

NO ES MOLESTO APRENDER! LAS CONTRIBUCIONES DE LA TERAPIA OCUPACIONAL EN EL AMBIENTE ESCOLAR: ESTUDIO DE CASO**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**

Recibido: 03/08/2014
Aprobado: 16/03/2015

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

La dificultad de aprender influye directamente en la motivación interés y atención pasados 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 rendimiento significativo en la resolución del mismo. El juego ofrece el medio por el cual establecer el vínculo entre los niños y el aprendizaje significativo.

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

A dificuldade de aprendizagem influencia diretamente na motivação interesse e atenção dispendidos 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.

¹Terapeuta Ocupacional. Especialista en Neuropedagogía. Profesora Sustituta del Curso de Terapia Ocupacional de la Universidad Federal del Triángulo Mineiro. katia_to@hotmail.com

²Terapeuta Ocupacional.

³Terapeuta Ocupacional.

⁴Terapeuta Ocupacional.

⁵Terapeuta Ocupacional.

INTRODUCCIÓN

EL Estatuto del Niño y del Adolescente (ECA), instituido por la Ley nº 8.069/90 afirma el valor social de los niños y adolescentes como sujetos de derechos y valoriza el respeto como persona en desarrollo¹.

El período de la tercera infancia corresponde a la edad de seis a once años. En esta etapa el niño presenta en el desarrollo físico reducción del crecimiento cuando es comparado a las etapas anteriores, sin embargo, con un consecuente aumento de la fuerza y de las habilidades atléticas. Como al desarrollo cognitivo este se destaca por disminución del egocentrismo, valorización del pensamiento lógico y aumento de las habilidades de memoria y de lenguaje. El desarrollo psicosocial se vuelve más complejo lo que influye en la autoestima².

El desarrollo infantil aborda el niño como un todo, siendo éste constituido a partir de la interacción de su potencial genético con amplia variedad de factores existentes en su medio³.

Un área de ocupación de gran importancia en la cual el niño está insertado en esta fase de la vida es la escuela siendo común, en el transcurrir de los años, los educadores y otros profesionales perciben la necesidad de ofrecer apoyo apropiado para estudiantes con dificultades y/o trastornos de aprendizaje. Vale la pena señalar que, si es necesario, la intervención debe ser ofrecida lo más rápido posible para potencializar las capacidades educativas⁴.

Uno de los profesionales actuantes en el área de la educación es el terapeuta ocupacional, el cual preconiza en sus intervenciones favorecer el desempeño ocupacional del niño, buscando el desarrollo de habilidades necesarias en relación al período de desarrollo en que se encuentra⁵.

De esta forma, en el ambiente escolar el profesional puede intervenir en el desempeño del estudiante en las siguientes áreas de ocupación: educación, jugar, recreo y participación social. Entre las posibilidades de intervención se puede vislumbrar la participación del niño en las disciplinas cursadas, actividades extracurriculares y

acceso a los diferentes ambientes de la escuela de forma a equiparar derechos⁴.

El terapeuta ocupacional promueve varios juegos como estrategia para alcanzar los objetivos trazados en la intervención con la intención de integrar en sus acciones el área de ocupación más importante y significativa en el desarrollo infantil, el jugar⁵. El jugar es considerado factor esencial para el desarrollo de los niños de cualquier edad y puede estimular el aprendizaje⁶.

Así, el objetivo de este artículo es presentar una experiencia vivida durante la Práctica Supervisada I del Curso de Terapia Ocupacional de una universidad pública, con la finalidad de exponer los resultados obtenidos con la intervención.

MÉTODO

La presente propuesta se caracteriza como relato de experiencia de naturaleza cualitativa, pautada en el análisis de contenido. Se resalta que la investigación cualitativa tiene como verbo principal la palabra comprender, o sea, considerar durante los análisis las acciones y/o sujetos reflexionando sobre su singularidad y subjetividad⁷.

El estudio fue realizado durante la Práctica Supervisada I del Curso de Terapia Ocupacional de la Universidad Federal del Triángulo Mineiro, en una escuela particular del municipio de Uberaba-MG, Brasil, la cual recibe niños desde la guardería hasta enseñanza primaria.

Fueron realizadas intervenciones terapéuticas ocupacionales durante cinco encuentros de 50 minutos, en el período de setiembre a octubre de 2013. La muestra fue compuesta por 17 niños de 8 a 9 años de edad cronológica, de la sala del 4º año de enseñanza primaria. Las intervenciones propuestas durante la práctica fueron elaboradas a partir de las dificultades de interpretación de texto, siendo esta la necesidad principal detallada por la profesora.

Las acciones fueron desarrolladas en el horario del aula de portugués, con acompañamiento de la profesora responsable. El criterio de inclusión consistió

en estar matriculado en la escuela donde el estudio fue realizado, cursando el 4º año de enseñanza primaria y aceptar participar de las acciones desarrolladas por la Terapia Ocupacional.

Las intervenciones fueron pautadas en juegos como: caza del tesoro implicando una etapa psicomotora con interpretación de la historia "Pirata Barba roja" a través de datos referentes a la etapa; teléfono sin cable con imágenes, juegos de secuenciación donde el último niño representaba con diseño las informaciones recibidas; el texto misterioso cubriendo la lectura de un texto en formato de códigos numéricos, así como realización de preguntas referentes al texto desvendado; actividad de la música asociando la música a la lectura con palmas de una partitura representada por símbolos (pelota grande - sonido fuerte, pelota pequeña - sonido débil, trazo - silencio) y el juego en casa, huésped, construcción, terremoto, el cual generó importante discusión con los niños sobre el valor de la amistad y las dificultades enfrentadas por aquellos que son excluidos de actividades y juegos.

Durante el análisis de los datos fue utilizada una metodología pautada en la clasificación de elementos a través de la categorización de las estrategias utilizadas en el transcurso de las intervenciones. Para los análisis, fueron utilizados los registros (evoluciones) e informes realizados durante la práctica, el análisis crítico de las intervenciones y una entrevista con la profesora de portugués, para verificar su percepción en cuanto a la contribución de la Terapia Ocupacional en el desempeño escolar de la pandilla.

RESULTADOS

Al reflexionar sobre las intervenciones realizadas fue posible definir la existencia de cuatro estrategias importantes para realización y suceso de las intervenciones, siendo: el uso de la alegría, actividades pautadas en los presupuestos de la psicomotricidad (implicando desafío psicomotor), valorización de la auto estima (a través de la reducción de dificultades y

valorización de la función cognitiva y perceptivo).

Después del análisis de los datos fue posible observar que al abordar la disciplina de portugués utilizando diferentes estrategias para superar las dificultades de interpretación de texto, los niños se sintieron más motivados e interesados por los contenidos de la materia y por la realización de las actividades desarrolladas durante las intervenciones de la Terapia Ocupacional.

En el transcurrir de las intervenciones fue posible observar que algunos niños manifestaron más dificultad en actividades que exigían atención y concentración como: lectura de los códigos numéricos y actividad de secuenciación con reproducción de diseño.

A pesar de la dificultad observada los niños consiguieron cumplir con el objetivo de ambas actividades, aunque llevando más tiempo para la ejecución. Vale señalar que los niños que no presentaban dificultades fueron desafiados a utilizar de sus conocimientos y habilidades para participar de las intervenciones y colaborar con el grupo.

La profesora responsable por la materia relató que durante sus aulas los niños mejoraron su desempeño escolar en la materia de portugués, así como desarrollaron mayor interés sobre los asuntos de la misma.

DISCUSIÓN

Según el Consejo Federal de Fisioterapia y Terapia Ocupacional (COFFITO) al terapeuta ocupacional le corresponde la Actividad Humana como un proceso creativo, creador, divertido, expresivo, evolutivo, productivo y de auto mantenimiento; le comprende también el hombre como un ser práctico. El profesional está preparado para actuar en lo cotidiano del cliente comprometido en sus funciones prácticas, objetivando alcanzar una mejor calidad de vida⁷.

Con respecto a intervención con niños se utiliza el jugar, siendo éste considerado una estrategia importante para estimular el desarrollo bio-psicosocial, principalmente en el ambiente escolar⁷.

La escuela debe promover situaciones significativas de aprendizaje, proponiendo

actividades desafiantes que posibiliten la construcción de conocimientos, dando oportunidades al alumno de ser más creativo participativo y activo, volviéndose un ser con iniciativa personal y autonomía, llevándolo a adquirir actitudes de respeto mutuo, dignidad y solidaridad⁸.

Jugar es una necesidad básica así como es la nutrición, la salud, la habitación y la educación, jugar ayuda al niño en su desarrollo físico, afectivo, intelectual y social, pues, a través de las actividades de juegos, el niño por apropiarse de conceptos, relacionar ideas, establecer relaciones lógicas, desarrollar la expresión oral y corporal, reforzar habilidades sociales, reducir la agresividad, se integra en la sociedad y construye su propio conocimiento⁹.

El jugar es una actividad humana creadora y el juego es la manera más elevada para el niño aprender, pues es a través de él que ocurre el desarrollo de la interacción, proporcionando que el adulto sea un participante activo en el jugar, donde éste puede actuar como observador y organizador, siendo así un intermediario entre el aprendizaje y el niño¹⁰⁻¹⁴.

En el juego, representado por recreación en la educación, existen dos principales corrientes que comprenden de modo antagónico su empleo en el proceso pedagógico. La primera corriente defiende una función divertida del juego en la cual él propicia la diversión y tiene un carácter esencialmente desinteresado. En esta forma de abordaje de los juegos, la principal característica es el placer proporcionado; él debe además estar vinculado a la libre adhesión de la práctica, no siendo permitido al practicante cualquier posibilidad de productividad como objetivo¹¹.

Antes de que dé la necesidad de comprender los aspectos involucrados en juegos y diversiones es que pueden ser aplicados. La psicomotricidad de esta manera es una ciencia que busca relacionar motricidad, la mente y la afectividad y con la ayuda de la diversión, facilita el abordaje global del niño en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, se ve la necesidad de construir prácticas buscando lo divertido y los aspectos psicomotores, para que haya una formación más plena en el desarrollo del niño, mayor interacción y calidad en el proceso educativo¹².

Una buena estructura de la educación psicomotora es la base fundamental para el proceso de aprendizaje del niño. El desarrollo evoluciona de forma progresiva del todo (sala de aula) para lo específico (cada niño, individualmente). Normalmente cuando el niño presenta dificultad en el aprendizaje, tiene como principal motivo alguna deficiencia en el desarrollo psicomotor, que en este caso está relacionada directamente a la atención y concentración, lo que los lleva a dificultad en la interpretación de texto. Adquiriendo una buena experiencia en ese requisito la misma consigue conquistas que marcan su vida emocional e intelectual^{13,15}.

La atención permite al niño concentrarse en un estímulo (por ejemplo, lo que el profesor está hablando) y simultáneamente neutralizar las demás estimaciones, tales como los sonidos fuera de la sala o una conversación entre amigos. Esta característica de la atención es llamada de selectividad, y sin ella la construcción del conocimiento quedaría comprometida, pues no sería posible seleccionar una información relevante y mantener la atención sustentada por un período de tiempo necesario para su procesamiento¹⁴.

En la matemática, por ejemplo, las deficiencias de atención parecen dificultar la utilización de estrategias ordenadas y jerarquizadas implicadas en el uso de determinado algoritmo. Así, niños con déficit de atención presentarían cierta tendencia a desenvolver deficiencias relacionadas al cálculo aritmético, pues no consiguen guardar informaciones relevantes en virtud de no sustentar el foco atencional, en cuanto ordenan las informaciones verbales recibidas. De esta forma, se explica la principal dificultad que los niños presentaron durante la realización de la actividad involucrando números¹³.

Las actividades de tipo recreativas pueden representar un aspecto importante

para la superación de las angustias, ansiedades, tristeza, rabia y violencia una vez que, por medio del juego y de la recreación el individuo tiene la posibilidad de centrarse en la emoción y en el placer, pudiendo transformar esas emociones consideradas negativas en emociones más positivas. Los juegos permiten a los niños divertirse mientras, al mismo tiempo, les enseñan sobre un determinado asunto. Muchas veces ciertos juguetes o juegos ayudan en el desarrollo de la vida social del niño, especialmente aquellos usados en juegos recreativos⁸.

CONCLUSIÓN

Se concluye que las vivencias posibilitadas durante la práctica fueron fundamentales para confirmar la importancia del uso de jugar durante la intervención terapéutica ocupacional en los diferentes contextos y ambientes de los niños.

Durante las intervenciones se observó que los niños manifestaron respuestas satisfactorias a las acciones realizadas, lo que generó una significativa diferencia en la enseñanza-aprendizaje en la materia de portugués. Fueron perceptibles los avances en cuanto a la capacidad de las mismas en realizar actividades que involucraban atención, concentración, razonamiento y resolución de problemas durante las interpretaciones de texto, empleadas en los juegos.

Otros importantes beneficios observados en relación al proceso fueron en cuanto a una mejor socialización, trabajo en equipo y capacidad de responder y cumplir a los límites y reglas empleados en los juegos. Por lo tanto, el jugar se hace importante en el aprendizaje sea en el ámbito educativo o en las relaciones sociales.

A través de la práctica y durante las intervenciones realizadas en el ambiente escolar en asociación con la profesora de portugués se percibió que las actividades desarrolladas por los practicantes de Terapia Ocupacional fueron de suma importancia para el desarrollo de los niños, favoreciendo en éstas, la ampliación de habilidades como la resolución de problemas, secuencias y ejecución de diferentes acciones, mejora

significativa en la atención y concentración durante la materia de portugués, así como, de las habilidades necesarias a la interpretación 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. Grigolatto 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 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_vie_w.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>

CONTRIBUCIONES

Kátia Ariana Borges fue responsable por el delineamiento y revisión crítica del artículo. **Danielle Ferreira Mazetto** actuó en la concepción, análisis e interpretación de los datos y, redacción del artículo. **Larissa Silva Alves, Mariana Fernanda Braga e Beatriz Lopes Pachelli** participaron en la concepción, análisis e interpretación de los datos y, redacción del artículo.