

III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2011.

## **Psicopedagogia: oficina de jogos, um espaço para a autoria de pensamento.**

Saj Porcacchia, Sonia y Perce Eugenio, Aline Aparecida.

Cita:

Saj Porcacchia, Sonia y Perce Eugenio, Aline Aparecida (2011). *Psicopedagogia: oficina de jogos, um espaço para a autoria de pensamento. III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-052/524>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRwr/WKm>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# PSICOPEDAGOGIA: OFICINA DE JOGOS, UM ESPAÇO PARA A AUTORIA DE PENSAMENTO

Saj Porcacchia, Sonia; Perce Eugenio, Aline Aparecida  
Universidade Santo Amaro - UNISA. Brasil

## RESUMEN

O presente trabalho tem como objetivo apresentar a utilização de uma Oficina de Jogos como um recurso valioso para uma aprendizagem. Essa proposta se estabelece como um espaço de possibilidades para a criatividade, a autonomia e a autoria de pensamento. Na nossa pesquisa, apontamos a importância de um psicopedagogo como facilitador e mediador de uma Oficina de Jogos. Ressaltamos que, por meio dessa relação entre ensinante e aprendente, o diálogo e a percepção permitem a análise das jogadas realizadas, no sentido de que as crianças possam repensar suas ações construindo novas estratégias no jogo, inclusive, transportando-as para as suas relações cotidianas. Por meio dessa mediação, construída durante a Oficina de Jogos, a criança tem a possibilidade de se desenvolver ampliando o repertório de suas aprendizagens. Além disso, ela tem a oportunidade de rever suas jogadas, formulando novas estratégias que serão ressignificadas na sua vida. Conclui-se que, por meio de uma Oficina de Jogos o sujeito é estimulado a usar sua imaginação para produzir novas idéias, reformulando atitudes e desenvolvendo sua autonomia e autoria de pensamento.

## Palabras clave

Psicopedagogia Oficina Jogos Autoria Pensamento

## ABSTRACT

PSYCHOPEDAGOGY: GAMES WORKSHOP,  
A SPACE FOR THINKING OF AUTHORSHIP

This term paper presents the Workshop of Games as a valuable resource for learning. This proposal establishes itself as a space of possibilities for creativity, autonomy and authorship of thought. It's fundamental to have a psychopedagogue as a facilitator in the process in order to have children self-evaluate their strategies they used through games. Workshop of Games stimulates the relationship between teacher and learner. It develops the children's perception to analyze their performance while playing, so children can apply what they acquired during the workshops into their lives. In other words they can transfer their experience into real life. We conclude that by the Workshop of Games children are motivated to use their creativity to produce new ideas reformulating attitudes and developing their autonomy and authorship of thought.

## Key words

Psychopedagogy Games Workshop Authorthinking

## Psicopedagogia: espaços de Autonomia e Autoria de pensamento

Para a Psicopedagogia o que podemos considerar como autonomia e autoria de pensamento?

Segundo Fernández (2001a) o sujeito se constitui como aprendente, desde o seu nascimento por meio das suas relações com seus pais, construindo assim a sua modalidade de aprendizagem, isto é "maneira pessoal para aproximar-se do conhecimento e para conformar seu saber. É como um molde, um esquema de operar que vamos utilizando nas diferentes situações de aprendizagem." (FERNÁNDEZ, 1991, p.107)

Dessa maneira, para a autora a modalidade de aprendizagem é um "molde relacional" o qual o sujeito utiliza para aprender. Mas, esse "molde relacional" segundo a autora vai muito além da relação ensinante e aprendente e se refere "a uma organização do conjunto de aspectos (conscientes, inconscientes e pré-conscientes) da ordem da significação, da lógica, da simbólica, da corporeidade e da estética." (FERNÁNDEZ, 2001a, p.79).

Assim, um indivíduo tem sua modalidade de aprendizagem saudável quando é autor de seus próprios pensamentos, isto é, quando é capaz de produzir sentidos e ao mesmo tempo ter autonomia para se reconhecer como autor daquilo que produz. Ao mesmo tempo, também estará se relacionando com o conhecimento e com o ensinante de maneira saudável, além de perceber quais as ferramentas necessárias para serem utilizadas nesse processo de aprendizagem.

Fernández (2001b, p.152) afirma que "a alfabetização começa quando os pais e a sociedade facilitam à criança o direito de pensar, de ser autônomo, de ser autor de sua própria história". Assim, podemos dizer que o reconhecimento da autonomia e autoria de pensamento constitui o estudo da Psicopedagogia.

De acordo com Fernández (2001), geralmente as crianças que buscam atendimento psicopedagógico, não se percebem como autoras de suas produções. Portanto, o trabalho da psicopedagogia clínica surge a partir do momento em que o ser humano, dotado para conhecer e aprender, evita essa possibilidade, escondendo, assim, a sua inteligência.

Fernández (2001) enfatiza que para possibilitar espaços que possam surgir a autoria de pensamento da criança é fundamental que o ensinante (os pais, o professor ou o psicopedagogo) possa desvendar e apontar ao sujeito aprendente, que ele é um ser que pode e deve pensar, apesar de muitas vezes, se sentir incapacitado para tal ato. Somente assim, a criança poderá se

perceber como um ser pensante e se diferenciar do outro, que conseqüentemente se reconhece como autor do seu pensamento. Lembramos que tudo isso acontece nas relações do bebê com seus pais, onde geralmente esses são as pessoas mais próximas que o ajudarão a chegar nesses descobrimentos.

Ela ainda afirma que o ensinante tem um papel importante dentro do processo de ensino-aprendizagem que é o de abrir espaços para aprender, no qual ela esclarece ser um espaço objetivo, referente à construção de conhecimentos; e um espaço subjetivo, referente à construção de si mesmo, como sujeito criativo e pensante.

O aprender é construtor de autoria de pensamento, segundo a autora, mas dependendo da forma de agir do ensinante, esse espaço pode ser favorável ou perturbador para o aprendiz. Assim, podemos ressaltar a importância da construção de um espaço adequado que propicie a autoria de pensamento.

De acordo com Fernández (2001, p.30) “A criança precisa de adultos que a considerem um semelhante capaz de falar e entender, mesmo quando somente vocalize. Tais adultos ensinantes desejam que a criança aprendiz fale”. Para a autora é fundamental que exista um ensinante significativo que mostre o seu interesse e desejo na aprendizagem do falar da criança. E, a partir daí, a criança também poderá desejar a falar. Observamos o quanto o desejo faz parte dos processos de aprendizagem.

Para essa autora existe também outra questão importante, para que a aprendizagem ocorra é necessário que o ensinante além de querer, de desejar, é preciso também suportar a independência do aprendiz, ou seja, aceitar que o aprendiz não precisa mais dele, por adquirir a autonomia de pensamento. Nesse sentido vale a pena destacar que para aprender é necessário que haja uma quantidade de liberdade com responsabilidade, princípios importantes que fazem parte da autoria de pensamento. Algumas vezes, a liberdade pode estar ligada a situações de insegurança, de receio e de medo, mantendo assim, o desejo escondido. Nesse sentido, a autora afirma que “em toda situação de aprendizagem, põe-se em jogo certa cota de temor, o qual nem sempre deve ser associado ao medo de mudança, mas aceito como próprio do encontro com a responsabilidade que a autoria supõe.” (FERNÁNDEZ, 2001, p.34).

### **Oficina de Jogos**

Levando em consideração o grande número de crianças com dificuldades de aprendizagem, pensamos em levantar novas estratégias de trabalho que pudessem contribuir, de modo qualitativo, na reconstrução desse processo de aprendizagem.

Assim, pensamos na utilização de uma Oficina de Jogos, de forma lúdica e prazerosa, como um recurso que pode ser utilizado de duas maneiras distintas: uma através de um trabalho terapêutico com crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem; e outra de maneira preventiva, com crianças sem dificuldades de

aprendizagem. Acredita-se que por meio da utilização dos jogos como uma atividade prazerosa possibilita-se tanto o desenvolvimento afetivo quanto o desenvolvimento cognitivo, propiciando-se autonomia e autoria de pensamento.

O jogo age como ferramenta de mobilização intelectual e afetiva permitindo espaços lúdicos e criativos, dando possibilidades para a resignificação da aprendizagem a partir da construção de uma postura autônoma e segura. Vale a pena lembrar que a principal característica da Oficina de Jogos é o fato dela ser singular, e ter como produto final o próprio conhecimento que se adquire nas relações que surgem a cada jogada. Assim, “por meio das oficinas, é possível experimentar, criar, produzir, sentir, pensar, inventar, refazer, errar, corrigir, aprender e ensinar”. (GRASSI, 2008, p.17).

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.

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, o que, conseqüentemente, contribui para a aquisição de diferentes habilidades, e em especial despertar o interesse e desafiar o raciocínio das crianças. 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. Na Oficina de Jogos 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 e se modificar. 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, onde o indivíduo pode 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).

A Oficina de Jogos também pode propiciar a autonomia e autoria de pensamento, uma vez que:

No jogo existe ‘liberdade’, o jogador é o ‘ser do jogo’ tem poder, porém sua liberdade e poder são relativos e só podem ser entendidos à luz do pensamento complexo, pois eles são cercados pelo real, ou por aquilo que se está colocando em jogo. (SCAGLIA apud VENÂNCIO e FREIRE, 2005, p.58)

Assim, podemos inferir que, quando o autor se refere à liberdade e o poder do jogador, o jogador é um sujeito “autor”, porque quando está jogando ele tem sua liberdade de expressão - autonomia - podendo, dessa maneira, construir aos poucos a autoria de pensamento. E, ao mesmo tempo ele aprende a respeitar regras e limites que o próprio jogo estabelece.

Porém, ao fazer uso de um jogo, é importante lembrar que cabe ao profissional presente, no caso o psicopedagogo, potencializar as situações de aprendizagem, pois, transportando para o campo ensino-aprendizagem condições no sentido de maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

Dessa maneira é fundamental um trabalho de intervenção por parte do profissional que acompanha as partidas, no sentido de propor desafios e pedir suas análises. Quando o psicopedagogo atua dessa maneira no decorrer do jogo, “as atitudes e as competências desenvolvidas ao jogar vão tornando-se propriedade das crianças, caracterizando um conjunto de ações adequadas à atividade proposta, ressalta Macedo, Petty e Passos (2005, p.25).

Desse modo, entendemos como necessário e essencial a existência de um mediador nas Oficinas de Jogos, para que possibilite um espaço saudável de aprendizagem. Condiz com a afirmação de Fernández (2001, p.55): “a psicopedagogia tem como propósito abrir espaços objetivos e subjetivos de autoria de pensamento.” Portanto, uma Oficina de Jogos se estabelece um ambiente próspero para que o indivíduo possa desenvolver sua autonomia, autoria de pensamento, inteligência, e diferentes habilidades. A cada jogada ele tem a possibilidade de se perceber, refletir, analisar e construir novas estratégias para seu sucesso durante o jogo, ampliando a sua aprendizagem.

### **Relato de um Caso: Oficina de Jogos, uma Intervenção Psicopedagógica**

Aos 7 anos de idade Bruno iniciou acompanhamento fonoaudiológico por apresentar dificuldades na sua dicção, e atendimento psicopedagógico, por conta de dificuldades no seu processo de alfabetização. Esses acompanhamentos possibilitaram que Bruno fosse alfabetizado, mas, apesar de reconhecer as letras e também o nosso sistema de escrita, ainda não está alfabético ortográfico.

Atualmente Bruno tem 10 anos e se apresenta muito infantilizado, predominando seus aspectos lúdicos, ou seja, o brincar. Observamos que sua maior dificuldade se estabelece na falta de autonomia e na ausência de autoria de pensamento, especialmente nas atividades escolares, quando não consegue as realizar de modo satisfatório.

Partindo-se do princípio e da necessidade de uma mediação diferenciada, e da necessidade de um desenvolvimento cognitivo relevante para Bruno, fizemos a escolha por uma intervenção psicopedagógica com uma Ofi-

cina de Jogos, tendo como foco abrir espaços para o trabalho com os desafios cognitivos e ao mesmo tempo favorecer a demanda lúdica presente nas solicitações do paciente.

Sendo assim, vamos trazer um pequeno recorte da Oficina de Jogos, e em especial a utilização do jogo chamado de “pega-varetas”.

Bruno se interessou muito pelo jogo “pega-varetas”, pois não o conhecia. Jogamos em três rodadas e naquele momento ainda não estávamos com a intenção de organizar estratégias, nem contagem de pontos ou diálogos de transposição. Neste primeiro momento estávamos conhecendo o jogo, como era estruturado, de que maneiras poderíamos usá-lo. Bruno se saiu muito bem nas jogadas e se esforçou para não derrubar ou mexer as varetas. Essa atividade se mostrou muito importante para as questões relativas a esquema corporal, concentração e atenção, além da coordenação motora, demandas significativas e passíveis de intervenção.

Num segundo momento, quando retomamos as partidas com o “pega-varetas”, Bruno ainda mexia um pouco algumas peças, no entanto, a menos que fosse um movimento brusco ou explícito, não havia interferência nesses primeiros desajustes, já que a avaliação da psicopedagoga estava voltada para outras questões mais importantes naquele momento, como o interesse do paciente na compreensão do jogo e suas regras, na coordenação motora ampla, no raciocínio lógico-matemático, além dos desafios das operações.

Após algumas jogadas, foi sugerido pela psicopedagoga, que se colocava como facilitadora e mediadora na Oficina de Jogos, que Bruno fosse buscar as regularidades do jogo, quantidade de peças por cor, cores e pontuação correspondente. Foi organizado, por meio de registro, uma tabela com os nomes das cores que compõem as varetas e suas quantidades respectivas, por meio do símbolo numérico e contagem concreta, além de muitas contagens biunívocas. Após esses esclarecimentos sobre o jogo, realizamos as operações por meio de decomposição e aproximação, ou seja, buscamos a organização decimal e o valor posicional dos numerais envolvidos nas operações, além do cálculo mental com numerais de base 10. Bruno foi capaz de desenvolver essas etapas propostas com sucesso, inclusive com a montagem final do algarismo e sua resolução.

Num terceiro momento de jogo, Bruno passou a ressignificar suas jogadas, pois anteriormente jogava apenas com organização de regras, sem demonstrar pensamento antecipatório e inferência de estratégia. Nesta ocasião, Bruno foi desafiado com algumas questões, como: o que fazer para ganhar? O que fazer para o adversário não pontuar? Neste sentido, fui auxiliando o paciente a se atentar para a antecipação das jogadas e previsão de resultados, o que auxilia muito na construção do pensamento lógico-matemático. Após esses “ensaios”, Bruno passou a realizar jogadas planejadas e com maior atenção, o que favoreceu o aumento da sua pontuação.

A Oficina de Jogos com o jogo “pega-varetas” auxiliou

Bruno a refletir e a realizar suas atividades cotidianas com maior tranquilidade e segurança, assim como fez durante as jogadas. Essa postura revela a possibilidade de transposição dos conhecimentos e habilidades adquiridos nas situações de jogos para os desafios práticos. Além disso, Bruno demonstrou a conquista do pensamento antecipatório e estratégico. Esse fato aparece nas sessões, quando ele se revela menos ansioso, e mais atento para a tomada de decisões a respeito de cada movimento que pretende realizar nas jogadas. Observou-se que Bruno também parece mais tranquilo e atento nas situações da sua própria vida. Enfim, concluímos que a Oficina de Jogos contribuiu para que Bruno pudesse desenvolver diferentes habilidades, ampliar o desenvolvimento cognitivo, mas especialmente o encontro com espaços criativos de segurança e confiança mediados pela psicopedagoga na Oficina de Jogos para que ele tivesse espaços para autonomia e autoria de pensamento.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Fernández, A. (1991). *A Inteligência Aprisionada: uma abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família*. Tradução de: Iara Rodrigues. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Fernández, A. (2001b). *A mulher escondida na professora*. Porto Alegre: Artes médicas.
- Fernández, A. (2001). *O Saber em Jogo: Análise das modalidades de ensinantes com famílias, escolas e meios de comunicação*. Tradução de: Neusa Kern Hickel. Porto Alegre: Artmed Editora.
- Fernández, A. (2001a) *Os Idiomas do Aprendente: Análise das modalidades ensinantes com famílias, escolas e meios de comunicação*. Tradução de: Neusa Kern Hickel. Porto Alegre: Artemed Editora.
- Grassi, T. (2008). *Oficinas Psicopedagógicas*. Curitiba: Ibpex.
- Macedo, L; Petty, A. L. S; & Passos, N. (2005). *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed.
- Venâncio, S; & Freire, J. B. (org). (2005). *O jogo dentro e fora da escola*. São Paulo: Autores Associados.