

NÃO É CHATO APRENDER! CONTRIBUIÇÕES DA TERAPIA OCUPACIONAL NO AMBIENTE ESCOLAR: RELATO DE EXPERIÊNCIA**ISN'T IT ANNOYING TO LEARN! CONTRIBUTIONS OF OCCUPATIONAL THERAPY IN THE SCHOOL ENVIRONMENT: CASE STUDIES****NO ES MOLESTO APRENDER! LAS CONTRIBUCIONES DE LA TERAPIA OCUPACIONAL EN EL AMBIENTE ESCOLAR: ESTUDIO DE CASO**

Recebido: 03/08/2014
Aprovado: 16/03/2015

Kátia Ariana Borges¹
Danielle Ferreira Mazetto²
Larissa Silva Alves³
Mariana Fernanda Braga⁴
Beatriz Lopes Pachelli⁵

A dificuldade de aprendizagem influencia diretamente na motivação interesse e atenção despendida pela criança em sala de aula e o brincar é uma ferramenta importante para conectar a criança à aprendizagem. Este estudo tem como objetivo apresentar uma experiência vivenciada durante o Estágio Supervisionado I do Curso de Terapia Ocupacional de uma universidade pública, realizado no 2º semestre de 2013, com a finalidade de expor os resultados obtidos com a intervenção. O trabalho se caracteriza como estudo de caso de natureza qualitativa. Houve significativo envolvimento e interesse das crianças com as atividades desenvolvidas através de brincadeiras, bem como melhor desempenho na resolução das mesmas. O brincar possibilita o meio pelo qual se estabelece o elo da criança com a aprendizagem significativa.

Descritores: Criança; Terapia ocupacional; Jogos e brinquedos.

The difficulty of learning directly influence interest in motivation and attention spent by the child in the classroom and the play is an important tool to connect the child to learning. This study aims to present an experience lived during the Supervised Internship I of Occupational Therapy Course of a public University, conducted in the second half of 2013, in order to expose the results of the intervention. This work is characterized as a case study qualitative type. There was significant involvement and interest of the children with the activities developed through play as well as better performance in solving them. The play provides the means by which the link between children with significant learning is established.

Descriptors: Child; Occupational therapy; Play and playthings.

La dificultad de aprender directamente influye en el interés por la motivación y la atención pasó por el niño en la clase y el juego es una herramienta importante para conectar al niño a aprender. Este estudio tiene como objetivo presentar una experiencia vivida durante las prácticas supervisadas I del Curso de Terapia Ocupacional de una universidad pública, realizada en la segunda mitad de 2013, con el fin de exponer los resultados de la intervención. Este es un estudio de caso cualitativo. Hubo una participación e interés de los niños con las actividades desarrolladas a través del juego, así como un mejor rendimiento en la solución de ellos significativo. El juego ofrece el medio por el cual establecer el vínculo entre los niños y el aprendizaje significativo.

Descriptores: Niño; Terapia ocupacional; Juego e implementos de juego.

¹Terapeuta Ocupacional. Especialista em Neuropedagogia. Professora Substituta do Curso de Terapia Ocupacional da Universidade Federal do Triângulo Mineiro. katia_to@hotmail.com.

²Terapeuta Ocupacional.

³Terapeuta Ocupacional.

⁴Terapeuta Ocupacional.

⁵Terapeuta Ocupacional.

INTRODUÇÃO

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), instituído pela Lei nº 8.069/90 afirma o valor social das crianças e adolescentes como sujeitos de direitos e valoriza o respeito como pessoa em desenvolvimento¹.

O período da terceira infância corresponde à idade de seis a onze anos. Nesta etapa a criança apresenta no desenvolvimento físico redução do crescimento quando comparado às etapas anteriores, porém, com um conseqüente aumento da força e das habilidades atléticas. Quanto ao desenvolvimento cognitivo este se destaca por diminuição do egocentrismo, valorização do pensamento lógico e aumento das habilidades de memória e de linguagem. O desenvolvimento psicossocial torna-se mais complexo o que influencia na autoestima².

O desenvolvimento infantil segundo aborda a criança como um todo, sendo esta constituída a partir da interação do seu potencial genético com ampla variedade de fatores existentes em seu meio³.

Uma área de ocupação de grande importância na qual a criança está inserida nesta fase da vida é a escola sendo comum, no decorrer dos anos, os educadores e outros profissionais percebem a necessidade de oferecer apoio apropriado para estudantes com dificuldades e/ou transtornos de aprendizagem. Vale salientar que, se necessário, a intervenção deve ser oferecida o mais rápido possível para potencializar as capacidades educacionais⁴.

Um dos profissionais atuantes na área da educação é o terapeuta ocupacional, o qual preconiza em suas intervenções favorecer o desempenho ocupacional da criança, buscando o desenvolvimento de habilidades necessárias em relação ao período de desenvolvimento em que se encontra⁵.

Desta forma, no ambiente escolar o profissional pode intervir no desempenho do estudante nas seguintes áreas de ocupação: educação, brincar, lazer e participação social. Dentre as possibilidades de intervenção pode-se vislumbrar a participação da criança nas disciplinas cursadas, atividades

extracurriculares e acesso aos diferentes ambientes da escola de forma a equiparar direitos⁴.

O terapeuta ocupacional promove várias brincadeiras como estratégia para alcançar os objetivos traçados na intervenção com o intuito de integrar em suas ações a área de ocupação mais importante e significativa no desenvolvimento infantil, o brincar⁵. O brincar é considerado fator essencial para o desenvolvimento das crianças de qualquer idade e pode estimular o aprendizado⁶.

Assim, o objetivo deste artigo é apresentar uma experiência vivenciada durante o Estágio Supervisionado I do Curso de Terapia Ocupacional de uma universidade pública, com a finalidade de expor os resultados obtidos com a intervenção.

MÉTODO

A presente proposta se caracteriza como relato de experiência de natureza qualitativa, pautado na análise de conteúdo. Ressalta-se que a pesquisa qualitativa tem como verbo principal a palavra compreender, ou seja, considerar durante as análises as ações e/ou sujeitos refletindo sobre sua singularidade e subjetividade⁷.

O estudo foi realizado durante o Estágio Supervisionado I do Curso de Terapia Ocupacional da Universidade Federal do Triângulo Mineiro, em uma escola particular do município de Uberaba-MG, na qual recebe crianças do berçário ao ensino fundamental.

Foram realizadas intervenções terapêuticas ocupacionais durante cinco encontros de 50 minutos, no período setembro a outubro de 2013. A amostra foi composta por 17 crianças de 8 a 9 anos de idade cronológica, da sala do 4º ano do ensino fundamental. As intervenções propostas durante o estágio foram elaboradas a partir das dificuldades de interpretação de texto, sendo esta necessidade principal elencada pela professora.

As ações foram desenvolvidas no horário da aula de português, com acompanhamento da professora responsável. O critério de inclusão consistiu em estar

matriculado na escola onde o estudo foi realizado, cursando o 4º ano do ensino fundamental e aceitar participar das ações desenvolvidas pela Terapia Ocupacional.

As intervenções foram pautadas em brincadeiras como: caça ao tesouro envolvendo um percurso psicomotor com interpretação da estória “Pirata Barbarroxa” através de dicas referentes ao percurso; telefone sem fio com imagens, brincadeira de sequenciamento onde a última criança representava com desenho as informações recebidas; o texto misterioso abrangendo a leitura de um texto em formato de códigos numéricos, bem como realização de perguntas referentes ao texto desvendado; atividade da música associando a música a leitura com palmas de uma partitura representada por símbolos (bola grande - som forte, bola pequena - som fraco, traço - silêncio) e a brincadeira casa, hóspede, construção, terremoto, a qual gerou importante discussão com as crianças sobre o valor da amizade e as dificuldades enfrentadas por aqueles que são excluídos de atividades e brincadeiras.

Durante a análise dos dados foi utilizada uma metodologia pautada na classificação de elementos através da categorização das estratégias utilizadas ao decorrer das intervenções. Para as análises, foram utilizados os registros (evoluções) e relatórios realizados durante o estágio, a análise crítica das intervenções e uma entrevista com a professora de português, para verificar sua percepção quanto à contribuição da Terapia Ocupacional no desempenho escolar da turma.

RESULTADOS

Ao refletir sobre as intervenções realizadas foi possível definir a existência de quatro estratégias importantes para realização e sucesso das intervenções, sendo: o uso da ludicidade, atividades pautadas nos pressupostos da psicomotricidade (envolvendo desafio psicomotor), valorização da auto estima (através da redução de dificuldades e valorização da função cognitiva e perceptual).

Após análise dos dados foi possível observar que ao abordar a disciplina de português utilizando de diferentes estratégias para superar as dificuldades de interpretação de texto, as crianças se sentiram mais motivadas e interessas pelos conteúdos da disciplina e pela realização das atividades desenvolvidas durante as intervenções da Terapia Ocupacional.

No decorrer das intervenções foi possível observar que algumas crianças manifestaram mais dificuldade em atividades que exigiam atenção e concentração como: leitura dos códigos numéricos e atividade de sequenciamento com reprodução de desenho.

Apesar da dificuldade observada as crianças conseguiram cumprir com o objetivo de ambas as atividades, mesmo levando mais tempo para a execução. Vale salientar que as crianças que não apresentavam dificuldades foram desafiadas a utilizar de seus conhecimentos e habilidades para participar das intervenções e colaborar com o grupo.

A professora responsável pela disciplina relatou que durante suas aulas as crianças melhoraram seu desempenho escolar na disciplina de português, bem como desenvolveram maior interesse sobre os assuntos da mesma.

DISCUSSÃO

Segundo o Conselho Federal de Fisioterapia e Terapia Ocupacional (COFFITO) ao terapeuta ocupacional compreende a Atividade Humana como um processo criativo, criador, lúdico, expressivo, evolutivo, produtivo e de automanutenção; compreende também o homem como um ser prático. O profissional está preparado para atuar no cotidiano do cliente comprometido em suas funções práticas, objetivando alcançar uma melhor qualidade de vida⁷.

No que tange a intervenção com crianças utiliza-se o brincar, sendo este considerado uma estratégia importante para estimular o desenvolvimento biopsicossocial, principalmente no ambiente escolar⁷.

A escola deve promover situações significativas de aprendizagem, propondo atividades desafiadoras que possibilitem a

construção de conhecimentos, dando oportunidades ao aluno de ser mais criativo participativo e ativo, tornando-se um ser com iniciativa pessoal e autonomia, levando-o a adquirir atitudes de respeito mútuo, dignidade e solidariedade⁸.

Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação, brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança por se apropriar de conceitos, relacionar ideias, estabelecer relações lógicas, desenvolver a expressão oral e corporal, reforçar habilidades sociais, reduzir a agressividade, integra-se na sociedade e construir seu próprio conhecimento⁹.

O brincar é uma atividade humana criadora e a brincadeira é a maneira mais elevada para a criança aprender, pois é através dela que ocorre o desenvolvimento da interação, proporcionando que o adulto seja um participante ativo no brincar, onde este pode agir como observador e organizador, sendo assim um intermediário entre o aprendizado e a criança¹⁰⁻¹⁴.

No jogo, representado pelo lúdico na educação, existem duas principais correntes que compreendem de modo antagônico sua empregabilidade no processo pedagógico. A primeira corrente defende uma função lúdica do jogo na qual ele propicia a diversão e tem um caráter essencialmente desinteressado. Nesta forma de abordagem do lúdico, a principal característica é o prazer proporcionado; ele deve ainda estar vinculado à livre adesão daquele que a pratica, não sendo permitido ao praticante visar qualquer possibilidade de produtividade¹¹.

Diante disso dá-se a necessidade de compreender os aspectos envolvidos em jogos e brincadeiras que podem ser aplicados. A psicomotricidade desta maneira é uma ciência que busca relacionar motricidade, a mente e a afetividade e com a ajuda do lúdico, facilita a abordagem global da criança no processo de ensino-aprendizagem.

Portanto, vê-se a necessidade de construir práticas visando o lúdico e os

aspectos psicomotores, para que haja uma formação mais plena no desenvolvimento da criança, maior interação e qualidade no processo educativo¹².

Uma boa estrutura da educação psicomotora é a base fundamental para o processo de aprendizagem da criança. O desenvolvimento evolui de forma progressiva do todo (sala de aula) para o específico (cada criança, individualmente). Normalmente quando a criança apresenta dificuldade na aprendizagem, tem como principal motivo alguma deficiência no desenvolvimento psicomotor, que neste caso esta relacionada diretamente a atenção e concentração, o que os levam a dificuldade na interpretação de texto. Adquirindo uma boa experiência nesse requisito a mesma consegue conquistas que marcam sua vida emocional e intelectual^{13,15}.

A atenção permite à criança concentrar-se num dado estímulo (por exemplo, o que o professor está falando) e simultaneamente neutralizar as demais estimulações, tais como os sons fora da sala ou uma conversa entre amigos. Esta característica da atenção é chamada de seletividade, e sem ela a construção do conhecimento ficaria comprometida, pois não seria possível selecionar uma informação relevante e manter a atenção sustentada por um período de tempo necessário para o seu processamento¹⁴.

Na matemática, por exemplo, as deficiências de atenção parecem dificultar a utilização de estratégias ordenadas e hierarquizadas implicadas no uso de determinado algoritmo. Assim, crianças com déficit de atenção apresentariam certa tendência a desenvolver deficiências relacionadas ao cálculo aritmético, pois não conseguem guardar informações relevantes em virtude de não sustentarem o foco atencional, enquanto organizam as informações verbais recebidas. Desta forma, explica-se a principal dificuldade que as crianças apresentam durante a realização da atividade envolvendo números¹³.

As atividades de caráter lúdicas podem representar um aspecto importante para a superação das angústias, ansiedades,

tristeza, raiva e violência uma vez que, por meio do jogo e da recreação o indivíduo tem a possibilidade de centrar-se na emoção e no prazer, podendo transformar essas emoções consideradas negativas em emoções mais positivas. As brincadeiras permitem às crianças divertirem-se enquanto, ao mesmo tempo, as ensinam sobre um dado assunto. Muitas vezes certos brinquedos ou brincadeiras ajudam no desenvolvimento da vida social da criança, especialmente aquelas usadas em jogos lúdicos⁸.

CONCLUSÃO

Conclui-se que as vivências possibilitadas durante o estágio foram fundamentais para confirmar a importância do uso do brincar durante a intervenção terapêutica ocupacional nos diferentes contextos e ambientes das crianças.

Durante as intervenções observou-se que as crianças manifestaram respostas satisfatórias às ações realizadas, o que gerou uma significativa diferença no ensino-aprendizagem na disciplina de português. Foram perceptíveis os avanços quanto à capacidade das mesmas em realizar atividades que envolviam atenção, concentração, raciocínio e resolução de problemas durante as interpretações de texto, empregadas nas brincadeiras.

Outros importantes benefícios observados em relação ao processo foi quanto a melhor socialização, trabalho em equipe e capacidade de responder e cumprir aos limites e regras empregados nas brincadeiras. Portanto, o brincar se faz importante no aprendizado seja ele no âmbito educacional ou nas relações sociais.

Através do estágio e durante as intervenções realizadas no ambiente escolar em parceria com a professora de português percebeu-se que as atividades desenvolvidas pelos estagiários de Terapia Ocupacional foram de suma importância para o desenvolvimento das crianças, favorecendo nestas, a ampliação de habilidades como a resolução de problemas, sequenciamento e execução de diferentes ações, melhora significativa na atenção e concentração durante disciplina de português, bem como,

das habilidades necessárias à interpretação de texto.

REFERÊNCIAS

1. Presidência da República (Brasil). Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências [Internet]. D.O.U. 16 jul 1990, retificado em 27 set 1990 [citado em 2 jul 2013]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm.
2. Papalia DE, Olds SW, Feldman RD. Desenvolvimento humano. 8ed. Porto Alegre: Artmed; 2006.
3. Werneck AC. Desenvolvimento infantil no espaço escolar: um estudo sobre as significações imaginárias de pais e professores. Dissertação [Mestrado]. Rio de Janeiro: Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro; 2008.
4. Swinth YL. Avaliação e tratamento da terapia ocupacional com relação à educação. In: Willard HS. Terapia ocupacional. 11ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan; 2011. 1169p.
5. Grigolato T, Chaves GFS, Silva MBC, Pfeifer LI. Intervenção terapêutica ocupacional em CTI pediátrico: um estudo de caso. Cad Ter Ocup UFSCar. 2008; 16(1):37-46.
6. Mello LL, Valle ERM. O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. Psicol. Argum. 2005; 23(40):43-8.
7. Conselho Federal de Fisioterapia e Terapia Ocupacional. Disponível em: http://www.coffito.org.br/conteudo/con_view.asp?secao=46. Acesso em: jul 2014.
8. Cunha ACT. Importância das atividades lúdicas na criança com hiperatividade e déficit de atenção segundo a perspectiva dos professores [Internet]. Dissertação [Mestrado]. Lisboa: Escola Superior de Educação João de Deus; 2012 [citado em 14 jul 2014]. Disponível em: <http://comum.rcaap.pt/bitstream/123456789/2585/1/TeseAnaCunha.pdf>.
9. Martins MLF. O jogo: um complemento na educação infantil. Faculdade Internacional de Curitiba; 2010.

10. Gomes AC. O brincar e a psicomotricidade. Rio de Janeiro: Universidade Cândido Mendes; 2007. 51p.
11. Romera L, Bueno RE, Padovani A, Silva APC, Silva CR, Abreu G, et al. O lúdico no processo pedagógico da educação infantil: importante, porém ausente. *Movimento* (Porto Alegre). 2007; 13(2):131-52.
12. Silva ML. Psicomotricidade e atividades lúdicas para alunos da educação básica que apresentam TDAH. Monografia [especialização]. Brasília: Universidade de Brasília; 2011.
13. Vital M, Hazin I. Avaliação do desempenho escolar em matemática de crianças com transtorno de déficit de atenção/hiperatividade (TDAH): um estudo piloto. *Ciênc Cogn*. [Internet]. 2008 [citado em 17 nov 2013]; 13(3):19-36. Disponível em: http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v13_3/m318301.pdf.
14. Silva MZA, Silva AC. Relato de experiência: no interior, as brincadeiras ainda “reinam”. *South Am J Basic Educ Tech Technol*. [Internet]. 2014 [citado em 14 jul 2014]; 1(1):162-6. Disponível em: <http://revistas.ufac.br/revista/index.php/SAJEBTT/article/view/101/49>.
15. Oliveira GC. Psicomotricidade: educação e reeducação num enfoque psicopedagógico. 17ed. Petrópolis: Vozes; 2012.
16. Lisboa M. Jogos para uma aprendizagem significativa: com música, teatro, artes visuais e movimentos: valorizando as múltiplas inteligências. Rio de Janeiro: Wak Editora; 2013.
17. Minayo MCS. Análise qualitativa: teoria, passos e fidedignidade. *Rev Ciênc Saúde Coletiva*. [Internet]. 2012 [citado em 28 jan 2015]; 17(3):621-6. Disponível em: <http://www.scielo.org/pdf/csc/v17n3/v17n3a7>

CONTRIBUIÇÕES

Kátia Ariana Borges foi responsável pelo delineamento e revisão crítica do artigo. **Danielle Ferreira Mazetto** atuou na concepção, análise e interpretação dos dados e, redação do artigo. **Larissa Silva Alves, Mariana Fernanda Braga e Beatriz Lopes Pachelli** participaram na concepção, análise e interpretação dos dados e, redação do artigo.