

NEUROPSICOMOTRICIDADE EM CORPO E MOVIMENTO COM ÊNFASE NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Miriam Oliveira da S. Rezuski ¹
Adriana Pinto da Silva Ferraz de Oliveira ²
Aluísio Carneiro da Silva Junior ³
Rosilane de Abreu Oliveira ⁴
Ana Paula da Silva da Costa ⁵

INTRODUÇÃO

No âmbito escolar, encontramos diversos alunos com dificuldades na aprendizagem, com necessidades educacionais especiais (NEE), Transtorno do espectro autista (TEA), além dos diversos alunos com dificuldades na aprendizagem devido a outros transtornos, tais como, Transtorno do Déficit de atenção com hiperatividade (TDAH), dislexia, entre outros. Diante desse cenário, temos por objetivo demonstrar a importância da Neuropsicomotricidade para o desenvolvimento dos alunos com ênfase na Educação Especial e propor estratégias para a redução dos atrasos no desenvolvimento educacional dos estudantes. Com resultados satisfatórios observados durante a aplicação de aulas e atividades, bem como apresentar sua correlação com o desenvolvimento dos alunos a partir dos recursos pedagógicos com enfoque na inclusão, pensando nesse grande aumento de alunos com diversas barreiras na aprendizagem, entendemos que a educação precisa de novas práticas pedagógicas para contribuir com um aprendizado mais significativo e de interação do sujeito entre “ensino e aprendizagem”, buscando respostas para o desenvolvimento neuropsicomotor.

A pesquisa reforça que, com o movimento do corpo de maneira lúdica e prazerosa, há retornos significativos no desenvolvimento da aprendizagem, do processo da linguagem, autonomia, identidade, dentre outros, de modo que cérebro, corpo e movimentos estão diretamente ligados à aprendizagem. Chamamos de neuropsicomotricidade o movimento do corpo, natural e involuntário, estimulam as percepções sensoriais, atenção, memória, ação e reação do aprendente contribuindo para sua relação ensino aprendizagem, de forma inclusiva.

¹ Pós-Graduado do Curso de **Educação Especial** da UFRRJ - RJ, biologamos@gmail.com;

² Pós-Graduado do Curso de **Educação Especial** da UFRRJ - RJ, adrianapsico.p9@gmail.com;

³ Pós-Graduado do Curso de **Educação Especial** da UFRRJ - RJ, aluisiocsilva@hotmail.com;

⁴ Pós-Graduado do Curso de **Educação Especial** da UFRRJ - RJ, abreulanne@gmail.com

⁵ Professor orientador: Mestre, Curso Educação Especial, UFRRJ - RJ, anapaulaestrela_rj@hotmail.com

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

As atividades foram desenvolvidas com alunos neurotípicos e neurodiversos, nos atendimentos realizados junto ao Núcleo Municipal de Educação Especial Domiciana Gavião Neves I, do município de Rio Claro-RJ e em três escolas do Ensino Fundamental I e II de Angra dos Reis, RJ. Durante as aulas e os atendimentos, aplicamos a neuropsicomotricidade, com materiais e métodos de ensino e através do lúdico, das dinâmicas, das brincadeiras, dos jogos e das atividades em grupo, em prol do desenvolvimento físico, cognitivo, neuropsicomotor, demonstrando o quanto a visão ampliada do professor, sobre o lúdico e a neuropsicomotricidade pode ser potencial transformador diante das necessidades educacionais apresentadas no âmbito escolar.

Realização de aulas lúdicas, dinâmicas, com recursos simples e de fácil acesso, brincadeiras, recursos em 3D e jogos, em diferentes disciplinas, com o intuito de promover os estímulos multissensoriais no desenvolvimento físico e cognitivo dos indivíduos e o acesso à aprendizagem. Aplicação de aulas lúdicas, com materiais palpáveis, atividades em grupo, entre outras possibilidades. Registro das observações do desenvolvimento dos alunos após as atividades e dos resultados apresentados, a fim de prosseguirmos com o projeto ligado a neuropsicomotricidade na educação e com o intuito de incluir e propiciar o acesso à aprendizagem de forma prazerosa nas demais disciplinas de forma transdisciplinar. Buscamos aprofundamento de nossas ações com aulas diferenciais propiciando potencialidades e progressos em cada estudante.

REFERENCIAL TEÓRICO

A Neuropsicomotricidade consiste em uma nova visão de prática educacional, que surge para ressignificar o ensino, embasada no movimento do corpo, na neurociência e psicomotricidade, uma vez que toda ação de movimento nos remete às funções executivas e cognitivas e que o cérebro junto ao corpo em movimento promove múltiplos progressos na vida dos indivíduos (COSTA, 2022).

Ao usar atividades lúdicas, o professor proporciona um caminho para uma aprendizagem prazerosa, as crianças encontrarão oportunidade para o desenvolvimento de sua criatividade, para pensar acerca de sua realidade e entender melhor a convivência com o outro. Precisamos entender ainda, que é "*no brinquedo a criança cria uma situação imaginária*" (VYGOTSKY, 1989, p. 107).

Para Vygotsky (1989, p. 108), o ato de brincar é muito importante na infância porque *“cria uma zona de desenvolvimento próximo da criança”*. Quando brinca, a criança transforma os hábitos e comportamentos usuais, mostrando-se autônoma, livre, mais e em maior. No brinquedo, é como se ela fosse maior, mais valiosa do que é na realidade. O brinquedo fornece grande estrutura para mudanças das necessidades, consciência e do saber.

A eficácia do aprendizado é a criação da zona de desenvolvimento proximal; ou seja, o aprendizado tende a despertar vários processos internos de desenvolvimento, que tem a capacidade de construir apenas quando há interação da criança com pessoas em seu ambiente e na cooperação, na troca e através da brincadeira. Uma vez internalizados, esses processos ensino/aprendizagem tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança. *“[...] Assim, o aprendizado é um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente organizadas e especificamente humanas”* (VYGOTSKY, 1989, p. 101).

De acordo com LURIA, o movimento humano é um comportamento que também pode ser estruturado pela linguagem, que é função principal fazendo o processo de desenvolvimento da memória, atenção, pensamento, sensação, percepção, motricidade e o comportamento por sua vez, uma unidade na qual sistemas perceptivos (recepção) são simultaneidades com sistemas motores e efetores. ou seja, esses movimentos corporais fazem algumas decomposições da motricidade para entender melhor o movimento com os aspectos neuropsicomotores como: tonicidade, equilíbrio, lateralização, noção de corpo, esquema e imagem corporal, estruturação espaço-temporal, praxia e praxia fina.

A profª Drª Flávia Faissal de Souza, da UERJ, fala dos Corpos nas Relações de Ensino: dialogando sobre significados, afetos e movimentos da seguinte maneira: *“O processo de desenvolvimento da motricidade é trabalhar o processo de desenvolvimento do sujeito em toda sua complexidade na integralidade das funções psicológicas superiores”*. O corpo escreve, nos fazendo entender que todo e qualquer movimento ou gesto é uma escrita (SOUZA, 2023).

Aulas lúdicas constitui-se numa ferramenta para o desenvolvimento das múltiplas inteligências, na construção dos saberes, do conhecimento dentro do ambiente escolar, as atividades lúdicas, a dinamização das aulas é reconhecida como um caminho para o fornecimento de um ambiente acolhedor, inclusivo, agradável, motivador, que possibilita a verdadeira aprendizagem, com o desenvolvimento das diversas habilidades neurocomportamentais e psicomotoras, além de trabalhar estas habilidades na criança,

permite o desenvolvimento da criatividade, na inteligência verbal tais como, linguística, coordenação motora, dentre outras (KISHIMOTO, 2000 e GARDNER 1995, p. 25).

As vantagens psicopedagógicas dos jogos e das brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento neuropsicomotor, sendo um meio fundamental para promover a aprendizagem de forma integral e significativa. Segundo Kishimoto, (2000) ao brincar a criança realiza uma atividade, que lhe dá o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, fazendo com que ela se conheça, conheça os outros e o mundo em que ela vive, e isso torna possível a expressão de sua individualidade e identidade por meio de diversas linguagens, tais como, o uso do corpo, dos sentidos e dos movimentos para solucionar problemas e para a criar.

As brincadeiras, o lúdico, as aulas práticas por meio das trocas, são ferramentas que auxiliam no processo do desenvolvimento integral da criança e na construção psicomotora, assim como o interesse por novos conhecimentos de forma dinâmica e prazerosa. Os jogos e brincadeiras quebram as barreiras limitantes, principalmente provocadas por transtornos que mexem com a capacidade de interação e aprendizagem, levam as crianças a absorverem diversas experiências, propiciam a interação um com o outro, a troca e o respeito mútuo (OLIVEIRA, et al, 2010).

Para Oliveira, et al (2010), a psicomotricidade na educação infantil é uma ação pedagógica e psicológica que auxilia o desenvolvimento global da criança por meio de seus movimentos, ajudando a evitar distúrbios de aprendizagem, essas ações psicomotoras trabalham os aspectos motor, cognitivo e afetivo, desenvolve o pensamento abstrato e promovem maneiras diversificadas de produzindo conhecimentos, dessa forma, a ludicidade na aprendizagem, se tornou uma aliada nas intervenções psicopedagógicas.

Os jogos, as dinâmicas e as brincadeiras auxiliam o desenvolvimento motor, o desenvolvimento da linguagem, da percepção, da representação, da memória, do equilíbrio afetivo, da apropriação de signos sociais e das transformações significativas da consciência infantil, por isso a intervenção de um psicopedagogo utilizando os jogos e as brincadeiras é de fundamental importância, é fundamental para acessibilizar o ensino, principalmente a crianças com deficiências. (OLIVEIRA, et al, 2010).

O corpo, os gestos, as narrativas, as brincadeiras, as expressões... são símbolos e signos de comunicação formativa, fundamentais para a criança no seu processo da escrita. Pois é através do movimento que o corpo relata suas emoções e suas próprias palavras. Nesse sentido, fica a nossa atenção à criança no brincar, ao faz de conta, no desenhar.

Pois assim, a mesma se torna protagonista de sua aprendizagem, tornando o signo /significado no seu contexto educacional.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através de observações das aulas aplicadas com materiais, dinâmicas e atividades que envolvem corpo, movimento e neuropsicomotricidade, percebemos que o movimento do corpo natural e involuntário, estimulam as percepções sensoriais, atenção, memória, ação e reação do aprendente contribuindo para sua relação ensino aprendizagem, principalmente na educação dos alunos com barreiras e ou deficiências.

Durante as atividades, avaliamos os aspectos positivos na utilização da neuropsicomotricidade e do aprender brincando, principalmente com alunos do ensino fundamental, sabendo que o jogo e a brincadeira devem ser vistos como estratégia indissociáveis do processo de psicomotricidade e da compreensão e construção do conhecimento, para garantir o desenvolvimento integral da criança

Ao aprender brincando, a criança faz uma relação espontânea do movimento do corpo com o que está sendo ensinado, de maneira lúdica e prazerosa resultando no desenvolvimento da aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, autonomia, identidade, dentre outros, de modo que cérebro, corpo e movimentos se interligam.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora haja escassez de recursos financeiros na maioria das escolas, brincadeiras e dinâmicas com o uso de materiais simples como, bola, bambolê, cordas, elásticos, garrafas de plástico como estímulos, atrelados aos conteúdos, mostra que os alunos podem aprender de forma lúdica e espontânea. Para tais fins, a atuação do professor como mediador é fundamental, uma vez que, conhecedor do processo, ao mediar o ensino da criança e estimulá-la, terá condições para potencializar a sua aprendizagem e o equilíbrio da criança. Ao aprender brincando, a criança faz uma relação espontânea do movimento do corpo, com o que está sendo ensinado. O movimento do corpo natural e involuntário, estimulam as percepções sensoriais, atenção, memória, ação e reação do aprendente contribuindo para sua relação ensino aprendizagem, principalmente nos alunos com limitações e ou deficiências. O movimento do corpo de maneira lúdica e prazerosa, gera

um retorno positivo para o desenvolvimento da aprendizagem, demonstrando que cérebro, corpo e movimentos estão diretamente interligados.

Através da neuropsicomotricidade, construímos a base daquilo que, mais tarde, permitirá aprendizagens mais estruturadas, pessoas mais aptas na tomada de decisões, socioemocionalmente.

Palavras-chave: Neuropsicomotricidade; corpo e movimento, inclusão, aprendizagem, desenvolvimento.

AGRADECIMENTOS

Gratidão a Deus, por nos capacitar e custentar nesta tão nobre jornada na educação e aos nossos familiares e amigos que por vezes abdicaram de seus tempos para que prosseguissemos nessa jornada com dedicação e apreço.

REFERÊNCIAS

COSTA, T. R. (2022). **O BRINCAR COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Disponível em: <http://revista.faconnect.com.br/index.php/GeE/issue/view/11>. Acesso em 25 de maio de 2023.

GARDNER, H. **Inteligências Múltiplas: a teoria na prática**. Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2000

LURIA, A. R. **Fundamentos de Neuropsicologia**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos; São Paulo: EDUSP, 1981

OLIVEIRA, M. E. de., & Stoltz, T.. (2010). **Teatro na escola: considerações a partir de Vygotsky**. *Educar Em Revista*, (36), 77–93. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-40602010000100007>. Acesso em: 20 de maio de 2023.

SOUZA, Flávia F (2022). Disponível em: “[Corpos nas relações de ensino: dialogando sobre significados, afetos e movimentos - YouTube](#)”. Acesso em: 05 de Agosto de 2022.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

IMPORTANTE:

Após publicados, os arquivos de trabalhos não poderão sofrer mais nenhuma alteração ou correção.

Após aceitos, serão permitidas apenas correções ortográficas. Os casos serão analisados individualmente.