

## JOGO DE AREIA PSICOPEDAGÓGICO JAP UMA TÉCNICA LÚDICA PSICOPEDAGÓGICA UM INDICADOR PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E AFETIVO DA CRIANÇA

**Teresa Messeder Andion<sup>1</sup>**

*Centro Universitário UNIFIEO/Osasco-SP*

---

### RESUMO

O jogo de areia é uma técnica de avaliação e intervenção dos processos de aprendizagem. Tem o objetivo de construir em seus espaços de atendimento psicopedagógico um momento de brincar terapêutico, um brincar simbólico, livre e espontâneo, que possibilita o desenvolvimento cognitivo e afetivo de sujeitos em situação de dificuldades e distúrbios de aprendizagem. Como resultados esperados, a relevante possibilidade dos sujeitos se apropriarem de suas aprendizagens, com seu jeito único e singular de ser, sendo respeitados em seu ritmo de ser e aprender e estar no mundo.

**Palavras-chaves:** Jogo, areia, avaliação, intervenção, aprendizagem, criança.

<sup>1</sup> Tereza Messeder Andion: Doutora em Psicologia Educacional. UNIFIEO/Osasco/SP. - Mestre em Psicologia do Desenvolvimento Humano Ensino e Aprendizagem Universidade São Marcos/SP. - Pedagoga pela Universidade Federal da Bahia.- Psicopedagoga Clínica e Institucional Instituto Sedes Sapientiae - Idealizadora da Técnica do Jogo de Areia Psicopedagógico [teresamessederandion@gmail.com](mailto:teresamessederandion@gmail.com) - Rua Cerro Corá 2175 São Paulo, SP, Brasil

PSYCHO PEDAGOGICAL SANDPLAY  
JAP A PSYCHO PEDAGOGICAL PLAYFUL TECHNIQUE AN INDICATOR FOR THE  
COGNITIVE AND AFFECTIVE DEVELOPMENT OF THE CHILD

**ABSTRACT**

The sandplay is a technique of evaluation and intervention of learning processes. It aims to build in its spaces of psycho pedagogical care a moment of therapeutic play, a symbolic, free and spontaneous play, which enables the cognitive and affective development of subjects in situations of difficulties and learning disorders. As expected results, the relevant possibility of the subjects appropriate their learning, with their unique and singular way of being, being respected in their rhythm of being and learning and being in the world.

**Keywords:** Game, sand, evaluation, intervention, learning, child.

---

**Introdução**

O objetivo deste estudo é apresentar de forma breve, a Técnica Psicopedagógica do Jogo de Areia Psicopedagógico-JAP, uma técnica inédita desenvolvida pela autora em pesquisa de Mestrado (2007) e Doutorado (2017) para incentivar profissionais da Educação e Saúde, e, em especial, os da Psicopedagogia, para construir em seus espaços de atendimento psicopedagógico um momento de brincar terapêutico, um brincar simbólico, livre e espontâneo, que possibilita o desenvolvimento cognitivo e afetivo de sujeitos em situação de dificuldade e com distúrbios de aprendizagem.

Sabemos que o brincar é direito de todos, a universalidade do tema do brincar revela-se nas funções sociais, culturais e pedagógicas em todas as sociedades. Estudiosos ao longo da história analisam o tema do brincar como uma atividade humana que possibilita a recreação, o lazer, o prazer, a diversão e como consequência, a construção do conhecimento e o desenvolvimento infantil saudável.

Os pesquisadores, educadores e psicanalistas que estudam o tema da criança e do brincar como Melanie Klein, Donald Winnicott, Margaret Lowenfeld, A. Aberastury, Jean Piaget entre outros e o próprio Sigmund Freud (1905), em seus dois casos clínicos, tratou do tema do brincar. Um caso foi o conhecido “Pequeno Hans”, um menino de cinco anos que brincava e costumava desenhar para superar uma fobia por cavalos e, anos depois, Freud observava seu neto de dezoito meses realizando uma brincadeira com o jogo do carretel, que brincando de jogar a linha de um carretel, tentava distrair-se com a angústia da separação da mãe e, aos gritos, puxava a linha como se pudesse trazer a mãe de volta.

Freud observava a brincadeira, o jogo, como uma possibilidade de elaboração do prazer e desprazer e pensava que quando a criança jogava, ela deslocava para o seu gesto, para a sua ação, suas angústias e medos, conseguindo assim, superá-las.

Jean Piaget em seus estudos sobre o Nascimento da Inteligência (1936) e a Formação do Símbolo (1945), pesquisou a atividade a respeito do ato de jogar.

## **Metodologia**

O brincar terapêutico que a Técnica do Jogo de Areia Psicopedagógica – JAP se propõe a estudar e pesquisar sobre a construção de conhecimento de sujeitos que se encontram em atendimento psicopedagógico, possibilitando um brincar livre e espontâneo dentro das caixas de areia seca ou molhada, com ou sem objetos em miniatura.

Neste artigo são apresentadas as seguintes seções:

1. A Técnica do Jogo de Areia Psicopedagógica (JAP) e procedimentos;
2. A teoria de Piaget para o Jogo de Areia Psicopedagógica-JAP;
3. A correlação entre alguns conceitos epistemológicos de Piaget e aspectos psicopedagógicos observados no JAP;
4. Aspectos Cognitivos avaliados no JAP;
5. História do Jogo de Areia/ *Sandplay* e *Procedimentos na caixa de areia*;

Por sua relevância prática e teórica, o JAP acontece para o trabalho psicopedagógico clínico reforçando a necessidade de se garantir o direito de todas as crianças a um lugar, a um espaço e a um tempo que resgate os processos do aprender de forma lúdica como uma condição humana básica que é o brincar do sujeito.

## **Desenvolvimento**

### **1. A Técnica do Jogo de Areia Psicopedagógica (JAP) e procedimentos**

O método criado por Kalff (1980) consta de duas caixas de areia, limpas e esterilizadas, uma seca e outra molhada e uma variedade de objetos em miniatura, do cotidiano da vida das pessoas. Todo o procedimento utilizado na adaptação do *Sandplay* para o JAP é com o padrão original da Kalff.

As duas caixas são retangulares com medidas padronizadas assim: 72 cm de comprimento, 50 cm de largura e 7,5 cm de profundidade (foto). As medidas correspondem ao campo de visão de uma pessoa que se encontra em frente ao maior lado da caixa. O fundo delas é forrado ou pintado de azul, possibilitando que se tenha a percepção simbólica de ver o céu azul ou o mar quando a areia for mexida ou afastada.

A consigna é sempre um convite para que o aprendiz brinque nas caixas de areia e faça uma escolha em qual caixa de areia, seca ou molhada, ele quer construir uma cena, com ou sem objetos em miniatura.

Após a construção da cena, o psicopedagogo solicita que o sujeito conte uma história sobre a cena e dê-lhe um título. Quando o aprendiz acaba a sessão o cenário é fotografado para posterior reflexão com o sujeito.

O psicopedagogo possui em mãos um Protocolo que é utilizado como uma maneira de sistematizar o procedimento do JAP, anotando todas as observações que ocorreram na ação da caixa de areia.

A cada cena construída o profissional vai ter um Protocolo que se refere àquela experiência na caixa. O cenário com número identificador é todo preenchido pelo observador: Como foi realizado? Qual a areia escolhida? Quantas miniaturas foram colocadas? Enfim, são anotadas todas as ações do sujeito que mais chamaram a atenção do psicopedagogo na hora da construção da cena. O modelo do Protocolo não consta neste texto.

Caixas de areia molhada e seca forradas de azul-padrão de Dora Kalff



Arquivo pessoal

Na estante de objetos, há miniaturas diversas: figuras humanas, religiosas, personagens de contos de fadas, mitos, heróis, animais selvagens, domésticos, répteis, anfíbios, aves, peixes, meios de transportes, objetos de higiene, alimentação, vestuário, moradia, plantas e outros. Um micro-mundo de realidade e fantasia.



Arquivo pessoal

## **2. A teoria de Piaget para o Jogo de Areia Psicopedagógico-JAP**

O embasamento teórico realizado para estas pesquisas do Jogo de Areia Psicopedagógico - JAP se encontra nas obras de Jean Piaget, na Epistemologia Genética, para tentar averiguar as evidências de validade do uso do brincar terapêutico com o objetivo de estimular o desenvolvimento cognitivo e afetivo dos sujeitos com dificuldades e ou distúrbios na aprendizagem. E também para responder à questão de que o brincar de construir cenas nas caixas de areia desenvolvem as estruturas mentais, por meio das representações mentais e simbólicas, entre outros conceitos de Piaget, referentes à causalidade, à noção de tempo e de espaço.

O atendimento psicopedagógico, realizado por meio do olhar desse brincar terapêutico com o JAP, apresenta-se como uma possibilidade de avaliação e intervenção do nível de desenvolvimento cognitivo e afetivo dos sujeitos da aprendizagem, da compreensão do vínculo de aprendizagem em que esse sujeito expressa com o profissional psicopedagogo e com as relações de aprendizagem familiar e escolar.

A experiência na caixa de areia com as construções das cenas expressa as dificuldades e os conflitos. Assim, o brincar livre e espontâneo possibilita uma complexidade simbólica nas escolhas das areias, dos objetos em miniatura, do pensar simbólico deste sujeito, revelando, assim, sua condição de aprendizagem. Veremos como compreendemos a teoria de Piaget e suas correlações com o JAP.

Para Piaget (1936) a inteligência é uma adaptação e, esta, é o equilíbrio entre o organismo e o meio ambiente. A inteligência é assimilada na medida em que incorpora nos seus quadros todo e qualquer dado de uma experiência vivida e possui em sua estrutura dois aspectos biológicos indissociáveis e complementares, a assimilação e a acomodação. Assim, segundo Piaget, é adaptando-se às coisas que o pensamento se organiza e é organizando-se que as estruturas se acomodam.

As atividades intelectuais e biológicas são partes do processo global por meio do qual o organismo adapta-se ao meio e organiza as experiências. Assim se constituem as leis de desenvolvimento do próprio conhecimento.

A inteligência é, para Piaget (1936), o resultado de uma interação entre o sujeito e o meio ambiente. No sentido biológico, a inteligência é uma atividade orgânica (o sujeito) em que as experiências são percebidas (a assimilação) e modificadas (a acomodação).

Por meio deste processo de interação às estruturas mentais, bem como a autonomia cognitiva e moral, o interesse, a motivação e a criatividade evoluem de acordo com os diferentes estágios de desenvolvimento mental, proporcionando um equilíbrio entre o sujeito e o meio em que vive.

Segundo Piaget (1964-2006) para que ocorra o desenvolvimento mental (cognitivo) é necessário considerar a Maturação do Sistema Nervoso, o Ambiente Físico que possibilite à criança realizar experiências do conhecimento físico e lógico matemático, o Ambiente social que proporcione à criança oportunidade de interação e uma Equilibração progressiva do mecanismo mental (processos de assimilação e acomodação equilibrados).

Piaget (1936) definiu a Assimilação como um processo mental/biológico/cognitivo responsável pela interação de um novo conceito, de experiências do meio que são incorporadas à estrutura do indivíduo.

A Assimilação é o processo de entrada, da atividade da estrutura mental, de assimilar seja sensação, percepção, brincadeiras, alimentação ou experiências espontâneas do sujeito. É o processo

pelo qual as pessoas, os objetos, as ideias, os costumes e as preferências são incorporadas à atividade de um indivíduo.

E de acordo com Piaget (1936) a Acomodação é o processo mental/biológico/cognitivo pelo qual ocorre a criação de um novo esquema, proporcionando o processo de assimilação. A acomodação é o processo de “saída”, que consiste na direção de um resultado.

Esses dois processos de assimilação e acomodação funcionando ao mesmo tempo, equilibradamente em níveis biológicos e intelectuais, possibilitam o desenvolvimento cognitivo/mental do sujeito. Caso contrário, ocorrendo um desequilíbrio, instala-se a dificuldade de aprendizagem.

Piaget (2006) criou um modelo de fases, estágios do pensamento evolutivo das crianças. Esses estágios/períodos ou fases desenvolvem-se segundo o processo de equilibração.

Piaget chamou de EQUILIBRAÇÃO MAJORANTE a passagem de uma fase, estágio ou período de pensamento de menor equilíbrio para um de equilíbrio superior.

Piaget definiu o desenvolvimento cognitivo como um processo contínuo, observando as mudanças lentas e gradativas e dividiu o desenvolvimento intelectual em quatro grandes estágios, com suas subdivisões, que se desenvolvem ao longo do processo de vida de cada sujeito.

Estágios do desenvolvimento do pensamento:

Sensório-Motor: (0 a 2 anos), divide-se em seis períodos: Comportamento basicamente motor. A criança não representa eventos internamente, não “pensa” conceitualmente.

I. Estágios Reflexos Inatos (nascimento a um mês)

II. Estágio pré-conceitual (um a quatro meses) - Reação Circular primária, repetição dos movimentos por conta do próprio corpo, sem ligação com o objeto.

III. Sub-estágio simbólico (quatro a oito meses) - Reação Circular secundária, reações relacionadas com o meio. Início da tomada de consciência do meio. Início da intencionalidade, permanência do objeto (criança procura o objeto perdido).

IV. Sub-estágio intuitivo (oito a doze meses) - Coordenação das reações circulares, acomodação, tentativa de alcançar um objetivo, permanência de objeto (procura um objeto atrás de um obstáculo).

V. Sub-estágio da diferenciação dos esquemas de ação - (doze a dezoito meses) - Reação Circular Terciária, descoberta de novos meios de ação.

VI. Sub-estágio da Interiorização dos esquemas motores, (dezoito a vinte e quatro meses), invenção, da ação manifesta-se a representação.

Pré-Operatório: (2 a 6/7 anos) divide-se em:

I. Pré-operatório Pré-Conceitual (2 a 4 anos), faz-de-conta, fala, símbolos e egocentrismo.

II. Pré-operatório Intuitivo (4 a 6/7anos), início da conceituação, irreversibilidade, não conservação, contração. Função de Representação a criança representa mentalmente aquilo que vê e evoca.

Operatório Concreto: (6/7 a 11/12 anos), reversibilidade, descentração, relações com o grupo, moral do dever e obediência.

Operatório Abstrato ou Formal: (11/12 anos em diante), pensamento hipotético-dedutivo, tentativa de confirmar as hipóteses, análise combinatória, pensamento no futuro, moral da cooperação.

Assim, nos estudos de Piaget temos uma referência quanto aos níveis de desenvolvimento cognitivo de um sujeito da aprendizagem e podemos identificar as defasagens cognitivas de crianças e jovens em situações de dificuldade de aprendizagem observadas nas construções das cenas nas caixas de areia.

A partir das pesquisas da autora sobre o brincar terapêutico e as possibilidades que delas surgirão nas correlações com conceitos piagetianos, a autora avança seus estudos nas observações das construções dos cenários nas caixas de areia, identificando diversos aspectos relevantes para o trabalho de reeducação do aprender destes sujeitos.

Principalmente, o JAP possibilita que a ação lúdica, o brincar, a construção dos cenários nas caixas de areia, estimule a expressão dos pensamentos e sentimentos para o desenvolvimento e melhoria do sujeito em atendimento psicopedagógico.

Além disso, o JAP possibilita a observação, o levantamento e o trabalho com as hipóteses, com a finalidade de possibilitar ao psicopedagogo a construção de uma visão do sujeito em seus múltiplos aspectos: orgânicos, cognitivos, afetivos, sociais e pedagógicos.

### **3. Correlação entre alguns conceitos epistemológicos de Piaget e aspectos psicopedagógicos observados no JAP**

Segundo Andion (2010) o Jogo de Areia Psicopedagógico JAP, pelas suas próprias características, de possuir as caixas de areia para a construção de cenários, utilizar objetos em miniatura e favorecer com a manipulação da areia, (sensações cinestésicas da areia), oferece condições de se vivenciar e visualizar a realidade interna da criança, possibilita-nos uma observação e avaliação do nível de operacionalidade, ou seja, o nível do desenvolvimento dos estágios do pensamento da criança em seus aspectos cognitivos e afetivos.

Portanto, esta possibilidade da observação do brincar terapêutico na caixa de areia em atendimento psicopedagógico, possibilita-nos avaliar o nível da defasagem cognitiva do sujeito, mas também de intervir nas dificuldades de aprendizagem destes sujeitos, por meio das intervenções nas construções criativas das cenas.

Neste contexto, o JAP, como uma técnica expressiva, simbólica e lúdica possibilita uma mediação dos processos mentais uma vez que observamos a produção dessa criança e a sua autoria de pensamento como uma experiência única, ímpar, simbólica e representativa de suas imagens mentais.

Cada cena construída pelo sujeito é uma ação da inteligência prática que, em sua evolução, se transformará em inteligência reflexiva, assimilada, interiorizada por esse sujeito e relacionada às suas experiências anteriores e assim resignificada, ou seja, equilibrada, e como resultado, o sujeito evolui e passa de um nível mental para outro mais evoluído, obtendo uma equilíbrio majorante.

Segundo Piaget (1945 p.273)

[...] o Jogo é inicialmente uma simples especialização da assimilação sensório-motora funcional, torna-se em seguida simbólica e se prolonga sob essa nova forma em simbolismo inconsciente, enquanto o próprio símbolo lúdico se integra por seu lado na atividade inteligente à medida que o simbolismo prepara a construção representativa e que a assimilação livre se reduz à imaginação criadora.

A correspondência teórica deste conceito da assimilação funcional para a simbólica com o JAP, é que quando o sujeito constrói o cenário, inicialmente, ele está utilizando uma estrutura mental da assimilação pura, a qual resultará em uma assimilação simbólica prolongando-se sob um simbolismo inconsciente que são os conteúdos instalados no inconsciente do sujeito, que se transformará em uma construção da representação mental, imagética, acomodada. O sujeito busca nos objetos em miniatura a representação deste simbolismo finalizando a realização de seu pensamento, com uma cena construída na caixa de areia.

Este mecanismo de assimilação pura (funcional) se sobrepõe à acomodação que é, neste período do desenvolvimento imitativa, no desenvolvimento do pensamento esses dois mecanismos biológicos realizam uma coordenação, uma movimentação ao mesmo tempo, e se equilibram gerando assim uma adaptação intelectual.

Esse é o resultado da interação desses processos biológicos e cognitivos expressos nas construções da cena, uma aprendizagem criativa e significativa para o sujeito em situação de dificuldade de aprendizagem.

Para Piaget, 1936-1987, p. 18, “como qualquer outra adaptação, um estabelecimento de equilíbrio progressivo, entre um mecanismo assimilador e uma acomodação complementar”.

Para nós, profissionais psicopedagogos, a aprendizagem propriamente dita, acomodada é a construção da cena finalizada, uma partida de jogo de pega varetas ganha, ou outro recurso ou atividade qualquer em que resulte na adaptação, no equilíbrio dos dois mecanismos mentais, em uma produção de conhecimento. Quando o sujeito, de forma equilibrada, assimila conteúdos e os acomoda, gera assim uma evolução cognitiva, uma representação mental.

Para complementar diz Piaget, no livro *O nascimento da inteligência* p.250,

[...] com efeito, pela primeira vez, a criança adapta-se verdadeiramente às situações desconhecidas, não só utilizando os esquemas anteriormente adquiridos, mas procurando e descobrindo também novos meios. Disso resulta toda uma série de consequências fundamentais no que diz respeito, por uma parte, às categorias essenciais do pensamento concreto.

Lembrando que o conceito de assimilação é a incorporação de um novo objeto ou ideia ao que já é conhecido, ou seja, ao esquema que a criança já possui. A acomodação implica na transformação que o organismo sofre para poder lidar com o ambiente.

O sujeito da aprendizagem diante de um desafio, de construir uma cena, de escolher um objeto desconhecido ou novo, ou uma ideia nova, modifica seus esquemas mentais adquiridos anteriormente (assimilação) tentando adaptar-se à nova situação, à experiência nova (acomodação).

Desta forma, o sujeito acomoda as imagens simbólicas, os fatos lembrados, as histórias vividas, pois estes são os resultados das movimentações mentais dos conceitos piagetianos de classificação, seriação, ordenação, relações causais, temporais e espaciais observados nas construções das cenas deste brincar terapêutico.



O trabalho com o Jogo de Areia Psicopedagógico - JAP, inicialmente, apresenta cenas desestruturadas e sem ordenação, sem planejamento prévio ou antecipação de ideias e, muitas vezes, a criança utiliza as mesmas miniaturas, ou repete imagens, uma atrás da outra, em diversos cenários.

Na clínica da aprendizagem, muitas vezes, nos deparamos com uma criança que se apresenta rígida, presa, em conflito afetivo e, ou, cognitivo e não consegue expressar as situações ou os conflitos da realidade interna em que vive, porque a inteligência se apresenta indiscriminada, isto é, os processos mentais da assimilação e da acomodação apresentam-se misturados, confusos, indiscriminados, ou seja, desequilibrados cognitivamente.

Ao longo da observação psicopedagógica e com a continuidade da aplicação da Técnica do JAP, das construções dos cenários, (uma série) a criança “desprende-se”, solta-se das suas “amarras” e começa a experimentar o brincar terapêutico de forma a realizar as trocas das miniaturas de lugar, de função, de coordenar, de organizar, de realizar outras posições e, em um movimento lúdico e ativo, acomoda essas modificações anteriormente só assimiladas.

O sujeito começa a demonstrar uma clareza, uma coerência nas ideias das cenas e os cenários, visualmente, expressam uma ideia ou um tema de seu histórico de vida, seu conflito familiar ou escolar.

Os cenários das crianças que apresentam dificuldades nos processos de aprendizagem inicialmente, apresentam-se na caixa de areia, em um estado de pensamento de indiferenciação caótica, porque os processos biológicos da assimilação e acomodação se apresentam em desequilíbrio.

Com a continuação das construções das cenas, os processos mentais, como interesse, criatividade, capacidade, habilidade, motivação, entre outros, que Piaget chamou de esquemas mentais, tornam-se mais refinados, desenvolvidos, mais conscientes.

De acordo com Piaget (1975:341)

O espírito da criança avança com efeito à conquista das coisas, como se os progressos da experiência supusessem uma atividade inteligente que a organiza, em vez de resultar dela. Por outras palavras, o contato com as coisas é menos direto no começo do que no fim da evolução prevista. Foi o que verificamos ao mostrar que a experiência nada mais é do que uma acomodação.

O Jogo de Areia Psicopedagógico-JAP contribui como facilitador/mediador da aprendizagem quando da observação da criança, executando cenário percebemos alguns processos mentais, tais como a assimilação e a acomodação, possibilitando a evolução prevista do pensamento, que é a equilíbrio majorante, quando o sujeito passa de um nível de desenvolvimento mental mais baixo para um mais elevado. Outros aspectos cognitivos, físicos e lógico-matemáticos contribuem para o seu desenvolvimento mental quando na construção das cenas destes sujeitos.

O objetivo geral do JAP é, portanto, desenvolver uma nova compreensão da realidade cognitiva e afetiva do sujeito que aprende, em uma busca da totalidade, agregando em suas construções de pensamento na caixa de areia, uma multiplicidade de representações simbólicas, cognitivas, afetivas, subjetivas que possibilitem a constituição de um ser aprendiz saudável.

O JAP possui características únicas como a ludicidade, criatividade, espontaneidade, imprevisibilidade, interdisciplinaridade e o autoconhecimento resultando em uma construção de conhecimento.

O JAP possui estratégias que são da ordem cognitiva e afetiva para otimizar a aprendizagem do sujeito em atendimento Pp, com construções sequenciais de cenários nas caixas de areia.

A Estratégia Cognitiva possibilita a organização, a elaboração, o planejamento do pensamento no momento da criação da cena e aumentará a capacidade do sujeito em pensar sobre suas próprias ideias alcançando níveis mais elevados de consciência.

#### **4. Aspectos Cognitivos avaliados no JAP**

A experiência de vivenciar a construção de cenas nas caixas de areia com crianças em situação de vulnerabilidade social, física, afetiva e cognitiva torna possível uma experiência inovadora, criativa, objetivando abrir possibilidades para o pensar, refletir, sentir e fazer, em um espaço para a manifestação da interação humana, ensinante e aprendente, cognição e emoção.

As seguintes perguntas facilitarão ao profissional a identificar os aspectos cognitivos que podem ser avaliados no JAP:

1. O sujeito quando realiza a construção das cenas demonstra planejamento, antecipação e organização do pensamento? (Inteligência Reflexiva - condutas cognitivas do Período Operatório Concreto - 6/7 a 11/12/anos).
2. Constrói de forma aleatória as cenas, sem significado, sem sentido e sem estruturação do pensamento? (Inteligência Prática - condutas do estágio Pré-Operatório - 2 a 6/7 anos).
3. Vive o processo todo de construção, ou interrompe a tarefa e não conclui? (Sequência ordenada do pensamento)
4. O sujeito faz agrupamentos de objetos por amontoados, sem critérios explícitos de classificação ou seriação? (Pré-Operatório).
5. O sujeito consegue explicar, descrever e ou justificar sua história do cenário, sob a forma de narrativas coerentes construindo assim uma linguagem escrita (redação)? (Período Operatório Concreto).
6. O sujeito realiza agrupamentos pela classificação dos objetos por categorias lógicas com mais de um atributo (cor, tamanho, peso, espessura, finalidade) expressando verbalmente para que serve cada objeto? (Período Operatório Concreto).

A estratégia afetiva é observada no brincar terapêutico nas caixas de areia, pois o sujeito quando realiza uma série de construções nas caixas de areia elimina sentimentos de fracasso, de desmotivação, de incapacidade, de autoestima baixa, de autocrítica e passa a acreditar em seu poder, na capacidade de realização, de sua autoria e de sua aprendizagem. O sujeito sente-se um autor de suas ideias, sente-se capaz de aprender algo, sente-se motivado, interessado em aprender mais e melhor.

Piaget, 1935, p.158

[...] a criança que joga desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais, etc. É pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo, ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações comumente tidas como maçantes.

É importante avaliar outro aspecto observado no brincar terapêutico com o JAP. E anotar, principalmente, quais são os Aspectos Afetivos observados na construção dos cenários do JAP, utilizando as perguntas a seguir:

1. O sujeito demonstra alegria, prazer, aceitação, interesse, motivação em construir os cenários e em escolher os objetos de miniaturas para brincar na caixa de areia?
2. Tristeza, melancolia, saudosismo (memória) ou se recusa a construir os cenários e se recusa a escolher os objetos em miniatura para compor a cena na caixa de areia?
3. O sujeito apresenta uma dependência absoluta da Psicopedagoga para agir, requerendo sempre a sua opinião e participação na tarefa do cenário?
4. O sujeito demonstra exagero e euforia na hora das escolhas das miniaturas, verbalizando sempre que já sabe o que vai fazer e escolhe muitos objetos de uma só vez, mas não consegue organizar a cena?
5. O sujeito não compreende normas e regras que vêm do exterior e obedece apenas às suas necessidades internas, às suas vontades próprias? (estado moral de anomia-Piaget).
6. Demonstra ausência de cuidado e zelo na manipulação dos objetos e na construção dos cenários, manipulando de forma agressiva os objetos e ou areias?

Assim, por meio dessas observações sistemáticas, a Técnica do Jogo de Areia Psicopedagógico - JAP é uma técnica expressiva simbólica, que acolhe o brincar terapêutico dos sujeitos da aprendizagem, cujas representações de cenas construídas nas duas caixas de areia, fornecem dados de como os aspectos cognitivos e afetivos estão se apresentando e são expressos por meio das crenças, valores, costumes, dificuldades, conflitos, expectativas, pensamentos e sentimentos, possibilitando, dessa maneira, o desenvolvimento nos processos do seu aprender.

### **5. História do Jogo de Areia/ *Sandplay* e Procedimentos na caixa de areia**

A definição do *Sandplay* segundo Dora Kalff (1980), sua fundadora, é um método terapêutico com base teórica apoiada nos conceitos psicológicos de Carl Gustav Jung.

A história do *Sandplay* começa nos anos de 1900, com o Sr. Herbert George Wells (1866-1946) famoso escritor britânico, um homem de pensamento moderno, pensador incomum para sua época. Ele foi acusado de ser um radical e um feminista. Observou, na qualidade de simpaticante, o Movimento Feminista pelo direito ao voto.

Seus críticos o viam como mais perigoso do que as mulheres militantes, porque advogava não somente o voto delas, mas também, a liberdade econômica, e um novo sistema de relacionamento entre homens e mulheres. A seu ver, eles deveriam se libertar da servidão, da agressão, da provocação e de um patriotismo exagerado, o sr. Wells, expressava-se com um pensamento extremamente moderno para o início do século XIX.

Em seu livro "*Floor Games*" em português "Jogos de Chão" Wells conta a experiência de brincadeiras de montar cenários na qual emergiu de sua experiência pessoal com seus dois filhos, George e Frank, de dez e oito anos respectivamente, um jogo de construção, montado em pranchas e tábuas de madeira. Desta construção surgiam cenas com pequenas casas, pessoas, barcos, soldados, bancos, que transformavam o chão da casa em uma terra de fantasia com cidades e ilhas.

Desta forma, brincando com seus filhos de construir cenas com pedaços de madeira, papel, plástico e bonecos em miniatura, o Sr. Wells reconhecia que exercitava a criatividade, a imaginação, a fantasia e o pensamento criativo.

Anos mais tarde, este escritor de pensamento criativo, inspirou as ideias de Margaret Lowenfeld (1890-1973), médica pediatra inglesa, que conheceremos também como uma das precursoras do Jogo de Areia.

Margaret Lowenfeld formou-se em Medicina no ano de 1918, trabalhou na guerra no leste Europeu como enfermeira e iniciou seu trabalho como pediatra em hospitais com bebês desnutridos. Em 1925 começou sua carreira de psiquiatra com crianças.

Lowenfeld possuía um perfil de ideias autônomas, livres, criativas e acreditava que a teoria se desenvolvia a partir da observação das ações da criança. A psiquiatra londrina aceitava a teoria psicanalítica freudiana, mas acreditava em outras teorias, inclusive a de seu amigo e contemporâneo Jung. Com esta percepção terapêutica, interessou-se pelos livros do Sr. Wells, autor também dos renomados livros “A Máquina do Tempo” (1895) e a “Guerra dos Mundos” (1898) que tratam de aventuras criativas no mundo.

Foi devido a leitura da obra do Sr. Wells, “Jogo de Chão” que Lowenfeld se identificou com o estilo filosófico e criativo. Ele relatava as experiências realizadas com seus dois filhos em jogos espontâneos, brinquedos, miniaturas e materiais diversos.

Lowenfeld integrou as ideias de Dr. Wells à prática psicológica, reconhecendo o potencial de se usar pequenos brinquedos para possibilitar às crianças a expressão de seus pensamentos e sentimentos mais profundos, em um espaço definido. Ela reconhecia que o uso de miniaturas em um espaço definido poderia ser objetivamente recordado e analisado, sem o recurso de uma teoria predominante na época.

Em 1928, Lowenfeld começou a utilizar com as crianças que atendia, duas bandejas de zinco, uma com areia e outra com água, para as construções do jogo. Ela embasava-se em algumas ideias do campo psicanalítico, mas, tinha uma forma de trabalhar independente, considerava que uma teoria sobre a criança deveria ser desenvolvida a partir da observação do que emergia delas, em vez de adaptar a elas uma teoria elaborada a partir do trabalho do adulto.

Em 1929, surge então a técnica “*World Technique*”, que as crianças chamavam de “O mundo”. Os brinquedos foram mantidos em uma pequena caixa “*Wonderful Box*”, a Caixa das Maravilhas, que era colocada em cima de uma mesa. Nesta ocasião, a bandeja, a caixa dos brinquedos e o seu conteúdo eram conhecidos como “O mundo”.

Segundo Mitchell e Friedman (1994), a manifestação da emoção das crianças nas bandejas de zinco possibilitava à Lowenfeld a escrita da clínica, os registros e as análises detalhadas dos estados afetivos e emocionais dessas crianças, independente do suporte teórico que estivesse interpretando.

Em 1931, Lowenfeld apresenta sua técnica à Seção Médica da Sociedade Psicológica Britânica com o título “*World Technique*” explicando sua abordagem voltada para o lúdico e para o brinquedo na relação analítica.

Em 1956, Dora Kalff, (1904-1990) uma analista junguiana ainda em formação, pelo Instituto Junguiano de Zurique, aluna de Carl Gustav Jung, assistiu uma palestra de Lowenfeld e ficou impressionada com sua técnica. Incentivada pelo próprio Jung, que já conhecia a técnica “*World*

*Technique*” pois já havia interpretado cenários nas bandejas de Lowenfeld, aconselha a Kalff a ir estudar e trabalhar com Lowenfeld em Londres.

Dora Kalff (1980) acrescentou à técnica de Lowenfeld a bagagem teórica junguiana com sua orientação simbólica e arquetípica. Sua hipótese inicial baseava-se na existência de uma direção fundamental na psique para a totalidade e a cura, segundo o conceito junguiano do processo de Individualização.

A Terapia do *Sandplay* (TS) é uma terapia não verbal, expressiva, que desenvolve a criatividade de forma livre e protegida, também definida como um método da terapia junguiana, composto por duas caixas contendo areia, uma com areia seca e a outra com areia molhada, além de uma diversidade de objetos em miniatura.

Os sujeitos constroem cenas ou desenhos com suas mãos, utilizando na caixa de areia seca ou molhada, com ou sem objetos em miniaturas, sucatas, água, e objetos da natureza.

De acordo com sua fundadora Kalff, (1980) o método *Sandplay* desenvolve a ideia de que um paciente ao criar seus “mundos” na caixa de areia expressa facetas de sua mente possibilitando assim, o desenvolvimento dos seus processos psicológicos.

Ou seja, ao expressar suas ideias, pensamentos e sentimentos na areia, ou por meio da construção dos cenários, o paciente exprime conteúdos psíquicos angustiantes, carregados de conflitos e obstáculos que impedem a saúde e o bem-estar psíquico.

Outros pressupostos básicos do *Sandplay*, segundo Kalff (1980), seriam os seguintes: a criação de um espaço livre e protegido que permita a cura, a aceitação incondicional do paciente, a observação sem julgamento, o guiar-se pelas observações.

Estes pressupostos básicos, descritos acima, são de extrema importância, porém Kalff (apud Weinrib, 1993:37) destaca o pressuposto do espaço livre e protegido da caixa de areia, pelas dimensões físicas e psicológicas que oferece.

A dimensão física da caixa de areia possibilita ao paciente a liberdade para construir as cenas, conforme seu desejo. Seu tamanho e o número de miniaturas são limitados, mas, permitem criar uma situação segura e protegida. A dimensão psicológica da caixa de areia decorre da aceitação incondicional que o sujeito recebe do terapeuta. Neste espaço seguro e protegido pode ocorrer a cura da ferida psicológica. Assim, a criança interna pode ser redescoberta, com toda a sua potencialidade de criatividade e renovação.

Kalff (1980), cada vez mais, aprofundava seus conhecimentos sobre o Jogo de Areia e reconhecia que este método proporcionava uma modalidade terapêutica natural para a criança, permitindo-lhe a expressão de sua realidade cotidiana, por meio da construção dos seus cenários, nas caixas de areia.

Kalff reconheceu, também, que as sequências dos cenários elaborados por crianças, adolescentes e adultos expressavam a confrontação, contínua e vivenciada, entre inconsciente e consciente.

Kalff identificou essa confrontação igual à sequência de sonhos e de imaginação ativa que ocorrem no processo analítico, método desenvolvido por seu mestre Carl G. Jung.

A consigna é um convite para que o paciente construa algo dentro das caixas de areia e o terapeuta o encoraja a criar aquilo que desejar na caixa de areia. Ele pode querer construir uma cena com miniaturas, ou decidir esculpir, ou apenas brincar com a areia.

O sujeito pode utilizar a caixa de areia livremente para expor suas fantasias, externar e tornar concreto o seu mundo interior na representação tridimensional do espaço.

De acordo com Kalff (1980) o paciente pode se expressar verbalmente ou não se manifestar, permanecendo calado. Muitas vezes, algo no cenário provoca nele a verbalização de lembranças pessoais ou preocupações atuais.

O terapeuta observa, acolhe, protege e apoia o sujeito em todo momento da construção do cenário. A arte do terapeuta consiste em comentar apenas o suficiente, a fim de que o processo possa se desenvolver. É importante que, depois da sessão, o paciente leve dentro de si a imagem do cenário que ele construiu.

A imagem construída na areia ou o cenário produzido será fotografado e desfeito pelo psicopedagogo após a finalização do atendimento e na ausência do sujeito.

O cenário nunca deverá ser desfeito na presença do sujeito para que ele possa guardar na memória o conteúdo expresso e ir “assimilando e acomodando” sua autoria de pensamento e que fique com a percepção de que é capaz de construir algo significativo e real.

Segundo Ammann (2002), a terapia do Jogo de Areia possui outro princípio básico, a ação que consiste na construção dos cenários e ou dos desenhos na areia por meio da utilização das mãos, possibilitando que as forças do inconsciente se tornem visíveis e reconhecíveis, representadas por uma imagem dentro da moldura protetora da caixa de areia. Com as mãos pode-se acariciar e agredir, construir e destruir, criar e transformar. As mãos são mediadoras entre o inconsciente e o consciente. As mãos permitem a mediação entre a imaginação interna e a criação concreta.

Sendo assim, a maior relevância do Jogo de Areia é a de proporcionar ao paciente um jogo livre, destituído de regras convencionais, sem juízos de valor, sem ganhos ou perdas, oferecendo a oportunidade a quem o utiliza, criança, adolescente ou adulto, de ser e de agir livremente.

O *Sandplay*, Jogo de Areia, agora adaptado para Psicopedagogia como Jogo de Areia Psicopedagógico - JAP, desponta para a prática do psicopedagogo como um instrumento, uma técnica expressiva que é utilizada na clínica psicopedagógica, cuja aceitação por crianças, adolescentes e adultos é um dos aspectos mais relevantes de sua aplicação, uma vez que os mesmos se sentem acolhidos em suas autorias de pensamento e motivados pela criatividade e possibilidade de se organizarem cognitivamente e se expressarem em sua individualidade e subjetividade (Andion, 2010).

No processo de atendimento psicopedagógico com o JAP, os fatos relacionados às situações de ensino e aprendizagem são comuns de aparecer e o sujeito acaba verbalizando aqueles conteúdos que tanto o incomodam e lhe trazem “dores” nas quais as situações da dificuldade de aprender ou os distúrbios de aprendizagem, os fracassos e evasão escolar estão sempre presentes.

## **Considerações finais**

Para finalizar esta abordagem psicopedagógica, deixo uma reflexão sobre a maior relevância do Jogo de Areia Psicopedagógico - JAP é a de proporcionar ao sujeito um brincar livre, o mexer com as mãos na areia seca ou molhada, um jogar espontâneo, criativo destituído de regras, sem juízo de valor, sem competição, sem ganhos ou perdas quantitativas oferecendo a oportunidade a quem o utiliza, criança, jovem ou adulto, de ser e agir livremente construindo e desenvolvendo seu pensar espontaneamente e criativamente por meio do brincar livre, espontâneo e simbólico.

Como vimos nesta breve abordagem da Técnica do Jogo de Areia Pp, ela favorece uma multiplicidade de projeções e representações simbólicas, cognitivas, afetivas, culturais, sociais e epistemológicas contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e afetivo do sujeito da aprendizagem.

Esta abordagem metodológica vem contribuindo para a prática psicopedagógica uma vez que possibilita a construção do conhecimento do sujeito em atendimento Pp e permite a este sujeito ser agente construtor de sua aprendizagem por meio da experiência na caixa de areia. Esta prática mobiliza os aspectos afetivos como uma energia motivadora, que chamo de brincar terapêutico, como um processo contínuo, (uma corrente elétrica que conduz o interesse) e que media essa construção cognitiva, resultando em uma construção de aprendizagem afetiva, motivada, interessante e contornada de sentimentos e emoções, livre e espontânea que possibilita o seu desenvolvimento cognitivo e afetivo.

Podemos afirmar, com base nos resultados apresentados nas pesquisas do JAP sobre o brincar terapêutico nas caixas de areia, que esses indicadores cognitivos e afetivos, observados nas experiências em atendimento psicopedagógico, favorecem e constituem uma possibilidade de trabalho psicopedagógico para que os sujeitos se apropriem de suas aprendizagens, com seu jeito único e singular de ser, sendo respeitados em seu ritmo de ser e aprender e estar no mundo.

## Referências

- AMMANN, R. **A terapia do Jogo de Areia: imagens que curam a alma e desenvolvem a personalidade.** São Paulo: Paulus. 2002.
- ANDION, M.T. M. **Jogo de Areia à luz da teoria piagetiana intervenção psicopedagógica.** Dissertação de Mestrado. Programa de pesquisa em Psicologia da Educação. Linha de Pesquisa: Desenvolvimento Humano Ensino Aprendizagem. Universidade São Marcos. São Paulo: 2007.
- ANDION, M. T. M. **Jogo de Areia à luz da teoria piagetiana.** Rio de Janeiro: WAK Editora. 2010. 2a. edição.
- ANDION, M.T.M. **Jogo de Areia Psicopedagógico (JAP) Instrumento de Diagnóstico e Intervenção Psicopedagógica.** In Scichitano, R.M.J. & CASTANHO, M.I.S. (Orgs.) Livro Avaliação Psicopedagógica: recursos para a prática. P.76. Rio de Janeiro: WAK Editora. 2013. 2a. edição.
- ANDION, M.T.M. **Menina Aurora: Uma interface entre Piaget e Winnicott.** Caso Clínico in Estudos de Caso em Psicopedagogia da escuta à escrita. P. 89-100. Rio de Janeiro: WAK Editora. 2015.
- ANDION, M.T.M. & CASTANHO, M.I.S. & ANDRADE, S.M. **Sandplay: revisão de literatura. In Cognição e Aprendizagem: um diálogo possível.** P. 101-111. São Paulo: Createspace. 2016.
- ANDION, M.T.M. **Evidências de Validade e Fidedignidade para o Jogo de Areia Psicopedagógico - JAP, uma contribuição para a prática psicopedagógica.** Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Psicologia Educacional, Centro Universitário FIEO. Linha de Pesquisa: Avaliação em Desenvolvimento Humano e Aprendizagem: implicações educacionais. São Paulo: 2017.
- ANDION, M.T.M. **Evidências de Validade e Fidedignidade para o Jogo de Areia Psicopedagógico - JAP, uma contribuição para a prática psicopedagógica.** Revista de Psicopedagogia no. 100. ABPp Nacional. São Paulo: 2019.

- ANDION, M.T.M. **Formação pessoal de Psicopedagogos: a construção da subjetividade nos processos de aprender e ensinar.** B.J. L. Scoz e Teresa Messeder Andion. Livro: Psicopedagogia: Do ontem ao amanhã avanços e perspectivas. In Organizadoras Barone L.; Luciana B. Almeida; Márcia S. Dantas. Laura Monte Serrat Barbosa. P.199-222. Rio de Janeiro: WAK Editora: 2021.
- ANDION, M.T.M. e DANTAS S. M. **Jogo de Areia Psicopedagógico: uma técnica lúdica de Intervenção Psicopedagógica em uma interface com a fonoaudiologia.** Livro: Ludo Diagnóstico do brincar livre na natureza à clínica infantil online. Organizadora Rosa Maria Lopes Affonso. P-203-229. São Paulo: Ed. Vetor 2022.
- FREUD, S. **Obras psicológicas completas de Sigmund Freud:** edição standard. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- KALFF, D. M. **Sandplay: A psychotherapeutic approach to the psyche.** 2. Ed. Boston: Sigo Press. p.30. 1980.
- MITCHELL, R.R. & FRIEDMAN, H. **Sandplay: past, present and future.** Londres: Routledge. 1994.
- PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança.** Rio de Janeiro: LTC. Obra originalmente publicada em 1936-1987.
- PIAGET, J. **A construção do real na criança.** São Paulo: Ática. 1937.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representações.** Trad. A. Cabral e C. M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representações.** 3. ed. Trad. Álvaro Cabral e Christiano Monteiro. Rio de Janeiro: Guanabara, 1978.
- PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia.** 24. ed. Trad. Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. Rio de Janeiro: Forense, 2003.
- PIAGET, J. **Relações entre a afetividade e a inteligência no desenvolvimento mental da criança.** Trad. org. Cláudio J. P. Saltini e Doralice B. Cavenaghi. Rio de Janeiro: WAK, 2014.
- SALTINI, J.P.C. org. & Cavenaghi, D.B. **Relações entre a Afetividade e a Inteligência no Desenvolvimento Mental da Criança.** Rio de Janeiro, WAK. 2014.
- WEINRIB, E.L. **Imagens do Self. O processo terapêutico na caixa de areia.** São Paulo: Summus Editorial, 1993.