como um caminho de fidelização da relação terapeuta e paciente, uma vez que ambos interagem no processo e aprendem, no entanto a responsabilidade do profissional é ímpar. Antes de verificar as dificuldades/transtornos de aprendizagem é preciso olhar a pessoa que existe por trás do que lhe fora passado, há um ser humano no processo por tanto alguém único que precisa de respeito e seriedade que não deve ser confundido com ausência de dinâmica que está inclusa em ambientes lúdicos.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da questão da ludicidade, este estudo voltou-se para analisar as questões que envolvem a prática em clínica realizada por profissionais da psicopedagogia a fim de contribuir para os estudos no que diz respeito à intervenção clínica. Neste sentido, fica evidente que muito ainda há para estudar sobre este assunto que envolve conhecimentos complexos do desenvolvimento humano e dos processos de aprendizagem associados ao brincar que aparentemente parece simples, mas é dotado de situações que proporcionam uma riqueza inestimável e que precisa ser trabalhada em todos os ambientes de aprendizagem e também no contexto de terapia.

Em decorrência da apresentação e discussão sobre o quanto o lúdico é característico e também necessário para o desenvolvimento infantil, podemos perceber o quanto os jogos, brinquedos e brincadeiras são modalidades importantes para tornar a criança mais familiarizada com o ambiente de clínica uma vez que com atividades lúdicas bem direcionadas o indivíduo aperfeiçoa/desenvolve habilidades de forma prazerosa a ponto de não se cansar e sentir-se motivado para a realização das atividades que impactam no vínculo que a criança constrói com a aprendizagem e as atitudes interventivas diante de suas dificuldades.

De acordo com Vygotsky (1989, p.39) o lúdico é de extrema importância para a criança, pois tem grande influencia em seu desenvolvimento. Através dele a criança se torna autoconfiante tomando suas próprias iniciativas, aprende como agir, contribuindo também para o desenvolvimento da linguagem pensamento e concentração.

A Psicopedagogia enquanto área do conhecimento que proporciona aos indivíduos a descoberta do estilo de aprendizagem e contribui através do estudo de estratégias para potencializar o aprendizado deve direcionar o olhar para as atividades lúdicas não apenas na área institucional, mas também na clínica. Mesmo sendo um ambiente no qual interagem apenas terapeuta e paciente, o caráter lúdico propicia tanto aos profissionais da psicopedagogia clínica quanto ao paciente um momento de desenvolver confiança na relação de ambos e também de total atenção por parte do terapeuta que pode descobrir inúmeros indícios do que está afetando a aprendizagem do indivíduo.

Sendo assim esperamos ter focalizado a importância do lúdico na intervenção psicopedagógica no contexto da clínica infantil que precisa de mais atenção tanto no aspecto bibliográfico quanto da pesquisa aplicada. Por isso a necessidade de cada vez mais discutir e valorizar as práticas psicopedagógicas e interventivas que estão relacionadas ao sucesso escolar quando realizadas a partir do respeito às dimensões biopsicossociais do indivíduos e não generalizar mas procurar entender e auxiliar o aprendente sempre com ênfase no que ele tem de melhor e assim contribuir diretamente para a autonomia do sujeito.

THE CONTRIBUTION OF GAMES IN ACTION PSYCHOPEDAGOGIC IN CHILD CLINIC

ABSTRACT

The need for a playful environment is common to all phases of development yet at each stage settings are diverse, but in childhood learning should be guided by the games is through him that the child has access to a vast knowledge of the world and can develop / improve relevant skills for all to life. In trying to explain how the games must be present and it is important for the full learning attach this discussion pedagogical activities in the clinical context is relevant and ensures almost entirely the success of clinical work accompanied by playful activities committed to meet the demand of learner receiving this type of care. The Psychopedagogy both clinically and institutional worries in understanding the mechanisms that involve the acquisition of new knowledge that fall within the autonomy of the individual in the learning process should be continuous and provide a pleasant environment by playfulness, while the educational psychopedagogist works out the objectives be achieved, the child feels happy and search carry out the activities as best as possible, through the games the character of traditional pedagogical activity is broken the clinical context. This article aims to investigate the playful contributions in pedagogical practice from the characterization of what it is and the use of games, toys and games that fall into play activities as well as assess the role of educational psychology professionals in the children's clinic in order to examine the relevance in clinical psycho-pedagogical interventions. This is a literature survey from the meeting of scientific papers, books and more. We conclude how the games are important modalities that allow the child to develop their cognitive, affective and motor skills in a pleasant way and they of great contribution to the context of psycho-pedagogical clinic.

Key-words: Psychopedagogy. Games and plays. Clinical interventions.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 20 de junho de 2015.
- BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Brincar para todos**. Brasília, 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/brincartodos.pdf>. Acesso no dia 10 de novembro de 2015.
- BALTAZAR, M. C. **As concepções de aprendizagem como alicerces do fazer psicopedagógico**. In: Revista Ciências e Letras. Número: 30. Porto Alegre, Jul./dez 2001.
- BASSEDAS, E. et al. **Intervenção educativa e diagnostico psicopedagógico**. 3. ed. Porto Alegre: Artes Medicas, 1996.
- BEAUCLAIR, J. **Dinâmica de grupos: MOP - Metodologia de Oficinas Psicossocioeducativas** (uma introdução). Rio de Janeiro: Editora WAK, 2009.
- BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho: pais bons o bastante**. Rio de Janeiro: Campus, 1988.
- BOSSA, N. **A psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da pratica**. Porto Alegre: Artes Medicas, 2000.
- CASTANHO, M. I. NOFFS, N. A. RUBINSTEIN, Edith. Rumos da Psicopedagogia Brasileira In: Psicopedagogia. **Revista da Associação Brasileira de Psicopedagogia**. 2004.
- CORRÊA, M. A. A Relevância da Psicopedagogia na intervenção adulta: traçando novas possibilidades. In: **Revista Ciências e Letras**. Número: 32. Porto Alegre, Jul./dez 2002.
- FAZENDA, I.C.A. **Interdisciplinaridade: História, teoria e pesquisa**. Campinas. SP: Papirus, 1994, p. 29.
- FERNÁNDEZ, A. **A inteligência aprisionada**. Porto Alegre: Artmed, 1991.
- FREIRE, J.B. **Educação do corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. São Paulo: Scipione, 1997. (Pensamento e ação no magistério).
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia, saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.
- FRENZEL, R. M. **Jugando**. México: Extemporâneos, 1977.

GALLARDO, J.S.P. **Didática de educação física: a criança em movimento: jogo, prazer e transformação**. São Paulo: FTD, 1998.

GOMES, C. L. (org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

HUMBERTO, L. **Fotografia a poética do banal**. Brasília: Universidade de Brasília, 2000.

KISHIMOTO, M.T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

KRAMER, S. Currículo de Educação Infantil e a Formação dos Profissionais de Creche e Pré-escola: questões teóricas e polêmicas. In: MEC/SEF/COEDI. Por uma política de formação do profissional de Educação Infantil. Brasília-DF. 1994.

LOPES, M. da G. **Jogos na Educação: Criar, Fazer, Jogar**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

LUCKESI, Cipriano. **Avaliação da aprendizagem escolar**. São Paulo, Cortez, 1998, 7ª edição.

LUCKESI, C. C. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) **Ludopedagogia – Ensaios 1: Educação e Ludicidade**. Salvador: Gepel, 2000.

MACHADO, N. J. **Matemática e educação: alegorias, tecnologias e temas afins**. São Paulo: Cortez, 1966.

MARCELINO, N. C. **Lúdico, educação e educação física**. São Paulo: Umigui, 1999.

MELILLO, A.. **Resiliência: Descobrindo as próprias fortalezas**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MINAYO, M. C. De S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 4. ed. São Paulo, 1996.

MURCIA, J. A. M. (org.). **Aprendizagem através dos Jogos**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

NÓVOA, A. Diz-me como ensinas, dir-te-ei quem és e vice-versa. In: FAZENDA, I. (Org.). **A pesquisa em educação e as transformações do conhecimento**. 2ed. Campinas, São Paulo: Papirus, 1997. p.29-41.

PEREIRA, A. M. **Ludicidade: Indicativo para superação do Dualismo**. In: **Encontro Nacional de Recreação e Lazer**, XI ENAREL, 1999, Foz do Iguaçu. (anais) Foz do Iguaçu: 1999.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense, 1972.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: LTC, 1990

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

ROJAS.L. **O lúdico: hora de ensinar x hora de brincar**. São Paulo: Atlas, 1998.

RUBISTEIN, E. A especificidade do diagnóstico psicopedagógico. In: SISTO, F. et al. **Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar**. Petrópolis: Vozes, 1996.

SAMPAIO, S. **Manual Prático do Diagnóstico Psicopedagógico Clínico**. 2.ed. Rio de Janeiro: Wak Ed. 2010.

SANTIN, S. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: ed. EST/ESEF – UFRGS, 1994.

SILVA, M. C. A. e. **Psicopedagogia: em busca de uma fundamentação teórica**. 2 imp. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1998.

SILVA, J.A.G. do. **Aprendizagem por meio da ludicidade**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

SCOZ, B. **Psicopedagogia: o caráter interdisciplinar na formação e atuação profissional**. Porto Alegre: Artes Medicas,1990.

SCOZ, B. **Psicopedagogia e realidade escolar, o problema escolar e de aprendizagem**. Petrópolis: Vozes, 1994.

SOLER, R. **Educação física escolar**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

SOUZA, A. R. **Resolução de conflitos entre crianças em brincadeiras de rua**. Dissertação de Mestrado não-publicada, Curso de Pós-Graduação em Psicologia: Teoria e Pesquisa do Comportamento, Universidade Federal do Pará. Belém, PA., 2006.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WEISS, M. L. **Psicopedagogia Clínica – Uma Visão Diagnóstica**. Porto Alegre: Artes Medicas,1992.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.