REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAMOVICH, Fanny. Literatura infantil: gostosuras e bobices. São Paulo: Editora Scipione, 1991.

BRUNER, J. Mentes reais, mundos possíveis. Cambridge, MA: Harvard University Press. (1986).

BUSATTO, Cléo. Contar e encantar: pequenos segredos da narrativa. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2011.

COELHO, Betty. Contar histórias - uma arte sem idade. São Paulo: Editora Ática,2008.

COELHO, Betty. Contar histórias: uma arte sem idade. São Paulo: Editora Ática, 1996.

DOHME, Vania D'Ângelo. Técnicas de contar histórias: um guia para desenvolver as suas habilidades e obter sucesso na apresentação de uma história. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2011

ENGEL, S. As histórias que as crianças contam. Nova York, NY: WH Freeman.1996.

MILLER, P. & SPERRY, L. Conversas iniciais sobre o passado: As origens das histórias de conversação da experiência pessoal. Journal of Child Language, 15, 293–316. (1998).

NELSON, K. Narrativas do berço. Cambridge, MA: Harvard University Press. (1989). ROSSINI, Maria Augusta Sanches. Pedagogia afetiva. Petrópolis, RJ: Editora SCHANK, R. Conte-me uma história. Nova York, NY: Scribners. (1990).

SILVA, Vera Maria Tietzmann. Literatura infantil brasileira: um guia para professores e promotores de leitura. 2ª ed. Goiânia: Cânone Editorial, 2009.

SNOW, C., & FERGUSON, C. Conversando com crianças. Cambridge: Cambridge University Press. (1977).Vozes, 2002.

A LUDOTERAPIA COMO PRÁTICA EDUCATIVA NA AGRESSIVIDADE INFANTIL EM AMBIENTES ESCOLARES

MARISLEI ACQUAFREDA GARCIA

RESUMO

Este trabalho tem como objeto de estudo a ludopedagogia, considerando a importância da ludoterapia para a redução da agressividade infantil em ambientes escolares. Atualmente, as atitudes agressivas são interpretadas como uma violência verbal ou física, manifestada pelos sujeitos em espaços sociais, como a escola, desde o momento da Educação Infantil, surgindo cada vez mais cedo, decorrentes de fatores variados, que podem ser inibidas com a inserção de atividades e momentos lúdicos na escola, de modo que as crianças expressem seus sentimentos por meio da brincadeira. O objetivo do trabalho é analisar como a ludoterapia pode interferir nas atitudes relacionadas à agressividade infantil, quando considerada uma prática educativa diferenciada em ambientes escolares. Para tanto, foi utilizada como metodologia a pesquisa bibliográfica, com revisão de literatura, que permitiu observar a impossibilidade da criança em externar seus sentimentos, manifestando suas aflições de maneira agressiva, representando a intensidade de uma frustração ou insatisfação pessoal. A agressividade tende a diminuir quando a criança se sente segura para comunicar-se com familiares e professores, de modo a expor seus desejos e frustrações, além de transferir suas aflições e angústia na atividade lúdica, especialmente possibilidade em sala de aula, a partir da inserção da ludoterapia voltada ao desenvolvimento das capacidades e habilidades infantis.

PALAVRAS-CHAVE: Agressividade; Educação Infantil; Ludoterapia.

ABSTRACT

This study has as its object of study the pedagogy, considering the importance of playful therapy for the reduction of child aggressiveness in school environments. Aggressive attitudes are currently interpreted as verbal or physical violence, manifested by subjects in social spaces, such as school, since the moment of kindergarten, arising increasingly early, due to various factors, which can be inhibited with the insertion of activities and playful moments at school, so that children express their feelings through play. The purpose of this work is to analyze how play therapy can interfere in attitudes related to child aggression, when considered a different educational practice in school environments. To this end, the literature was used as methodology, with literature review, which allowed us to observe the impossibility of children to express their feelings, expressing their afflictions aggressively, representing the intensity of frustration or personal dissatisfaction. Aggressiveness tends to decrease when the child feels safe to communicate with family members and teachers, in order to expose their desires and frustrations, besides transferring their afflictions and anguish in the playful activity, especially possibility in the classroom, from the insertion of playful therapy aimed at the development of children's abilities and skills.

KEYWORDS: Aggressiveness; Child education; Ludotherapy.

1 INTRODUÇÃO

A agressividade infantil é consequência da adoção de comportamentos e ações de crianças que expressam sentimentos reprimidos, com dificuldades na capacidade de resolver conflitos internos. Estes comportamentos agressivos ocorrem, geralmente, em ambientes familiares e escolares, causando preocupação aos responsáveis e professores das crianças, devido à possibilidade de formar um sujeito antissocial, com atitude destrutiva e desvio de conduta (CASTRO E LOPES, 2011).

Para Winnicott (2015), quando a família não consegue auxiliar a criança, eles buscam ajuda profissional, assim como a aproximação com a escola, ambiente frequentado para o desenvolvimento das capacidades humanas, voltado à socialização e ao aprimoramento de conhecimentos.

A escola, neste contexto, desempenha um importante papel na agressividade infantil, direcionando as crianças à conquista da capacidade de resolver conflitos e evitar atitudes destrutivas, pois o ambiente escolar proporciona uma vivência com outros sujeitos, propondo o exercício do aprendendo a seguir regras, respeitar os demais e interagir com as pessoas (KUPFER, 2008).

Além disso, a escola permite uma aprendizagem lúdica, utilizando o brincar como prática educativa, evidenciando a imaginação no processo de transformação, ensinando as crianças a compartilharem suas emoções e externar as frustrações. Um dos recursos utilizados pelos terapeutas é a ludoterapia, destinada à terapia por meio das brincadeiras, auxiliando na resolução de problemas, na aceitação e na manifestação emocional (SILVARES, 2011).

Para Axline (2014, p. 102): "A brincadeira constitui-se em um momento de aprendizagem em que a criança pode viver papéis, elaborar conceitos e exteriorizar o que pensa da realidade que vivencia".

Sendo assim, a relevância deste estudo justifica-se pela importância da ludoterapia, especialmente quando estendida aos ambientes escolares, auxiliar na redução de comportamentos agressivos, considerando o lúdico como uma atividade humana de razão social, uma vez que os elementos que a direcionam objetivam a manifestação infantil das frustrações, elevando as chances de reduzir a agressividade, além de melhorar a capacidade emocional e a ansiedade, refletindo no bom desempenho escolar, desde que traba-

lhado em conjunto com pais, professores e especialistas.

2 A AGRESSIVIDADE INFANTIL

Os impulsos agressivos pertencem ao funcionamento psíquico da formação humana, com a finalidade de traduzir a maneira como o sujeito expressa suas razões comportamentais. O desenvolvimento destes impulsos inicia-se na fase da infância e, quando não controlados, podem refletir na construção de uma identidade antissocial ou delinquente, dependendo da ausência de cuidados com os sentimentos agressivos (WINNICOTT, 2015).

Segundo Candau (2010), as crianças iniciam os conflitos bem cedo, por meio das ações que refletem na destruição, aparentes já no início da vida, quando as angústias, medos, culpas e tensões desenvolvem-se, quantificando a capacidade da criança em suportar tais sentimentos, ou seja, quanto menor a tolerância infantil, maior será a externalização das emoções. Assim, o ambiente ao redor transforma-se em um depósito de sentimentos fortes, causando mais angústia na criança, propondo um círculo destrutivo.

"As ações que destoam do comportamento social esperado refletem em angústias, diante das represálias sofridas, decorrentes dos impulsos agressivos que reiteram a imagem do mundo como mau" (CASTRO E LOPES, 2011, p.67).

Winnicott (2015), afirma que o ambiente influencia nas expressões e transformações da agressividade no período da infância, pois para o autor, a agressividade não se trata de uma intenção destrutiva, mas representa as condições (ou não) do indivíduo em suportar a ansiedade refletida pelas funções destrutivas.

Portanto, a presença incisiva da mãe, de forma tolerante, pode determinar o desenvolvimento emocional das crianças e, quando não existem condições favoráveis de segurança familiar, a organização interna da criança tende para a autodestruição, necessitando do auxílio de adultos para que consiga controlar os impulsos e evitar atitudes agressivas (KRUG E SEMIONOTTI, 2010).

"A agressividade indica a exigência ao ambiente que identifique e retorne ao princípio da falha no desenvolvimento, transformando o que foi interrompido, desde manifestação antissocial até dolorosa" (WINNICOTT, 2015, p.80).

Para Kupfer (2008), a escola representa um ambiente favorável à agressividade, pois os estudantes não encontram suporte familiar, depositando no ambiente escolar a crença de que se trata de um espaço para suprir essa ausência, caracterizando a decepção, quando não encontrada, levando os sujeitos a comportamentos agressivos e destrutivos, decorrente da dificuldade de envolvimento da criança, mas que podem ser reestabelecidas com o auxílio dos jogos simbólicos e atividades lúdicas, pois permite o controle da atenção, a modulação do afeto e a tolerância às frustrações.

2.1 Agressividade na escola

A escola assume o papel de analisar, estudar e reduzir os impactos e situações de agressividade nas crianças, que podem ser percebidos em casos de indisciplina, desobediência, imaturidade, baixo desempenho e comportamentos inadequados em ambiente escolar (KRUG E SEMIONOTTI, 2010).

Dentro deste contexto, a escola, juntamente com responsáveis e docentes, precisa observar o comportamento dos alunos mais dispersos, evitando que cheguem à máxima agitação, caracterizando fragmentações nas atitudes das crianças, refletindo em conflitos internos que são exteriorizados agressivamente (FRELLER, 2013).

Segundo Satir (2016), as agressividades infantis decorrem de desestruturas familiares, comprovadas pela privação emo-

cional, refletindo na postura em ambientes escolares, demonstrando a vivência agressiva que limita a expressão afetiva espontânea, redimida anteriormente no ambiente familiar.

Kupfer (2008) ressalta que a profissão docente no Brasil atualmente, está vulnerável à agressividade dos alunos, diante da ausência de limites que interferem diretamente na aprendizagem e no desenvolvimento do indivíduo.

A agressividade pode ser traduzida com a rotina escolar, caracterizada pelas atitudes de deterioração do meio, determinada como ausência de postura civil, além de expressões precoces em relação à idade, como a antecipação sexual (KRUG E SEMIONOTTI, 2010).

Assim, o impulso agressivo das crianças requer intervenções preventivas, possíveis após a observação do aprendizado comportamental do aluno, a fim de que não seja traduzido por agressões desde a época da Educação Infantil, ou seja, quanto mais cedo a prevenção aos impulsos agressivos, melhor a formação do caráter do indivíduo (MELEIRO, 2012).

Para Candau (2010), a escola e os docentes consideram uma atitude agressiva aqueles fatores que direcionam a criança aos impulsos agressivos de ordem física e/ou verbal, refletindo em conflitos dentro dos espaços escolares que geram estresse ao professor e aumentam o número de pessoas agressivas, ou seja, o aluno discute com seu professor, que acaba nervoso e agressivo com os demais alunos, determinando atitudes comportamentais negativas, como os gritos, a fim de controlar e acalmar a sala.

Após um período considerável de convivência, os estudantes e os professores assumem posturas mais agressivas, devido ao círculo estabelecido, em virtude de modelos de punição e, quando a criança já apresenta um quadro de impulsos agressivos resultante de fatores variados, como uma situação familiar desestabilizada, a possibilidade de maiores conflitos na escola aumenta consideravelmente, diante da predisposição do indivíduo somada aos modelos punitivos encontrados pelo professor para estabelecer a boa convivência em espaços escolares (KRUG E SEMIONOTTI, 2010).

Quando o docente encontra um aluno ou grupo agressivo, a tendência é agir da mesma maneira, mesmo que passivamente, diante de atitudes que implicam em desinteresse pela turma e/ou estudante, bem como faltas excessivas e acomodação, determinando que os alunos estejam livres para cumprimento do ano letivo sem que ocorra a efetivação do processo de ensino-aprendizagem, ou ainda, determinando ações que refletem em punições para o que o docente considere como ausência de ordem (CANDAU, 2010).

Esta situação ocorre, pois, o professor por muitas vezes, não sabe como lidar com o impulso agressivo dos estudantes e a busca por soluções para minimizar o sofrimento da criança refletem em estresse. Deste modo, a percepção docente de expressão infantil agressiva caracteriza-se pela interpretação das atitudes discentes que atrapalham o trabalho nas escolas, assim como impedem o bom andamento do processo de aprendizagem e desenvolvimento das habilidades humanas, interferindo inclusive, na aquisição do conhecimento da turma (FRELLER, 2013).

3 A LUDOTERAPIA E A EDUCAÇÃO INFANTIL

A ludoterapia é uma prática adotada pela psicologia, com a finalidade de exercer influências importantes no desenvolvimento infantil, intervindo com trabalhos lúdicos com as crianças, especialmente em idade escolar, resgatando a autenticidade para a expressão dos sujeitos (BROTTO, 2011).

A psicologia conta com a articulação da ludoterapia em processos metodológicos, utilizando instrumentos que auxiliam na in-

tervenção de atitudes agressivas e posturas depressivas, assumindo a importância da inserção de jogos, dinâmicas, fábulas, livros, entre outros recursos, para que o sujeito consiga manifestar seus sentimentos de maneira espontânea (AXLINE, 2014).

Segundo Silvares (2011), a ludoterapia é uma técnica utilizada para auxiliar os psicólogos em tratamentos de distúrbios da postura da criança, apoiando-se na brincadeira como um fator determinante para desenvolver a autoexpressão infantil, podendo ser trabalhada de maneira individual ou coletiva, pois uma criança não consegue associar o brincar de maneira livre às manifestações verbais que exponham seus os conflitos inconscientes.

A ludoterapia, ou terapia lúdica, permite à criança que elabore soluções às fixações traumáticas que complicam o desenvolvimento infantil. As propostas de tratamentos por meio das brincadeiras apontam à criança a possibilidade de transferir alívio de suas preocupações em situações que o permitam socializar e utilizar as fantasias como instrumento de controle da ansiedade, proporcionando o uso da criatividade com objetos simples, que podem ser valorizados em uma situação não comum (SOUZA, 2011).

Sendo assim, a maneira como a criança externa seus sentimentos nas brincadeiras, permite identificar suas emoções, impulsos, raivas, medos, ansiedades e demais sensações, permitindo ao adulto analisar tais situações e prever o desenvolvimento de ações agressivas, por exemplo (SILVARES, 2011).

Brotto (2011) identificou a brincadeira para as crianças como uma representação simbólica das ansiedades, pois os jogos estabelecem propostas de experimento da imaginação, fornecendo possibilidades para a criança elaborar situações que permitam solucionar seus problemas, além de controlar impulsos agressivos, descontrole emocional e atitudes destrutivas.

Os profissionais que atendem crianças com quadros de agressividade ou distúrbios emocionais não podem envolver-se com os valores da criança, sendo necessária uma atuação isenta de atitudes de julgamento, evitando direcionar o caminho que a criança deve seguir, mas orientando com o auxílio de jogos e brincadeiras, para a escolha de situações que reflitam na melhora da criança, proporcionando uma relação de confiança, para auxílio no desenvolvimento das manifestações e expressões infantis (AXLINE, 2014).

3.1 Etapas da ludoterapia

O processo da ludoterapia ocorre em etapas, iniciando pelo contato com os membros da família que participarão da entrevista, situação que objetiva identificar as atitudes da criança em casa e na escola. O terapeuta escolhe dinâmicas que podem facilitar a conversa com os familiares (SATIR, 2016).

A estratégia principal refere-se à presença dos responsáveis à terapia, tratando assuntos como a falta de limites, as dificuldades em lidar com as regras em casa e na escola, além de pedir aos responsáveis que analisem as agressividades destas crianças em casa e no ambiente escolar, apontando quantas vezes ao dia a criança costuma irritar-se, a existência prévia de apreciação depressiva e quais elementos aborrecem com maior facilidade a criança (AXLINE, 2014).

Após o levantamento dos dados necessários, inicia uma observação livre direcionada à criança, pedindo que ela escolha a atividade a ser realizada, dispondo de repertórios de recursos com a intenção de ampliar as ações da criança. O espaço lúdico surge neste momento, cabendo aos sujeitos envolvidos no processo entender quais as atividades que mais chamam a atenção da criança (KRUG E SEMIONOTTI, 2010).

As histórias infantis podem ser inseridas, permitindo que a interação seja iniciada por meio da imaginação, despertando a

curiosidade do indivíduo com narrações que permitam o desenvolvimento da criatividade, de modo que a criança consiga expressar o que sente nas comparações com a história (SILVARES, 2011).

Segundo Satir (2016), nas observações livres, os assuntos que se referem à escola e ao comportamento devem ser trabalhados, de maneira que a criança seja levada a interpretação acerca de sua postura no ambiente escolar, assim como a forma que se relaciona com os colegas e professores. Em seguida, o profissional sugere a manifestação de expressões da criança, como a agressividade, timidez, submissão e atitudes depressivas.

A criança deve sentir segurança para revelar suas atitudes agressivas e depressivas, assim como sentir que é aceita pelos responsáveis, familiares, professores e pelo próprio terapeuta. Durante o processo da ludoterapia, o trabalho precisa acompanhar o desempenho escolar, as dificuldades de aprendizagem, o estilo de perfil como aluno, além de incentivar a participação nas atividades sugeridas em sala de aula e na realização das tarefas sugeridas para casa (MALDONADO, 2009).

O trabalho do profissional deve seguir em aliança com o professor, observando a atenção e a concentração da criança durante as sessões e nas aulas, despertada com o auxílio de jogos de memória, leituras, realização de atividades em grupo e jogos de montar. Neste contexto, a ansiedade também é percebida, quando a criança se sente constrangida por não conseguir resolver alguma situação ou tomar decisões (SOUZA, 2011).

Segundo Maldonado (2009), a afetividade e a manifestação das emoções podem ser identificadas por meio de atividades lúdicas, diante de frustrações na execução das tarefas. Os desenhos, neste momento, representam uma forma de identificação mais precisa, pois com o grafismo a criança consegue representar seus desejos e vontades em desenhos que simbolizam a relação familiar e escolar, assim como o grau de agressividade, de acordo com as manifestações simbólicas.

De acordo com Satir:

A criança muitas vezes começa a ludoterapia desenhando muitos círculos, que são o traçado mais primitivo e caracteriza a imaturidade emocional, perceptiva e motora da criança. Na medida em que se dá o prosseguimento do trabalho, vai se percebendo a evolução do traçado. O profissional vai acompanhando a evolução do grafismo e a forma de expressão da criança. Se, no início ela usar apenas uma cor, isto pode indicar uma limitação no mundo de possibilidades, pois entre as diferentes cores que ela pode escolher, ela escolhe apenas uma. Ela se coloca no mundo numa posição de restrição e não vê todas as possibilidades. Na medida em que ela vai ampliando, usando mais cores, vai mostrando que já pode lidar com o mundo considerando todas as possibilidades ou mais possibilidades que o mundo lhe oferece (SATIR, 2016, p.33).

Portanto, após a percepção, os familiares, responsáveis e professores são informados sobre as questões levantadas com a criança, assim como o processo mais adequado para intervenção nos conflitos, negociando as situações, intencionando a redução da disposição agressiva por meio de diálogos direcionados, com propostas mais dinâmicas que deixem a criança segura e confortável diante das pessoas que estão ajudando-a nesta situação.

O processo de ludoterapia atinge o término quando a própria criança entende a importância de conversar com os responsáveis sobre suas emoções e dificuldades de relacionamentos, assim como a necessidade de expressar o que sente, por meio de uma comunicação aberta e direta, pois o objetivo da ludoterapia é melhorar a qualidade do relacionamento entre os familiares, professores e a criança (MALDONADO, 2009).

Krug e Semionotti (2010) afirmam que a identificação de atitudes agressivas nas crianças ainda segue alguns critérios de manifestação, como o desejo das crianças, a organização, as interações, os sentimentos, as modalidades defensivas e a identificação operada, obtidas por meio de avaliações interpretadas acerca dos problemas apresentados.

A ludoterapia propõe que a criança encontre as questões significativas no brinquedo, determinando maneiras de utilizar materiais que atendam às suas necessidades, com propostas de jogos estruturados que revelam medos, culpas, conflitos, espontaneidade, criatividade e a agressividade, sem imposição temporal que limite a ludicidade dos jogos (CUNHA, 2007).

As regras são fundamentais para que a criança manifeste indignação, além de aprender a lidar com vitórias e derrotas, impulsividade, comportamentos de dependência e a competição, expondo a iniciação à aprendizagem (KRUG E SEMIONOTTI, 2010).

Com relação ao conhecimento adquirido, a interação da criança com a ludoterapia permite mudanças nas brincadeiras direcionadas à comunicação, pois enquanto brinca a criança conversa, descobrindo as associações das palavras, iniciando a atividade lúdica para controlar os movimentos, explorar o desenvolvimento das habilidades criativas, além de permitir a investigação do objeto e suas funções (BROTTO, 2011).

As crianças passam a diferenciar imagens, pensamentos e jogos de faz-de- conta, representando uma fonte de interpretação importante sobre os sentimentos delas, que aprendem a dramatizar por meio de expressões gráficas, caracterizando a personalidade, relacionamentos familiares, atitudes no ambiente escolar e comportamentos sociais (MELEIRO, 2012).

Segundo as afirmações de Krug e Semionotti (2010), a participação ativa e participativa dos alunos depende da ludoterapia realista, com objetos representativos, ações misteriosas, fantasias coerentes, relações sociais reais, apropriadas em situações de contos de fadas, trabalhadas especialmente na Educação Infantil.

Um trabalho estratégico em sala de aula, estendido aos encontros terapêuticos, estabelece um fortalecimento na ludoterapia, encontrando maneiras de relacionar as expressões agressivas das crianças aos contos, com situações parecidas de modo que a criança recrie, invente, recorte, sinta e reviva a história (AXLINE, 2014).

Os contos interferem no processo de ludoterapia, pois se trata de uma atividade que desperta a mente para a realidade imaginativa, levando às brincadeiras que envolvem a realidade psíquica, difíceis de lidar, como o amor, medo e agressividade. Quando os sonhos, frustrações e medos da criança representam o foco da observação de suas ações, o trabalho com a ludoterapia transforma-se em significativo, permitindo que ela desenvolva o campo relacional, equilíbrio, harmonia e demais habilidades humanas (SILVARES, 2011).

4 A LUDOTERAPIA COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Os ambientes escolares apresentam quadros e situações de crianças agressivas e, a fim de tentar amenizar esta realidade, alguns familiares encaminham as crianças à terapia, em que especialistas propõem situações lúdicas para trabalhar a parte emocional das crianças, com a finalidade de entender o que os leva a determinadas atitudes e ações (KAGAN, 2014).

O trabalho com jogos nas terapias, conhecido como ludoterapia, depende da atuação em conjunto dos familiares, terapeutas e professores, de modo a observar o comportamento infantil e interpretar as causas que levam a criança a assumir agressões para

defender-se do que os incomoda (FRELLER, 2013).

Portanto, considerando esta realidade, a sugestão para redução de agressões em ambientes escolares é trabalhar com jogos, devido à ludicidade proposta, que permite às crianças enfrentarem situações de desafios e competições, seguindo regras criadas para um determinado ambiente ou mesmo elaboradas momentaneamente, de acordo com a necessidade da turma (BROTTO, 2011).

A adoção de competições sadias, com regras a serem seguidas, representa uma situação de aprendizagem para toda a vida humana, pois direciona o sujeito a adquirir conhecimentos, uma vez que o objetivo seja a criança expor seus sentimentos e aprender a lidar com as emoções (CUNHA, 2007).

A criança não pode sofrer represálias, com regras únicas ou moldadas, mas oferecer a possibilidade de equilíbrio entre a regra e o momento do jogo, proporcionando uma aprendizagem significativa, além de possibilitar a comunicação entre os sujeitos, levando a discussão para tomada de decisões e troca de experiências (SILVARES, 2011).

Souza (2011) afirma que os jogos, quando trabalhados na terapia e estendidos à sala de aula, proporcionam a criança o desenvolvimento das capacidades positivas, estimulando ações que previnem problemas com agressão, pois quando a criança aprende a função de um debate, de seguir regras e de expressar sentimentos, a tendência é que ela entenda a importância de não extravasar negativamente, descontando sua raiva nos professores ou colegas, superando os desafios de lidar com os próprios sentimentos.

“Jogando, existe a chance de considerar o outro como parceiro, um solidário, em vez de tê-lo como adversário, operando para interesses mútuos e priorizando a integridade de todos” (BROTTO, 2011, p.54).

A possibilidade de compartilhar proposta pelos jogos permite a união de pessoas, a coragem de assumir riscos, evidenciando a pouca preocupação com o fracasso ou sucesso em si, mas construindo uma confiança pessoal e interpessoal, pois ganhar ou perder passam a serem apenas referências para o aperfeiçoamento da criança (KAGAN, 2014).

Para Cunha (2007), as atividades lúdicas, com jogos e brincadeiras, proporcionam uma aprendizagem coletiva que ultrapassa o domínio de conteúdos, mas estende-se ao autoconhecimento, permitindo que a criança aprenda a controlar seus estímulos, encontrando equilíbrio emocional, evitando atitudes negativas que interfiram na atividade, além de considerar a diversão e o trabalho em grupo.

A participação espontânea da criança depende do prazer em brincar, assim como a aceitação de todos, situações medidas pelos professores, nos ambientes escolares, eliminando as competições que depreciam, excluem e geram brigas no lugar de conflitos construtivos (SILVARES, 2011).

Sendo assim, a ludoterapia ampliada aos ambientes escolares, permite que a criança vivencie situações positivas, auxiliando na interiorização, expressão de sentimentos, auxilia na redução de atitudes agressivas, ameniza traumas, estimula o desenvolvimento das capacidades humanas, enriquece as relações da criança com professores e colegas, desperta interesse pela interação, promove aprendizagem significativa, cria espaços de relações espontâneas e proporciona o respeito às diversidades (SOUZA, 2011).

Cunha (2007) sugere a adoção de brinquedotecas nas escolas, com a finalidade de construir espaços diferenciados na Educação Infantil, elevando as possibilidades de aprendizagem, além de conduzir os alunos ao relacionamento interpessoal, com propostas de atividades lúdicas, como a leituras e construção de histórias, elaboração de teatros, jogos de quebra-cabeça, fantoches, entre outras tarefas que ampliem a

possibilidade do aluno interagir com os colegas, respeitando os espaços e controlando a agressividade, diante de situações que ele não domine plenamente, ou seja, quando depende do outro para realizar uma determinada atividade.

Para Silvares (2011), com a ludoterapia estendida aos ambientes escolares, as crianças agressivas conseguem liberar suas manifestações negativas. Assim, segundo estudos realizados pelo autor, atividades com bolas tendem a diminuir a distância da relação entre professor e aluno, permitindo isenção de culpa e revelando vínculos; as cordas propõem a conquista da autonomia e união; caixas de papelão são propícias aos casos para reestruturação emocional, pois se trata de um material que pode ser destruído e reconstruído; com tecidos e retalhos, o trabalho intenciona a segurança, de modo que exista cumplicidade entre as pessoas.

Essas observações são afirmadas de acordo com as experiências de terapeutas que utilizam a ludoterapia como recurso metodológico para o trabalho com crianças que apresentam dificuldade para relacionar-se, além de demonstrarem agressividade em ocasiões variadas, especialmente em ambientes escolares (AXLINE, 2014).

O brincar, portanto, permite a expansão da imaginação das crianças, reduzindo atitudes destrutivas, que podem ocasionar na falta de atenção, desinteresse, limitação de raciocínio e ações antissociais (BROTTO, 2011).

A escola, juntamente com a família e o auxílio de tratamento terapêutico, utilizando recursos como a ludoterapia, direciona a criança para a construção de uma identidade espontânea, que busca a comunicação para expressar seus sentimentos e emoções, evitando atitudes agressivas que acabam excluindo a criança de atividades sociais, como a frequência na escola, de maneira positiva, proporcionando aprendizagem e o bom relacionamento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A agressividade é uma manifestação comportamental, pertencente à realidade humana, mas que dificilmente pode ser identificada, devido à diversidade de aspectos relacionados a sua origem, estando relacionada, geralmente às perdas e frustrações da vida dos seres humanos.

Nas crianças, a agressividade manifesta-se em ambientes com ausência de confiança em relação àqueles que estão a sua volta, especialmente em espaços familiares e escolares, consequência de uma maior frequência das crianças nestes locais. Quando a família e a escola fracassam com o apoio à criança, a agressividade pode surgir por diferentes motivos. Sendo assim, um comportamento agressivo representa uma frustração como a perda da confiança da criança na família e na escola, que não atendem mais as necessidades dos sujeitos.

Considerando o ambiente escolar como espaço para efetivação da socialização entre diferentes grupos, culturas e crenças, que direciona à criança ao desenvolvimento de suas habilidades, além da construção da personalidade, a criança pode demonstrar-se agressiva diante de situações que a insegurança é um fator dominante, caracterizando atitudes de deteriozação do meio e ofensas verbais ou físicas, exigindo uma intervenção preventiva do professor e da família, possíveis apenas após a observação do aprendizado comportamental do aluno, especialmente na Educação Infantil, momento de maior aprendizagem.

Quando os professores conseguem identificar e encaminhar os estudantes que apresentam dificuldades de relacionamento e aprendizagem, agressão e atitudes destrutivas à ludoterapia, contando com o envolvimento do terapeuta no processo de ensino-aprendizagem, a criança tende a manter uma relação com o professor, que presencia diferenças válidas na postura da criança, no seu comportamento e no seu desenvol-

vimento, desde que ocorra um trabalho engajado da instituição escolar, da família e do profissional específico.

A ludoterapia, como técnica que objetiva o contato da criança com o mundo, manifestando seus sentimentos e expressões com linguagens simbólicas, propõe a brincadeira como um processo fundamental para a aprendizagem significativa, apropriada dos valores humanos, além de sugerir que a criança siga regras, divirta- se e entenda as situações imaginativas próximas à realidade, permitindo que ultrapasse as frustrações e amplie um relacionamento sadio com os outros. Quando existem limites na expressão verbal e nas brincadeiras, a criança encontra um recurso para sentir-se segura em manifestar suas intenções e emoções que são difíceis de verbalizar.

Sendo assim, quando a ludoterapia é trabalhada em conjunto, com os especialistas, professores e familiares, a criança agressiva tende a manifestar suas frustrações nas brincadeiras, diminuindo atitudes agressivas, melhorando a capacidade emocional, reduzindo a ansiedade e o estresse, aumentando os resultados escolares, prevenindo os sintomas depressivos e melhorando a sua autoestima.

REFERÊNCIAS

AXLINE, V. Ludoterapia. Belo Horizonte: Interlivros, 2014.

BROTTO, F. O. Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. 4ª ed. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2011.

CANDAU, V. Escola e violência. 11º ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2010.

CASTRO, E.F.; LOPES, K.A Agressividade infantil no ambiente escolar: concepções e atitudes do professor. Revista Estudos de Psicologia, v.06, n.11, 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php=S1413>. Acesso em 15/10/2019.

CUNHA, N. H. S. O significado da brinquedoteca. In: Viegas, D. Brinquedoteca e a humanização. 2ª ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2007.

FRELLER, J. R. Acompanhamento de pré-escolares agressivos: adaptação na escola e relação professor-aluno. Psicologia: Ciência e Profissão. Brasília, 2013. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo>. Acesso em 11/10/2019.

KAGAN, V. A, O papel do professor no manejo do stress do aluno. In: LIPP, M. E. N.

O stress do professor. 14ª ed. Campinas: Papirus, 2014.

KRUG, E; SEMIONOTTI, J. O. Condutas agressivas na escola: pesquisas, práticas exemplares e formação de professores. In: Unesco (Org.) Desafios e Alternativas para a violência nas escolas, Brasília: Unesco, 2010.

KUPFER, M. C. Violência da educação ou educação violenta? In: LEVISKY, D.

L. Adolescência pelos caminhos da violência. 3ª ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2008.

MALDONADO, M. T. Comunicação entre pais e filhos. 12ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

MELEIRO, A. M. A. O stress do professor em ambientes escolares agressivos. In: LIPP, M. E. O stress do professor. Campinas: Papirus, 2012. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/308691180>. Acesso em 11/10/2019. SATIR, V. Terapia do grupo familiar. 4ª ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 2016.

SILVARES, E. F. M. Ludoterapia cognitivo-comportamental com crianças agressivas. In: MADI, M.B. Sobre comportamento e cognição. Expondo a variabilidade.

<http://abpmc.org.br/arquivos/publica-