

## A INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA POR MEIO DO JOGO E DA BRINCADEIRA

### PSYCHOPEDAGOGICAL INTERVENTION THROUGH GAME AND PLAY

Maria Polyana Silva Oliveira<sup>1</sup>, Michelle Gomes Camargo França<sup>1</sup> e Marta Roberta Da Silva Rodrigues<sup>1</sup>

#### RESUMO

A psicopedagogia é uma área de conhecimento reconhecida, que tem como objeto de estudo a aprendizagem e seu processo. No espaço clínico encontram-se aprendizes que enfrentam dificuldades em seus processos de aprendizagem, nesse caso o psicopedagogo é o profissional que atua como alguém que vai possibilitar elaborações simbólicas e sínteses, que ajuda o aprendiz a enfrentar e superar suas dificuldades. Para tanto, o psicopedagogo pode utilizar recursos de caráter objetivos e recursos de caráter subjetivos. Nesta pesquisa, foi realizada pesquisa teórica, se utilizou como metodologia a revisão bibliográfica de estudos de diversos autores, dentre os quais se destacam: Barbosa (2010), Kishimoto (2005), Grassi (2008). Foi dado destaque ao recurso psicopedagógico de caráter objetivo que utiliza a brincadeira e o jogo como elementos de ação para prevenção e/ou tratamento/superação de dificuldades de aprendizagem, no espaço escolar (pedagógico) e clínico (psicopedagógico). Também foi dado destaque a proposta de Grassi (2008) a qual defende utilização de oficinas psicopedagógicas como recursos para o trabalho psicopedagógico preventivo e/ou terapêutico. Por fim, considerou-se de extrema relevância utilizar os jogos e brincadeiras e as oficinas psicopedagógicas, como recursos psicopedagógicos objetivos, para a prevenção e tratamento dos problemas de aprendizagem, bem como na avaliação e diagnóstico destes, visando a produção de conhecimento pelo sujeito aprendiz.

**Palavras-chave:** Educação. Intervenção Psicopedagógica. Jogos. Brincadeiras.

#### ABSTRACT

Psychopedagogy is a recognized area of knowledge, which has as its object of study learning and its process. In the clinical space there are apprentices who face difficulties in their learning processes, in which case the psychopedagogue is the professional who acts as someone who will enable symbolic elaborations and syntheses, who helps the learner to face and overcome their difficulties. To this end, the psychopedagogue can use objective character resources and subjective character resources. In this research, a theoretical research was carried out, using as methodology the literature review of studies by several authors, among which stand out: Barbosa (2010), Kishimoto (2005), Grassi (2008). Emphasis was given to the objective psycho-pedagogical resource that uses play and play as action elements for prevention and / or treatment / overcoming learning difficulties in the school (pedagogical) and clinical (psychopedagogic) space. Also highlighted was the proposal by Grassi (2008) which advocates the use of psychopedagogical workshops as resources for preventive and / or therapeutic psychopedagogic work. Finally, it was considered extremely relevant to use games and games and psychopedagogical workshops, as objective psychopedagogical resources, for the prevention and treatment of learning problems, as well as in their evaluation and diagnosis, aiming at the production of knowledge by the learner subject.

**Keywords:** Education. Psychopedagogic Intervention. Games. Play.

Data de recebimento: 20/11/2019.  
Aceito para publicação: 03/03/2020.

## 1 INTRODUÇÃO

A psicopedagogia como campo de estudo busca contribuir na superação dos problemas de aprendizagem dos educandos. Ao contrário do que muitos pensam, a psicopedagogia não engloba somente a psicologia e pedagogia, mas é interdisciplinar, estando ligada a todas as disciplinas que estudam o processo de aprendizagem. Envolve a pedagogia, psicologia, neuropsicologia, sociologia, linguística e antropologia. Atua no âmbito clínico e institucional, atendendo desde a criança até o adulto, ou seja, todo sujeito que está em processo de aprendizagem.

Na infância começa a descoberta da diversidade de ações corporais, elas estão ligadas a nossa formação psicomotora. Ao brincar é necessário movimentar-se e isso é

<sup>1</sup> UNINTER, [mpolyanaoliveira@bol.com.br](mailto:mpolyanaoliveira@bol.com.br)

agir, interagir com o meio que o cerca, desenvolver habilidades. Brincando desde cedo se aprende a relacionar-se com os outros. Os brinquedos fomentam a criatividade e são significantes para o desenvolvimento integral do ser humano. Para as crianças, brincar é uma atividade indispensável e característica notável de sua vida.

Por isso neste artigo de final de curso de pós-graduação em psicopedagogia destaca-se o valor do lúdico por meio do jogo e da brincadeira na educação de crianças, como recurso para intervenção psicopedagógica no processo de aprender, visando o estudo aprofundado das atividades na fase escolar.

Para tanto, buscou-se confirmar através de estudo teórico a grande importância da prática da ludicidade como recurso facilitador da aprendizagem, sendo utilizada entre os métodos de ensino em sala aula e espaço da clínica individualmente ou para grupos de sujeitos aprendentes.

Para discutir e analisar jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil, foi necessário um empreendimento teórico para compreender, a aprendizagem e ludicidade. Nessa expectativa fundamentou-se em autores como: Barbosa (2010), Rau (2007), Kishimoto (2005), Grassi (2008) e outros.

Na primeira parte foi destacada a atenção psicopedagógica por meio dos jogos e brincadeiras, na segunda parte foi descrito a importância do brincar através dos jogos, brinquedos e brincadeiras e a relação com a atenção psicopedagógica. E ao final foram apresentadas oficinas psicopedagógicas como recursos de intervenção e/ou superação de dificuldades de aprendizagem no espaço escolar e clínico.

Esta pesquisa trata-se de um estudo qualitativo, com caráter bibliográfico, em fontes secundárias, realizadas a partir de coletas em livros e artigos da internet, tendo como principais autores Barbosa (2010), Kishimoto (2005), Grassi (2008). O método utilizado para tal pesquisa foi à análise interpretativa e crítica. Uma vez que, conforme Lakatos e Marconi (1991), tal metodologia busca associar ideias expressas pelo autor com as ideias do estudante sobre o mesmo tema.

## **2 ATENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA POR MEIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS**

Atualmente a psicopedagogia é conhecida como uma área de conhecimento construída por dois saberes e duas práticas: a psicologia e a pedagogia, mas também tem possui influência de um grande corpo teórico - psicanálise, psicofisiologia, neuropsicologia, linguística, semiótica, filosofia e medicina. Ou seja, a psicopedagogia é uma área de conhecimento reconhecida, mas que utiliza o suporte de outras áreas para analisar o educando como um todo.

Na psicopedagogia como área de aplicação, age o psicopedagogo, que, conforme Bossa apud Nogueira e Leal (2011) é o profissional que se ocupa dos problemas de aprendizagem, os quais anteriormente eram estudados pela medicina e pela pedagogia e, agora, é composto teoricamente por várias áreas.

Conforme Grassi (2009) o objeto de estudo da psicopedagogia é a aprendizagem e seu processo. No espaço clínico encontramos aprendizes que enfrentam dificuldades em seus processos de aprendizagem, nesse caso o psicopedagogo atua como alguém que vai possibilitar elaborações simbólicas e sínteses, que ajudaram o aprendiz a enfrentar e superar suas dificuldades visando a aquisição do conhecimento e aprendizagem. Para tanto, o psicopedagogo pode utilizar recursos de caráter objetivos e recursos de caráter subjetivos.

Barbosa (2010) apresenta diversos recursos de caráter objetivo que podem ser utilizados em forma preventiva e/ou terapêutica na aprendizagem, são eles: caixa de trabalho, caixa de areia e miniaturas, material disparador, Projeto de aprender e atenção psicopedagógica por meio de jogos e brincadeiras. Todos esses recursos foram inspirados

num modo de pensar baseado na Epistemologia Convergente que tem como ponto de partida o trabalho do professor Jorge Visca.

Neste artigo se dará enfoque ao recurso de caráter objetivo que utiliza a brincadeira e o jogo como elementos de ação para prevenção e\ou tratamento\superação de dificuldades de aprendizagem no espaço escolar e no espaço da clínica.

A brincadeira e o jogo são recursos psicopedagógicos de caráter objetivo, utilizados para que a pessoa possa se construir como aprendiz. A brincadeira e o jogo são marcados pela ludicidade, que conforme Barbosa (2010, p.183).

A ludicidade é o ingrediente fundamental no caso desses recursos psicopedagógicos por ser uma característica importante das atividades do ser humano que a relaciona com divertimento e, portanto, não carrega em si um grau de resistência elevado, o que pode auxiliar no enfrentamento de obstáculos e de dificuldades.

As atividades lúdicas adquirem uma importância significativa quando discutimos sua utilização no espaço pedagógico e no espaço psicopedagógico, porque a ação de brincar, seja no espaço da sala de aula, seja no espaço de uma brinquedoteca, adquire um caráter especial a partir do olhar, da escuta e do encaminhamento que lhe é dado pelo profissional que atua nesses espaços.

Brincar proporciona a aprendizagem e o desenvolvimento, mas, num espaço psicopedagógico, promove um trabalho de significação e ressignificação dos conhecimentos, possibilitando a sua apropriação, a elaboração de sentimentos e pensamentos, o resgate do prazer de aprender, descobrir, pesquisar, explorar, agir, construir, compartilhar. (BARBOSA, 2010, p. 53)

É muito importante resgatar o prazer de aprender, pois infelizmente, a aprendizagem escolar, durante muito tempo foi vista como algo distante do prazer e entendida como um mal necessário. Não seria um absurdo afirmar que é muito comum observar nas escolas alunos desmotivados com relação a sua aprendizagem. Em alguns casos observam-se alunos com dificuldade de aprendizagem que é descrito como preguiçoso e desinteressado, é necessário fazer uma avaliação desses casos para compreender qual a origem dessas dificuldades. É nesse momento que o papel do psicopedagogo se torna necessário.

A opinião de Barbosa (2010) apud Pontes (2010, p.2) é clara quando argumenta que:

Transformar a aprendizagem em prazer não significa realizar uma atividade prazerosa, e sim descobrir o prazer no ato de: construir ou de desconstruir o conhecimento; transformar ou ampliar o que se sabe; relacionar conhecimentos entre si e com a vida; ser co-autor ou autor do conhecimento; permitir-se experimentar diante de hipóteses; partir de um contexto para a descontextualização e vice-versa; operar sobre o conhecimento já existente; buscar o saber a partir do não saber; compartilhar suas descobertas; integrar ação, emoção e cognição; usar a reflexão sobre o conhecimento e a realidade; conhecer a história para criar novas possibilidades.

Ao brincar todas essas ações se tornam possíveis. Tendo em vista que estas atividades lúdicas são praticadas no momento do brincar e brincando aprende-se a conviver, a ganhar ou perder, a esperar a vez e lidar com frustrações. É relevante resgatar o lúdico no contexto escolar, objetivando trabalhar a diversidade cultural e o despertar da vontade de aprender. Com intuito de aprofundar o conhecimento sobre os jogos e brincadeiras como recurso psicopedagógico destaca-se seus conceitos e características.

## 2.1 O BRINCAR ATRAVÉS DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS E A ATENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

O psicopedagogo sabe que para aprender são necessárias condições cognitivas (abordar o conhecimento), afetivas (estabelecer vínculos), criativas (colocar em prática) e associativas (para socializar). Ao jogar e brincar essas ações são praticadas.

As brincadeiras e os jogos são marcados pela ludicidade. Barbosa e Barbosa (2010, p. 183) relatam que:

A ludicidade é o ingrediente fundamental no caso desses recursos psicopedagógicos por ser uma característica importante das atividades do ser humano que a relaciona com divertimento e, portanto, não carrega em si um grau de resistência elevado, o que pode auxiliar no enfrentamento de obstáculos e de dificuldades.

Conforme Rau (2007, p.40) “O termo lúdico (ou ludicidade) remete as ações do brincar que se manifestam por toda a existência humana, apresentando então características de lazer e manifestando-se como uma forma de expressão da evolução humana”. Ao analisar a manifestação do lúdico constata-se que o desenvolvimento integral da criança pode ser trabalhado através de jogos, brinquedos e brincadeiras. Diversos autores contribuem com seus estudos para a melhor compreensão e definição de seus conceitos.

Sobre o jogo Huizinga (2005, p.9) diz que “antecede a cultura, antes de mais nada, é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada. Pois o jogo é livre, ele próprio é liberdade, é parte da cultura humana”.

Entendendo que todo indivíduo desenvolve e faz parte de uma cultura, devem-se considerar as características comuns da criança e fornece-lhes condições para praticar o jogo, este que é uma atividade cultural e histórica. Portanto, não se pode forçar ninguém a jogar, mas o jogo precisa ser direcionado e como atividade que está presente entre as brincadeiras das crianças nas escolas, pode ser mediada pelos professores e também utilizada na intervenção psicopedagógica.

Conforme Macedo et al. (2005, p.14) “[...] jogar é o brincar em um contexto de regras e com o objetivo predefinido.[...] O jogar é uma brincadeira organizada convencionalizada, com papéis e posições demarcadas.”

A existência de regra em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas como na brincadeira de faz de conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira (KISHIMOTO, 2005, p. 24).

A respeito do conceito de brincar, de acordo com Kishimoto (2002), este se caracteriza como um comportamento que possui um fim em si mesmo, que surge livre, sem noção de obrigatoriedade e exerce-se pelo simples prazer que a criança encontra ao colocá-lo em prática.

O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação, etc.). Todas as crianças brincam se não estão cansadas, doentes ou impedidas. Brincar é envolvente, interessante e informativo [...]. O brincar é agradável por si mesmo, aqui e agora (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005, p.13-14).

Santos (2005) confirma essa idéia relatando que ao brincar a criança adquire conhecimento de si mesma, reconhece seu papel social, relaciona-se com parceiros e devido a característica prazerosa contida no jogo ingressa num tipo de conhecimento da realidade. Esse fato contribui para a construção de seus saberes e personalidade.

Sendo assim, é possível compreender que os jogos e brincadeiras além de outros fatores têm função educativa. E ao praticar ações da sua realidade por meio deles a criança aprende a interagir com outros indivíduos em diversos ambientes.

Com relação ao brinquedo, entende-se que é um objeto material, podendo conter diversos formatos e cores, confeccionado artesanal, manual e industrialmente; inclusive pelas crianças que usam sua criatividade para montá-los com os instrumentos que encontra disponíveis, desde matérias recicláveis, como plásticos, tampas, pedaços de borracha, garrafas de plástico e embalagens descartáveis, até jogos, carros, bonecas industriais, dentre outros.

Kishimoto (2005) relata que o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade, colocando a criança na presença de representações do cotidiano, da natureza e das construções humanas e um dos seus objetivos é dar a criança oportunidade de manipular objetos reais a seu modo, com liberdade e espontaneidade.

À medida que a criança aprende a manipular os brinquedos vai se tornando um sujeito mais autônomo e independente. Desperta a imaginação e com isso quando se depara em variados contextos, consegue resolver simples problemas e agir, suscitando responsabilidade e aprendendo a interagir com o próximo.

Ainda conforme Kishimoto (2005), os brinquedos e brincadeiras têm um importante papel no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil, pois relacionam-se diretamente com a criança. A autora define brincadeira como uma ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTO, 2005, p.36)

Referente à brincadeira, Marinho et al. (2007) sugerem que esta é uma ação livre de compromisso, com possibilidade da existência de regras flexíveis e determinadas, durante o seu período de duração, por aqueles que dela participam. Isso porque para a criança, ressalva Velasco (1996) a brincadeira gira em torno da espontaneidade e da imaginação, sem restrições de regras e formas rigidamente estruturadas. Só é necessário um simples objeto ou apenas a imaginação para surgir uma empolgante brincadeira.

“No processo de atenção psicopedagógica, a brincadeira pode ser um instrumento mobilizador da aprendizagem das regras que ajudam a organizar o mundo externo, ao mesmo tempo em que auxiliam o aprendiz na superação de frustrações”. (Barbosa e Barbosa, 2010, p.191).

Kishimoto (2005) define algumas modalidades de brincadeiras existentes na educação infantil. São elas: 1- O brinquedo educativo, entendido por ela como um recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa e que se materializa em múltiplos brinquedos e brincadeiras que visam o desenvolvimento infantil; 2- brincadeiras tradicionais infantis, que filiado ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se, sobretudo, pela oralidade, contém a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar; 3- brincadeiras de faz-de-conta,



também conhecida como simbólica, é aquela que deixa evidente a presença da situação imaginária, onde a criança aprende a criar símbolos e 4- brincadeiras de construção, consideradas de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança.

As psicopedagogas Barbosa e Barbosa (2010, p.185,186) classificam também as brincadeiras em espontâneas e brincadeiras disparadoras da comunicação.

As brincadeiras espontâneas permitem que o aprendiz possa se desenvolver em vários aspectos: relacional, psicomotor, criativo, viver frustrações, vitórias, partindo do princípio do prazer, para posteriormente poder encontrar e conviver com o princípio da realidade. Viver a brincadeira espontânea permite, ao aprendiz, encontrar outros caminhos para poder entender e/ou aceitar sua própria inserção no mundo. Brincar espontaneamente pode favorecer a aquisição de novos conhecimentos inclusive aqueles, que por algum motivo, encontram-se obstaculizados. Muitas vezes não indo diretamente a dificuldade, o aprendiz passa a ver que é capaz de realizar feitos na brincadeira espontânea e então, aos poucos vai integrando-os à sua vida diária, elevando, dessa forma, a autoestima, o poder de decisão, entre outros.

“O clima de confiança, do qual as atividades lúdicas são impregnadas, dá sustento às atividades educacionais, permitindo tentativas de acerto”. (MACHADO, 2004, p.177). Isso é importante porque para acertar é preciso tentar e não há aprendizagem sem erros e acertos, então as atividades lúdicas permitem fazer o treinamento necessário à aprendizagem.

Portanto a presença dos jogos, brincadeiras, brinquedos, enfim o lúdico no espaço psicopedagógico e na escola, é imprescindível para a melhor aprendizagem da criança, tendo em vista que os mesmos facilitam a aprendizagem, pois possibilitam prazer em aprender e colaboram para o desenvolvimento.

No atendimento psicopedagógico, a brincadeira não é trazida com intenção direta de ensino-aprendizagem, mas como um instrumento simbólico que considera e parte do desejo do aprendiz para promover uma adaptação constante desse desejo (BARBOSA; BARBOSA, 2010, p.191).

É esse desejo em interagir, participar que faz com quem o sujeito aprendiz se mobilize e comece a construir conhecimento e desenvolver diversas habilidades, pois o lúdico não é sinônimo de algo somente agradável, pelo contrário, a ludicidade inclui o desafio e toda a disposição do desafiado em insistir para resolver os problemas que dele surgem.

Além disso, Barbosa e Barbosa (2010) afirmam que o brincar e o jogar podem ser recursos de extrema eficiência no atendimento psicopedagógico se for possível manter a ludicidade, sem a intenção exclusiva de promover o prazer. Essa ação requer do psicopedagogo a presença constante do objetivo do trabalho desenvolvido com um determinado sujeito, seja ele um indivíduo ou um grupo de pessoas; além do uso adequado dos recursos psicopedagógicos que serão utilizados para intervir verbal ou corporalmente para promover desequilíbrios que levem o aprendiz a minimizar ou superar os obstáculos presentes.

Contribuindo com essa ideia de educação lúdica ativa e motivadora Grassi (2008) apresenta e defende a proposta da utilização de oficinas psicopedagógicas como recursos para o trabalho psicopedagógico preventivo e/ou terapêutico e, também, sua importância como elementos facilitadores da aprendizagem e do desenvolvimento integral dos sujeitos.

## 2.2 OFICINAS PSICOPEDAGÓGICAS

As oficinas psicopedagógicas podem ser praticadas com alunos que apresentam ou não dificuldades de aprendizagem, numa proposta de trabalho terapêutica e preventiva.

Podemos, então, definir a oficina psicopedagógica como um local e um espaço de trabalho, onde aprendente e ensinante (aprendiz e oficial) estabelecem um vínculo afetivo especial e uma relação dinâmica em que o conhecimento poderá ser construído, compartilhado, vivenciado, significado, mediado; a aprendizagem poderá ocorrer de modo significativo; os afetos poderão ser expressos, os sujeitos poderão ser e estar integralmente (GRASSI, 2008, p.18).

Então, pode-se compreender a oficina como um espaço de trabalho, de ensino e aprendizagem, entre os sujeitos que dela participam, na relação entre eles, onde se apresenta situações-problema a serem resolvidas e produção de algo. Nesse espaço o conhecimento e a aprendizagem ocorrem. Há um objetivo determinado e as relações acontecem com a intenção de alcançar esses objetivos, tudo é bem planejado e organizado. O mediador tem papel fundamental, ativo e dinâmico, estimulando o alcance da autonomia do aprendente. O produto final da oficina psicopedagógica é o conhecimento.

A oficina psicopedagógica tem uma relação estreita com a ludicidade, a brincadeira e o jogo; pois permitem a construção, desconstrução e reconstrução do conhecimento, a superação das dificuldades através da facilitação e da estimulação do desenvolvimento integral do sujeito. E enquanto espaço privilegiado de construção do conhecimento apresentam características importantes: uma oficina psicopedagógica será sempre interdisciplinar; na oficina psicopedagógica apresenta-se ao sujeito situações-problema que o fazem agir, pensar, usar a criatividade e espontaneidade; a oficina pode ser usada na avaliação, pois permite a análise de diversos fatores e a observação de uma série de aspectos necessários ao diagnóstico psicopedagógico; e pode ser usada também na intervenção psicopedagógica, uma vez que é um recurso completo, espaço de construção de conhecimentos, que permite a aprendizagem progressiva e a superação das dificuldades de processo (GRASSI, 2008, p.116).

Além disso, Grassi (2008) ainda afirma seu caráter preventivo, na medida em que, facilita o desenvolvimento e aprendizagem, previne dificuldades em caráter terapêutico e curativo, levando o sujeito a superar as dificuldades de aprendizagem.

Contudo, alega-se que para aprender é necessário também propiciar ao aprendiz condições para desenvolver suas estruturas cognitivas, então conhecer o aprendiz é essencial para a realização de um trabalho de intervenção psicopedagógica, e tal conhecimento é adquirido por meio da avaliação psicopedagógica. Somente após a avaliação saberemos quais recursos mais adequados para utilizar a casa sujeito.

Entre esses recursos aponta-se a oficina psicopedagógica, que engloba a utilização de jogos, brincadeiras, desenho, dramatização, música, dança, leitura de histórias, literatura e produção de textos e artes plásticas; ou seja, diversas atividades de caráter lúdico, resultando assim no despertar da simbolização e imaginação.

Ocorre também nesse espaço um trabalho psicopedagógico sobre os erros, aqui vistos como integrante do processo de aprendizagem e desenvolvimento; visto como parte do processo será provocado, discutido, analisado e vivido de forma lúdica, para não causar muito sofrimento ao sujeito aprendente, por isso o vínculo positivo entre o profissional e sujeito aprendente é uma condição essencial para que a intervenção aconteça de maneira efetiva.

As oficinas psicopedagógicas devem ser bem planejadas, assim poderá cumprir seu principal objetivo a aquisição de conhecimento.

Grassi (2008) apresenta um roteiro para elaboração de um projeto de oficina psicopedagógica, baseada na proposta de Macedo, Petty e Passos (2000):

1. Tema ou título – qual o nome?
2. Objetivos – o quê?
3. Público – para quem?
4. Materiais – com o quê?
5. Adaptações – de que modo?
6. Tempo – quando e quanto?
7. Espaço – onde?
8. Dinâmica – como?
9. Papel do adulto – qual a sua função?
10. Conteúdos – qual o recorte?
11. Avaliação – qual o impacto produzido?
12. Continuidade – o que será desenvolvido depois?

Para concluir, percebe-se que através do trabalho desenvolvido nas oficinas psicopedagógicas, o sujeito consegue estabelecer um vínculo positivo com a aprendizagem e com o ato de aprender e pode superar suas dificuldades e adquirir conhecimento ativamente, com certa autonomia e mediação de um profissional.

Em suma, reafirma-se que tanto os jogos e brincadeiras, quanto as oficinas psicopedagógicas certamente podem ser utilizados como recursos de intervenção e/ou superação de dificuldades de aprendizagem no espaço escolar e clínico.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A psicopedagogia é uma área de conhecimento reconhecida e aliada a outras áreas busca analisar o educando como um todo, tendo como objeto de estudo a aprendizagem e seu processo. Na prática o psicopedagogo é o profissional que se ocupa dos problemas de aprendizagem, pois no espaço clínico encontramos aprendizes que enfrentam dificuldades em seus processos de aprendizagem, nesse caso o psicopedagogo atua como alguém que vai possibilitar elaborações simbólicas e sínteses, que ajudaram o aprendiz a enfrentar e superar suas dificuldades visando à aquisição do conhecimento e aprendizagem. Para tanto, o psicopedagogo pode utilizar recursos de caráter objetivos e recursos de caráter subjetivos.

Neste artigo foi dado destaque ao recurso de caráter objetivo que utiliza a brincadeira e o jogo como elementos de ação para prevenção e/ou tratamento\superação de dificuldades de aprendizagem, sendo utilizados para que a pessoa possa se construir como aprendiz.

Considerou-se que a brincadeira e o jogo são marcados pela ludicidade, então as atividades lúdicas adquirem uma importância significativa quando se discute sua utilização no espaço pedagógico e no espaço psicopedagógico, porque a ação de brincar proporciona aprendizagem e desenvolvimento; e resgate do prazer de aprender, sentimento muito importante para o bom desenvolvimento do sujeito aprendiz.

Além disso, destacou-se a proposta de Grassi (2008) a qual defende utilização de oficinas psicopedagógicas como recursos para o trabalho psicopedagógico preventivo e/ou terapêutico, devido sua importância ao apresentar elementos facilitadores da aprendizagem e do desenvolvimento integral dos sujeitos; entendendo que essa proposta enquadra-se como um recurso de caráter objetivo ligado diretamente a utilização dos jogos e brincadeiras como recurso de aprendizagem na prática psicopedagógica. Apresentando um espaço onde o conhecimento e a aprendizagem, ocorrem de forma ativa e com auxílio de um mediador.



Sendo assim, considera-se de extrema relevância utilizar os jogos e brincadeiras e as oficinas psicopedagógicas, como recursos psicopedagógicos objetivos, para a prevenção e tratamento dos problemas de aprendizagem, bem como na avaliação e diagnóstico destes, visando a produção de conhecimento pelo sujeito aprendiz. Ressalta-se que é possível e necessário usar esses recursos na sala de aula como também no espaço da clínica psicopedagógica para sujeitos individualmente e/ou em grupos.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, L. M. S. (org). **Intervenção psicopedagógica no espaço da clínica**. Curitiba: Ibpx, 2010.

\_\_\_\_\_. A Psicopedagogia no âmbito da instituição escolar. Curitiba: Expoente; 2001. In. PONTES, I. A. M. **Atuação psicopedagógica no contexto escolar**: manipulação, não; contribuição, sim. Artigo científico. Fortaleza, 2010.

BARBOSA, H. M. S; BARBOSA, L. M. S. Atenção psicopedagógica por meio do jogo e da brincadeira. In. **Intervenção psicopedagógica no espaço da clínica**. Curitiba: Ibpx, 2010.

BOSSA, Nadia A. Avaliação psicopedagógica: o processo de investigação clínica. In. **Psicopedagogia Clínica caminhos teóricos e práticos**. Curitiba: Ibpx, 2011.

GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. 2 ed. Verif. e atual. Curitiba: Ibpx, 2008.

\_\_\_\_\_. **Psicopedagogia: um olhar uma escuta**. Curitiba: Ibpx, 2009.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 5 ed. São Paulo (SP): Perspectiva, 2005.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

\_\_\_\_\_. **O brincar e suas teorias**. São Paulo, Pioneira Thomson Learning, 2002, 3 Reimpressão de 1998.

\_\_\_\_\_. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo, Pioneira Thomson Learning, 2002, 3 Reimpressão de 1994.

LAKATOS, Eva; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991.

MACEDO, L. de. PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Reimpressão 2007. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MACHADO, F. H. O lúdico como um diferencial no despertar da criatividade. In SCHWARTZ, G. M. (Org.). **Dinâmica lúdica**: novos olhares. Barueri (SP): Manole, 2004.

MARINHO, H. R. B; et al. **Pedagogia do movimento**: universo lúdico e psicomotricidade. Curitiba (PR): Ibpx, 2007.

NOGUEIRA, M.O.G.; LEAL, D. **Psicopedagogia Clínica caminhos teóricos e práticos**. Curitiba: IbpeX, 2011.

RAU, M.C.T.D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: IbpeX, 2007.

SANTOS, S. M. P. dos; CRUZ, R. M. da. **Brinquedo e infância**: Um guia para pais e educadores em creches. 7.ed. Petrópolis (RJ): Vozes, 2005.

VELASCO, C. G. **Brincar**: O despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.