

CONTADORES DE HISTÓRIAS: INTERVINDO EM ESCOLA PÚBLICA

Autor; Maria José Gomes de Farias. Orientador; Leconte de Lisle Coelho Junior.

Faculdade Maurício de Nassau mariagomespsi@gmail.com

RESUMO: Contadores de histórias; intervindo em escola pública, trata-se de um trabalho realizado em uma escola de Campina Grande – PB, onde através da ludoterapia e das histórias terapêuticas foi possível mensurar o grau de desenvolvimento psicossocial dos alunos que vivem em plena era das mídias eletrônicas, bem como problemas de aprendizagem, psicológicos, emocionais e sociais decorrentes da popularização dessas mídias entre eles. O trabalho foi desenvolvido a partir de experiência realizada a partir de uma escola pública por alunos do curso de Psicologia da Faculdade Maurício de Nassau em um projeto de pesquisa e intervenção cuja proposta era promover um diálogo entre a clínica infantil e a escola relembrando a importância das brincadeiras como principal instrumento de comunicação e interação entre crianças, bem como um meio de evitar a ociosidade das mesmas diante das mídias digitais.

INTRODUÇÃO: O desenvolvimento emocional das crianças em idade escolar depende dos progressos da cognição social, isto é, do conhecimento do mundo social. Em idade mais precoce, com seu raciocínio abstrato simples, as crianças começam a perceber que outras pessoas são motivadas por pensamentos e emoções que diferem dos seus (BATESON, 2016). Esta é uma fase, também, onde as crianças possuem um raciocínio complexo e multifacetado. Sendo assim este projeto tem como objetivo proporcionar às crianças em idade

esc

olar uma experiência singular onde, através da ludoterapia e das histórias terapêuticas, pode-se transmitir-lhes valores sociais e ajuda-las a identificar sentimentos em relação a si mesmas e aos outros assim como; com jogos, teatro de marionetes, escrita e leitura permitir-lhes expressar seus sentimentos. Tendo em vista, que as crianças precisam da brincadeira e das histórias para lidarem com o mundo a sua volta, a partir de aí; fazer-se conhecer aos gestores e familiares desses alunos, o poder das brincadeiras e das histórias na aquisição de comportamentos importantes para a criança desenvolver, relações sociais e

interpessoais saudáveis. Facilitando, assim; a educação e o convívio entre docentes, pais e alunos, bem como diminuir a evasão, o fracasso escolar, e melhorar a saúde emocional e psicológica das crianças na escola.

A importância do brincar para o desenvolvimento e crescimento pessoal, social, cultural no ser humano, em áreas como, comunicação, expressão e elaboração de pensamentos, estão há muito tempo presentes nas palavras de estudiosos do comportamento e do desenvolvimento, bem como Lev Vygotsky e Jean Piaget. Nas palavras de BOMTEMPO (1987), “Vários autores apontam para a importância do brinquedo como meio de fornecer à criança um ambiente planejado e enriquecido que possibilite a aprendizagem de habilidades”.

A princípio essa prática do brincar como terapia era mais usada na área clínica e de forma individual. Conhecida como ludoterapia (Terapia adaptada para o universo infantil) o contar histórias usando brinquedos, teatralização, desenhos e outros, tem sua eficácia comprovada no momento de ganhar a confiança da criança e estabelecer o rapport entre psicoterapeuta e cliente, e é um ótimo instrumento de

comunicação, pois a criança usa a fantasia e a imaginação para expressar sentimentos que não conseguiria com palavras. Hoje em dia essa prática se ampliou e está sendo usado em diversos ambientes e diversas faixas etárias.

Talvez, o mais antigo relato do uso da brincadeira como meio de compreender melhor a criança seja o caso do “pequeno Hans”; que a partir dos relatos do pai sobre suas brincadeiras, permitiu ao psicanalista Austro-Húngaro, Sigmund Freud, desvendar seus conflitos intrapsíquicos (Freud, 1996). De certo que há muitos anos psicólogos e psicopedagogos vêm usando o mundo lúdico para tratar clientes no contexto clínico e escolar baseando-se nas mais famosas teóricas da clínica infantil, bem como, Melanie Klein, Anna Freud e Sophie Morgenstern. Porém, a proposta aqui da ênfase nas histórias como ferramenta de transformação social, ludo terapia, e incentivo da leitura no contexto escolar. E para falar em histórias terapêutica é preciso falar em metáforas, as metáforas são simples e são simples porque fazem parte do nosso cotidiano, fazem parte do nosso universo vocabular. Pertencem a natureza humana e as experiências universais. Referindo-se a GADELHA apud BUENO (2004), que dizia que as metáforas são a linguagem da natureza, o padrão que une todas as coisas

“ A metáfora é um instrumento indispensável do pensamento e da expressão, uma característica de toda comunicação humana, até mesmo de homens de ciência”. (ÁVILA, 2005). Proporcionar às crianças e adolescentes da rede pública uma experiência única, divertida e mágica. Trazer de volta antigas brincadeiras, ajudá-las a desenvolver habilidades e valores como, coragem, amizade, generosidade, trabalho em grupo, autoestima, bem como diferentes meios de lidar com sentimentos negativos e ajudar a resolver problemas, generalizando os mesmos para além do ambiente escolar.

Para chegar ao objetivo principal e contemplar os objetivos gerais, seguem-se os procedimentos específicos.

- Conhecer o histórico dessas crianças em seu ambiente escolar e criar histórias junto a elas e análogas a sua realidade, para que assim; as mesmas possam ressignificar seu papel nessa realidade dando possíveis finais positivos para a sua história.
- Apresentar histórias com personagens que viveram momentos parecidos aos vividos

elos alunos e em que o final foi positivo, utilizando desenhos, marionetes, teatro e dinâmicas;

- Disponibilizar livros pré-selecionados pela equipe para que os alunos possam escolher e ler em casa;
- Ornamentar uma sala de aula de forma lúdica para que o ambiente se torne mais agradável e atrativo aos alunos. Usar, no caso dos adolescentes uma linguagem adequada a sua faixa-etária e através da música estabelecer empatia, confiança e aceitação elaborar dinâmicas que trabalhem a autoestima, a generosidade, o trabalho em grupo e a autonomia.

METODOLOGIA

1.1. Para a pesquisa bibliográfica e realização deste trabalho foram utilizadas informações disponíveis em artigos e livros.

1.2. Para a criação de uma biblioteca solidária, divulgação do projeto e arrecadação de livros infantis usados foi criada uma página na internet em formato de blog, onde serão compartilhadas as informações sobre as intervenções, bem como fotos e vídeos no decorrer da evolução do projeto.

1.3. O material utilizado pelo grupo de intervenção, bem como livros para a escolha das histórias, marionetes, caracterização e criação de origamis, foi disponibilizado pelo próprio grupo.

1.4. A oficina de atividades ocupacionais e aquisição de habilidades, propôs a criação de origamis; arte milenar japonesa, que ajuda as crianças a desenvolverem coordenação motora e concentração. O mestre origamista, Akira Yoshisawa, diz que o origami é também uma forma de comunicação, “um diálogo entre o artista e o papel” (Prieto, 2008)

1.5. A análise dos dados ocorreu por meio da observação do comportamento dos alunos, bem como; a partir dos desenhos, postura dos alunos diante das dinâmicas, envolvimento participativo e material escrito dos mesmos.

RESULTADOS

O trabalho proposto foi realizado com os alunos do 6º ano de uma escola pública, no período de quatro semanas, sendo uma intervenção por semana entre os meses de abril e maio. Na mesma turma haviam 28 alunos de nove a dezoito anos de idade, sendo que um deles é diagnosticado com síndrome de Klinefelter. O perfil da turma é totalmente misto entre meninos e meninas que apresentam inúmeras

cuidades de relacionamento, disciplina, relações interpessoais e sociais, além de problemas emocionais relacionados a autoestima e a confiança no outro. A síndrome de Klinefelter, também conhecida como síndrome 47, deixa sequelas cognitivas, o aluno de dezoito anos acometido com a síndrome tem ensino igual aos demais sem reforço adicional ou específica para alunos com deficiência, ou déficits cognitivos, o mesmo aluno não fica muito tempo na sala pois sente-se incomodado com a diferença de idade entre ele e os demais demonstra dificuldade de aprender coisas novas, bem como avançar no aprendizado. Há ainda, entre as meninas um caso de automutilação, bem como tentativa de suicídio da mesma aluna a adolescente de quatorze anos foi encontrada no banheiro por outra aluna, com um canivete cometendo a automutilação durante a intervenção cuja a aluna de psicologia foi testemunha ocular. Outros casos não menos importantes de indisciplina e excessos de comportamentos disfuncionais foram visualizados pelos estagiários, porém os que mais chamaram a atenção devido à gravidade da situação foram esses dois casos extremos e mais uma aluna que não se comunicava, não interagia com os estagiários nem como os colegas de classe a pesar de não ter nenhuma deficiência aparente ou diagnosticada, a mesma

(83) 3322.3222

contato@conbracis.com.br

www.conbracis.com.br

apresentou uma postura tímida retraída e triste durante toda a intervenção.

DISCUSSÃO

A noção de que as crianças estão perdendo cada dia mais a sua infância devido a popularização do uso de aparelhos eletrônicos entre esse público, está presente no discurso de muitos pedagogos, psicólogos da atualidade, e é tema de discussão para muitos autores “argumenta-se, que ao longo de três ou quatro décadas houve uma mudança gritante na forma como a sociedade trata as crianças e na forma como elas se comportam” (BUCKINGHAM, 2007). A indústria midiática voltada para o público infantil tem influenciado e muito para isto, porém está longe de ser a única culpada. A violência entre os jovens e a desestruturação familiar é um crescente na atualidade, isto posto; surge uma necessidade a caráter preventivo de intervenções interdisciplinares no contexto escolar, visando a importância das brincadeiras e das histórias infantis para o desenvolvimento psicomotor do ser humano. O antropólogo Gregory Bateson considerava as histórias, parábolas e metáforas como expressões ao pensamento humano (GADELHA, 2004). Segundo ele

pen
sar por histórias é criar relações; dizia que as histórias são compartilhadas por todos, que as histórias nos “interconectam”. (BATESON, 1972). O acesso fácil a conteúdos pornográficos pela internet; vídeos violentos, jogos violentos, cyber bullying, entre outros têm parte nessa realidade. Para Buckingham (2007), “atravessando todas essas questões há diversas preocupações mais específicas, relacionadas ao lugar das mídias eletrônicas na sociedade contemporânea”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi constatado ao final da intervenção que em sua maioria, os alunos se encontram de acordo com a fase de desenvolvimento psicomotor de cada um, com exceção dos casos expostos. São alunos ociosos que ficam muito tempo focados no celular e por tanto têm muita energia acumulada, porém são abertos a novas experiências e têm uma atratividade especial para os jogos, dinâmicas, oficinas ocupacionais entre outras atividades que ajudem a gastar energia. Nos casos extremos foi verificado também, o interesse em participar, a aceitação e fácil criação de vínculo com os estagiários, uma das meninas aceitou participar como voluntária do projeto. Ao total foram cinco dos alunos que se voluntariaram para intervir com os alunos do 1º ano, mas apenas três das meninas puderam se fantasiar de personagens

lúdicos para contar histórias para as crianças. Sobre os casos de Klinefelter, automutilação e timidez não foi possível uma maior intervenção devido ao curto tempo que nos foi cedido pela escola, e pela gravidade dos casos. Isto posto, foi verificado a fragilidade dos alunos com relação aos laços afetivos, a confiança, a autoestima e as habilidades em lidar com sentimento de frustração, tristeza, raiva e medo, mas foi percebido também a vontade de crescer, os sonhos e a carência de afeto comum a qualquer ser humano em fase de desenvolvimento.

BUCKINGHAM D. Crescer na era das mídias eletrônicas. Edições Loyola, São Paulo, 2000.

GADELHA, Y. a., & MENEZES, I. N. (2004). Estratégias lúdicas na relação terapêutica com criança na terapia comportamental. *Ciências da Saúde*, 1-151. disponível em:
<<http://publicacoesacademicas.uniceub.br/index.php/cienciasaude/article/view/523>>
Acesso em: 04/01/2016

BUENO, M., GUERRELHAS, F., SILVARES, & M., E. F. (2000). Grupo de ludoterapia comportamental x Grupo de espera recreativo infantil. *Brasileira de terapia comportamental e cognitiva*, 157-169. Disponível em:
<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1517-55452000000200006&script=sci_arttext>
Acesso em: 04/03/2016

ÁVILA, M. T., BANDEIRA, D. R., & SERAFINI, A. J. (2005). Testes das fabulas: comparando respostas de crianças abrigadas e respostas populares da amostra padronizada. *psico*, 251-257. Disponível em:<<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5161601>> acesso em: 04/03/2016

Gregory Bateson: um cérebro privilegiado. Revista Thot, São Paulo, n.65,1995. Disponível em:
<<http://www.palasathena.org>>. Acesso em: 04/03/2016.