

O LUGAR DO LÚDICO NAS OFICINAS PSICOPEDAGÓGICAS.

CARVALHO, Fabiana de Souza Afonso¹

Orientadora: Professora Ms. Aline Aparecida Perce Eugenio²

RESUMO

A proposta deste artigo é refletir que incluir o brincar na mediação psicopedagógica não é apenas uma técnica, mas sim um meio pelo qual poderá mobilizar a inteligência e a construção do conhecimento. Ao recorrer ao uso de jogos, cria-se na sala de aula ou no espaço da oficina psicopedagógica, uma atmosfera de motivação que permite aos alunos e pacientes participarem ativamente do processo ensino-aprendizagem, assimilando experiências e informações. O ser que brinca é também o ser que age, sente, pensa, aprende, e se desenvolve, sendo um elo entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais.

Palavras-chave: lúdico, oficina psicopedagógica, jogos.

ABSTRACT

The proposal of this article allows to affirm that to include the play is not only a work technique of the psicopedagogo, but a means by which the intelligence and the construction of the knowledge can be freed. By using games, the classroom creates an atmosphere of motivation that allows students to participate actively in the teaching-learning process, assimilating experiences and information. The player is also the being who acts, feels, thinks, learns, develops, being a link between the motor, cognitive, affective and social aspects.

Keywords: playful, Psychopedagogical office, Games.

¹ Graduação em Pedagogia pela Universidade Ibirapuera; Pós-Graduação em Docência do Ensino Superior pela PUC/SP 2012. E-mail: fabi_2104@hotmail.com. Artigo apresentado como exigência parcial para obtenção do título de especialista em Psicopedagogia; concluído em 05/2017.

² Mestre em Psicologia da Educação pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP); coordenadora do curso de Psicopedagogia Clínica e Institucional na Universidade de Santo Amaro (UNISA).

INTRODUÇÃO

Para compreendermos como acontece a interação da criança através das brincadeiras e jogos, além do modo como ela desenvolve o seu próprio conhecimento a partir de experiências lúdicas, esta pesquisa tem por finalidade refletir sobre a importância das experiências lúdicas na condução das oficinas psicopedagógicas.

Pichon Rivière (1991), afirma que o grupo tem uma importância fundamental, já que para ele o aprender a pensar surge como fruto da organização de tarefas em um grupo com objetivos em comum. É no ambiente do grupo que as pessoas articulam-se para concretizar os objetivos, aprendendo a conviver com as possíveis ansiedades, obstáculos, com a superação dos mesmos e a sistematização do conhecimento que se dá em conjunto.

Neste aspecto, precisamos refletir sobre a relevância do trabalho com oficinas psicopedagógicas, segundo Alessandrini (1995), a oficina é um importante espaço de inserção, isto é, uma experiência educacional inovadora. Ela representa uma metodologia em que novas visões de mundo e de si mesmo emergem como resultado de um intenso trabalho interior. Nesta afirmação, podemos perceber que o trabalho em grupo nos permite reconhecer a nós mesmos modificando pensamentos e trocando novas experiências.

Grassi (2008), defende a ideia do trabalho psicopedagógico com oficinas, referindo-se a um espaço criado para que o conhecimento tenha significado e ressignificado, possibilitando ao sujeito uma aprendizagem e um desenvolvimento integral. Por meio de atividades lúdicas com jogos, brincadeiras e brinquedos é possível construir uma relação vincular diferenciada com a aprendizagem e com o conhecimento, a partir da mediação do profissional que desenvolve as atividades junto com os participantes do processo.

Segundo Pain (1987), a aprendizagem é um fator decisivo para a vida do indivíduo, é por meio dela que o homem se transforma como ser racional, constitui sua personalidade e se prepara para cumprir o papel que lhe é reservado na sociedade.

Segundo Alessandrini (1995), criar é, dentro do que observamos, reconhecermos e vivenciarmos, uma experiência psíquica espiritualizada, conectando nossos diferentes movimentos internos de modo a produzir um resultado

nunca realizado, estimulando o sujeito a construção do saber interiorizado para um processo na construção do novo saber.

Segundo Winnicott (1975), a psicopedagogia tem a função de mediar esse processo de aprendizagem, sendo por meio do jogo e da ludicidade que o sujeito relaciona ideias com a função corporal. O lúdico também proporciona ao indivíduo expressar sentimentos, experiências e estabelecer contatos sociais.

Para Wallon (1968), no decorrer de todo desenvolvimento do indivíduo a afetividade tem um papel fundamental. Desde os primeiros meses de vida somos movidos pelos impulsos emocionais fazendo conexão com o mundo. Desta forma, o conhecimento do mundo objetivo é feito de modo sensível e reflexivo, envolvendo sentimentos, pensamentos, sonhos e imaginações, defendendo que a afetividade é uma fonte importante de conhecimento.

Alessandrini (1995), também afirma a importância afetiva em relação a construção criadora do novo. O contato com a dimensão afetiva se expressa em um experimentar sensações e sentimentos subjetivos que corroboram a pertinência do que está em processo de realização. Portanto, dentro das oficinas e na interação dos sujeitos o ambiente oferece novos elementos, ajustando e corrigindo suas ações, de modo a atingir o objetivo, mantendo vivos os valores das ações que se delineiam durante sua realização.

Desta forma, é importante refletir sobre as ferramentas de mediação nas oficinas, pois carregam enorme significado na construção do conhecimento. O jogo envolve o lúdico e o contato com subjetividade do sujeito, sendo também um convite ao desafio e a competição. Desta forma, motiva os jogadores a conhecerem seus limites e suas possibilidades, adquirindo confiança e coragem para arriscar.

Por fim, a importância do lúdico no desenvolvimento das oficinas psicopedagógicas, é fundamental e importante, considerando o pressuposto de que estas oficinas se nutrem de experiências lúdicas, com o objetivo de mobilizar a aprendizagem que pode se encontrar fragilizada ou enrijecida.

1. CONSIDERAÇÕES SOBRE O CONCEITO DE LUDICIDADE: CONTRIBUIÇÕES PIAGETIANAS

Quando pensamos nas crianças, pensamos no brincar e, quando pensamos no brincar, visualizamos os brinquedos. O brinquedo pode ser entendido como o meio, a estratégia, o caminho para a criança entrar no mundo da imaginação, de simbolizar sentimentos e de representar a realidade. O brincar é uma ferramenta capaz de fomentar a atenção e a concentração das crianças, induzindo-as à criatividade e ao conhecimento de novas situações, palavras e habilidades.

Jean Piaget (1990), nasceu em 1896 e faleceu em 1980, foi biólogo, psicólogo do desenvolvimento e esteve sempre preocupado em pesquisar as mudanças ontogenéticas do funcionamento cognitivo, do nascimento à adolescência.

Quanto aos processos de equilíbrio presentes nas interações sujeito/objeto, Piaget (1966), descreve três formas de equilíbrio. A primeira ocorre entre a assimilação dos objetos a esquemas de ações e a acomodação destes esquemas aos objetos. A segunda refere-se às interações entre subsistemas ou esquemas, pois se as partes apresentam propriedades enquanto totalidades, elas apresentam propriedades enquanto partes. Essa forma de equilíbrio diferencia-se da primeira, na medida em que nesta forma intervêm processos de assimilação e acomodação recíprocos, que asseguram as interações entre dois ou mais esquemas, compondo os dois juntos, outro que os integra. A terceira consiste nas relações que unem subsistemas a uma totalidade que os engloba. A diferença da anterior está no fato de que nesta a equilíbrio intervém nas interações das partes com o todo, enquanto que na segunda forma intervém nas interações com as partes.

Sendo assim, na segunda forma ocorre a equilíbrio pela diferenciação e na terceira forma ocorre a equilíbrio pela integração. Há equilíbrio progressivo da diferenciação e da integração. Nestas três formas de equilíbrio existem dois aspectos que são comuns, a assimilação e a acomodação, as duas incidem diretamente nos elementos positivos pertencentes aos esquemas, subsistemas ou totalidades (PIAGET, 1987).

Segundo Piaget (1990), desde o nascimento à fase adulta, as estruturas da inteligência (esquemas), estão em constante desenvolvimento, uma vez que a criança, agindo espontaneamente sobre o meio, assimila e acomoda um crescente arranjo de estímulos nele presente.

Para Piaget (1990), o brincar é uma das formas de proporcionar o desenvolvimento cognitivo. Ele entende essa atividade como um ato espontâneo, associado ao prazer, favorecendo processos adaptativos que transformam a realidade em conhecimento. Afirma que o brincar permite à criança desenvolver suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais e o seu desenvolvimento cognitivo. Ressalta que a importância do brincar só pode ser verdadeiramente compreendida se apoiada na noção de assimilação.

Piaget (1987), considera o jogo de exercício e o jogo simbólico como atividades essencialmente assimilativas, sendo formas de assimilação da realidade ao eu. Quando a criança brinca há o predomínio da assimilação sobre a acomodação, pois a modalidade de esquemas alcançados no brincar permite que a criança passe de um esquema a outro sem o esforço adaptativo, ou seja, a realidade exterior se incorpora aos esquemas da criança, favorecendo suas transformações em função dessas mesmas realidades.

É por meio da troca, que as crianças criam e estabelecem conhecimentos e significados. A interação da criança com o objeto é proporcionada pela vivência e pela cultura, de tal forma que a integração pelo contato social e pelo próprio professor estabelece experiências e valores de extrema valia às crianças, que passam a construir objetos permanentes, conceitos e pensamentos. Quanto maior for a diversidade de objetos que a criança tiver contato, maior também será o seu desenvolvimento, criação cognitiva e fortalecimento emocional. (PIAGET, 1990).

Para Piaget (1987), os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Atividades lúdicas se tornarão significativas à medida que a criança se desenvolve com a livre manipulação de materiais variados. Nesta experiência ela passa a reconstruir e reinventar as coisas, o que exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita, que é o abstrato.

Os jogos simbólicos têm as seguintes características: liberdade total de regras (a não ser aquelas criadas pela própria criança); desenvolvimento da imaginação e da fantasia; do (brincar pelo prazer de brincar); ausência de uma lógica da realidade; assimilação da realidade ao eu (A criança adapta a realidade a seus desejos). (MALUF, 2003, p. 84).

Neste sentido, os jogos assumem grande relevância na teoria piagetiana, pois fazem parte do desenvolvimento da criança em suas diferentes estruturas; trabalham o exercício de regras e símbolos, permite a cooperação e as interações sociais, bem como a compreensão das regras, são de extrema importância na construção cognitiva, afetiva e sócio moral.

2. CONSIDERAÇÕES SOBRE O BRINCAR: CONTRIBUIÇÕES WINNICOTT

Donald Woods Winnicott (1995), nasceu em 1896 e faleceu em 1971, foi um pediatra e psicanalista inglês. Ele redimensionou a brincadeira, situando o brincar do analista e o valor que esta atividade possui em si, instituída como um ato infantil, e que também faz parte do mundo adulto. Para ele, brincar é algo além de imaginar e desejar, brincar é o fazer.

Winnicott (1995), ressalta por diversas vezes em seu livro: “O brincar e a realidade”, que sua intenção é simplesmente recordar que o brincar das crianças possui tudo em si. O brincar conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação na psicoterapia.

O brincar por si mesmo é uma terapia (Winnicott, 1995, p. 75):

A brincadeira é sempre excitante. Compreenda-se que excitante não primariamente porque os instintos se acham envolvidos: isto é implícito. Quando um paciente não pode brincar, o psicoterapeuta tem de atender a esse sintoma principal, antes de interpretar fragmentos de conduta.

Conseguir que as crianças possam brincar é, em si mesmo, uma psicoterapia que possui aplicação imediata e universal, o que inclui também o estabelecimento de uma atitude social positiva com respeito ao brincar.

No brincar que implica confiança, a criança manipula fenômenos externos a serviço do sonho e veste fenômenos externos escolhidos com significado e sentimentos. É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou adulto fruem sua liberdade de criação. (WINNICOTT, 1995, p. 79).

Para Winnicott (1995), é no brincar que o indivíduo pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral, é somente sendo criativo que o sujeito descobre o seu

eu, lembrando que cada ser é único e responde diferente a cada momento, a cada estímulo e a cada situação diferente. Assim, podemos considerar que amadurecer significa alcançar a representação e significação que cada ser recebe do meio em que interage.

Winnicott (1995), afirma que brincar tem um papel insubstituível no processo vital de encontro consigo mesmo e com o outro. Por meio das atividades lúdicas a criança reduz muitas situações vividas em seu cotidiano, as quais, pela imaginação e pelo faz-de-conta, são reelaboradas. Esta representação do cotidiano se dá por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reproduções do real de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e paixões. Estas ações são fundamentais para a atividade criadora do homem.

Segundo Winnicott (1995), todo ser humano tem um potencial inato para amadurecer e aprender integrando-se com o meio em que vive e interage, o fato dessa tendência ser inata não garante que dependerá que esse ambiente facilite e forneça cuidados que dependem e tem uma representação significativa que vem dos laços afetivos e maternos da mãe.

Desta forma, podemos pensar que amadurecer significa alcançar o desenvolvimento do que é potencialmente intrínseco, pois tanto no ambiente familiar como no ambiente educacional é importante considerar a potência do espaço lúdico para motivar a criança a aprender de forma prazerosa e significativa.

Brincar é viver, a história da humanidade nos mostra que as crianças sempre brincaram e, certamente continuarão brincando, pois brincar faz parte da essência da criança e quando isso não acontece é importante verificar o que pode estar acontecendo. (WINNICOTT, 1995).

É preciso propiciar oportunidades para a experiência, para os impulsos criativos, motores e sensoriais que constituem a matéria-prima do brincar. É com base no brincar, que se constrói a totalidade da existência experiencial do homem (WINNICOTT, 1995).

Para Winnicott (1995), a criança que pode brincar torna-se um adulto que preserva a capacidade de se apropriar do mundo criativamente, transformando-o por meio de realizações intelectuais, artísticas, lúdicas e, simultaneamente, transformando a si mesmo.

O brincar é universal, facilita o crescimento e, portanto, a saúde, conduz a relacionamentos grupais, é uma forma de comunicação consigo mesmo e com outros, tem um lugar e um tempo especiais, constituindo justamente um espaço potencial entre o eu e o não eu, entre o mundo interno e o externo, que justamente vão se formando na medida em que o brincar se desenvolve de forma criativa e original. (WINNICOTT, 1995).

O lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de envolver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que torna uma atividade significativa. (WINNICOTT, 1995).

Por fim, Winnicott (1995), destaca que através do lúdico, a criança “solta” suas energias, vence suas dificuldades, modifica sua realidade, propicia condições de liberação da fantasia e a transforma em uma grande fonte de prazer. E isso não está apenas no ato de brincar, está no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

3. A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE MOBILIZAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A mediação com o uso de jogos tem papel fundamental para levar o aluno a sentir satisfação em aprender, exercendo a liderança ou a passividade, desenvolvem a personalidade e o controle da mesma, exercitam a competição e vencer é motivo de orgulho e prazer. Outro ponto é agir diretamente na cooperação do grupo e na participação coletiva. Portanto, o lúdico é uma ponte entre uma aprendizagem prazerosa e significativa.

O lúdico é uma necessidade humana que proporciona a interação da criança com o ambiente em que vive, sendo considerado como meio de expressão e aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade. Assim, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a oportunidade de se desenvolver de maneira prazerosa.

Segundo Kishimoto:

[...] no contexto cultural e biológico as atividades são livres, alegres e envolve uma significação. É de grande valor social, oferecendo possibilidades educacionais, pois, favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo preparando para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sócias. (1994, p.13)

Conforme Kishimoto (1994), o lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, como um meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais do sujeito, um momento para observar o indivíduo que expressa sua natureza psicológica e suas inclinações. Momento, esse, de aprender valores importantes, socialização e a internalização de conceitos de maneira significativa. O lúdico presente na construção das oficinas psicopedagógicas, passa ser um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente. Sendo assim, o indivíduo passa a ser a protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma autoafirmação social, e dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender.

Afirma Kishimoto (1994), que por meio lúdico a criança tem a oportunidade de vivenciar regras, normas, transformar, recriar, aprender de acordo com suas necessidades, desenvolver seu raciocínio e sua linguagem. Uma postura lúdica não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que estejam presentes as características do lúdico. Considerar a importância da ludicidade no trabalho psicopedagógico, também é uma forma de favorecer o desenvolvimento de uma aprendizagem saudável e significativa.

No trabalho psicopedagógico com oficinas, o indivíduo aparece como sujeito da aprendizagem, em que a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. Por meio de uma vivência lúdica, o sujeito é estimulado a desenvolver sua criatividade e não apenas uma produtividade. Sendo sujeito do processo da construção do conhecimento em oficinas, o sujeito passará a desejar conhecer, ter vontade de participar, além de ter alegria em enfrentar novos desafios.

A escola deve compreender que ela mesma, por um determinado tempo da história pedagógica, foi um dos instrumentos da imobilização da vida, e que esse tempo já terminou. A evolução do próprio conceito de aprendizagem sugere que educar passe a ser

facilitar a criatividade e, deve-se abandonar de vez, a ideia de que apreender significa a mesma coisa que acumular conhecimentos sobre fatos, dados e informações isoladas numa autêntica sobrecarga da memória. (REFERENCIAL CURRICULAR DA EDUCAÇÃO INFANTIL, 1998, p.23).

Segundo Kishimoto (1994), educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, além do acesso aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Para Kishimoto (1994), entende-se que educar ludicamente não é oferecer atividades empacotadas para o educando consumir passivamente. Educar é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo. É seduzir os seres humanos para o prazer de conhecer. É resgatar o verdadeiro sentido da palavra "escola", local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento.

Desta forma, Alessandrini (1996), destaca que dentro das oficinas encontramos um importante espaço de inserção, isto é, tem sido aceita como uma experiência educacional inovadora. Ela representa uma metodologia em que novas visões de mundo e de si mesmo emergem como resultado de um intenso trabalho interior, isto é, quando o sujeito trabalha integrando seu afetivo com seu cognitivo, parece que o motor comum que desencadeia suas ações funcionais perfeitamente. Mas quando um deles está um pouco enrijecido, parece que algo precisa se equilibrar inteiramente, confirmando assim a importante relação entre afeto e cognição.

4. OFICINAS PSICOPEDAGÓGICAS: UM CAMINHO PARA APRENDER

Analisando uma estratégia de mediação, em que podemos contribuir de modo qualitativo na reconstrução do processo de aprendizagem, destacamos as oficinas psicopedagógicas com a utilização de jogos. Os jogos podem ser utilizados de forma lúdica e prazerosa, como recurso a ser utilizado de duas maneiras distintas: através de trabalho terapêutico com crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem; e também de maneira preventiva.

Acredita-se que por meio da utilização dos jogos como uma atividade prazerosa, possibilita-se tanto o desenvolvimento afetivo quanto o cognitivo, propiciando autonomia e autoria de pensamento. O jogo age como ferramenta de mobilização intelectual e afetiva, permitindo espaços lúdicos e criativos, dando possibilidades para a ressignificação da aprendizagem a partir da construção de uma postura autônoma e segura.

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.

Assim, por meio das oficinas, é possível experimentar, criar, produzir, sentir, pensar, inventar, refazer, errar, corrigir, aprender e ensinar (GRASSI, 2008). Em especial, ressalta-se a necessidade de um mediador ativo e dinâmico, em especial o psicopedagogo, que propicie o surgimento de espaços nos quais os participantes da oficina possam sentir, pensar e agir a cada jogada, preservando e estimulando a autonomia de todos os participantes.

Segundo Alicia Fernandes (2004), afirma que:

[...] intervenção psicopedagógica não si dirige ao sintoma, mas o poder para mobilizar a modalidade de aprendizagem, o sintoma cristaliza a modalidade de aprendizagem em um determinado momento, e é a partir daí que vai transformando o processo ensino aprendizagem (Fernandes, 2004 p. 117).

Grassi (2008), afirma que uma Oficina de Jogos pode ajudar o sujeito a desenvolver o pensamento, partindo do princípio de que ela abre espaços para a produção de sentidos, propiciando assim ambiente para a autonomia e autoria de pensamento. Consequentemente, contribui para a aquisição de diferentes habilidades, desperta o interesse e desafia o raciocínio. Também, com o uso dos jogos, podemos propiciar um local onde as crianças podem agir e interagir com os objetos e a partir deles abstrair o conhecimento lógico-matemático.

Alessandrini (1996), destaca que são nas oficinas de Jogos que o indivíduo se depara com diferentes “situações-problema”, que através da mediação, dá-se a oportunidade para que o mesmo reflita, discuta e construa novas maneiras e estratégias de ação, podendo assim analisar suas atitudes na tentativa de revê-las, elaborá-las ou modificá-las. Ou seja, oportunidades para a construção de novas aprendizagens por meio dos erros e acertos das suas jogadas.

Para Grassi (2008), por meio desses espaços, é possível a aprendizagem ocorrer de forma progressiva, em que o indivíduo possa entrar em contato consigo mesmo, conhecendo suas possibilidades e limites. Esse pressuposto se mostra coerente quando a autora ressalta a intervenção de um psicopedagogo numa oficina psicopedagógica, em que o mesmo teria como papel assinalar, interpretar e buscar clarear “os padrões de relacionamento do sujeito com o conhecimento e a aprendizagem, com os outros, com o meio circundante e consigo mesmo.” (GRASSI, 2008, p.119).

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 (ALESSANDRINI, 1996).

A criança saudável brinca e, dessa forma, se relaciona com o mundo adulto, faz parte do seu processo de desenvolvimento e faz parte do processo de construção de suas aprendizagens (BOSSA, 1994).

As situações de brincadeira permitem que a criança reproduza esquemas do cotidiano e organize suas projeções. Por isso, é importante que a criança experimente nas brincadeiras os diversos papéis possíveis do mundo adulto, para que posteriormente estabeleça com maior segurança as suas opções. (BOSSA, 1994).

É muito importante mencionar os elementos de investigação que essa atividade nos oferece, já que é a maneira de nos assegurarmos da eficiência dos procedimentos adotados. Além do mais, o efeito terapêutico está implícito no próprio ato de jogar e, mais precisamente, na interpretação do terapeuta, quando este, devidamente preparado, pode inferir o sentido latente que se mostra no jogo, pois ele funciona como uma via de expressão metonímica do desejo. No âmbito da psicopedagogia, tal interpretação significa tornar explícito ao paciente os aspectos do seu mundo psíquico que incidem como obstáculos à aprendizagem. (BOSSA, 1994).

Portanto, o brincar, o jogo ou a brincadeira se estabelecem de forma diferente de acordo com a idade cronológica da criança. Primeiro ela brinca com o seu próprio corpo, depois com objeto do exterior (brinquedos e coisas de forma geral) e, passando essas duas fases, a criança se interessa pelos jogos com regras

cada vez mais elaboradas. Neste momento, é fundamental o auxílio do adulto para ajudar na organização da criança e potencializar o seu desenvolvimento. De forma geral a criança ingressa no ensino fundamental na idade em que apresenta potencial para os jogos com regras e o ambiente escolar pouco aproveita este momento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para compreendermos o ser humano como ser único, integral e social, devemos compreender primeiramente que a socialização entre si e sua individualidade são fatores importantes na significação em suas ações.

Desta forma, destaco a importância em entender a necessidade da brincadeira no desenvolvimento da ação do sujeito, dos movimentos, da motricidade, do significado do gesto, da expressão corporal, linguagem verbal, e principalmente, a convivência da cooperação e socialização.

Podemos concluir que as oficinas psicopedagógicas possibilitam o sujeito a desenvolver essas diferentes habilidades, construindo e criando conceitos, com a intermediação do psicopedagogo.

A construção das oficinas psicopedagógicas com o uso de jogos (ludicidade) pode facilitar a linguagem de compreensão do sujeito. Através do desenvolvimento da ludicidade, em oficinas psicopedagógicas, o sujeito tem a possibilidade de viver diferentes situações de socialização, formulação de regras, consciência do próprio corpo, do pensamento crítico, atitudes, superação, confiança e autonomia.

No decorrer dessa pesquisa, tivemos a oportunidade de compreender o significado do gesto, da expressão corporal, da linguagem verbal, principalmente, da convivência da cooperação e socialização existentes na construção de uma oficina psicopedagógica.

Portanto, cabe ao psicopedagogo proporcionar ao sujeito situações que permitam a prática da criatividade, desenvolvendo situações em que o sujeito desenvolva o raciocínio e inteligência, colocando seu pensamento em função de um objetivo, realizando sua atividade com consciência e autonomia.

Nesse sentido, podemos considerar que a oficina psicopedagógica deve ser esse espaço onde o indivíduo desenvolve o senso crítico, o lúdico e vivencie dentro de sua fase de desenvolvimento a ludicidade que o brincar oferece. Os brinquedos,

os jogos e as brincadeiras revelam extrema importância nesse processo, pois permitem que o sujeito atribua significado ao aprendizado proposto.

Por meio desta pesquisa foi possível construir respostas para as nossas inquietações, refletindo sobre a atuação do psicopedagogo, a partir das ferramentas da ludicidade e das oficinas criativas.

REFERÊNCIAS

ALESANDRINI, C. D. **Oficina criativa e Psicopedagogia**. São Paulo: Casa do psicólogo, 1996.

ARAUJO, Katria. **Jogos de Regras no Desenvolvimento Social da Criança**: Disponível: <http://pedagogiaaopedaletra.com/jogos-de-regras-no-desenvolvimento-social-da-crianca/>. Acesso em: 04/05/2017.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BOSSA, Nádya. **A Psicopedagogia no Brasil**: contribuições a partir da prática. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1994.

FERNANDES, Alícia. **A inteligência Aprisionada**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

GRASSI, T. M. **Oficinas Psicopedagógicas**. Curitiba; Editora Ibepe, 2008.

KISHIMOTO, T.M. (org) **O jogo, brinquedo, brincadeira e educação** São Paulo : Ed. Cortez, 1996.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Ed.Petrópolis, RIO DE JANEIRO: Vozes, 2003.

KISHIMOTO, I. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

PAIN, S.; ECHEVERRIA, H. **Psicopedagogia operativa: tratamento**. Trad. Alceu E. Filleman. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

PIAGET, JEAN (1966). **A linguagem e o pensamento da criança**. São Paulo: Martins Fontes.

PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1987

PIAGET, JEAN. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagens e representação. RIO DE JANEIRO, LTC, 1990.

PICHON RIVIERE. **Teoria do vínculo**. 4ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WINNICOTT, Donald. **O brincar e a realidade**. RIO DE JANEIRO: Imago Editora, 1995.