

Natan Holanda de Almeida

<http://lattes.cnpq.br/6556358136146540>

Centro Universitário Católica de Quixadá,
UNICATÓLICA, Brasil

Contato: holandanatan46@gmail.com

**Dra. Stânia Nágila Vasconcelos
Carneiro**

<http://lattes.cnpq.br/5726920613905942>

Centro Universitário Católica de Quixadá,
UNICATÓLICA, Brasil

Contato: stanianagila@unicatolicaquixada.edu.br

INTEGRAÇÃO PSICOSSOCIAL PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES EM VULNERABILIDADE SOCIAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi realizado no contexto da disciplina de Práticas Integrativas, que é constituinte da grade curricular do Centro Universitário Católica de Quixadá. Através desta, ações foram conduzidas na instituição sem fins lucrativos Grão de Mostarda, localizado no bairro Campo Velho, Quixadá – CE. Assim, datas foram marcadas no decorrer do mês de março e abril para as intervenções, sendo fixado o horário das 14:00 as 15:00 para a realização de atividades e dinâmicas previamente idealizadas e organizadas pelos estudantes responsáveis por conduzir a ação.

Compreende-se o carácter multifacetado e complexo que define uma condição de vulnerabilidade, bem como a influência que uma condição de vulnerabilidade, social ou econômica, pode ter para a qualidade de vida do indivíduo. Raoport e Silva (2013) aponta a vulnerabilidade social e pobreza como fatores significativos para prejuízos no rendimento escolar, responsáveis por evasão ou comportamentos prejudiciais em contexto escolar e de ensino.

Contudo, ferramentas eficientes para o engajamento da criança e adolescente em vulnerabilidade para atividade produtivas, edificantes e proveitosas em seu desenvolvimento biopsicossocial são possíveis de serem idealizadas, elaboradas e postas em prática.

Como Bomtempo e Conceição (2014), é através do lúdico que se conduz a atenção do jovem; contornando dores, mágoas e rancores por meio da risada, da brincadeira e do jogo, a mensagem é eficientemente vista, compreendida e abraçada.

Assim, as ações conduzidas na instituição Grão de Mostarda buscaram, através do lúdico, promover a dinâmica em grupo e o engajamento dos alunos. Buscou compreender melhor o contexto vivenciado pelos alunos que frequentam a instituição, bem como buscar promover um espaço de acolhimento e desenvolvimento psicossocial.

Dessa forma, a presente produção acadêmica constitui-se como um relato de experiência das ações realizadas na instituição Grão de Mostarda, em Quixadá – CE. Estas intervenções evidenciaram a importância de ações sociais humanitárias sem fins lucrativos na promoção da qualidade de vida em um contexto de vulnerabilidade social. É igualmente notável o resultado positivo da instituição em criar um espaço de acolhimento e promoção de saúde física e mental, permitindo uma ponte rica entre a comunidade ao qual serve e a contribuição da comunidade científica.

OBJETIVOS

A vigente produção acadêmica tem como objetivo narrar, através de um relato de experiência, as ações em campo que ocorreram na instituição sem fins lucrativos Grão de Mostarda. Dessa forma, o estudo busca descrever o local ao qual as intervenções ocorreram, seus objetivos, missão, propostas e público trabalhado, além de explicitar as atividades realizadas e as percepções do autor relativo à resposta dos participantes. Além disso, o estudo tem como objetivos específicos observar se houve engajamento do público-alvo nas atividades, além de propor uma reflexão crítica e a construtiva entre o relato da experiência e as observações do autor, buscando ainda o diálogo entre a narrativa da vivência em campo e a bibliográfica científica.

METODOLOGIA

O presente trabalho trata-se de um relato de experiência de intervenções realizadas em 2023, na instituição sem fins lucrativos Grão de Mostarda, localizada na cidade de Quixadá – CE. Mussi, Flores e Almeida (2021) apontam que o relato de experiência deve, para além de descrever a importância da intervenção realizada e a natureza do local ao qual ela atua, busca-se a narrativas das percepções do autor, bem como dialogar com estas vivências e observações com a produção acadêmica relacionada ao tema. Partindo do conhecimento de que se trata de uma organização sem fins lucrativos cuja atuação é voltada para crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social, as intervenções foram pautadas em três eixos principais: O lúdico, o engajamento do grupo, e a valorização do sujeito.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A execução das práticas descritas neste relato foi possível graças à disciplina de Práticas Integrativas do curso de Psicologia do Centro Universitário Católica de Quixadá, que definiu tanto o local quanto a data das intervenções. O local escolhido foi a ONG Grão de Mostarda, situada no bairro Campo Velho, Quixadá – CE, e o período de práticas foi delimitado ao longo dos meses de março e abril. A primeira visita ao local, supervisionada pela professora Anice Holanda Nunes Maia na primeira semana de março, marcou o primeiro contato do grupo de estudantes com os participantes da instituição. Nessa ocasião, foram delineadas as atividades e temas das intervenções planejadas para os dias 14/03, 21/03, 28/03 e 04/04.

A visita inicial permitiu a observação das demandas e desafios específicos do local, proporcionando uma compreensão mais profunda da abordagem mais adequada ao público infantojuvenil. O grupo considerou a missão e os valores fundamentais da instituição, além da rotina diária dos atendidos.

A instituição Grão de Mostarda, uma ONG sem fins lucrativos inaugurada em 2004, com 19 anos de existência, tem como objetivos a inclusão social por meio do desenvolvimento socioeducacional, focando principalmente em crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social.

Na Tabela 01, encontram-se detalhadas a data, a atividade desenvolvida, a metodologia aplicada e a fundamentação teórica reunida para a realização das intervenções.

Tabela 1 – Atividades desenvolvidas

DATA	ATIVIDADE	METODOLOGIA	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA
14/03/2023	<p>I SESSÃO</p> <p>O planejamento desta atividade foi realizado no dia 08/03/2023. Atividade realizada no dia 14/03/2023, turno da tarde, 14:00 às 15:00 horas.</p> <p>Material utilizado – Papel e lápis de cor;</p> <p>Propostas da Atividade – Estimular o convívio, interação e acolhimento ao grupo; estimular a atenção e criatividade; associar o caráter lúdico ao autoconhecimento.</p>	<p>Aplicação de uma atividade lúdica grupal, onde busca-se estimular a interação social e as relações interpessoais.</p> <p>Atividade: “Minha coisa Favorita no mundo”.</p> <p>Desenvolvimento: Em um primeiro momento, os participantes foram divididos em três grupos, cada grupo contendo um acadêmico de psicologia para mediar a interação e explicar a dinâmica. Em roda, foi explicado a dinâmica, que consistia na participação de cada integrante, que seria então convidado a falar qual sua atividade, pessoa, ou hobby favorito nesse mundo, algo que ele “faria todo dia se pudesse, algo que tornava seu dia muito melhor”. Cada relato foi ouvido por sua roda. Após isso, os desenhos foram embaralhados em três recipientes diferentes, cada um para sua roda. Após isso, cada um seguirá escolhendo um desenho de sua determinada pilha, buscando adivinhar o autor do desenho.</p>	<p>As atividades grupais são formas de edificar o conhecimento coletivamente. Hausfather (1996), em seu estudo sobre as contribuições do psicólogo russo e principal idealizador da psicologia Sócio-histórica, Lev Vygotsky, o autor pontua a importância atribuída a relações interpessoais no processo de aprendizagem, onde para Vygotsky, o grupo é um importante e forte instrumento para a prática de educação e para promover a aprendizagem participativa. Igualmente, Aita e Facci (2011) reiteram o caráter do indivíduo em contexto de aprendizagem como sujeito ativo neste processo, não limitando-se a aquele em um local passivo de observador que copia o conhecimento, mas que traça o caminho de mãos dadas com o professor e assim, constrói em si um sujeito mais atuante e consciente de seus saberes.</p> <p>O objeto representado pela criança no desenho é constituinte de sua realidade e carregado de significado, pois aquilo que é colocado nos traços é de posse da criança que desenha, sendo a sua representação pelo desenho embargado de sins e não da sociedade, dos afetos, traumas e alegrias daquele contexto (Derdyk, 2015, p. 52). O desenho é, então, uma forma de expressão democrática, desenvolvida por crianças de diferentes etnias, credos e classes sociais. Ela traduz no desenho aquilo que não pode expressar de outra forma (Grubits; Oliveira, 2020).</p>

21/03/2023	<p align="center">II SESSÃO</p> <p>O planejamento desta atividade foi realizado no dia 08/03/2023. Atividade realizada no dia 21/03/2023, turno da tarde, 14:00 às 15:00 horas.</p> <p>Material Utilizado – Papel e lápis.</p> <p>Proposta da atividade – Estimular o raciocínio lógico e solução de problemas; promover a criatividade e a atenção; promover a adesão ao ensino da matemática no ambiente educacional da instituição.</p>	<p>Aplicação de uma atividade lógico matemática de forma dinâmica e individual, buscando despertar a atenção e o interesse para um tema presente e pertinente em sua realidade como estudantes.</p> <p>Atividade: “Bingo das Operações”.</p> <p>Desenvolvimento: A brincadeira bingo da soma e subtração é uma ferramenta para trabalhar a dificuldade e desinteresse das crianças pelas operações matemáticas, pois trabalha o aprendizado e raciocínio aritmético de forma lúdica, onde a adição e subtração vão ser usadas como ferramentas de uma brincadeira.</p>	<p>O objetivo da brincadeira é utilizar-se do lúdico útil para o desenvolvimento de habilidades e agilidades para a resolução de problemas, além de melhorar a interação com os professores e com os colegas (Debona, 2021). Trabalhar com atividades lúdicas que disponibilizam as ferramentas para o participante se utilizar, que proponha desafios a serem superados e recompensas a serem alcançadas mostra-se promissor na captação da atenção e engajamento do aluno a esta atividade (Ramos; Marques, 2017). Assim, estas atividades mostram resultados satisfatórios para os alunos e a rede escolar, auxiliando no desenvolvimento de habilidades múltiplas, como atenção e raciocínio lógico, mostrando ter contribuições positivas no desenvolvimento estudantil e pessoal.</p>
28/03/2023	<p align="center">III SESSÃO</p> <p>O planejamento desta atividade foi realizado no dia 08/03/2023. Atividade realizada no dia 28/03/2023, turno da tarde, 14:00 às 15:00 horas.</p> <p>Material Utilizado – três folhas de papel impressas contendo o tabuleiro das emoções.</p> <p>Proposta da atividade – Estimular a interação e acolhimento ao grupo, bem como a expressão subjetiva do indivíduo relativo a suas emoções e sentimentos.</p>	<p>Realizou-se a aplicação de um jogo de tabuleiro, que se desenvolveu através de uma dinâmica em grupo mediada por um acadêmico. Buscou-se desenvolver as relações interpessoais, bem como o autoconhecimento do sujeito sobre sua subjetividade.</p> <p>Atividade: “Tabuleiro das Emoções”.</p> <p>Desenvolvimento: O grupo de participantes foi subdividido em três rodas de conversa, cada uma contendo um acadêmico mediador e um tabuleiro de emoções. O tabuleiro é, então, composto de dezoito casas, onde será requisitado ao participante que descreva a situação que desencadeia a emoção descrita, há também a presença de comandos, que movimentam o jogador casas para frente ou para trás. Cada participante joga uma vez, e então o mediador avança para o próximo. O jogador deverá ditar o número de casas a percorrer e o texto das casas é ditada pelo mediador.</p>	<p>A metodologia de usar um jogo de tabuleiro envolvendo um caminho de emoções é baseada na argumentação de Ramos <i>et al.</i> (2022) ao afirmar que: “considera-se atualmente que os jogos de tabuleiros são recursos que podem agregar outras propostas, não restritas a aprendizagem de conceitos em si, mas também o desenvolvimento de habilidades e competências. Desse modo, o uso de jogos de tabuleiro em contextos educacionais pode ser uma alternativa pedagógica para trabalhar as competências emocionais.”</p>

04/04/2023	<p style="text-align: center;">IV SESSÃO</p> <p>O planejamento desta atividade foi realizado no dia 08/03/2023. Atividade realizada no dia 04/04/2023, turno da tarde, 14:00 às 15:00 horas.</p> <p>Material Utilizado – Uma bola de futebol.</p> <p>Proposta da atividade – Estimular a interação e acolhimento ao grupo, bem como auxiliar no melhor entendimento do que é medo e sua serventia ao sujeito, além de formas mais saudáveis de lidar com esse sentimento.</p>	<p>Através de uma roda de conversa e do jogo batata quente, utilizando-se da comunicação lúdica e adaptada ao público infantil e infanto juvenil, buscou-se discutir sobre o medo como sentimento, emoção e fenômeno psíquico.</p> <p>Atividade: Batata Quente e Nossos Medos”.</p> <p>Desenvolvimento: Inicialmente, os participantes serão reunidos em uma roda de conversa, abordando a importância do medo. O mediador ou mediadora simplificará e tornará lúdica a explicação sobre a dimensão biológica do medo, discorrendo sobre como ele influencia nossa mente e corpo. Na sequência, a brincadeira "batata quente" será introduzida, utilizando uma bola. O objetivo é compreender se o medo é irracional ou não, sempre com ênfase na busca por soluções que auxiliem o colega a superá-lo, promovendo empatia e conforto entre os participantes.</p>	<p>Santos (2017) aborda uma técnica usada na psicoterapia que visa incentivar o paciente a destrinchar os reforços cognitivos que embasam suas crenças. Ou seja, é através do diálogo dinâmico com o sujeito, buscando compreender o que o indivíduo acredita sobre sua própria crença através da fala, que o levará a uma melhor compreensão de si mesmo e a busca por padrões de sentimentos e pensamentos mais claros e adaptativos.</p> <p>Schoen e Vitale (2012, p. 73) elucidam a questão relativa à funcionalidade do medo; abarcando uma abordagem biológica, podemos entender que “o medo é uma reação adaptativa, servindo a um propósito legítimo e útil: proteger os indivíduos de situações potencialmente perigosas, liberando um fluxo de energia que pode ser empregado em qualquer ação que se faça necessária, buscando estratégias para enfrentar o perigo”.</p>
------------	--	---	---

Fonte: Autores (2023).

A primeira atividade em campo, realizada em 14/04/2023, concentrou-se na expressão subjetiva do sujeito por meio do desenho, compreendendo-o como uma ferramenta lúdica essencial para a comunicação e expressão infantil. Baseando-se na ideia de que o desenho é uma manifestação da criança sobre sua percepção do mundo, utilizando a linha, o traço e a pintura para expressá-lo, a atividade foi conduzida em grupo, com estudantes acadêmicos atuando como mediadores. Delimitado três rodas de conversa, cada grupo foi incentivado a compartilhar a "coisa favorita no mundo" com sua roda. Após isso, foi solicitado que desenhassem para posteriormente para guardá-los em um recipiente. Após todos finalizarem seu desenho, cada aluno sorteou um desenho do recipiente de seu grupo e tentou identificar o autor do desenho. Essa dinâmica mostrou-se eficaz, cumprindo todas as suas fases idealizadas e promovendo o engajamento do grupo e o desenvolvimento psicossocial.

A segunda sessão, em 21 de março, buscou integrar a interação interpessoal com o desenvolvimento de competências em matemática fundamental. Utilizando uma tabela com operações aritméticas, os participantes resolveram as operações em uma dinâmica de Bingo, promovendo uma maior adesão e engajamento,

especialmente nos casos de dificuldade, evidenciando uma participação ativa e um reforço do grupo.

A terceira atuação, em 28 de março, abordou a percepção emocional do sujeito em relação a experiências vividas. Os participantes foram divididos em grupos e participaram de uma dinâmica envolvendo um tabuleiro com casas voltadas para emoções e sentimentos despertados por eventos. A dificuldade em expressar emoções foi observada, com participação mais ativa e respostas diretas entre crianças mais novas.

No quarto dia de intervenção, foi proposto o trabalho na dificuldade de expressão subjetiva, utilizando uma roda de conversa e a brincadeira "batata-quente" para abordar o tema do medo de maneira acessível. O diálogo sobre a função do medo, suas consequências e a brincadeira proposta permitiram uma análise conjunta e uma reflexão sobre o medo, promovendo empatia e conforto.

Dessa maneira, ao contextualizar as práticas e interações propostas em relação ao ambiente no qual as crianças e adolescentes estão inseridos, observa-se uma gama infinita de ações e propostas acolhidas pela instituição. Essas iniciativas não apenas influenciam e promovem o bem-estar biopsicossocial dos atendidos na Grão de Mostarda, mas também impactam positivamente toda a rede familiar e de apoio que permeia a vivência desses sujeitos.

CONCLUSÕES

A atividade realizada possibilitou a observação do número de crianças em vulnerabilidade social no bairro Campo Velho e regiões circunvizinhas de Quixadá, bem como da importância de atividades de inclusão social e desenvolvimento socioeducacional proporcionado por iniciativas humanitárias. Observou-se também o ânimo das crianças presentes para a participação em atividade, não demonstrando resistência ou dificuldade diante as indicações e solicitações dos mediadores.

Todas as atividades tiveram como princípio norteador a participação ativa das crianças e adolescentes em dinâmicas interativas e no desenvolvimento de aptidões psicossociais, seja na resolução de problemas e raciocínio lógico, como no bingo matemático, ou nas relações interpessoais e memorização, trabalhado na dinâmica “Minha coisa favorita no mundo”. Observou-se que os objetivos foram atingidos, tendo em mente a participação ativa dos participantes e o engajamento nas atividades.

Para além disso, pôde-se constatar que a roda de conversa, o uso de ferramentas lúdicas como música, desenhos e recompensas a partir do cumprimento de desafios foram essenciais para o engajamento das crianças e adolescentes.

Ademais, observou-se também a dificuldade de alguns alunos em nomear situações ou vivência com carga emocional. Por exemplo, ao serem questionados sobre situações de alegria ou medo, muitos participantes não conseguiram relatar, ficando em silêncio, ou respondendo de forma geral e genérica como “eu gosto de comer” ou “eu gosto de dormir”.

Para além disto, tornou-se evidente a relevância da instituição aos moradores do bairro Campo Velho e regiões circunvizinhas, bem como o ambiente rico e frutífero construído entre seus alunos e alunas, pronto para a ser aproveitado e enriquecido com novas e diferentes iniciativas evidenciaram a importância de atividades que promovam a participação, interação e desenvolvimento psicossocial entre as crianças e adolescentes que vivenciam a rotina no Grão de Mostarda

REFERÊNCIAS

AITA, E. B.; FACCI, M. G. D. Subjetividade: uma análise pautada na Psicologia histórico-cultural. **Psicologia em Revista**, v. 17, n. 1, p. 32-47, 2011.

BOMTEMPO, E.; CONCEIÇÃO, M. R. Infância e contextos de vulnerabilidade social: A atividade lúdica como recurso de intervenção nos cuidados em saúde. **Boletim Academia Paulista de Psicologia**, v. 34, n. 87, p. 490-509, 2014.

DEBONA, M. A. **O lúdico na psicopedagogia**: os jogos como elemento para promover o ensino e a aprendizagem. UNINTER, 2021.

DERDYK, E. **Formas de pensar o desenho**: desenvolvimento do grafismo infantil. Porto Alegre: Zouk, 2015.

GRUBITS, S.; OLIVEIRA, E. de. Rabiscos e emoções: nova perspectiva sobre o desenvolvimento do desenho. **Avaliação Psicológica**, v. 19, n. 2, p. 213-221, 2020.

HAUSFATHER, S. J. Vygotsky and schooling: Creating a social context for learning. **Action in teacher education**, v. 18, n. 2, p. 1-10, 1996.

RAMOS, D. K. *et al.* Desenvolvimento de um jogo de tabuleiro para trabalhar as competências emocionais na infância. *In*: Trilha de Educação – Artigos Completos - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGAMES), 21., 2022, Natal/RN. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 602-612.

RAMOS, V.; MARQUES, J. Dos jogos educativos à gamificação. **Revista de Estudos e Investigação em Psicologia e Educação**, n. 1, p. 319-323, 2017.

RAOPORT, A.; SILVA, S. B. da. Desempenho escolar de crianças em situação de vulnerabilidade social. **Revista Educação em Rede: Formação e Prática Docente**, v. 2, n. 2, p. 1-26, 2013.

SANTOS, C. E. M. dos. A relevância da técnica de questionamento socrático na prática Cognitivo-Comportamental. **Archives of health investigation**, v. 6, n. 5, p. 204-208, 2017.

SCHOEN, T. H.; VITALLE, M. S. S. Tenho medo de quê? **Revista Paulista de Pediatria**, v. 30, n. 1, p. 72-78, 2012.

SOUZA, J. C. *et al.* A influência das emoções no aprendizado de escolares. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 101, n. 258, p. 382-403, 2020.

JOGO DE TABULEIRO

KUMON

Jogo de Tabuleiro Caminho das Emoções

Auxilia a criança a reconhecer e a expressar como se sente.

Amo ficar...	Lugar que me acalma...	Fico estressado quando...	Me alegro quando...		
Tenho medo de...	Detesto ficar...	Volte duas casas	Algo que me deixa triste	Música que me acalma	Gosto muito de...
Não gosto quando...	Quando fico triste prefiro...	Fico assustado quando...	Fico carinhoso quando...	Volte três casas	
Algo que me acalma	Amo quando...	Algo que me deixa feliz			

Baixe gratuitamente em kumon.com.br/blog.