

PSICOMOTRICIDADE COM O ALUNO TGD: UM ESTUDO EXPLORATÓRIO

Hemilyn Silva Meneguete ¹
Nathália Hernandes Turke ²
Virgínia Iara de Andrade Maistro ³

INTRODUÇÃO

Este trabalho engloba uma pesquisa bibliográfica com referenciais teóricos, buscando subsídios para um melhor entendimento do assunto “Psicomotricidade com o Aluno TGD”, tendo também o intuito de apontar aos educadores a importância do lúdico na vida da criança.

De acordo com o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM IV-TR), os Transtornos Globais do Desenvolvimento (TGD) são definidos como “déficits qualitativos em três grandes domínios: interação social, comunicação e comportamentos restritos, repetitivos e estereotipados” (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 1999 apud ORSATI *et al*, 2009, p. 132), sendo eles: “Autismo, Síndrome de Rett, Transtorno ou Síndrome de Asperger, Transtorno Desintegrativo da Infância e Transtorno Global do Desenvolvimento sem outra especificação” (BRASIL, 2010, p. 13). Os sintomas de quadros clínicos mais comuns destas síndromes se aproximam muito do autismo, se estendendo de leve, moderado a severo evidenciando-se, assim, a importância de um diagnóstico o mais cedo possível, a fim de favorecer o desenvolvimento desta pessoa desde a infância (ARAÚJO, 2000; FRITH, 2008).

O desenvolvimento psicomotor desempenha um papel fundamental no processo de aprendizagem de todos os indivíduos, uma vez que o motor (corpo) e a mente (emoção) são responsáveis no desenvolvimento da inteligência, integrando fatores sociais, psicológicos, emocionais ou orgânicos na formação de cada indivíduo (CARVALHO, 2013).

À vista disto, este trabalho parte da premissa que atividades lúdicas são consideradas uma alternativa de resgatar a alegria e o prazer de aprender na sala de aula – mesmo para alunos que apresentam alguns distúrbios de aprendizagem –, sendo um meio que a educação deve buscar para desenvolver a criatividade e o raciocínio crítico dos educando.

METODOLOGIA

A metodologia deste trabalho foi a pesquisa exploratória, no sentido de explorar o tema ‘psicomotricidade com o aluno TGD’, proporcionando uma visão geral. Para tanto, tomou-se como base leis, livros, artigos e monografias de autores que trabalham ou trabalharam com o referido tema. Raupp e Beuren (2006, p. 80) destacam que “por meio do estudo exploratório, busca-se conhecer com maior profundidade o assunto, de modo a [...] construir questões importantes para a condução da pesquisa”. Desta forma, pretende-se coletar

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade Catuaí – PR, hemilyn_silva@hotmail.com;

² Mestranda do Curso de Ensino de Ciências e Educação Matemática pela Universidade Estadual de Londrina – PR, nathalia.turke@hotmail.com;

³ Doutora pelo Curso de Ensino de Ciências e Educação Matemática da Universidade Estadual do Londrina – PR, virginiamastro@yahoo.com.br.

e organizar informações, a fim de discutir a importância da psicomotricidade para o desenvolvimento da criança que possui TGD.

Com o intuito de abordar sobre o desenvolvimento e aprendizagem da criança com TGD, baseou-se nas fases de desenvolvimento da criança, propostas por Vygostsky (2007). O autor esclarece que o brinquedo faz com que a criança crie em sua imaginação uma zona de desenvolvimento proximal – podendo ser definida como um nível de desenvolvimento real – sendo capaz de determinar soluções para distintos problemas sob a responsabilidade de um adulto. A ludicidade na vida da criança, então, é capaz de promover criatividade, emoção, desenvolvimento, interesses diversos, crescimento cognitivo, além de implicar na fuga do real, do mundo concreto para a imaginação. Imaginação esta cheia de possibilidades, oportunidades, novidades, onde a criança se perde no tempo, trabalha suas emoções, olha para seu interior e começa a se conhecer como pessoa, identificando seus medos, desejos e sonhos, os quais são vivenciados através da mente, proporcionando, para si, qualidade de vida. Estas questões serão ampliadas e discutidas na sequência.

LUDICIDADE E PSICOMOTRICIDADE

De acordo com o Dicionário de Português Michaelis (online), a palavra ‘lúdico’ vem do latim *ludus* e significa, para a Pedagogia, o que é “relativo a brincadeiras e divertimentos, como instrumento educativo” (LÚDICO, 2019, s.p). Sendo o lúdico capaz de promover o “desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem de uma criança” (DIAS, 2013, p. 3), é um recurso capaz de estimular a imaginação e criatividade, auxiliando-a a recriar o mundo a sua volta, se desenvolvendo culturalmente e socialmente. Desta forma, ao abordar sobre a importância da utilização do lúdico em ambiente escolar, foram adotadas as considerações de Dias (2013). A autora afirma que a Educação Lúdica

está longe de ser uma simples brincadeira ou passatempo. É uma atividade inerente a criança que leva o ser humano ao encontro do conhecimento, da socialização e do desenvolvimento do seu caráter [...]. Essa atividade é significativa por que desenvolvem as capacidades de atenção, memória, percepção, sensação e todos os aspectos básicos referentes à aprendizagem (DIAS, 2013, p. 3).

É fato que a criança sente prazer ao brincar, contudo ao trabalhar o lúdico em sala de aula, deve-se levar em consideração o contexto e o objetivo a ser alcançado, ou seja, não basta apenas deixar a criança livre para brincar, mas sim dar significados às brincadeiras, levando a criança a estabelecer “relações com os outros, consigo mesma e com o mundo. São essas relações que vão permitir o seu desenvolvimento afetivo, social, cognitivo, corporal e motor” (FERREIRA, 2007, p. 8 e 9). A criança precisa vivenciar situações de brincadeiras para que se desenvolva de maneira satisfatória, porque, só assim, ela vai ser capaz de descobrir seu corpo e seus limites (BARBIERI; VIEIRA, 2013).

A psicomotricidade é definida por Gonçalves (2009, p. 21) como “uma ciência que estuda o indivíduo por meio do seu movimento, que exprime, em sua realização, aspectos motores, afetivos e cognitivos, resultados da relação do sujeito com seu meio social”, sendo extremamente importante na Educação Infantil. A psicomotricidade atrelada ao brincar, representa um recurso didático sumamente importante para o desenvolvimento global da criança, isto é, na linguagem, nos aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Mediante a estimulação através do movimento corporal das percepções e sensações, gradativamente a criança constrói sua identidade. Por conta disso, se frisa a relevância de valorizar o lúdico na infância, permitindo que as crianças se portem como crianças e que, brincando redescubram a linguagem dos desejos e estruturam a motricidade (MARCELINO, 2003, p. 23), já que a falta

de maturidade motora desencadeia muitas dificuldades, podendo chegar a um distúrbio de aprendizagem, tanto na área da leitura, escrita, cálculo e, ainda na socialização. Para que todos esses processos sejam alcançados é importante a utilização de atividades lúdicas em sala de aula, como jogos, músicas, brinquedos e brincadeiras.

Os jogos, em sua totalidade, promovem estímulos imensuráveis ao desenvolvimento pleno da criança, pois além dos conceitos de regras, modo, tempo e espaço, promovem a interação material e social. Segundo Kishimoto (2011a), o jogo tem um sentido dentro do contexto – é a aplicação de uma categoria fornecida pela sociedade, onde atua como instrumento de cultura e intencionalidades. Durante a aplicação dos jogos, a criança passa a se relacionar não apenas com os objetos, mas com as demais crianças (Ferreira; Carneiro, 2016), promovendo a socialização e proporcionando estímulos para o processo cognitivo do indivíduo. Em cada contexto social se constitui uma imagem de jogo conforme a sua realidade, e faz com que a criança internalize valores, modos e estilos de vida, crenças, culturas, linguagens, e assim por diante.

O brinquedo, para Kishimoto (2011b), possui relação direta com os jogos lúdicos, pois representa certas habilidades de representações, além de ser imensurável e sem regras propriamente ditas, ou seja, o brinquedo incorpora o imaginário pré-existente, fazendo a representação de alguém, algo, ou alguma situação vista ou vivida no brincar. Além disto, são auxiliares de aprendizagens e possibilitam “[...] o desenvolvimento total da criança, já que ela se envolve afetivamente no seu convívio social.” (BUENO, 2010, p. 21). Sendo assim, o brinquedo, como material concreto, se coloca como agente transformador, visto que com sua utilização, ela cria e recria papéis, transforma e vivencia realidades reais e imaginárias.

Através das brincadeiras também é possível chegar ao desenvolvimento integral do indivíduo. Com a participação da ludicidade e da liberdade, faz-se uso da experimentação e expressão, potencializando a criatividade, os valores, a socialização e a reflexão. Bueno (2010) aponta que a brincadeira, de alguma forma, está ligada à criança, pois brincando ela constrói conceitos para si e para o grupo. Sendo assim, a brincadeira também é uma forma de linguagem usada na interação com o mundo. As brincadeiras são muito importantes desde o início da vida, e seu desenvolvimento está voltado para a área da motricidade e raciocínio; e à medida que a se cresce, as brincadeiras passam a ter uma dimensão mais socializadora, levando-a a aprender a lidar com o outro de forma respeitosa, dividir tarefas e atribuir papéis na sociedade.

Brincadeiras e brinquedos são dois aspectos diferentes, no entanto sua semelhança está em seu objetivo: promover o desenvolvimento no âmbito social, cognitivo e psicomotor. Cada um tem sua própria intencionalidade e forma específica de andamento, mas ambas são essenciais na infância, por auxiliarem no desenvolvimento de conhecimentos significativos, os quais auxiliam na concepção humana, individual e social, a fim de formar um sujeito integral na sociedade

Além dos jogos, brinquedos e brincadeiras, outra atividade lúdica que deve ser explorada é a música, principalmente com o intuito de melhorar o aprendizado de jovens com alguma deficiência ou que apresenta dificuldades em alguma coisa em particular. De acordo com Sekeff (2007), através da música, deficientes motores encontram um estímulo significativo, o qual “vem de dentro para fora e não de fora para dentro, desempenhando assim forte ação sobre o indivíduo” (SEKEFF, 2007, p. 144). Desta maneira, a música promove a saúde, tem influência no campo social e cultural, colabora no desenvolvimento emocional e na integração social do indivíduo.

E onde o professor se encaixa nestes aspectos? Segundo Freire (2005), a experiência docente deve ser fundada a partir da ludicidade, a fim de realizar o envolvimento completo da criança, proporcionando tarefas escolares com metodologias diversificadas e atrativas. As atividades pensadas devem ser por si só educativas, com a valorização da humanidade,

interações e conhecimentos diversos, visando uma educação para a vida humana na sociedade.

DISCUSSÃO

Como já abordado, quanto mais cedo o diagnóstico do TGD, melhor o desenvolvimento do indivíduo, e sendo a escola um local de aprendizagem, possui grande importância e responsabilidade no processo de inclusão de crianças com TGD. Desta maneira, é importante ressaltar que o jovem passa a descobrir o mundo pela interação com o outro e através das brincadeiras e dos jogos, por isso na instituição de ensino a realidade infantil deve ser mantida, permitindo que haja experiência em todas as fases de seu desenvolvimento. Weigel (1988, p. 14) menciona que neste ambiente, especialmente nos primeiros anos escolares, as crianças se desenvolvem e incidem seus feitos cognitivos, psicomotores, motores e lingüísticos, sendo as atividades lúdicas “importantes para o desenvolvimento do sujeito independente se ele tenha ou não alguma limitação” (SOARES, 2010, p. 18).

É papel de o docente provocar avanços nos estudantes, os quais podem ser facilitados com apoio do lúdico, provendo certa sequência com motivação de movimentos, os quais são refletidos na psicomotricidade. Além disso, é imprescindível que se busque constante capacitação que lhe permita uma ação reflexiva e coerente com as necessidades educacionais de cada indivíduo, uma vez que eles aprendem em um ritmo próprio.

Deste modo, desde o nascimento até a velhice o indivíduo precisa ter uma vivência adequada com o seu corpo, compreendendo a lateralidade, orientação espaço-temporal, resultando nas estruturas motores que subsidiam a execução de diferentes atividades que fazem parte da rotina dos indivíduos. Diante disso, o lúdico desempenha um papel fundamental ao permitir que as crianças realizem com prazer determinados movimentos corporais, sendo possível trabalhar com as atividades psicomotoras, relacionando de forma integral o corpo e a mente. A ludicidade, atrelada à psicomotricidade, é capaz de auxiliar a criança em seu desenvolvimento e aprendizagem, considerando aspectos de saúde e lazer, e proporcionando desenvolvimento integral com relação a sua identidade e formação crítica (PÉRICO *et al*, 2015; ARANHA, 2016).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir deste trabalho, tornou-se possível reafirmar a hipótese levantada acerca das contribuições das atividades psicomotoras associadas ao lúdico, as quais representam um campo amplo de possibilidades para o trabalho pedagógico, favorecendo o desenvolvimento da expressão, equilíbrio, autoestima, autoconhecimento e um mecanismo decisivo no processo de socialização das crianças. Dessa forma, a prática pedagógica deve estar centrada na experiência, nas descobertas, nos conflitos que as regras das brincadeiras ou jogos colocam, para que, de forma gradativa, o educador possa ir desvelando de forma criativa, ajudando os estudantes a superarem suas dificuldades. Por conseguinte, se deve usufruir da psicomotricidade, a qual melhora a organização dinâmica, favorecendo e valorizando a atenção, enriquecendo a expressão simbólica, aperfeiçoando o ritmo e o equilíbrio.

Mesmo com tantas conquistas alcançadas quanto à educação Inclusiva, é imprescindível que as diferenças sejam respeitadas, sendo necessária nova concepção de escola, de aluno e do professor – de ensinar e de aprender. O professor sozinho não será capaz de garantir a almejada qualidade de ensino – ele precisa valer-se de iniciativas no âmbito escolar que se encaminhem para a construção de uma rede de relações sociais e para a inclusão de todas as crianças na escola. Também depende de um intenso investimento nas políticas públicas de educação e saúde capaz de superar as dificuldades apresentadas e que

seja garantida aos educadores a formação continuada, permitindo-lhes aprender a lidar com classe heterogênea, com conteúdos curriculares diferenciados e adaptados, utilizando estratégias de ensino, de acordo com as necessidades específicas dos alunos.

REFERÊNCIAS

ARANHA, M. L. **A importância da Ludicidade e da Psicomotricidade para a Educação Infantil**. 2016, 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba – UFPB, João Pessoa, 2016

ARAÚJO, C. A. **O processo de individuação no autismo**. São Paulo: Memnon, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. Universidade Federal do Ceará. **Coleção Educação Especial na Perspectiva da Inclusão Escolar: Transtornos Globais do Desenvolvimento**. Brasília: MEC, 2010.

BUENO, E. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: ensinando de forma lúdica**. 2010. 43 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual de Londrina – UEL, Londrina, 2010.

DIAS, E. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Educação e Linguagem**, v. 7, n. 1, 2013.

FERREIRA, F. A. **A importância da Psicomotricidade no desenvolvimento da criança na Educação Infantil**. Monografia (Especialização em Psicomotricidade) – Universidade Cândido Mendes. Rio de Janeiro, 2007.

FERREIRA, J. A. O.; CARNEIRO, R. U. C. Educação Inclusiva: o trabalho pedagógico com alunos público-alvo da Educação Especial do Ensino Fundamental II na sala de aula comum. **RIAEE**, v. 11, n. esp. 2, 2016.

FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro**. 2 ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

FRITH, U. **Autism: a very short introduction**. USA: Oxford University Press, 2008.

GONÇALVES, F. **Do andar ao Escrever: um caminho psicomotor**. Cultural RBL Editora Ltda. Cajamar – SP, 2009.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a Educação Infantil. **Perspectiva**, Florianópolis, UFSC/CED, NUP, n. 22, 2011a.

_____. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4 Ed. São Paulo: Cortez, 2011b.

MARCELINO, N. C. **Lúdico, educação e educação física**. 2. Ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2003.

ORSATI, F. T.; MECCA, T. P.; MELO, D. F.; SCHWARTZMAN, J. S.; MACEDO, E. C. Padrões perceptuais nos transtornos globais do desenvolvimento: rastreamento ocular em figuras sociais e não sociais. **Psicologia: Teoria e Prática**, v. 11, n. 3, 2009.

PÉRICO, S. C. M.; ASSIS, G. A.; CONTER, L. R. Contribuições da Psicomotricidade e

Ludicidade para o desenvolvimento infantil. **Anais... XII EDUCERE**, 2015. Disponível em: <http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/21838_8786.pdf>. Acesso em: 19 Fev 2019

RAUPP, F. M.; BEUREN, I. M. Metodologia da pesquisa aplicável às ciências sociais. *In.* BEUREN, I. M. (Org.). **Como elaborar trabalhos monográficos em contabilidade: teoria e prática**. 3.ed. São Paulo: Atlas, 2006.

SEKEFF, M. L. **Da Música: Seus Usos e Recursos**, Editora Unesp. São Paulo-SP, 2007.

SOARES, E. M. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional**. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade do Rio de Janeiro, Faculdade de Formação de Professores. Niterói – RJ, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 7. ed., São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WEIGEL, A. M. G. **Brincando de Música: experiências com sons, ritmos, música e movimentos na Pré-Escola**. 1998. Porto Alegre: Kuarup, 1988.