

Um jogo de parcerias entre Educação Física e Arte nas brincadeiras da cultura açoriana

Leila Lira Peters

Professora de Educação Física do Colégio de Aplicação da UFSC
Doutoranda em Psicologia /UFSC
leilapeters@yahoo.com.br

Fabíola Cirimbelli Búrigo Costa

Professora de Artes Visuais do Colégio de Aplicação da UFSC
Mestre em Psicologia /UFSC
fabiola@ca.ufsc.br

“[...] Num jogo de aprender e ensinar. Fazemos parcerias. Não só com os outros, mas também parcerias internas nos propondo desafios. Porém, só ficamos nesse estado de total cumplicidade com o saber se este tem sentido para nós [...]”(MARTINS et al., 1998, p. 127).

Introdução

Em vista do interesse comum de tentar romper com a fragmentação do conhecimento, no ano de 2000, um grupo de professoras das Séries Iniciais do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação propôs-se a aprofundar e executar um projeto educacional fundamentado na perspectiva dos Projetos de Trabalho de Hernandez (1998). Constituindo-se assim, como uma alternativa de organização curricular e, na teoria de Vygotski (1987), para a compreensão da relação que se estabelece nos atos de ensinar e aprender entre os diferentes sujeitos e entre sujeito e conhecimento.

Dentre as propostas educacionais desenvolvidas, um projeto denominado “*História do Município de Florianópolis*” foi executado

Sapeca

junto à turma da 3ª série C, pela professora regente, do qual decorreu uma experiência em parceria com as professoras de Educação Física e de Arte ao proporem e executarem o sub-projeto “*Brincadeiras da Cultura Açoriana*”.

Com esse projeto, buscou-se contribuir para a efetivação de um trabalho interdisciplinar com as demais áreas do conhecimento das séries iniciais, uma vez que, via de regra, as aulas de educação física e de arte são ministradas por professores específicos das áreas, ou seja, outros/as professores/as diferentes daqueles/as que atendem as crianças na maior parte do tempo. Entendemos isso como mais um sinal da separação perpetrada pelo mundo ocidental, entre corpo e consciência, entre trabalho corporal, artístico e intelectual muitas vezes ainda reproduzida na organização escolar sem que esta situação seja analisada criticamente.

Na tentativa de superar tais dicotomias, com o propósito de elaborar conteúdos de ensino que procurassem considerar a centralidade da cultura, a condição social de ser criança e a intencionalidade pedagógica é que os envolvidos propuseram-se a desenvolver tal projeto de ensino. Partiu-se do pressuposto de que as práticas pedagógicas são importantes objetos de investigação, e sua relação com a pesquisa deve ter mão dupla: a investigação da (própria) intervenção pedagógica traz consigo a possibilidade da superação de vários dos impasses que desafiam os/as educadores/as. (VAZ, 2001).

Dessa forma, propondo-se a contribuir com o debate acerca do ensino e aprendizagem em contextos de escolarização formal, descreve-se e analisa-se aqui a experiência de ensino e aprendizagem interdisciplinar envolvendo Educação Física e Artes Visuais, realizada no ano de 2000, no Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina, junto à 3ª série C do Ensino Fundamental. Tal experiência teve como eixo central desenvolver uma pesquisa sobre jogos e brincadeiras açorianos visando à ampliação do conjunto de conhecimentos sobre a cultura açoriana a partir de experiências de corporeidade e de visualidade.

Sapeca

Cultura açoriana: a contribuição das brincadeiras açorianas

Florianópolis é uma cidade litorânea, em grande parte localizada em uma ilha, que tem como principal origem migratória famílias que vieram de Açores, Portugal, em séculos passados. Da colonização açoriana permanecem aspectos da arquitetura e do urbanismo, da gastronomia e do modo de falar, do jeito de ser e de se colocar frente ao conjunto migratório - vasto, multifacetado - que compõe não apenas a cidade de Florianópolis, mas o estado de Santa Catarina.

Da cultura açoriana permanecem um conjunto de jogos/brincadeiras populares, que reúnem adultos e crianças em celebrações coletivas nas praças e pátios da cidade, como a controvertida - e proibida - *Farra do Boi*, o *Boi de Mamão* e a *Ratoeira*. Embora ainda insuficientemente documentada, uma importante contribuição para o registro da memória da cultura açoriana é a obra de Franklin Cascaes, que retrata em seus escritos, desenhos e esculturas, variados aspectos da cultura da Ilha de Santa Catarina.

Suas esculturas representando brincadeiras e jogos açorianos, reunidas no Museu do Brinquedo, integrante do Museu de Antropologia da UFSC, compuseram o ponto de partida desta experiência de ensino e pesquisa.

Infância, jogos e brincadeiras: uma relação significativa para o ensino de Educação Física e de Arte

As brincadeiras são tradicionalmente consideradas como as principais expressões da infância e esta fase da vida carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração (KISHIMOTO, 1993). Por traduzir valores e costumes, formas de pensamentos e ensinamentos, as brincadeiras constituem um patrimônio lúdico-cultural. Brougère (2000) aponta-nos que a brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura, uma vez que ao brincar a criança se relaciona com os conteúdos culturais reproduzindo-os, transformando-os, apropriando-se deles e lhes dando significação.

Sapeca

Estudos de Elkonin (1998) demonstram que na brincadeira as crianças reconstruem, sem fins utilitários diretos, as relações sociais e que seus temas são influenciados diretamente pela realidade que as circunda. Para esse autor, a realidade pode ser convencionalmente dividida em duas esferas: a dos objetos naturais e a dos objetos produzidos pelos seres humanos, pela atividade das pessoas, e que são frutos de seu trabalho e das relações que estabelecem. E é nesse sentido que Benjamin (1993) destaca as brincadeiras como formas de mimeses, por estarem fortemente relacionadas à memória.

Vygotski (1987, 1998) também vê as brincadeiras e os jogos como atividades psicológicas que possibilitam a apropriação de signos sociais. Ao discutir os mecanismos da imaginação criadora, enfatiza a complexidade dos processos de composição do imaginário, afirmando que as primeiras partes de apoio que a criança encontra para sua futura criação advêm do que ela vê e ouve, acumulando materiais que usará para construir sua fantasia. Destaca o autor que a fantasia é memória em ação, uma vez que dispõe de seus dados para formar sempre novas combinações. Memória enquanto registro de imagens, experiências significadas e significativas. É, portanto, através do jogo simbólico, da fantasia, da imaginação criadora que a criança compreende o mundo e a si mesma, acumulando um repertório próprio de conhecimentos, movimentos e formas visuais.

Tendo esses conceitos norteadores como pressupostos é que se considerou que o conhecimento histórico e cultural das brincadeiras açorianas traria para um conjunto de crianças pistas interessantes sobre o modo de vida e a cultura açoriana. Nesse processo, seria possível aos/às alunos/as apreenderem novos significados a partir do contexto lúdico das gerações anteriores, criando alternativas de intervenção em seu próprio contexto.

Dessa forma, é que o tema sobre jogos e brincadeiras, por fazer parte da cultura lúdica infantil, mobilizou significativamente para a reorganização metodológica das aulas de Educação Física e de Arte enquanto um projeto de ensino. Tinha-se consciência da importância de os alunos reconhecerem os brinquedos, jogos e brincadeiras como formas de expressão histórico-cultural da humanidade. Esperava-se que as vivências adquiridas na inter-relação das diferentes áreas de conhecimento, dos diferentes olhares expressos, mediados pela

Sapeca

pesquisa visual e corporal, permitiriam aos alunos uma expressão plástica-visual/corporal significativa, capaz de ampliar sentidos.

Brincando com Arte: a experiência vivida em parceria

A princípio, o projeto foi concebido, no registro da Educação Física e Arte, para ser desenvolvido junto à turma C. Ampliou-se para as demais turmas de 3ª série do Colégio, por seu vínculo com o conteúdo de *integração social* - História do Município, pelo interesse demonstrado nas demais turmas de 3ª série frente à temática abordada e pelo fato de as professoras ministrarem aulas também nessas outras turmas.

Reconhecer o jogo e a brincadeira como expressões históricas, culturais, artísticas e corporais, mediante o registro de sua presença na cultura açoriana, era objetivo geral do projeto. Nesse sentido, destacou-se como questão problematizadora: *Quais foram e como eram as brincadeiras trazidas e experienciadas pelos açorianos aqui em Florianópolis?*

Tudo começou com um convite intencionalmente efetuado pelas professoras envolvidas com o projeto, para que Dona Bilica, personagem teatral que representa o estereótipo de uma mulher típica ilhoa, descendente de açorianos, comumente nominada *manezinha da ilha*, viesse ao colégio abordar o tema "Cultura Açoriana". Durante sua apresentação cênica, Dona Bilica foi indagada sobre como e onde os açorianos brincavam na infância e seus relatos despertaram o interesse dos alunos.

O processo de ensino-aprendizagem prosseguiu com uma visita ao Museu do Brinquedo, no Centro de Antropologia da UFSC, buscando conhecer as obras escultóricas de Franklin Cascaes e nelas identificar os jogos e as brincadeiras da cultura açoriana. Esse momento permitiu um levantamento da memória/história de um contexto vivido pelos açorianos. Enquanto nas aulas de Educação Física os alunos fizeram um levantamento das brincadeiras que viram representadas, registrando-as e classificando-as entre as que já conheciam e as que queriam aprender e brincar, em Arte os alunos fizeram leituras das obras, interpretando-as nos seus diferentes significados, percebendo que o modo de fazer arte também revela conteúdos. O Museu e o

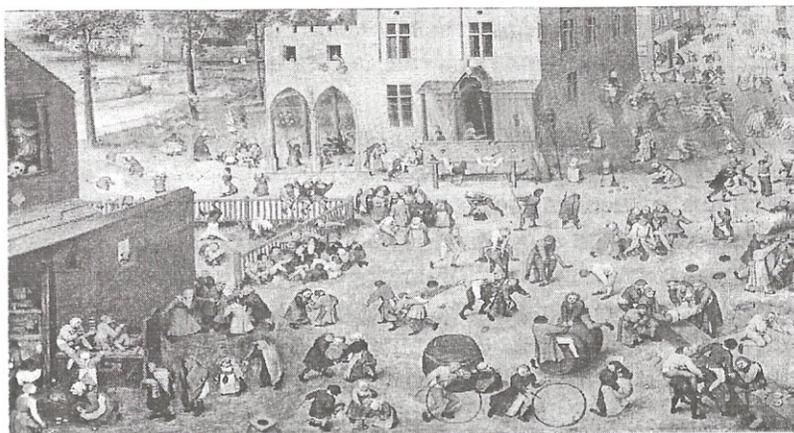
Sapeca

artista foram contextualizados e os alunos fizeram uma leitura da expressão do artista Franklin Cascaes a partir dos conteúdos significativos.



*Museu do Brinquedo - UFSC/
Obras escultóricas de Franklin Cascaes.*

Com a intenção de construir um contraponto à relação local-universal, presente-passado, a reprodução da obra *Jogos Infantis*, do artista holandês Pieter Bruegel (1525-1569) foi apresentada aos alunos no encaminhamento do processo de ensino e aprendizagem.



*Pieter Bruegel, Jogos Infantis, 1560.
Óleo sobre painel de madeira. Museu de História da Arte, Viena.*

Sapeca

Em *Jogos Infantis* Bruegel representa as atividades lúdicas das crianças flamengas do séc. XVI, sendo que 84 brincadeiras podem ali ser encontradas. Ao observarem a obra nas aulas de Educação Física, os alunos apontaram os jogos e as brincadeiras que conheciam e identificaram as que faziam parte da cultura açoriana, constatando que muitos dos jogos apresentados resistiram ao tempo e hoje em dia ainda existem.

Nas aulas de Arte *Jogos Infantis* foi apresentado como objeto artístico significativo, que está vinculado às leituras de mundo do artista, num tempo e lugar. No momento destinado às leituras do objeto artístico, destacou-se a importância das diferentes narrativas e descrições, considerando as especificidades do olhar de cada aluno, como importante contribuição para a ampliação de conhecimentos. A leitura em sala de aula do livro *Pieter Bruegel*, da coleção *Mestres das Artes* (VENEZIA, 1997), permitiu uma entrada mais específica e lúdica no contexto do artista e de sua obra. A curiosidade foi despertada ao enfatizar-se que Bruegel poderia ter colocado importantes mensagens em algumas de suas obras. Que mensagem estaria contida na obra “*Jogos Infantis*”? Como tarefa para casa os alunos foram solicitados a escrever a respeito do artista e da obra procurando decifrar que mensagem secreta a obra continha. As histórias e as mensagens escritas foram socializadas no grupo a partir das vozes das crianças, sendo lidas e ouvidas com prazer. Transcrevemos a seguir o texto escrito por Tatiane Marcon Borba, então com 9 anos.

Pieter Bruegel

“Na quarta-feira passada a professora mostrou uns quadros muito bonitos do pintor Pieter Bruegel.

A mensagem secreta do quadro é a brincadeira, mas as pessoas não estão felizes, parece que estão brigando.

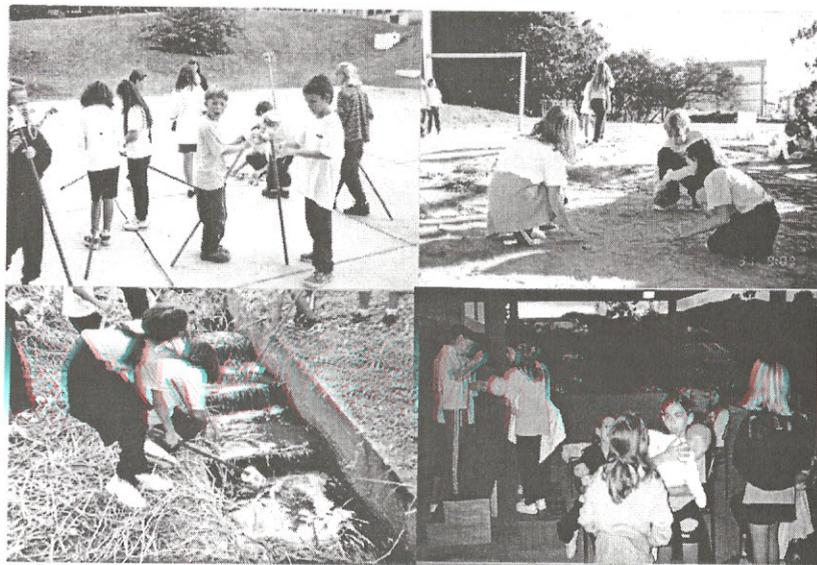
Eu achei a aula muito interessante e aprendi várias coisas.

Ele nasceu no ano de 1527 e morreu por volta de 1569.

Seu mestre tinha uma filha que vivia incomodando, mas o que ninguém imaginava era que quando ela crescesse iriam se casar.”

Sapeca

Já nas aulas de Educação Física, com o auxílio do planejamento participativo, os alunos elegeram em grupo, a partir dos critérios de interesse e viabilidade, um conjunto de brincadeiras resgatadas da cultura açoriana, sendo assim selecionadas: cavalinho de pau, bola de gude, peteca, pipa, pião, batizado de boneca, ratoeira, carretão e futebol de areia. Uma pequena investigação com pessoas de gerações progressas - familiares, vizinhos e também ao ouvir dos participantes do Núcleo da Terceira Idade (NETI/UFSC)-, que viveram sua infância em Florianópolis -, relatos orais de como eram as brincadeiras da sua infância. A partir das memórias, cada brincadeira selecionada foi descrita e experienciada, sendo construído quando necessário o material específico para ela acontecer. Em algumas atividades, como foi o caso da peteca e da bolinha de gude, foram desenvolvidos alguns exercícios visando à instrumentalização do gesto, ou seja, a obtenção de um domínio técnico mínimo necessário para a participação efetiva e prazerosa nessas atividades corporais, antes de a brincadeira ou o jogo efetivamente acontecerem.



Aulas de Educação Física

Sapeca

Ao mesmo tempo, nas aulas de Arte os alunos fizeram o registro gráfico-plástico das brincadeiras, expressando-as de forma particular, não direcionada para a cópia fiel da realidade, mas buscando soltar o gesto a partir de um conhecimento do que está sendo representado, criando um signo novo.

Propostas diferenciadas foram sendo desenvolvidas visando o aprofundamento constante dos conteúdos da linguagem. Passou-se a chamar a atenção para as possibilidades de representação do movimento, uma vez que a relação do corpo ao jogar é expressa pelo movimento que se constrói no espaço. Aos poucos foram observando os registros gráficos que o indicavam e as tentativas de incorporação do movimento. Solicitou-se aguçarem o olhar neste sentido, procurando exercitá-lo nas aulas de Educação Física, visando a uma melhor representação dos movimentos nas produções plástico-visuais.

Pouco a pouco os alunos iam sendo convidados a penetrar no mundo das imagens produzidas por eles próprios, pelos artistas, fotógrafos, designers e programadores visuais que tinham como enfoque a representação de jogos, brinquedos e brincadeiras da infância e a ampliar suas leituras e possibilidades de produção. Perceberam e saborearam as imagens em seus diversos significados, criando distintas interpretações a partir da ótica infantil.

Como objetivo de um contato próximo dos alunos com a produção artística local, mais especificamente com um produtor de arte reconhecidamente apontado como artista, que em sua bagagem trouxesse o registro do movimento de crianças brincando, convidou-se o artista plástico catarinense Hassis - Hiedy de Assis Corrêa (1926 - 2001) para participar de um encontro com os alunos na escola. Aceitando prontamente o convite, Hassis entrou feliz na sala de aula e com prazer relatou sua história, respondendo a perguntas que versavam sobre sua vida pessoal e profissional e sua produção artística. Na tentativa de melhor expressar sua produção, desenhou no quadro, propôs que os alunos também fizessem desenhos e, ao final, cercado por crianças, realizou dois desenhos com giz de cera sobre papel, relacionados ao tema *brincadeiras da cultura açoriana*, que deixou de lembrança para a escola.

Sapeca



Hassis na sala de aula, desenhando entre alunos de 3^{as} séries

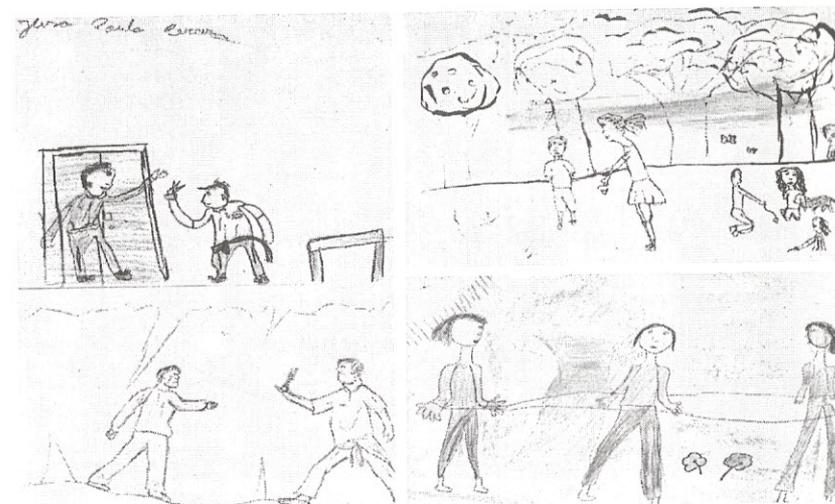
O encontro com o artista foi considerado fator fundamental no desmonte do mito do artista como ser distante e irreal, e no reconhecimento de que qualquer um de nós pode se constituir artista. Destaca-se ainda como positivo nesse encontro a valorização pela escola do produtor e da produção local, e a oportunidade de o próprio artista *fazer-se conhecer a seu público*.

Enfoques para o espaço expressivo, material empregado e vocabulário específico da Arte foram gradativamente introduzidos, bem como, em diferentes momentos do processo de ensino e aprendizagem, imagens artísticas, fruto da pesquisa efetuada pela professora e pelos alunos, foram sendo apresentadas e apreciadas permitindo-se identificar o brincar como uma especificidade da infância na iconografia do tempo passado e presente.

À medida que os trabalhos eram produzidos, iam sendo socializados, expostos ao grupo e comentados um a um pelo autor, colegas e professora. Chamava-se atenção nesse momento, para a riqueza das representações gráfico-plásticas, para as diferentes maneiras

Sapeca

de representação, utilização dos materiais e emprego dos elementos visuais, o que resultou em diferentes composições. Enfatizou-se a importância de marcarmos um estilo pessoal, uma forma de ser e agir no mundo resultante de nossa construção singular.



Produções artísticas elaboradas nas aulas de Arte

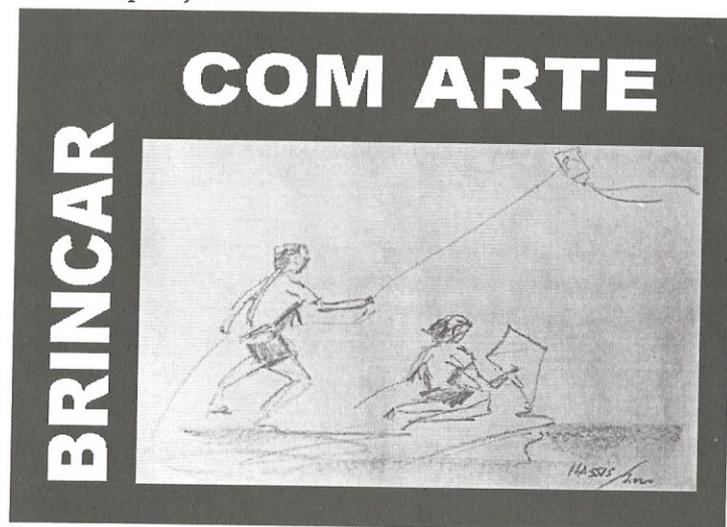
Duas exposições efetuadas no Espaço Estético do Colégio de Aplicação da UFSC oportunizaram visibilidade à experiência, possibilitando socializar alguns fragmentos do processo de ensino-aprendizagem desenvolvido:

Um Olhar Sobre os Saberes Escolares, realizada no ano de 2000, foi proposta pelas turmas Cs do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação da UFSC, com o objetivo de socializar com a família, escola e comunidade universitária os projetos desenvolvidos na proposta de ensino e pesquisa a partir de projetos de trabalho.

Brincar com Arte, efetuada no ano de 2003, especificamente organizada pelas professoras e crianças envolvidas com o Projeto *Brincadeiras da Cultura Açoriana*, em parceria com o Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação -LABRINCA- oportunizou apresentar de forma mais ampla a pesquisa e a produção desenvolvida nas aulas de Artes Visuais. Imagens e reproduções de artistas

Sapeca

representando crianças brincando, produções artísticas elaboradas por alunos, imagens do processo e brinquedos do Museu do Brinquedo, gentilmente cedidos pela professora Telma Piacentini, compuseram o cenário da exposição.



Convite elaborado com os desenhos de Hassis

Considerações finais

Ao vivenciar essa experiência em parceria, toma-se consciência da riqueza de possibilidades e desdobramentos que uma proposta interdisciplinar aponta para a qualificação de processos de aprender e ensinar em escolarização formal. Estabelecer um limite para algumas considerações decorrentes do processo não significa o esgotamento da análise da experiência, uma vez que esta se perpetua ao longo de processo de aprender a ensinar, mas algumas possibilidades de sínteses que os olhares parceiros conseguem nesse momento visualizar.

Considera-se que alguns aspectos da metodologia empregada em parceria por ambas as disciplinas foram fundamentais para o desenvolvimento da experiência: levantamento do material a ser pesquisado para responder à pergunta inicial referente às brincadeiras

Sapeca

e jogos da cultura açoriana expressos em Florianópolis; visita ao Museu do Brinquedo; seleção e organização das atividades a serem vivenciadas no CA por critérios de interesse e viabilidade; pesquisa junto à comunidade e a fontes iconográficas em relação a como eram praticadas e representadas as brincadeiras; planejamento participativo para a organização das atividades; organização dos grupos de trabalho em sala de aula; construção dos materiais e/ou instrumentalização dos movimentos e técnicas artísticas quando necessário no início das atividades; experimentação das brincadeiras de como eram vividas pelos açorianos, para a posterior reconstrução no universo atual/espacial e plástico-visual das crianças; avaliação coletiva das atividades.

Frente à proposta desenvolvida, aponta-se que o elemento motivador da experiência – a investigação sobre os jogos e brincadeiras da cultura açoriana – proporcionou um clima lúdico permanente no decorrer do processo de ensino e aprendizagem interdisciplinar, contribuindo substancialmente para uma participação envolvente e prazerosa dos alunos e dos professores, motivando-os para o desenvolvimento e ampliação dos objetos de conhecimentos em questão.

Esse mesmo tema possibilitou vivenciar valores da cultura açoriana, pois permitiu a reelaboração da memória, do imaginário coletivo e das identidades relativas às práticas artísticas dessa cultura, num inter-relacionamento constante com as vivências que propuseram a atualização de práticas corporais esquecidas.

Verificou-se, portanto, que mesmo os alunos demonstrando interesse pela temática abordada, algumas questões problematizadoras evidenciaram-se no início do trabalho em ambas as disciplinas. Destacou-se a resistência inicial por parte da maioria dos alunos à idéia de escrever/pesquisar nas aulas de Educação Física e Arte, por acharem que não envolvia o movimentar-se e o fazer artístico.

A inflexibilidade em relação aos papéis sociais referentes ao gênero masculino e feminino, demonstrada inicialmente por alguns alunos frente à resistência em brincar, experimentar e registrar as brincadeiras por eles consideradas culturalmente como de menina ou de menino, foi outra questão interessante que se evidenciou.

Sapeca

Tais questões necessitaram ser questionadas pelas professoras com o intuito de buscar elementos de superação. Observou-se que nos entraves e intercursos dessas expressões é que se apresentam as possibilidades de superar os limites impostos pelas estereotípias e preconceitos.

Um descrédito quanto à satisfação nas brincadeiras e à entrada no mundo imaginário e certo desinteresse na confecção dos brinquedos foram também verificados inicialmente por parte de alguns alunos. A brincadeira cavalinho-de-pau, por exemplo, foi vista, por algumas crianças, como sendo “de criança”. Seu desenrolar, porém, mostrou a diluição desse preconceito que foi sendo substituído tanto pelo prazer da experiência, quanto pela incorporação de uma série de novos elementos na prática, como a construção dos artefatos e a elaboração de novas atividades e possibilidades de expressões em espaços e tempos diferenciados. Um exemplo foi a reconstrução dessa atividade, quando as crianças sugeriram um “rodeio”, propondo inclusive atividades com obstáculos a serem ultrapassados com os cavalinhos de pau. Marcante nesse sentido foi a transformação, pelos meninos, de um símbolo “juvenil” em um instrumento de demarcação da infância: as correntes que traziam como acessório ao redor da cintura, tradicionalmente usadas pelas tribos urbanas de “skatistas”, transformaram-se nas “correias” para os cavalinhos de pau. Observa-se que, quando a dinâmica curricular possibilita às crianças se expressarem e serem crianças, a infância não é mais entendida como um tempo de passagem. Quando se oferecem condições objetivas para a criança se expressar também no espaço escolar, esta se permite realmente ser criança.

Também não foi pequena a dificuldade inicial no trabalho com pequenos grupos. As crianças tinham dificuldades em escolher os/as colegas de grupo, em lidar com os conflitos/diferenças e com as trocas de repertórios. A formação dos grupos, num primeiro momento, seguiu critérios estabelecidos pelas professoras, considerando os temas e privilegiando a heterogeneidade. Esperava-se, no enfrentamento das diferenças, ajudar a desenvolver a autonomia dos alunos/grupos frente às trocas de repertórios e às situações de conflito. (PETERS, 2000).

Sapeca

Podemos, no entanto, afirmar que valorizando a condição social de ser criança, as diferentes dimensões da cultura apresentadas via relatos e imagens de jogos e brincadeiras possibilitaram aos alunos a consciência da diversidade cultural em que estamos imersos. Essa proximidade com os aspectos significativos do legado cultural da humanidade proporcionou significativo enriquecimento do referencial estético-artístico-visual e corporal dos alunos, possibilitando um olhar estético sobre seus próprios corpos e sua multiplicidade de movimentos.

Nesse contexto de ensinar-aprender, a experiência interdisciplinar aqui relatada possibilitou-nos a aproximação de uma educação que considera a diversidade como um recurso positivo e reconhece o conhecimento como uma propriedade comum a todos, propondo-se a troca de códigos e a decodificação de outras culturas e de outros campos de conhecimento.

Referências

- BENJAMIN, W. *Obras escolhidas*. 6. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993. v.1.
- BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 2000.
- ELKONIN, D. B. *Psicologia do jogo*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- HERNANDEZ, Fernando. *Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis: Vozes, 1993.
- MARTINS, Miriam C.; PICOSQUE, G.; GUERRA, M. T. *Didática do ensino da arte: a língua do mundo: poetizar, fruir e aprender arte*. São Paulo: FDT, 1998.
- PETERS, L. L. *Atividades em pequenos grupos nas aulas de Educação Física: análise à luz da perspectiva histórico-cultural*. 2000. Dissertação (Mestrado em Psicologia)- Departamento de Psicologia da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000.

Sapeca

VAZ, Alexandre Fernandez. Técnicas corporais e cuidados com o corpo em ambientes educacionais: aspectos da formação de professores e professoras. *Motus Corporis*, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, p. 9-31, 2001.

VENEZIA, Mike. *Pieter Bruegel*. São Paulo: Moderna, 1997. (Coleção Mestre das Artes).

VYGOTSKI, Lev S. *La imaginación y el arte en la infancia: ensayo psicológico*. Madrid: Akal, 1998.

_____. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

Sapeca

Desafios no cotidiano escolar: o caso da criança hiperativa

Ariane Peixoto

Pedagoga - Orientação Educacional
ariane11@mtv.com.br

Introdução

Este artigo é reflexo de um estudo que parte da minha curiosidade em aprender um pouco mais sobre o Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade, que surgiu ao me deparar com um caso em sala de aula no Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Início fazendo um breve histórico do que chamamos popularmente de Hiperatividade, algo que no passar dos tempos vem tendo várias nomenclaturas a medida que se descobrem características e sintomas diferentes e novos.

Distúrbio do Controle Motor foi a primeira denominação, em 1902, e na seqüência vieram outras, como Comportamento Pós-Encefálico (1922), Lesão Cerebral Mínima (1947), Disfunção Cerebral (1959), Disfunção Cerebral Mínima (1962), Déficit de Atenção (1979) e Déficit de Atenção com Hiperatividade (1980). Assim os primeiros casos foram detectados e estudados até se chegar à denominação atual - Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade e Impulsividade (TDAH).

Apesar de todas essas denominações, havia grandes dificuldades em definir esse transtorno, então, na década de 60 sentiu-se a necessidade de uma definição que partisse de uma perspectiva mais funcional, com ênfase na caracterização da hiperatividade como síndrome condutal e a atividade motora excessiva como sintoma principal. Na década de oitenta, após muitas pesquisas, outros aspectos da definição da síndrome foram ressaltados, especialmente o déficit de atenção e a falta de autocontrole ou impulsividade, considerando-se que essa atividade motora excessiva é proveniente do alcance reduzido da atenção da criança e da mudança contínua dos objetivos e metas a que é submetida.

Sapeca