



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PSICOPEDAGOGIA

JÉSSICA FERNANDES GOMES DAMÁZIO

CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE DIAGNÓSTICO  
PSICOPEDAGÓGICO CLÍNICO

Orientador: Prof<sup>o</sup>. Dr. Magno Alexon Bezerra Seabra

JOÃO PESSOA  
2016

JÉSSICA FERNANDES GOMES DAMÁZIO

CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE  
DIAGNÓSTICO PSICOPEDAGÓGICO CLÍNICO

Aprovado em: 24 / 11 / 2016.

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 obtenção do grau de Bacharel em  
Psicopedagogia.

BANCA EXAMINADORA:

Orientador: Dr. Magno Alexon Bezerra Seabra



Prof. Dr. Magno Alexon Bezerra Seabra (Orientador)  
Universidade Federal da Paraíba



Prof. Dr. Mariano Castro Neto (Examinador)  
Universidade Federal da Paraíba

JOÃO PESSOA  
2016

D155c Damázio, Jéssica Fernandes Gomes.

Contribuição da ludicidade no processo de diagnóstico psicopedagógico clínico / Jéssica Fernandes Gomes Damázio. – João Pessoa: UFPB, 2016.  
19f.

Orientador: Magno Alexon Bezerra Seabra  
Monografia (graduação em Psicopedagogia) – UFPB/CE

1. Psicopedagogia. 2. Ludicidade. 3. Diagnóstico clínico. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 37.015.3(043.2)

## CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE DIAGNÓSTICO PSICOPEDAGÓGICO CLÍNICO

**Resumo:** A ludicidade consiste em uma necessidade dos indivíduos, independente da faixa etária, e não deve ser vista apenas como o ato de brincar, mas está intimamente ligado com o processo de aprendizagem do sujeito. Ao utilizar o lúdico, o indivíduo vivencia momentos de interação com o meio de uma forma mais livre. Desta forma, contribui-se diretamente para a avaliação do desenvolvimento: afetivo, cognitivo, motor e social. As atividades lúdicas têm sido utilizadas por psicopedagogos clínicos como um meio fundamental e acessível para adentrar na realidade do sujeito. Através dos jogos, o psicopedagogo pode analisar a maneira como o paciente manifesta sua criatividade, personalidade e desejos. O objetivo geral deste estudo é identificar as contribuições do lúdico no processo de diagnóstico psicopedagógico clínico, e como objetivos específicos, buscou-se discutir acerca da atuação da ludicidade como instrumento de investigação no diagnóstico psicopedagógico clínico. Deseja-se entender como as práticas dessas atividades lúdicas podem favorecer o processo de diagnóstico das dificuldades apresentadas pelo aprendente, por meio das brincadeiras, jogos, desenhos, para identificação das dificuldades educacionais do indivíduo. Este estudo se baseia em pesquisas bibliográficas acerca do tema, tendo em vista as perspectivas teóricas Bossa (1994), Sampaio (2012), Vygotsky, cujas afirmativas reforçam as contidas no presente estudo. Conclui-se que o lúdico possui um papel essencial como ferramenta de investigação no diagnóstico psicopedagógico clínico. A partir da sua prática, o diagnóstico acontece de uma forma mais dinâmica e natural, enfatizando as singularidades de cada indivíduo.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Psicopedagogia. Diagnóstico Clínico.

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho parte da necessidade de trazer discussões pertinentes quanto o processo de diagnóstico psicopedagógico clínico com abordagem lúdica, ao considerá-la uma ferramenta indispensável nesse processo investigativo, uma vez que o profissional da psicopedagogia trabalha com o processo de aprendizagem do sujeito, apontando as suas potencialidades e tratando as suas dificuldades com o auxílio das atividades lúdicas.

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).

Entende-se como atendimento Psicopedagógico clínico, a investigação e a intervenção para que se compreenda o significado, a causa e a modalidade de aprendizagem do sujeito, com intuito de sanar suas dificuldades. A marca diferencial entre o psicopedagogo e outros profissionais é que seu foco é o vetor da aprendizagem, e seu conteúdo é escolar (BOSSA, 2011)

Para Weiss (2004), a prática psicopedagógica deve considerar o sujeito como um ser global, composto pelos aspectos orgânicos, cognitivos, afetivos, sociais e pedagógicos. Nesse contexto, a clínica de psicopedagogia faz um trabalho individual e terapêutico, tendo como objetivo compreender a aprendizagem, proporcionar potencialidades, e recuperar, desta forma, os processos internos multi - determinados: cognitivo, afetivo-emocional e pedagógico.

Observar a ludicidade como parte ativa do processo de investigação do diagnóstico psicopedagógico clínico consiste em perceber que as crianças, em um ambiente lúdico e com o estímulo adequado, apresentam suas singularidades. A partir dessas informações o psicopedagogo formalizará as hipóteses, construindo o diagnóstico e intervenção psicopedagógica.

De acordo com MOYLES (2002), o brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, como função consolidar a experiência passada. Deste modo, a atuação psicopedagógica clínica atua, utiliza as atividades lúdicas como objeto facilitador da aprendizagem do indivíduo. Ao trabalhar com essatécnica, torna-se possível abordar uma linguagem mais acessível para criança em terapia e obter o conhecimento total do seu cotidiano de uma forma mais dinâmica e pró-ativa.

Durante a jornada acadêmica surgiu o interesse em trazer um olhar para a psicopedagogia clínica, dada as contribuições das atividades lúdicas, pois durante o período do estágio supervisionado obrigatório, atrelado às pesquisas da literatura existente no curso de Psicopedagogia UFPB em ambiente clínico, evidenciou-se o quanto a utilização dessas atividades contribuem para esse processo de diagnóstico. Percebeu-se a utilização da abordagem lúdica como uma ferramenta de investigação no processo de diagnóstico.

Atualmente a abordagem lúdica é muito utilizada, entretanto, necessita-se destacar a sua relevância para o diagnóstico e tratamento terapêutico. Por isso, o objetivo geral deste estudo é identificar as contribuições do lúdico no processo de diagnóstico psicopedagógico clínico.

Como objetivos específicos, busca-se discutir acerca da atuação da ludicidade como instrumento de investigação no diagnóstico psicopedagógico clínico. Deseja-se entender como as práticas dessas atividades lúdicas podem favorecer o processo de diagnóstico das dificuldades apresentadas pelo aprendiz, por meio das brincadeiras, jogos, desenhos, para identificação das dificuldades educacionais do indivíduo.

A pesquisa proposta neste artigo tem caráter qualitativo com o intuito de aprofundarmos mais sobre a temática da ludicidade no diagnóstico psicopedagógico, sendo uma pesquisa de natureza descritiva, onde utilizamos fontes bibliográficas, entre elas livros, monografias e *sites* de pesquisa como Google Acadêmico, Scielo, como instrumento para obtenção dos dados. Embasado em referências de renomados autores como Vygotsky (1984), Bossa (1994), Sampaio (2012), entre outros estudiosos. Com o objetivo de responder o questionamento, qual a contribuição da ludicidade no processo de diagnóstico psicopedagógico clínico?

Concorda-se com Minayo (1996, p.21) que afirma:

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.

Utilizamos como palavras-chave para pesquisa a ludicidade, psicopedagogia. O diagnóstico clínico, selecionadas monografias, artigos e livros desta forma os dados foram avaliados após a realização de uma leitura seletiva, analítica e crítica. Também foi realizado um fichamento descritivo das leituras para posteriormente a conclusão do artigo.

## 2 DEFININDO A LUDICIDADE

A utilização do lúdico se faz presente no processo de diagnóstico, e nos faz refletir sobre o papel do psicopedagogo como estimulador e identificador dos problemas enfrentados por seus pacientes, sejam estes em seus contextos familiares, sociais ou escolares. Segundo Lacerda (2008, p.1):

“[...] a palavra latina usada para significar “passatempos” é a palavra “ludi”, que vem de “Lydi”, lídios, daí temos hoje a palavra lúdico significando brinquedo, diversão, etc”. Uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas. O conceito de atividades está relacionado com jogo e com o ato de brincar.

Ou seja, a prática da ludicidade representa uma necessidade do ser humano, independentemente de sua idade e não deve ser visto meramente como diversão.

De acordo com Santos (2008, p. 15):

As brincadeiras alimentam o espírito, o imaginário exploratório e incentivo do faz-de-conta e, a isso, chamamos de lúdico. Brincar tem o sabor de desconhecer o que se conhece, pois cada brincadeira é um universo a ser sempre descoberto, vivido e aprendido. O faz-de-conta tem um sentido muito profundo e repleto de significados em nossa vida, principalmente a vida da criança.

O ato das brincadeiras da infância, nos permite a produção de conhecimentos, instiga a cordialidade, assim, estabelece-se com o brincar uma relação natural demonstrando as ansiedades ,paixões, alegrias, tristezas e agressividades.

Almeida (1994, p. 71), afirma que:

“O Lúdico tem por finalidade promover a interação social, o desenvolvimento das habilidades físicas e intelectivas dos alunos; formar a postura de estudante, levando-o a organizar e preparar seu material, viver em grupo, trocar ideias, saber ouvir e participar, descobrir coisas novas, participar de jogos variados de forma ordenada, interiorizar regras de convívio em grupo”.

Deste modo, o lúdico, faz parte da vida da criança, viver no mundo da imaginação, da alegria, dos sonhos. Ou seja, todo indivíduo utilizou-se do lúdico durante a sua vida. A partir da descoberta de si mesmo, do experimentar, do criar e recriar, sempre estamos utilizando dessa ferramenta para o nosso desenvolvimento trazendo as experiências abstratas para a realidade comum da criança.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato da criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (LOPES, 2006, p.110).

Ainda temos que “o lúdico, na infância tem por objetivo a formação do caráter, a futura adaptação da criança ao desenvolvimento motor” (FERREIRA, 2003, p.43). O jogo organizado e cooperativo constitui o melhor método para isso. Apesar de a liberdade ser restrita, o jogo educativo é a fonte eficiente de adquirir hábitos morais.

Deste modo, é por meio do lúdico a criança aprende a se incluir, a aceitar regras de convivência, a respeitar o próximo, sendo mediada na busca do domínio do conhecimento mais abstrato ao lógico, correlacionando-se a alguma quantia de trabalho (esforço). Com uma boa porção de brincadeira modificaria o trabalho, o aprendizado se desenvolve em um jogo bem sucedido, momento este em que a criança pode mergulhar plenamente sem se dar conta disso.

Para o psicopedagogo, observou-se que 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).

### **3 CONCEITUAÇÃO DA PSICOPEDAGOGIA E CARACTERIZAÇÃO DO DIAGNÓSTICO PSICOPEDAGÓGICO CLÍNICO**

No século XIX a atenção de um grupo composto por educadores, psiquiatras e neuro-psicanalistas, voltaram-se para um comportamento preocupante: o não aprendizado. Iniciou-se, portanto, um estudo que apontasse uma metodologia voltada para a educação.

A Argentina se destacou ao se especializar no tratamento da dificuldade de aprendizagem, trabalhos que existem há cerca de 30 anos na literatura. No Brasil, após estudiosos trabalharem a dificuldade como disfunção cerebral, articula-se na década de 70 a psicopedagogia, sendo destacada por diferentes estudiosos, dentre eles Visca (GRANDJEAN-THOMSEN, 2008).

A Psicopedagogia nasceu da necessidade de uma melhor compreensão do processo de aprendizagem, e se tornou “uma área de estudo específica que busca o conhecimento em

outros campos e cria seu próprio objeto de estudo” (Bossa, 2007, p.24.) Levando assim em consideração as influências do contexto familiar, escolar e da sociedade do indivíduo.

A Psicopedagogia tem por objetivo compreender, estudar e pesquisar a aprendizagem nos aspectos relacionados com o desenvolvimento e os problemas de aprendizagem. A aprendizagem é entendida aqui como decorrente de uma construção, de um processo, o qual implica em questionamentos, hipóteses, reformulações, enfim, implica um dinamismo. A Psicopedagogia tem como meta compreender a complexidade dos múltiplos fatores envolvidos neste processo (RUBINSTEIN, 1996, p. 127).

Atualmente a Psicopedagogia tornou-se necessária e está inserida em múltiplos campos de atuação. Entretanto, é no ambiente institucional e clínico que se destacam trabalhos que representam uma abordagem com características curativas e clínicas.

A Psicopedagogia utiliza na prática recursos diagnósticos, corretores e preventivos próprios. E apresenta duas fortes tendências de ação, sendo a de caráter preventivo e clínico. A atuação clínica caracteriza-se por ter como objetivo reintegrar o sujeito com problemas de aprendizagem ao processo. Esta ação tem se desenvolvido em consultórios, possuindo uma conotação mais individualizada. Já a atuação preventiva tem a meta de refletir e discutir os projetos pedagógico-educacionais, os processos didático-metodológicos e a dinâmica institucional, melhorando de maneira qualitativa os procedimentos em sala de aula, as avaliações, os planejamentos e oferecendo assessoramento aos professores, pedagogos, orientadores (FAGALI; VALE 2009, p. 9-10).

Ao considerar os campos de atuação da psicopedagogia, Bossa (2000, p, 21) explica que o trabalho clínico se dá 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 porquê. Além disso, fundamental é a percepção da dimensão da relação entre psicopedagogo e o sujeito de forma a favorecer a aprendizagem.

Esse processo acontece a partir da percepção da aprendizagem do sujeito, sendo denominado por diagnóstico psicopedagógico clínico, cujos procedimentos se pautam em pesquisas acerca da demanda recebida, levantando-se informações para a formalização de hipóteses para o diagnóstico e favorecendo a intervenção psicopedagógica.

O diagnóstico psicopedagógico é um processo pelo qual podemos perceber e caracterizar sintomas, necessidades, habilidades e competências do sujeito que aprende, ou de quem não está conseguindo aprender, e que, só a partir do diagnóstico feito, podem-se definir as estratégias adequadas para um trabalho e intervenção adequada (SAMPAIO, 2012, p. 13).

Durante o processo de diagnóstico, o profissional precisa estar totalmente atento ao seu aluno (cliente) quanto à sua postura, comportamento e suas atividades durante toda a sessão. Constrói-se uma atmosfera agradável para conquistar a confiança do cliente, obtendo

assim dados satisfatórios para a construção das hipóteses, essas podendo ser confirmadas ou não posteriormente.

Realizar um diagnóstico é como montar um quebra-cabeça, pois, à medida que se encaixam as peças, vão se descobrindo o que está por trás do sintoma. As peças serão oferecidas pela família, pela escola, e pelo próprio sujeito, entretanto a maneira de montá-las só depende do psicopedagogo e para que este tenha um bom resultado, precisa levar em conta todos os aspectos objetivos e subjetivos observados nos diversos âmbitos: cognitivo, familiar, pedagógico e social (SAMPAIO, 2012, p. 17).

De acordo com Macedo e Pinto (2003), quando se encontra problemas de aprendizagem, de fato, uma situação difícil para todos: a família, o indivíduo e a escola, pois descobrir quais os fatores que levam ao insucesso caracteriza-se como um grande desafio. Compete enfatizar que a família é uma aliada relevante para a atuação psicopedagógica. Em muitos casos, a combinação família, a escola e o profissional que garante o êxito do atendimento. Logo, a família deve ser estimulada pelo profissional a se enxergar, a rever comportamentos e atitudes; tal tarefa é extremamente difícil e por vezes o sucesso limitado.

No momento inicial do diagnóstico clínico, o profissional inicia uma conversa com os pais sobre horários, quantidades de sessões, honorários, e a importância da assiduidade, do comparecimento e a descrição do que está sendo realizado. Estes procedimentos representam o enquadramento.

Na atuação psicopedagógica clínica, o primeiro passo se refere a escuta, está sendo fundamental para que se possa conhecer como é o que o sujeito aprende. Concordando com Bossa (2007, p. 27), é importante “perceber o inter - jogo entre o desejo de conhecer e o de ignorar”.

No segundo momento realiza-se geralmente, a Anamnese a priori com os pais. Sampaio (2010, p. 143) afirma que Anamnese 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.”

O uso de sessões lúdicas representa mais uma possibilidade de se compreender, basicamente, o funcionamento dos processos cognitivos e afetivo-sociais em suas interferências mútuas, no modelo de aprendizagem do indivíduo em atendimento clínico. Como por exemplo, a Entrevista Operativa Centrada na Aprendizagem (EOCA), cujo instrumento é inspirado na psicologia social de Pichon-Rivière, porém foi idealizado por Jorge Visca. “A EOCA consiste em um instrumento de uso simples que avalia através de uma

entrevista a aprendizagem com recursos lúdicos” (BOSSA, 2007.p.46). Normalmente se utiliza de 04 a 06 testes (ou provas) no processo de diagnóstico, sendo assim, torna-se relevante proporcionar um ambiente lúdico, para que as informações surjam de forma naturalmente, levando-se em consideração, obviamente, a singularidade de cada demanda trabalhada.

O diagnóstico advém entre 8 e 10 sessões, com duração média de 50 minutos cada uma, essas sessões variam de acordo com a demanda podem ser utilizados instrumentos e provas para a formalização do diagnóstico, podendo ser realizadas entre uma ou duas vezes por semana, dependendo da demanda, finalizando sempre com a entrevista devolutiva sendo a sessão que marca o encerramento do processo diagnóstico. “Talvez o momento mais importante desta aprendizagem seja a entrevista dedicada à devolução do diagnóstico, entrevista que se realiza primeiramente com o sujeito e depois com os pais” (PAIN, 1992, p. 72).

Nessa entrevista se diz tudo o que foi analisado, confirmando ou não as hipóteses previamente estabelecidas, na qual se identificam possíveis dificuldades de aprendizagem. Posteriormente, o examinador indica um tratamento ou transfere as orientações para os pais encaminharem para outros profissionais, como psicólogos, fonoaudiólogos, neurologistas, etc.

#### **4 O LÚDICO NO PROCESSO DE DIAGNÓSTICO PSICOPEGÓGICO CLÍNICO**

Paín (1985, p. 51) afirma que “a atividade lúdica nos fornece informações sobre os esquemas que organizam e integram o conhecimento num nível representativo. Por isso o consideramos como de relevante interesse para o diagnóstico do problema de aprendizagem da criança.

O brinquedo cria, por sua vez, 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 provável que as atividades lúdicas possibilitem às crianças um auxílio para o desenvolvimento de forma ampla e plena.

As atividades lúdicas têm sido utilizadas por psicopedagogos clínicos como um meio fundamental e acessível para adentrar na realidade do sujeito. Através dos jogos, o psicopedagogo pode analisar a maneira como o paciente manifesta sua criatividade, personalidade e desejos, sendo esta, uma prática que fornece ao profissional informações para formalizar o diagnóstico das dificuldades apresentadas. “O trabalho do psicopedagogo, ‘transformou’ o lúdico, deixando de ser apenas um jogo, tornando - o uma atividade que faz

parte na vida dos seres humanos, onde a atividade lúdica envolve não somente o resultado da ação final, mais o momento vivenciado e observado pelo psicopedagogo para futuras intervenções” (MEYER, 2007, p. 1).

Sendo assim, o psicopedagogo irá atuar como um mediador ,fazendo com que o aprendente transpareça de forma ativa e autônoma, o contexto real em que vive interna e externamente. O atendimento de uma forma lúdicaobtém naturalmente todas, ou quase todas repostas necessárias para o diagnóstico clínico de uma forma prazerosa e eficaz.

Segundo Vygotsky (1984, p. 21):

O brincar gera um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. Compreendendo assim que o ato de brincar permite que aconteça a aprendizagem, o brincar é essencial para o desenvolvimento do corpo e da mente.

Com o ato natural de brincar, o indivíduo está sempre em busca de parceria e de exploração de objetos. Comunica-se com seus pares, se expressa de acordo com suas múltiplas linguagens, e descobre, por sua vez, as regras e aceita as decisões.

O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança operacom um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço - ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer - e, ao mesmo tempo, ela aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e,por conseguinte,renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à açãoimpulsiva constitui o caminho para o prazer no brinquedo(VYGOTSKY 1984, p. 66)

Podemos confirmar então, a importância da brincadeira que faz parte do mundo infantil, de modo que sereflete o que acontece em sua vida real ,impulsionando e estimulando a imaginação no período da brincadeira. Além disso, ajuda-se a desenvolver a afetividade, criatividade, imaginação, raciocínio, linguagem, concentração, socialização, entre outros aspectos inerentes a vida da criança.

Para Ronca (1989):

O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então, assimilando e gostando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo (RONCA, 1989, p.27).

Destarte, é imprescindívelouso de jogos e brincadeiras ,aliados aos momentos de leitura e o“faz de conta”, como ferramentas que favorecem o sucesso do diagnóstico

psicopedagógico clínico. Logicamente, levando-se em consideração a demanda e a faixa etária dos indivíduos envolvidos no atendimento.

Conforme Piaget (1976), o desenvolvimento cognitivo é um processo de construção que se dá na influência mútua entre o indivíduo e o meio e os seus fatores orgânicos. Ou seja, a aprendizagem parte de uma ideia simples que se desenvolve a partir da interação do sujeito com o meio que o cerca, primeiramente o meio familiar, posteriormente escolar e a sociedade a qual o indivíduo faz parte.

O jogo proporciona o aprimoramento cognitivo através do envolvimento dos sujeitos aprendentes. O processo de aprendizagem torna-se prazeroso, dinâmico e ocorre na troca com o outro. Bossa (1994), afirma que, o jogo é a porta de acesso ao saber, pois o conhecimento é uma construção pessoal que se relaciona ao fazer, e o jogo propicia essa construção.

Do ponto de vista cognitivo, significa a via de acesso ao saber. No jogo, se faz próprio o conhecimento que é do outro, construindo o saber. Não pode haver construção de saber se não se joga com o conhecimento, pois o saber é a incorporação do conhecimento numa construção pessoal relacionada com o fazer (BOSSA, 1994, p. 86).

O primeiro em utilizar o jogo como técnica de avaliação diagnóstica foi Klein, considerando que esta é uma “via régia do inconsciente, como o são os sonhos nos adultos.” (BRENELLI, 1996, p. 169). Segundo o autor, Klein considera o brincar como uma linguagem expressiva e típica da criança, momento em que a mesma revela seus desejos, e suas experiências vividas. O jogo, além de diagnóstico é um procedimento para a intervenção terapêutica. Para Winnicott situa-se “numa área intermediária entre a realidade interna do sujeito e a realidade compartilhada do mundo externo aos sujeitos, permitindo que ambas sejam comunicadas (BRENELLI, 1996, p.172)”.

O lúdico deve ser aplicado de forma séria, pois como afirma Almeida (1994), o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica está garantido, se o profissional estiver preparado para realizá-lo. Diante da brincadeira, a criança desenvolve-se e sente a necessidade de compartilhar com os outros, todo que está sentido e oportuniza o desenvolvimento das capacidades tais como a cordialidade, o hábito de concentração, enfim torna-se operativa e participadora.

Weiss (2004 ,p.73) afirma que “no processo de diagnóstico com crianças é indicado utilizar um diagnóstico lúdico, onde são utilizados, principalmente, jogos, brinquedos e objetos diferentes para auxiliar na representação”. É interessante, portanto, proporcionar espaços lúdicos nas diferentes sessões, alterando com situações formalizadas de testagem e de avaliação pedagógica. Essa alternativa dependerá de cada caso em particular.

Sendo assim, o processo de diagnóstico permite ao psicopedagogo trabalhar não só as dificuldades do indivíduo, mas também apontar as potencialidades do mesmo, através das atividades lúdicas propostas. E não simplesmente as qualidades que o indivíduo já possui, mas principalmente as que podem ser desenvolvidas.

Para Weiss (2010), o sucesso do diagnóstico não reside no grande número de instrumentos utilizados, mas na competência do terapeuta em explorar a multiplicidade de aspectos revelados em cada aprendente, a partir das atividades lúdicas utilizadas. Deve-se proporcionar um diagnóstico psicopedagógico clínico, ao entorno de uma atmosfera satisfatória ao indivíduo em terapia.

É necessário que o psicopedagogo, por meio do diagnóstico confie numa aprendizagem que permita transformar, sair do lugar estagnado, permitindo o desenvolvimento da autonomia. Logo, o profissional saberá mediar a pessoa, para que ela própria seja o condutor que dirigirá a intervenção psicopedagógica.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante das questões levantadas no presente estudo, identificaram-se as contribuições do lúdico no diagnóstico psicopedagógico clínico. Percebeu-se que essa prática tornou o trabalho do profissional mais acessível e delicado na condução do levantamento de informações necessárias para a construção do diagnóstico eficaz do aprendente. Levam-se em consideração, muitas vezes, o que mais incomoda o aprendente e que por meio de uma terapia não é facilmente descrito. Por isso, é através da ludicidade que possuímos ferramentas diferenciadas para absorver tudo o que acontece durante a sessão para a formalização do diagnóstico baseado nas peculiaridades do aprendente.

Sendo assim o lúdico funciona com ferramenta que auxilia o processo de diagnóstico. Desta maneira, as brincadeiras se fazem presente no imaginário infantil e no cotidiano das crianças. Por isso, torna-se essencial proporcionar momentos agradáveis oferecendo espaço à criatividade e autonomia da criança. Todos devem buscar o bem-estar dos indivíduos durante o processo de diagnóstico clínico, ao apontar o lúdico como instrumento de construção do conhecimento.

Desta forma o psicopedagogo tem como finalidade entender como o indivíduo aprende, proporcionando, concomitante, estratégias cabíveis para facilitar aprendizagem e potencialidades de cada um dos seus pacientes em atendimento. No decorrer do presente estudo, buscou-se apresentar de forma clara a necessidade de um olhar mais aguçado dos

profissionais e pesquisadores no que diz respeito à ludicidade no diagnóstico clínico. É interessante ressaltar a importância da criação de mais instrumentos lúdicos, pois como foi visto, os autores relatam a eficácia no processo de diagnóstico clínico que utilizavam mais jogos, brinquedos e brincadeiras como ferramentas. Deste modo, os aprendentes tornam-se mais abertos a realizar as atividades. Consiste, portanto, de uma forma mais divertida de abordar as dificuldades da pessoa e desenvolver o vínculo de confiança primordial para a relação bilateral entre profissional com paciente.

Conclui-se que o lúdico possui papel essencial como ferramenta de investigação no diagnóstico psicopedagógico clínico. É através destes procedimentos que o psicopedagogo dispõe, sem dúvida, de técnicas facilitadoras para a compreensão e investigação das intercorrências deste processo intenso e peculiar. Por isso há uma constante necessidade de cada vez mais enfatizarmos a ludicidade na clínica psicopedagógica. Essa prática está relacionada ao sucesso de cada indivíduo em atendimento e suas respectivas transformações tanto no ambiente familiar como no escolar e social.

Desta forma, as práticas de atividades lúdicas no diagnóstico são indispensáveis, pois quebram a fronteira entre o trabalho que é obrigatório e exige esforços, e o divertimento, prazeroso e alegre. Leva-se, portanto, aos aprendentes a se envolverem, arriscarem, se interessarem e aprenderem com satisfação, prazer e autoconfiança.

Não se pode esquecer jamais a singularidade de cada indivíduo e sempre procurar entender e auxiliar o aprendente com evidência no que ele tem de melhor. Assim, busca-se contribuir diretamente para o desenvolvimento do sujeito em atendimento.

## CONTRIBUTION OF LUDICITY IN THE PROCESS OF CLINICAL PSYCHOPEDAGOGICAL DIAGNOSIS

**RESUMEN:** Ludicity consists of a need of the individuals, independent of the age group, and should not be seen only as the act of playing, but is intimately connected with the learning process of the subject. When using the playful, the individual experiences moments of interaction with the medium in a freer way. Thus, it contributes directly to the evaluation of the development: affective, cognitive, motor and social. Play activities have been used by clinical psychopedagogues as a fundamental and accessible means to enter into the reality of the subject. Through the games, the psychopedagogue can analyze the way the patient manifests his creativity, personality and desires. The general objective of this study is to identify the contributions of playfulness in the process of clinical psychopedagogical diagnosis, and as specific objectives, we sought to discuss about the role of playfulness as a research tool in clinical psychopedagogical diagnosis. It is hoped to understand how the practices of these play activities can favor the process of diagnosis of the difficulties presented by the learner, through games, games, drawings, to identify the educational difficulties of the individual. This study is based on bibliographical research on the subject, Taking into account the theoretical perspectives Bossa (1994), Sampaio (2012), Vygotsky, whose statements reinforce those contained in the present study. It is concluded that play plays an essential role as a research tool in clinical psycho-pedagogical diagnosis. From its practice, the diagnosis happens in a more dynamic and natural way, emphasizing the singularities of each individual.

**Keywords:** Ludicidade. Psychopedagogy. Clinical Diagnosis.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 5ª Ed. São Paulo: Loyola, 1994.

BEAUCLAIR, J. **Dinâmica de grupos: MOP- Metodologia de Oficinas Psicossocioeducativas (uma introdução)**. Rio de Janeiro: Editora WAK, 2009.

BOSSA, N. A. **A psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da prática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

\_\_\_\_\_. **A Psicopedagogia no Brasil**. Contribuições a partir da prática. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2000. 131p.

\_\_\_\_\_.\_\_\_\_\_.3.ed.- Porto Alegre: Artmed, 2007.

\_\_\_\_\_.\_\_\_\_\_.4. ed. Rio de Janeiro: WakEditorial, 2011.

BRENELLI, R. P. **O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. Campinas, SP: Papyrus, 1996.

CHAMAT, L. S. J. **Diagnóstico Psicopedagógico: o diagnóstico clínico na abordagem interacionista**. São Paulo: Vetor, 2004.

FERREIRA, M. C. R. . A necessária associação entre Educar e Cuidar. **Pátio Educação Infantil**, 10-12, abr/jul, 2003.

FERREIRA, **Contar Histórias com Arte e Ensinar Brincando** - para a educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

FAGALI, E. Q. ; VALE, Z. D. R. . **Psicopedagogia Institucional Aplicada: a aprendizagem escolar dinâmica e construção na sala de aula**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.

GLAZIER, J. D. ; POWELL, R. R. **Qualitative research in information management**.

GRANDJEAN-THOMSEN, D. B. (2008). **Psicopedagogia: contexto, conceito e atuação**. In <http://www.portaleducacao.com.br>. Acesso em 1 de setembro de 2014, em [http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/4382/pontodevistapsicopedagogia\\_texto-conceito-e-atuacao](http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/4382/pontodevistapsicopedagogia_texto-conceito-e-atuacao).

KISHIMOTO, M.T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2001.  
LACERDA, A. G. **Origem da palavra lúdico**, 2008. Disponível em: <<http://antoniogomeslacerda.blogspot.com/2008/10/origem-da-palavra-ldico.html>>. Acesso em: 25 Abr. 2011.

LOPES, V. G. **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR: FAEL, 2006.  
<http://probia.blogspot.com.br/2011/06/o-ludico-como-instrumento.html>

MACEDO, A. M.; P, Maria das Graças Carvalho da Silva Medeiros Gonçalves. **Problemas de aprendizagem um olhar psicopedagógico**. Educação (UFSM), Santa Maria – RS, v. 28, n. 01, p. 113-127, 2003.

MEYER, A. V. **O uso do lúdico na intervenção psicopedagógica de crianças com dificuldades de aprendizagem**, 2007. Disponível em: <<http://analgesi.co.cc/html/t35714.html>>. Acesso em: 25 Abr. 2011.

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

MOYLES, J. R. **Só brincar?** Artmed: Porto Alegre, 2002.

PAIN, S. **Diagnóstico e Tratamento dos Problemas de Aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 1992.

PAIN, S. **Diagnóstico e Tratamento dos Problemas de Aprendizagem**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 1985

PIAGET, J. **A Psicologia da Criança**. São Paulo: Difel, 1976.

RONCA, P.A.C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edisplan, 1989.

ROTTA, N. T; OHLWEILER, L; RIESGO, R. S. **Transtornos da Aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

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

SAMPAIO, S. **Manual prático do diagnóstico psicopedagógico clínico**. 2.ed. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

SAMPAIO, S. **Manual Prático do Diagnóstico Psicopedagógico**. 3. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2012.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: Sucata vira brinquedo**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente**. São Paulo: Martins, 1984

\_\_\_\_\_. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

\_\_\_\_\_. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WEISS, M.L. **Psicopedagogia Clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar**. 10. ed. Rio de Janeiro: DP & A, 2004.

\_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_. 13. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2010.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus por ter me fortalecido e segurado a minha mão todas as vezes que pensei em desistir, mas ele me fez persistir e vencer por isso meu Deus, toda honra e glória para ti. Meu senhor que é pai, filho e espírito santo.

Agradeço aos meus amados pais, Maria do Carmo Fernandes da Silva e Marcelo Gomes Damázio, pela educação recebida por todo incentivo e apoio oferecido em toda minha vida e principalmente nesse período acadêmico, que mesmo com todas essas dificuldades chegamos nessa vitória, que dedico a vocês. Agradeço também as minhas avós Maria do Rosário Damázio e Maria Alice da Conceição (em memória) e minha irmã Jordana Fernandes Gomes Damázio, por toda paciência e tempo dedicado para me ajudar.

Ao meu amado esposo Heberton Willames Fernandes do Nascimento, pois todos os dias você esteve comigo me apoiando e fortalecendo, Obrigado meu eterno amor. Agradeço a Maria Sophia Damázio do Nascimento minha amada filha, por ser a razão da minha vida, e o motivo principal da minha formação. Agradeço aos demais familiares que contribuíram também para a minha formação, em especial tia Maria e Carolina Fernandes.

Agradeço ao meu orientador Dr. Magno Alexon Bezerra Seabra pela confiança, e paciência, durante a construção deste trabalho, como fez na minha vida acadêmica, tenho uma sincera admiração pelo seu trabalho, Ao Dr. Mariano Castro Neto pelo carinho de aceitar o convite de participar da minha banca avaliadora.

Foi uma longa jornada, aprendei muito, tive muito incentivo dos meus amigos em especial, Kaline Lima, Karla Lima, Dannyelle Nóbrega, Ana Patrícia e Josélia Gomes muito obrigada por tudo. Agradeço também aos amigos que fiz no decorrer do curso que vou levar para a vida em especial Lilia Roque, Tamires Lima, Hayssa Arruda, Eliane, Betty, Inês, Alexandra. E aos profissionais exemplares, professores e servidores que admiro e que fazem o curso de psicopedagogia da Universidade Federal da Paraíba. Agradeço demais as minhas colaboradoras Kaline da Silva Lima e Lília Moreira Roque por toda paciência, discernimento e assistência profissional.

Esta conquista é imensurável que foi obtida com muito esforço e dedicação, Graça a Deus, pois, concluo mais uma etapa da minha vida profissional com satisfação, e faço questão de deixar os meus sinceros agradecimentos a todos, pois vocês são muito importantes na minha vida.