

O USO DO LÚDICO NA INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA CLÍNICA E INSTITUCIONAL

THE USE OF PLAY IN CLINICAL AND INSTITUTIONAL PSYCHO-PEDAGOGICAL INTERVENTION

Maria Ilarindo de Sousa Ribeiro ¹

RESUMO

INTRODUÇÃO: A presente construção científica busca apresentar algumas das contribuições que a ludicidade pode proporcionar na intervenção psicopedagógica clínica e institucional, haja vista, emerge a necessidade de se buscar autores que detalham a forma correta de utilizar os jogos, brinquedos e brincadeiras para auxiliar no desenvolvimento infantil. **OBJETIVO:** identificar os benefícios do lúdico como ferramenta de trabalho para intervenção do Psicopedagogo na área clínica e institucional. **METODOLOGIA:** O método utilizado consiste em um levantamento teórico, com autores renomados que tratam dessa temática com mais constância, fazendo um paralelo com outros autores. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Diante disso, com base nas pesquisas realizadas, independentemente se a intervenção psicopedagógica for realizada na área clínica ou institucional, a ludicidade (jogos e brincadeiras) tem o seu papel de suma importância, porém, é necessário ser usado no momento e na forma correta, para que de fato possa proporcionar os benefícios esperados para indivíduos que no atendimento apresentem queixas relacionadas a dificuldades de aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos; Desenvolvimento; Aprendizagem; Psicopedagogia.

ABSTRACT

INTRODUCTION: The present scientific construction seeks to present some of the contributions that ludicity can provide in clinical and institutional psychopedagogical intervention, given the need to seek authors who detail the correct way to use games, toys and games to assist in the development childish. **OBJECTIVE:** to identify the benefits of play as a work tool for Psychopedagogue intervention in the clinical and institutional areas. **METHOD:** The method used consists of a theoretical survey, with renowned authors who deal with this theme more consistently, making a parallel with other authors. **FINAL CONSIDERATIONS:** Therefore, based on the research carried out, regardless of whether the psychopedagogical intervention is carried out in the clinical or institutional area, ludicity (games and games) plays a very important role, however, it must be used at the moment and in the correctly, so that it can actually provide the expected benefits for individuals who present complaints related to learning difficulties during the service.

KEYWORDS: Games; Development; Learning; Psychopedagogy.

¹ Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Estadual do Maranhão – UEMA. Especialização em Gestão, Orientação e Supervisão Escolar pela Ordem Nazarena, ESEA. Mestre em Ciências da Educação pela ACU - Absoulute Christian University. **E-mail:** mariasilva1234570@outlook.com. **Currículo Lattes:** lattes.cnpq.br/2210484658305318

INTRODUÇÃO

A Psicopedagogia, atuando como área de conhecimento interdisciplinar, tem como foco principal buscar o entendimento da aprendizagem humana e dos fatores que de alguma forma podem prejudicar o caminho natural dessa ação, ou seja, elementos que podem vir a facilitar ou prejudicar o processo, sejam eles de origem individual ou socioambiental. Enquanto área de aplicação, preocupa-se em realizar a avaliação e intervenção nas dificuldades de aprendizagem, podendo estas atividades atingir de maneira mais direta o aprendiz, numa abordagem remediativa, ou sobre o contexto educacional, numa abordagem mais preventiva. No primeiro caso, trata-se da Psicopedagogia Clínica, enquanto a segunda abordagem vem sendo chamada de Psicopedagogia Institucional (BARRERA, 2020).

Independentemente da abordagem executada, muito menos da filiação teórica do psicopedagogo (psicanalítica, construtivista, sociointeracionista, cognitivo-comportamental), os jogos são considerados elementos estratégicos de grande importância para a intervenção psicopedagógica destinada ao aprendiz (SEO; JUNIOR; CARVALHO, 2022).

Diante desse fator, não é de hoje que se percebe que o lúdico, os jogos e as brincadeiras fazem parte do desenvolvimento das crianças, transformando o cotidiano de cada uma delas, uma verdadeira etapa de desenvolvimento e aprendizado significativos, dando então um contexto histórico para as atividades lúdicas (PIAGET, 1978).

Mas mesmo tendo provas concretas e significativas sobre a importância da ação lúdica, há quem diz que os mesmos não tem qualquer função, fazendo com que os jogos se tronem oculto perante a sociedade. Porém, muitos são os profissionais que tem esse conhecimento e principalmente consciência que a atividade lúdica na infância e nos primeiros anos do processo de ensino aprendizagem proporciona um

convívio de cultura e sociocultural do indivíduo com enormes contribuições para o desenvolvimento do mesmo, por isso, faz importante refletir sobre esse processo para intervenção psicopedagógica clínica e institucional (RODRIGUES, 2016).

No contexto escolar, o trabalho com o lúdico necessita muito da participação do professor, que este promova uma associação do jogo em si, coma a finalidade do que se almeja alcançar, por meio de uma reflexão sobre o sentido daquela atividade com sua prática pedagógica. Para tanto, o docente precisa ser um exímio conhecedor das regras do jogo e deve também saber orientar, incitar, interferir, amimar, demonstrar segurança e domínio (FORMIGA, 2020).

Por outro lado, a Psicopedagogia Clínica atua na investigação das possíveis dificuldades no processo educacional - observando os aspectos físicos, sociais, emocionais e cognitivos – e deve buscar intervir de modo a eliminar ou pelo menos minimizar os obstáculos que impedem ou dificultam a aprendizagem. O Psicopedagogo realiza entrevistas, avaliações, atividades lúdicas e diferentes instrumentos para identificar de onde surgem essas barreiras e como combater-las. Esses profissionais atuam na orientação dos pais, os professores e ajuda o próprio indivíduo (ou grupo) a conhecer seus mecanismos de aprendizagem, entendendo-o como sujeito ativo e protagonista deste processo (RAMOS, et al, 2017).

O psicopedagogo precisa que no desenvolvimento de trabalho consiga tomar por base essas atividades como alternativas estratégicas para abordar e trabalhar com as dificuldades de aprendizagem, principalmente com crianças de até 3 anos (SEO; JUNIOR; CARVALHO, 2022).

Entretanto, antes de qualquer julgamento é preciso que seja realizado um diagnóstico das dificuldades sentidas pelo aluno por meio de um profissional “O Psicopedagogo”, pois elas podem estar associadas à carência alimentar, falta de incentivo familiar, deficiência na prática pedagógica do professor,

dentre outras que muitas vezes refletem no trabalho da escola que tende a reproduzir essas mesmas características da sociedade (MARTURANO; ELIAS, 2016).

A relevância desse estudo está na possibilidade de se conhecer teorias que apontem os jogos como instrumentos de aprendizagem capazes de contribuir significativamente com o desenvolvimento mental e humano da criança, facilitando seu processo de assimilação de conteúdos e aprendizado de uma forma geral.

A problemática a ser investigada nesse estudo, teve como base o seguinte problema: Quais os benefícios do lúdico como ferramenta de trabalho para intervenção do Psicopedagogo na área clínica e institucional?

A problemática a ser investigada nesse estudo, teve como base o seguinte problema: Como ocorrem o diagnóstico e a intervenção quanto as dificuldades de aprendizagem na clínica psicopedagógica?

OBJETIVO

Identificar os benefícios do lúdico como ferramenta de trabalho para intervenção do Psicopedagogo na área clínica e institucional.

METODOLOGIA

Neste capítulo, foram apresentadas as escolhas metodológicas utilizadas na condução da pesquisa, as quais norteiam o perfil e os elementos adotados para o desenvolvimento da investigação, definindo as características e os procedimentos adotados. Conforme Oliveira (2001, p. 117), “a pesquisa tem por objetivo estabelecer uma série de compreensões no sentido de descobrir respostas para as indagações e questões que existam em todos os ramos do conhecimento humano, envolvendo o mundo social, vegetal e animal”.

A realização de uma pesquisa exige a racionalidade de um processo coerente e sistêmico para encontrar respostas aos problemas propostos, através

de um processo de integração entre teoria e prática para desvendar tal realidade (GIL, 2008).

Gil (2008) sustenta que o desafio que se propõe ao investigador envolve cumprir preceitos metodológicos, para tal, é necessário utilizar técnicas de pesquisa adequadas, baseadas em conceitos e teorias já fundamentadas. Munir-se de todos os pressupostos sugeridos pelo rigor científico é um dever do pesquisador para com a ciência, independente do reconhecimento que possa alcançar.

Esta pesquisa tem como tema “O uso do lúdico na intervenção psicopedagógica clínica e institucional”, cujo objetivo principal é identificar os benefícios do lúdico como ferramenta de trabalho para intervenção do Psicopedagogo na área clínica e institucional. Os dados da pesquisa foram coletados através de uma pesquisa bibliográfica.

Esta pesquisa foi desenvolvida dentro de uma perspectiva qualitativa para melhor análise do problema. Este tipo de pesquisa busca compreender com maior profundidade o fenômeno a ser estudado. A pesquisa qualitativa tem como objetivo principal interpretar o fenômeno observado.

Segundo Gil (2008) entende-se que o objetivo da pesquisa exploratória é familiarizar-se com um assunto que é ainda pouco conhecido e explorado. Desta maneira, ao termino da pesquisa, se terá um pouco mais de conhecimento sobre o assunto e informações.

Para Cervo (2007, p. 61):

A pesquisa bibliográfica é meio de formação por excelência e constitui o procedimento básico para os estudos monográficos, pelos quais se busca o domínio do estado da arte sobre determinado tema. Como trabalho científico original, constitui a pesquisa propriamente dita na área das ciências humanas.

A pesquisa bibliográfica é um dos primeiros estudos entre os outros tipos de pesquisa, para poder começar um trabalho científico. Diante disso, os alunos

de ensino superior devem buscar e receber ensinamentos para entender sobre os métodos e técnicas bibliográficas e de como buscar respostas em livros para poder entender e desenvolver a pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

O LÚDICO

Antes de buscar entender qualquer definição formulada por estudiosos, sobre o lúdico, se faz necessário fazer a distinção entre ludicidade e atividade lúdica. Participar de uma atividade lúdica é envolver-se por inteiro, deixando fluir a alegria de forma flexível e saudável. Dessa forma, se a pessoa está participando de uma atividade lúdica e está com o pensamento voltado para algum acontecimento ou problema exterior, essa atividade não pode ser encarada como lúdica, ou que se esteja praticando a ludicidade. Diante disso, D'Ávila (2006, p 18) faz o seguinte esclarecimento:

Em primeiro lugar precisamos diferenciar ludicidade de atividade lúdica: o centro da ludicidade, segundo a concepção que defendemos aqui, reside no que se vivencia de forma plena em cada momento. Ou seja, no ensino lúdico, significa ensinar um dado objeto de conhecimento na dança dialética entre focalização e ampliação do olhar. Sem perder o foco do trabalho, entregar-se a ele. Muitas experiências de ensino em que se entremeiam atividades lúdicas deixam margem para uma dicotomia entre conteúdo curricular e ludicidade. A realização de atividades lúdicas na sala de aula não significa dizer que se está ensinando ludicamente, se este elemento aparece como acessório. O ensino lúdico é aquele em que se inserem conteúdos, métodos criativos e o enlevo em se ensinar e, principalmente, aprender.

Também Luckesi (2005) acrescenta o posicionamento mencionado anteriormente, quando afirma que para que seja considerada como lúdica, a atividade precisa mostrar a pessoa que vivencia a experiência, uma

sensação de liberdade plena, por isso, ele sustenta essa afirmação:

Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. Se estivermos num salão de dança e estivermos verdadeiramente dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser para o prazer e a alegria do movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. Contudo, se estivermos num salão de dança, fazendo de conta que estamos dançando, mas de fato, estamos observando, com o olhar crítico e julgativo, como os outros dançam, com certeza, não estaremos vivenciando ludicamente esse momento (LUCKESI, 2005, p. 21).

Com base nessas colocações, pode-se compreender que a ludicidade é vista por muitas pessoas de maneira errônea, uma vez que nem toda brincadeira pode ser considerada lúdica pelo fato de que ludicidade não significa o mesmo que brincadeira, pois a brincadeira só será considerada lúdica se o sujeito brincante, no momento em que participa for tocado profundamente em seu íntimo, vivendo plenamente e se entregando total, incorporando o espírito daquela atividade, sem que seja instigado a dela participar, de forma a se desligar completamente do que acontece em seu entorno (SANTOS, et al, 2017).

Somente depois de acurados estudos, o lúdico passou a ser considerado como meio de compreender e intervir nos processos cognitivos das crianças, se constituindo como um desafio ao pensamento do aluno, por instigar o raciocínio, desenvolver habilidades motoras, cognitivas e socioafetivas na busca de resultado favorável às atividades que lhe são propostas, possibilitando a aquisição de aprendizagem nos mais variados âmbitos (RAMOS; ALVES; BARBOSA, 2020).

Apesar de seu uso constante na língua portuguesa os significados atribuídos ao lúdico são ainda bastante obscuros. De acordo com Bracht (2003) sua maior

utilização no Brasil, diz respeito ao estudo deste termo associado ao lazer. Este autor ressalta ser sua preocupação não apenas o uso da expressão “lúdico”, mas o significado com que se emprega esta palavra.

Dessa forma, fica evidente a preocupação de vários teóricos em buscar em dicionários, enciclopédias e obras especializadas definições para o lúdico. Nos dicionários da língua portuguesa e similares são apresentados os significados comumente atribuídos ao lúdico, qualificado como um adjetivo “que tem o caráter de jogos, brincados e divertimentos”, os quais constituem “a atividade lúdica das crianças” (FERREIRA, 1986, p. 1051).

O PROFESSOR E SUA RELAÇÃO COM O LÚDICO

Muitos professores se esquivam da possibilidade de trabalhar com o lúdico em suas aulas e os motivos que levam a tal atitude passa a ser compreendidos tão logo se tenha a oportunidade de tratar do assunto com esses profissionais (GUERRA, 2021).

A maior alegação gira em torno da falta de tempo e de material, só que na verdade, muitos não se preocupam nem mesmo em planejar sua aula convencional, exigindo permanecer todo ano nas mesmas séries por já possuir aquelas tarefas anotadas, de quando deu aula pela primeira vez. Dessa forma, usar o lúdico em suas aulas torna-se difícil.

Há alguns professores que dizem não dispor de tempo para ficar selecionando material didático, quando na verdade, o que realmente lhe falta é disposição para isso, permanecendo na mesmice, sem se dar conta que suas aulas já se tornaram maçante e desestimulante para o aluno, fazendo com que este já não demonstre interesse algum em assisti-las e acabe muitas vezes evadindo da escola (RIGATTI, 2021).

O professor deve preocupar-se com sua formação, usar de sua criatividade, aptidões e capacidades para que seu trabalho com o lúdico possa lograr êxito, e seu aluno possa sentir em sua aula a dose que faltava

para dar as disciplinas a importância que possui, demonstrando mais interesse e entusiasmo.

A esse respeito, Maluf (2003, p. 11) considera que:

A formação de um profissional nesta área precisa ser melhor embasada, com conhecimentos que vivenciem experiências lúdicas, que atuem como estímulos para aplicar seus poderes de habilidades, que desabrochem naturalmente em uma variedade de maneira de explorar a si próprio e o ambiente em que se encontram. Assim, à medida que vivenciam novas experiências, desenvolvem suas fantasias, e o prazer se expande em alegrias. Com certeza seu cotidiano pedagógico será mais rico, pois irão fluir novos projetos e novas criações.

Sem tolher a liberdade, mas reforçando sua autonomia, o professor cumpre seu papel de estimulador do aluno a desafios, para isso, deve respeitar as condições individuais e inspirar confiança para que novos horizontes possam ser abertos.

O LÚDICO NA INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA NA ÁREA CLÍNICA E INSTITUCIONAL

Em seu texto sobre o uso do jogo na Psicopedagogia [construtivista], Macedo (1992, p. 123) define a intervenção psicopedagógica como um “trabalho complementar ao da escola, (...) [que] visa ao aprofundamento das condições psicológicas para a produção ou construção de conhecimentos”. O que na verdade defende esse autor, é a ideia de que a Psicopedagogia não tem como objetivo somente voltados para questões pedagógicas ou educacionais, mas também nas características psicológicas do sujeito que aprende.

Diante de uma sociedade que está a cada dia mais concentrada e ocupada com a tecnologia é preciso intervir nesse atropelamento de etapas, que acabam por prejudicar o ensino da criança, ou seja, diante dessa configuração de crenças, atitudes e comportamentos

negativos frente aos desafios e tarefas escolares, o jogo aparece como um instrumento importante no contexto da intervenção psicopedagógica (BARRERA, 2020).

Na visão de Oliveira (1995), o lúdico deve ser encarado como importante ferramenta que impulsiona o comportamento social, pois através dele a criança aprende a interagir com as outras com as quais convive e a fazer novas descobertas. Esta autora considera que brincar contribui para o desenvolvimento integral da criança por favorecer um rico conhecimento de mundo que se constrói por meio da vivência com as outras, independente da faixa etária que possuem, não inibindo a fantasia infantil, mas instigando o desenvolvimento de sua autonomia.

Compreende-se com isso, que as atividades lúdicas favorecem a possibilidade da criança conviver com sentimentos diversos que fazem parte de seu mundo interior, externando por meio das brincadeiras seus desejos e fantasias de construção do mundo exterior no qual sonha viver e que nem sempre está ao seu alcance, mas que a ele viaja por meio da imaginação e da fantasia, expressando por meio das brincadeiras o que na realidade gostaria de revelar.

A psicopedagogia clínica ou o profissional psicopedagogo clínico pode ser definido como o profissional que, dentro do seu consultório, desenvolve ações que visam sempre melhorar a aprendizagem. Sua atuação na maioria das vezes vem sendo associada a solução de dificuldades escolares de crianças e adolescentes, mas essa concepção acaba gerando alguns equívocos (MALUF, 2009).

De acordo com Gómez (2009), na clínica, o psicopedagogo promove e elabora uma série de atividades, levando sempre em consideração as necessidades e limitações de seus pacientes. Portanto, sua ação, consiste numa intervenção totalmente individualizada, planejada após uma avaliação bem realizada, percebendo todos os detalhes possíveis. Para isso ocorrer de fato, o profissional precisa fazer essas atividades:

Avaliação psicopedagógica: quando recebe o paciente apresentando queixa ou demanda, o psicopedagogo imediatamente começa uma avaliação. O trabalho é detalhado, sendo necessário diversas sessões, pois contempla diversos aspectos: desenvolvimento motor, cognitivo, linguagem, raciocínio lógico-matemático, entre outros. Quando finaliza esses procedimentos, o profissional inicia o trabalho com uma hipótese diagnóstica.

Intervenção psicopedagógica: depois da avaliação, o psicopedagogo cria um plano de intervenção psicopedagógica. O objetivo é conseguir superar as dificuldades apresentadas e principalmente traçar um plano para que o paciente consiga aprender. A aprendizagem acontece por meio da interação entre estímulo e cognição.

Orientação: nessa etapa, é mister destacar que esse psicopedagogo clínico não pode ser o total responsável pelo desenvolvimento do paciente, é necessário a colaboração de outros agentes.

Assim, o psicopedagogo busca um trabalho que funcione em sintonia com outros grupos para que todos cheguem ao paciente. Se o objetivo é potencializar a aprendizagem de uma criança em idade escolar, é importante conscientizar os pais sobre como ajudá-la da melhor maneira possível. Além disso, é necessário ter um contato direto com a escola e o professor (FABRÍCIO, 2008).

A psicopedagogia institucional ou o profissional psicopedagogo institucional por sua vez, atua numa instituição que busca identificar por meio de um processo investigativo, os motivos que podem ser considerados relevantes para o aluno não estar conseguindo aprender, bem como os motivos que podem levar ao insucesso organizacional (MARTURANO; ELIAS, 2016).

O profissional contratado, observa os clientes em busca de alcançar a melhoria de seu desempenho tanto nos aspectos de eficiência como na introdução da tecnologia, ou seja, no aprimoramento das relações interpessoais (SEO; JUNIOR; CARVALHO, 2022).

O Psicopedagogo realiza o processo de intervenção começando pela história da organização e de suas características no momento mais atual possível. Nesta perspectiva, a contribuição da Psicopedagogia consiste em conduzir a instituição à vivência que permita aos personagens (funcionários) que atuam nesse ambiente a perceber a importância do seu trabalho para a manutenção da saúde e sobrevivência organizacional, atuando diretamente nas relações de aprendizagem (MARTURANO; ELIAS, 2016).

O trabalho do Psicopedagogo Institucional normalmente é dividido em 4 etapas: 1. Identificação do Problema (Diagnóstico Psicopedagógico); 2. Caracterização da Organização; 3. Intervenção; 4. Integração (SEO; JUNIOR; CARVALHO, 2022).

A intervenção psicopedagógica funciona como uma alternativa eficaz na prevenção do fracasso escolar, seu trabalho tem como base os recursos cognitivos e emocionais que concede não somente o sucesso na aprendizagem, mas pode ainda trazer de volta a autoestima e autonomia individual tornando assim mais fácil sua socialização com os demais colegas (RAMOS, et al, 2017).

Portanto, para que possa trabalhar o lúdico seja ele em âmbito clínico ou institucional, não basta apenas ter vontade de desenvolver esta prática, é preciso antes de qualquer coisa, que o profissional esteja ciente de todo o processo e principalmente das condições e limitações do seu paciente, para não incorrer ao risco de propor jogos apenas para manter os alunos ocupados, pois isso só vai ser prejudicial a construção do conhecimento, por não ser focado em um trabalho voltado àquela turma, e principalmente ao objetivo almejado com aquela ação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os profissionais da psicopedagogia em todo o momento procuram métodos com base na observação quanto ao estilo de captação do aprendente, avaliando

situações que promovem o interesse, principalmente quando se apresenta dificuldades severas de aprendizagem, acompanhando assim as demandas e sobretudo com atividades lúdicas, possibilitam a sintonia do aluno e/ou paciente com o ato de aprender.

Por meio dos jogos e das brincadeiras, vislumbra-se a possibilidade de o educador e/ou psicopedagogo, explorar o desenvolvimento da criatividade das crianças, melhorar sua conduta no processo ensino e aprendizagem, elevar a sua autoestima, o autoconhecimento, bem como desenvolver valores como solidariedade, responsabilidade, disciplina, autoconfiança, tolerância, concentração, alegria e muitos outros, necessários à sua formação.

Nesse ponto, torna-se oportuno apontar algumas vantagens dos jogos: memorização de conceitos já aprendidos, introdução e desenvolvimento de novos conteúdos, criatividade e interdisciplinaridade, permitindo que por meio dele a pessoa possa melhor se desenvolver. Quanto à interdisciplinaridade, através dela, o aluno aumenta seu conhecimento de assuntos relacionados às outras disciplinas.

As atividades lúdicas possibilitam uma relação com as brincadeiras de modo a levar o aluno a desenvolver sua personalidade, formular novas ideias, atitudes, criar, inovar e aprender e formular conceitos morais e éticos e até a desenvolver múltiplas inteligências, dada a funcionalidade, espontaneidade, satisfação e o prazer que gera no mesmo, ao desenvolver atividades práticas.

Na visão psicopedagógica alguns dos profissionais tem a forte tendência de considerar o erro como um sinal de alerta para o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o assim um ato construtivo que serve tanto para educandos quanto para educadores. Através da intervenção psicopedagógica, acabam surgindo diversas hipóteses as quais fizeram o aluno ou paciente que chegarem a tal resposta e só assim pode começar a traçar as estratégias de ajuda com o objetivo de atingir uma formulação correta.

A utilização de jogos e brincadeiras pelo psicopedagogo promove a crianças sob seus cuidados o aprimoramento de diversos conhecimentos de forma lúdica. Contudo, é de suma importância auxiliar a criança, de maneira sutil, para que brinque com diversos tipos de brinquedos, para poder intervir com eficácia nas dificuldades que possam aparecer.

Diante disso, com base nas pesquisas realizadas, independentemente se a intervenção psicopedagógica for realizada na área clínica ou institucional, a ludicidade (jogos e brincadeiras) tem o seu papel de suma importância, porém, é necessário ser usado no momento e na forma correta, para que de fato possa proporcionar os benefícios esperados para indivíduos que no atendimento apresentem queixas relacionadas a dificuldades de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Tatiane Oliveira de. O uso da psicopedagogia na intervenção e auxílio do processo de aprendizagem da criança. Trabalho de Conclusão de Curso. Anápolis, 2015.
- BARRERA, Sylvia Domingos. O uso de jogos no contexto psicopedagógico. *Rev. Psicopedagogia* 2020; 37(112): 64-73.
- BRACHT, V. "A Construção do Campo Acadêmico 'Educação Física' no período de 1960 até nossos dias: Onde ficou a Educação Física?". In: *Anais do IV Encontro Nacional de História do Esporte, Lazer e Educação Física*. Belo Horizonte, 2003, pp.140-148.
- CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A.; DA SILVA, R. *Metodologia científica*. 6 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
- D'ÁVILA, Cristina. Eclipse do lúdico. *Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade*, Salvador, v. 15, n. 25, p. 1-272, jan./jun. 2006.
- FABRÍCIO, Nívea Maria de Carvalho. Palestra "O psicopedagogo e seu papel frente as dificuldades de aprendizagem". I Congresso sobre as dificuldades de aprendizagem, Gramado/RS, 2008.
- FERREIRA, Aurélio B. de Hollanda. *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
- FORMIGA, Christianne Nogueira Donato, et al. Aspectos da ludicidade e a psicopedagogia no processo de ensino-aprendizagem. *CONEDU VII Congresso Nacional de Educação*, 15, 16 e 17 de outubro de 2020.
- GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GÓMEZ, Ana Maria Salgado Gomes (org.) *Dificuldades de Aprendizagem: manual de orientações para pais e professores*. Cultural: código de área 24, 2009.
- GUERRA, Elaine Cristina Silva. *Contribuições de professoras dos anos iniciais da educação básica ao ensino da matemática. Trabalho de Conclusão de Curso*. João Pessoa, 2021.
- LUCKESI, Cipriano C. *Avaliação da Aprendizagem Escolar*. 17ª ed. São Paulo, SP: Cortez, 2005.
- MALUF, Maria Irene. A intervenção psicopedagógica como recurso no tratamento dos distúrbios neurológicos e psiquiátricos. *Revista Direcional Educador*, nº, Julho/2009.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. *Brincar: Prazer e Aprendizado*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- MARTURANO, E. M, ELIAS, L. C. S. Família, dificuldades no aprendizado e problemas de comportamento em escolares. *Educ Rev*. 2016;59:123-39.
- OLIVEIRA, S. L. *Tratado de Metodologia Científica: Projetos de Pesquisas, TGI, TCC, Monografias, Dissertações e Teses*. São Paulo: Pioneira, Thomson Learning, 2001.
- OLIVEIRA, Marta Kohl de, Vygotsky. *Aprendizado e desenvolvimento: um processo Sócio-histórico*. São Paulo: editora Scipione, 1995.
- PIAGET J, Inhelder B. *A Psicologia da Criança*. São Paulo: Difel; 1978.
- RAMOS, D. K, ROCHA, N. L, RODRIGUES, K, ROISENBERG, B. B. O uso de jogos cognitivos no contexto escolar: contribuições às funções executivas. *Psicol Esc Educ*. 2017;21(2):265-75.
- RAMOS, Delânia Pereira; ALVES, Sônia Barbosa Brito; BARBOSA, Rovânia Gomes: A importância do ensino da matemática por meio de jogos: Um artigo original. *Anais do 3º Simpósio de TCC, das faculdades FINOM e Tecsona*. 2020.
- RIGATTI, Keitiane. O papel do lúdico no Ensino da Matemática. *Revista Conectus, Caxias do Sul, RS*, v.1 n.1, mar./abr. 2021.

RODRIGUES, Vânia. O lúdico na psicopedagogia: os jogos como fator de desenvolvimento infantil. Monografia. João Pessoa, 2016.

SANTOS, Hermínia Kelly de Barros, et al. O lúdico como um facilitador no processo de ensino-aprendizagem. II Encontro de Ludicidade e Educação Matemática, Barreiras, p. 50-57, 2017.

SEO, Camila Mazzetto Paes; JUNIOR, José Carlos Guimarães; CARVALHO, Aline dos Santos Moreira de. A importância das atividades lúdicas psicopedagógicas com crianças de 0 a 3 anos – uma revisão teórica. Research, Society and Development, v. 11, n. 1, e5311124468, 2022.