

INTERVENÇÃO EM CRIANÇAS COM QUEIXA ESCOLAR: AÇÃO EM CONTEXTO DE PANDEMIA DE COVID-19

PÂMELA PIEPER DOS SANTOS¹; LETÍCIA MOTTA SOARES²; EDUARDA MARTINS MALÜE³; MARLUZ DUARTE GUNDLACH⁴; TIFFANI GOMES CARDOZO⁵; SILVIA NARA SIQUEIRA PINHEIRO⁶.

¹Universidade Federal de Pelotas – pamela.paola916@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – leticiamsoares91@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – eduardammalue@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – gundlachmarluz@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – tiffanicardozo@gmail.com

⁶Universidade Federal de Pelotas – silvianarapi@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Muitos alunos com queixa escolar são encaminhados a psicólogos, psiquiatras e outros profissionais que realizam diagnósticos não levando em consideração o contexto no qual a criança está inserida. Assim, mostra-se recorrente a culpabilização, pela escola, do estudante e de sua família acerca da queixa escolar (ASBAHR e LOPES, 2006). Em concordância a isso, dados da UNICEF (2021) comprovam que, em 2019, foram reprovados 2,1 milhões de alunos no Brasil. Além disso, 620 mil abandonaram os estudos e cerca de 6 milhões estão em uma série que não corresponde à sua idade.

As bases da queixa escolar se originam no século XIX com o surgimento da divisão de classes provocada pela Revolução Industrial (NEGRI, 2010). Assim, todos os que fugiam do ideal ditado pela burguesia da época e não ascendiam à classe média, eram considerados problemáticos, inadequados e inaptos. Esse conceito adentrou a Psicologia da época, a qual se ocupava majoritariamente dos testes de inteligência e de aptidões individuais, entre outras medidas psicométricas. Esses testes eram realizados sem levar em consideração a escola, os professores, o contexto no qual a pessoa estava inserida. Sendo assim, somente o sujeito era responsabilizado diante do insucesso (ASBAHR e LOPES, 2006).

Em oposição aos ideais naturalistas da época, Vygotsky postula a Psicologia Histórico-Cultural como alternativa de compreensão do sujeito a partir do meio sócio-cultural (OLIVEIRA, 2009). Dessa forma, o teórico focou seus estudos no desenvolvimento e na aprendizagem humana, tomando como base para criar sua teoria o materialismo dialético de Karl Marx, o qual ressalta que os seres humanos fazem parte de uma cultura construída ao longo das civilizações, com a qual interagem e trocam experiências (OLIVEIRA, 2009). O autor considera o cérebro aberto a transformações, pois é a partir da interação com o ambiente que os humanos constroem seu psiquismo e sua personalidade (ANTÔNIO JÚNIOR, 2014).

A partir da mediação, desenvolvem-se as Funções Psicológicas Superiores (FPS), as quais são funções cognitivas, voluntárias e tipicamente humanas, tal como a memória voluntária, percepção, inteligência e outros (PINHEIRO, 2014). Para que as FPS se desenvolvam e ocorra a aprendizagem, é necessário que alguém mais desenvolvido atue no que Vygotsky denominou Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) (VYGOTSKY, 1995). Em consonância com os pressupostos de Vygotsky (1995), ELKONIN (2009) propõe a brincadeira como parte do desenvolvimento infantil, sendo a “brincadeira de faz de conta” prevista para crianças pequenas e o

jogo de regras explícitas para crianças em fase escolar. Dessa forma, de acordo com LEONTIEV (2010), o crescimento da criança acontece a partir da capacidade de exploração do ambiente e de seus objetos, tornando-os brinquedos.

Em resposta à problemática da queixa escolar, acentuada pela pandemia de COVID-19 (UNICEF, 2021), a presente proposta de intervenção visa utilizar o jogo de regras explícitas para desenvolver as Funções Psicológicas Superiores em crianças com dificuldades de aprendizagem.

2. METODOLOGIA

A ação de intervenção presente nessa escrita está vinculada ao projeto de extensão “Avaliação e Intervenção em Crianças com História de Fracasso Escolar”, coordenado por uma professora do curso de Psicologia da UFPel e composto por sete acadêmicas, também do curso. A intervenção será realizada no Serviço Escola de Psicologia da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), com crianças de 5 a 11 anos, e possui respaldo do Comitê UFPel COVID-19 para seu início.

O projeto realiza encontros semanais, por meio da plataforma Google Meet. Nestes são feitos planejamentos como: idealização e organização da sala de ludoterapia, construção da identidade visual do projeto, discussão acerca das possíveis datas de início devido à pandemia e dos protocolos de segurança que devem ser seguidos, assim como das modificações em fases e instrumentos que serão aplicados durante o processo. Assinala-se que o projeto desenvolve ações desde 2014 e, inicialmente, sua realização se dava no Núcleo de Neurodesenvolvimento da Faculdade de Medicina ou em escolas, atendendo em torno de 50 crianças.

A intervenção, baseada na proposta de PINHEIRO (2014), é dividida em três etapas: a primeira é composta por entrevistas semi-estruturadas individuais - com o(a) responsável, professor(a) e criança - sendo que a da criança inclui o uso do Teste do Desenho da Casa – Árvore – Pessoa (HTP - BUCK, 2003), como também, avaliações de leitura, cálculo e escrita; na segunda etapa são utilizados os jogos com regras explícitas, tais como: memória, cara a cara e damas; por fim, é feita uma avaliação final na qual os instrumentos de leitura, cálculo e escrita são reaplicados para acompanhar se a criança evoluiu ou não. Cada sessão dura em torno de cinquenta minutos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Compreendendo a importância dos processos de mediação para que ocorra a aprendizagem, o projeto objetiva construir e aplicar uma intervenção em crianças com histórico de queixa escolar, a ser realizado em três etapas: avaliação inicial, intervenção e avaliação final. A proposta atual compreende a readaptação feita por Pinheiro et al. (2021), que apresenta modificações em relação ao projeto inicial realizado por Pinheiro (2014). Dentre as modificações, destaca-se a avaliação emocional da criança por meio de testes como o HTP, análise qualitativa dos fatores neuropsicológicos propostos por González-Moreno, Solovieva e Rojas (2012), e alterações nos instrumentos de leitura, cálculo e escrita desenvolvidos por Pinheiro et al. (2021).

Inicialmente, entrevistas semi-estruturadas individuais, com a família e professor (a), irão preceder a avaliação direta da criança. Desse modo, será possível avaliar o contexto no qual ela está inserida, bem como seu desenvolvimento no

ambiente familiar e escolar. Assim, em concordância com Vygotsky (1998), o ambiente sócio-histórico é fundamental para a aprendizagem e desenvolvimento infantil, tornando-se imprescindível a avaliação do contexto ao qual a criança pertence.

Posteriormente, será efetuada uma entrevista lúdica com a criança, que visa facilitar o *rappor*t e vínculo terapêutico (ABERASTURY, 1982). Também, será aplicado o instrumento HTP, que consiste na representação gráfica de uma casa, árvore e pessoa, com o intuito de avaliar o estado emocional do indivíduo, bem como suas dinâmicas internas e familiares (BUCK, 2003).

Será avaliado, de modo qualitativo, os fatores neuropsicológicos da criança, especificamente as funções de: 1) Programação e controle; 2) Organização sequencial de movimentos e ações; 3) Ouvido fonêmico; 4) Análise e síntese cinestésica; 5) Retenção áudio-verbal; 6) Perceptivo-analítico; 7) Perceptivo global (GONZÁLEZ-MORENO, SOLOVIEVA E ROJAS, 2012). Neste sentido, por meio da mediação da leitura, escrita, cálculo e interpretação poderá se avaliar as áreas da ZDP da criança, bem como os conhecimentos os quais ela já domina (PINHEIRO et al., 2021). Além disso, a análise de documentos, boletins e cadernos irão auxiliar na avaliação qualitativa da aprendizagem.

Após a avaliação inicial, a intervenção se dará a partir da utilização de jogos voltados para o desenvolvimento das FPS. Neste sentido, jogos como memória, lince, cara-a-cara, damas, cartas, dominó, batalha naval e outros serão utilizados para o desenvolvimento de múltiplas funções. A exemplo, o jogo de damas possibilita à criança o exercício de sua programação e controle, síntese cinestésica, perceptivo-analítico e outros. Assim, a partir do recurso lúdico, visa-se desenvolver tais funções neuropsicológicas, materializar suas dinâmicas psíquicas e oferecer ferramentas para o enfrentamento da queixa escolar.

Ao final do período de intervenção, será avaliado o efeito das sessões na criança, a partir dos mesmos instrumentos da avaliação inicial.

4. CONCLUSÕES

Atualmente, o projeto conta com sete discentes participantes e a docente responsável, todas com imunização completa contra a Covid-19. Além disso, o projeto possui um logotipo e obedece às normas éticas, possuindo autorização do comitê UFPEL COVID-19 para funcionamento. Os atendimentos acontecerão semanalmente em uma sala no Serviço Escola de Psicologia (SEP). Ademais, quatro crianças esperam por atendimento: duas do sexo feminino e duas do masculino, com idades entre 7 e 11 anos.

Entretanto, diante do atual contexto pandêmico, a intervenção nas crianças ainda não se iniciou, visto que a presencialidade dos atendimentos poderia ser sinônimo de vulnerabilizar, ao contágio do coronavírus, as crianças e seus (suas) responsáveis.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTÔNIO JÚNIOR, W. **Jogos digitais e a mediação do conhecimento na perspectiva da psicologia histórico-cultural**. Dissertação (Mestrado- Faculdade de Educação da Universidade Federal de São Paulo- USP), São Paulo: s.n., 2014.
ASBARH, F.S.F; LOPES, J.S. **A culpa é sua**. Dossiê: psicologia e ideologia-o preconceito racial. Psicol. USP 17 (1). mar, 2006.



- BUCK, J. N. H-T-P: **Casa – Árvore – Pessoa. Técnica Projetiva de Desenho: Manual e Guia de Interpretação.** (1ª ed.). São Paulo: Vetor. 2003.
- ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo.** Tradução de Álvaro Cabral. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- GONZÁLEZ-MORENO, C. X., SOLOVIEVA, Y., QUINTANAR-ROJAS, L. Neuropsicología y psicología histórico-cultural: aportes en el ámbito educativo. **Revista de la Facultad de Medicina**, v. 60 n. 3, p. 1-13. 2012.
- LEONTIEV, A. N. Os Princípios Psicológicos da Brincadeira Escolar. In: VIGOTSKII, L. S., LURIA, A. R., LEONTIEV, A. N. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem.** Trad. Maria da Penha Villalobos. São Paulo: Ícone, 2010. p. 119-142.
- NEGRI, S. M. Segregação sócio-espacial: alguns conceitos e análises. **Coletâneas do nosso tempo**, v. 8, n. 08, 2010.
- OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio- histórico.** Coleção Pensamento e ação na sala de aula. São Paulo: Scipione, 2009.
- OLIVEIRA, P. L. D.; MASTRANTONIO, T.S; ALMEIDA, G.A; PINHEIRO, S.N.S. Avaliação e intervenção mediado em crianças com histórico de fracasso escolar. In: **SEMANA INTEGRADA DE INOVAÇÃO, ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO**, 6., Pelotas, 2020, **Anais...** Pelotas: Pró-Reitoria de Extensão e Cultura, 2020. v.5. p.40.
- PINHEIRO, S. N. S. **O jogo com regras explícitas pode ser um instrumento para o sucesso de estudantes com história de fracasso escolar?** 2014. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Pelotas.
- PINHEIRO, S. N. S.; ALMEIDA, G. Á.; OLIVEIRA, P. L. D.; MASTRANTONIO, T. D. S. Processo de avaliação e a intervenção por meio de jogos: Caminhos para enfrentar o fracasso escolar. In: FERREIRA, E. M. (org.). **Consciência e atividade: Categorias fundamentais da psicologia.** Ponta Grossa: Atena, 2021. Cap. 6, p. 45-61. Disponível em: <https://www.atenaeditora.com.br/post-ebook/4187>. Acesso em: 7 jul. 2021.
- UNICEF, Fundo das Nações Unidas para a Infância. **Cultura do fracasso escolar afeta milhões de estudantes e desigualdade se agrava na pandemia, alertam UNICEF e Instituto Claro.** UNICEF, Brasil, 28 jan. 2021. Online. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/comunicados-de-imprensa/cultura-do-fracasso-escolar-afeta-milhoes-de-estudantes-e-desigualdade-se-agrava-na-pandemia#:~:text=Em%20outubro%20de%202020%2C%203,%25%2C%20segundo%20a%20Pnad%20Con%20t%C3%ADnua>>. Acesso em: 13 jul. 2021
- VYGOTSKI, Lev S. **Obras escogidas III – Problemas del desarrollo de la psique.** Trad. Lydia Kuper. Madrid: Visor, 1995.
- VYGOTSKY, L. S. **O Desenvolvimento Psicológico na Infância.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.