

AVALIAÇÃO E INTERVENÇÃO EM CRIANÇAS: REPENSANDO A PESQUISA EM CONTEXTO DE PANDEMIA

ALANA VICTÓRIA SILVA ROSTIROLLA¹; EDUARDA MARTINS MALÜE²;
MARTA MIELKE VARZIM³; PÂMELA PIEPER DOS SANTOS⁴; TIFFANI GOMES
CARDOZO⁵; SILVIA NARA SIQUEIRA PINHEIRO⁶

¹Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) -alanarostirolla@gmail.com

²UFPEL – eduardammalue@gmail.com

³UFPEL – marta.varzim@gmail.com

⁴UFPEL - pamela.paola916@gmail.com

⁵UFPEL – tiffanicardozo@gmail.com

⁶UFPEL – silvianarapi@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Para a Psicologia Histórico-Cultural (OLIVEIRA, 2009) o cerne da aprendizagem localiza-se nos saberes ainda em construção. Deste modo, compreende-se a educação não como uma finalidade, mas sim como um processo. Neste sentido, Vygotsky (1995) postula que o conhecimento é internalizado a partir da mediação de um terceiro, isto é, a fase em que o indivíduo necessita do apoio, chamada de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), é quando efetivamente se aprende.

A mediação é um pilar fundamental no processo de escolarização, pois é a partir dela que o aprendizado acontece, por meio da interação com o professor e colegas mais desenvolvidos. É, também, na escola que ocorre o desenvolvimento das Funções Psicológicas Superiores (FPS), ou seja, da memória, atenção, percepção, inteligência e outras (VYGOTSKY, 1995).

Além do processo de ensino-aprendizagem, Vygotsky (2008), em parceria com Elkonin (2009) e Leontiev (1988), percebeu que o jogo possui o mesmo papel no desenvolvimento da FPS. Os jogos são subdivididos entre: jogos de papéis, realizados na fase que envolve a pré-escola; e jogos de regras explícitas, realizados com crianças maiores, entre 7 e 11 anos.

Os jogos de papéis são a conhecida “brincadeira do faz de conta”, orientada pelas regras sociais implícitas na sociedade da qual a criança faz parte, onde a mesma interpreta as ações vivenciadas pelos adultos que a cercam. Segundo Elkonin (2009), quando a criança representa a vida adulta, ela se desprende do egocentrismo típico da idade. Os jogos de regras explícitas, por sua vez, compreendem a capacidade da criança obedecer às regras, visto que é esse o objetivo principal, e desenvolver a consciência sobre suas próprias atitudes.

De acordo com Leontiev (1988, p.139) as regras dos jogos auxiliam a criança a controlar seu comportamento, subordinando-o a objetivos pré-definidos. No entanto, a criança pode não querer seguir determinada regra, mas ainda assim precisar, sendo imersa numa primeira noção moral através do jogo.

Com base nisso, a pesquisa de Pinheiro (2014) comprovou, por meio da utilização do jogo de regras, a capacidade que esse possui de intervir nas crianças com queixa escolar, dado seu impacto positivo no desenvolvimento cognitivo e emocional ao promover modificações nas FPS, localizadas na ZDP da criança. Dessa forma, a intervenção planejada tem como base as propostas de Pinheiro (2014) e Solovieva e Quintanar-Rojas (2014), visto que o último estuda os fatores neuropsicológicos.

O fracasso escolar ao qual a intervenção de Pinheiro (2014) se refere é caracterizado pela UNICEF (2021) como a agregação de reprovação, distorção idade-série e abandono escolar onde tais fatores se retroalimentam dentro do sistema educacional brasileiro. Os dados do dito fracasso escolar durante a pandemia se agravaram quando comparados aos anos anteriores, estima-se que 5,5 milhões de crianças e adolescentes não tiveram acesso à educação em 2020 (UNICEF, 2021).

Em decorrência das consequências da pandemia de COVID-19 no rendimento escolar e saúde mental das crianças (LINHARES; ENUMO, 2020), percebeu-se a demanda de intervir nos processos que antecedem a aprendizagem, isto é, nos fatores neuropsicológicos. Deste modo, a presente pesquisa visa investigar se o jogo de regras é favorável ao desenvolvimento dos fatores neuropsicológicos de crianças com queixa escolar. Além disso, considerando que o isolamento social é um fator de vulnerabilidade às crianças, com aumento no risco de abuso físico, sexual e psicológico (OMS, 2020), iremos utilizar o jogo para abordagem de sofrimentos de ordem sócio-emocional (ELKONIN, 2009).

2. METODOLOGIA

Esta pesquisa será baseada na intervenção de Pinheiro (2014;2021), de método qualitativo, possuindo três etapas: avaliação inicial com alunos(as), responsáveis e professores(as); intervenção por meio de jogos (damas, cara a cara, memória, etc.); avaliação final para determinar os resultados obtidos pela intervenção. Os encontros semanais serão gravados e transcritos e as observações das pesquisadoras anotadas num diário de campo.

Para avaliação inicial, será realizada uma entrevista semiestruturada com um(a) responsável e com um(a) professor(a). Após isso, a acadêmica utilizará um encontro para uma sessão lúdica com a criança, buscando, a partir disso, iniciar um vínculo. A avaliação mediada da escrita, leitura e matemática do(a) aluno(a) ocorrerá por meio de uma lista de exercícios construídas pelas pesquisadoras a partir de livros didáticos de séries iniciais. Nesse momento os fatores neuropsicológicos serão avaliados de maneira qualitativa e observados durante todo o processo de intervenção.

Ao concluir a intervenção por meio de jogos, será realizada uma avaliação final seguindo os moldes da primeira, para identificar as mudanças geradas pela intervenção. O método de análise dos resultados será o microgenético (GÓES,2000) e o de análise de conteúdo do tipo temática (MINAYO, 1993).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Escolheu-se utilizar a entrevista semi-estruturada com o responsável e professor(a), a fim de permitir uma profundidade na exploração das experiências do mesmo (PINHEIRO, 2014). A entrevista conta com questões a respeito da queixa principal, desenvolvimento da criança e como a mesma se relaciona com os seus diferentes núcleos sociais.

Em um segundo momento, acontecerá uma sessão de avaliação lúdica, cujo objetivo é, além de possibilitar uma primeira análise da realidade da criança, criar um vínculo entre a mesma e as acadêmicas pesquisadoras. É a partir daí que a criança estabelece uma confiança no(a) terapeuta e começa a se sentir mais à vontade para seguir a intervenção de uma forma mais íntegra. Além disso, é no

brincar que a criança manifesta sua criatividade e comunica-se (WINNICOTT, 1975).

Será aplicado, também, o instrumento HTP, *House-Tree-Person Test* ou Teste do Desenho da Casa – Árvore – Pessoa (BUCK, 2003), que consiste na representação gráfica de uma casa, árvore e pessoa. Tal ferramenta tem como objetivo a avaliação das dinâmicas sócio-emocionais e o acesso aos conteúdos internos do(a) paciente e de suas relações familiares. Ademais, serão avaliadas as habilidades de leitura e interpretação de texto por meio da mediação dessas atividades na leitura de histórias-contos. Deste modo, serão investigadas quais são as ZDP das crianças no âmbito da linguagem.

Outra alteração pensada para o projeto será a introdução de uma avaliação qualitativa dos fatores neuropsicológicos da criança (SOLOVIEVA; QUINTANAR-ROJAS, 2014). Tais fatores serão avaliados da seguinte forma: programação e controle - a partir da escrita livre de um texto; organização sequencial de movimentos e ações - pela continuação de sequências gráficas; ouvido fonêmico - pela avaliação da leitura e interpretação de histórias infantis; análise e síntese cinestésica - por meio da observação na escrita e na leitura de palavras; retenção áudio-verbal - a partir da reprodução de figuras e evocação de formas escritas; perceptivo-analítico - ao copiar desenhos e fazer desenho livre de um menino e uma menina; perceptivo global - pela escrita de palavras; fundo geral de ativação inespecífico e fundo geral emocional específico - observados ao decorrer das tarefas.

No que diz respeito à relação entre o desenvolvimento da FPS e os jogos, Vygotsky (2008), Leontiev (1988) e Elkonin (2009) apontam que as regras no jogo, sejam elas implícitas ou explícitas, como as responsáveis por fomentar transformações significativas das FPS devido a imitação, tomada de consciência e abdicção de impulsos. Dito isso, ao analisar os jogos - memória, cara a cara e damas - regidos por regras explícitas, é possível analisar as competências que cada atividade pode desenvolver.

Neste sentido, o jogo da memória se propõe a desenvolver a atenção e memorização em virtude dos detalhes presentes em cada peça, da organização na distribuição das mesmas. Enquanto isso, o cara a cara apresenta influência no raciocínio - em específico o de exclusão -, na compreensão e atenção ao ser necessário descartar a peça de acordo com a pergunta. O jogo de damas, por sua vez, assim como os anteriores, tem o intuito de desenvolver a atenção e raciocínio visto ser necessário estar atento às jogadas do adversário e desenvolver a própria estratégia.

Para acompanhar o desenvolvimento dos participantes, ao final do processo será feita uma reavaliação, na qual são reaplicados os instrumentos relacionados aos fatores neuropsicológicos, como uma forma de observar os ganhos, ou não, obtidos por cada criança. Além disso, são feitas novas entrevistas com o(a) professor(a) e o(a) responsável a fim de coletar informações quanto a percepção que estes possuem dos efeitos da intervenção. Com base nos novos dados coletados na etapa final é possível avaliar a eficácia da intervenção.

4. CONCLUSÕES

Devido a pandemia de COVID-19, a pesquisa ainda não pôde ser colocada em prática até o atual momento, tendo seu início planejado para agosto de 2021. Essa data está sujeita a alterações, dado que visamos pela segurança e saúde

dos(as) pacientes e de seus(as) responsáveis. Entretanto, as alunas envolvidas no projeto e a professora orientadora já estão vacinadas contra a COVID-19.

Além disso, o projeto já conta com o local para a realização dos atendimentos, o Serviço Escola de Psicologia e uma lista de espera para tais, incluindo quatro crianças de 7 à 11 anos, sendo duas do sexo feminino e duas do sexo masculino.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 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.
- LEONTIEV, A. N. Os Princípios Psicológicos da Brincadeira Escolar. In: LINHARES, M. B. M.; ENUMO, S. R. F. Reflexões baseadas na Psicologia sobre efeitos da pandemia COVID-19 no desenvolvimento infantil. **Estudos de Psicologia.** Campinas. v. 37, e200089, 2020.
- OLIVEIRA, M. K.. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico.** São Paulo: Scipione, 2009.
- ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE. **Declaração dos líderes conjuntos - violência contra crianças: a crise oculta da pandemia COVID-19.** Geneva. Organização Mundial de Saúde. 2020.
- PINHEIRO, Silvia Nara Siqueira. **O jogo com regras explícitas pode ser um instrumento para o sucesso de estudantes com história de fracasso escolar?.** 2014. 219 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2014.
- PINHEIRO, Silvia Nara Siqueira. et al. Processo de avaliação e intervenção por meio de jogos: caminhos para enfrentar o fracasso escolar. **Consciência e atividade: categorias fundamentais da psicologia.** Ponta Grossa: Atena Editora, p.45-61, 2021.
- SOLOVIEVA, Y.; QUINTANAR-ROJAS, L. Principios y objetivos para la corrección y el desarrollo en la neuropsicología infantil. In: PATIÑO, H.; LOPEZ, A. **Prevención y evaluación en psicología: aspectos teóricos y metodológicos.** México: Manual Moderno, 2014. Cap.6, p.61-74.
- UNICEF. **Enfrentamento da cultura do fracasso escolar.** UNICEF Brasil, Instituto Claro e Cenpec, jan 2021. Acesso em: 12 jul. 2021. Online. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/media/12566/file/enfrentamento-da-cultura-do-fracasso-escolar.pdf>>.
- 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.
- VYGOTSKI, L. S. **Obras escogidas III – Problemas del desarrollo de la psique.** Tradução de Lydia Kuper. Madrid: Visor, 1995.
- WINNICOTT, D. W. **O Brincar & a Realidade.** Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975. Acessado em 14 jul. 2021. Online. Disponível em: <<http://www.niip.com.br/wp-content/uploads/2017/10/O-brincar-e-a-realidade.pdf>>