

Crescendo e Aprendendo no LAR

DONATO, B.F.; SCALHA, T.B.; SOUZA, V.M.G.; BOFI, T.C.; MASTROIANNI, E.C.Q.; CARVALHO, A.C.

RESUMO

Desenvolvimento é um processo que acompanha o homem através de toda a sua existência, abrange aspectos fisiológicos, psicológicos e ambientais contínuos e estes estão estritamente relacionados. As experiências vividas pelas crianças estão ligadas ao seu desenvolvimento, sendo assim deve ser estimulada ao longo de sua infância, estimulação essa que pode ser feita através do brincar. A carência de estimulação pode acarretar em atrasos e vir a comprometer o processo de aprendizagem. Deste modo, analisamos a evolução psicomotora de 30 crianças com atraso no desenvolvimento psicomotor mediante a aplicação da Escala de Desenvolvimento Motor antes e após programa de intervenção lúdica, e os resultados demonstraram que 63,3 % das crianças avaliadas apresentaram melhora em seu desenvolvimento, pois através das atividades lúdicas a criança descobre suas habilidades e limitações, exercita outros desafios que permitirão construir conhecimentos relacionados à aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: desenvolvimento psicomotor, aprendizagem, atividades lúdicas.

INTRODUÇÃO

Desenvolvimento se caracteriza por ser um processo ordenado e contínuo envolvendo alterações que ocorrem no indivíduo ao longo da vida, podendo ser realizado pela interação entre as necessidades da tarefa, a biologia do indivíduo e as condições do ambiente, a qual levará o indivíduo a desenvolver todo o seu potencial biopsicosocial, tornando-se capaz de integrar-se de modo satisfatório ao seu meio social a que pertence, em qualquer fase de sua vida (LE BOUCH, 1982).

As relações entre o processo de crescimento, desenvolvimento e maturação são complexas e demoradas, e não podem atingir o aperfeiçoamento

das suas capacidades se não forem sujeitas a estímulos específicos através de variadas formas de atividades (MANSUR, 1998).

Além disso, o desenvolvimento refere-se às mudanças qualitativas, tais como aquisição e aperfeiçoamento de capacidades e funções, que permitem à criança realizar coisas novas, progressivamente mais complexas, com uma habilidade cada vez maior, propiciando a construção do padrão de individualidade que caracteriza cada sociedade (MEINEL, 1984).

Dessa forma, a maturação tem papel importante, mas não fundamental nesse processo, porque outros fatores como a transmissão social, a interação do indivíduo com o meio através de exercícios e experimentação, também devem ser relevados (OLIVEIRA, 1992).

O brincar torna-se uma atividade fundamental para o desenvolvimento e educação das crianças. Através da brincadeira a criança pode se expressar, comunicar-se e compartilhar uma vida simbólica, além de propiciar estímulos e reforçar as aquisições psicomotoras, dando início ao processo de aprendizagem (LORENZINI, 2002).

Podemos utilizar o brincar como uma estratégia de ensino auxiliando a criança no desenvolvimento da imaginação, criando a competência para a vida coletiva, usando a brincadeira como forma de linguagem, desenvolvendo, assim, o psicológico e o social (ABERASTURY, 1992).

Os jogos colaboram com o desenvolvimento de habilidades onde se emprega a força: puxar, levantar, empurrar; a agilidade: correr, saltar, rastejar; a destreza: atirar, mirar, esquivar, além do desenvolvimento intelectual de forma direta usando a inteligência e raciocínio e de forma indireta o raciocínio estratégico para a conquista de um objetivo (FONSECA, 1996).

A criança com atraso em seu desenvolvimento geralmente vivencia pouco as situações próprias do mundo infantil por não receber os estímulos e as oportunidades necessárias para um desenvolvimento. Assim pode gerar falhas no seu desenvolvimento o que pode acarretar em déficits envolvendo motricidade fina, motricidade global, equilíbrio, esquema corporal, organização espacial, organização temporal, lateralidade e linguagem (SHERPHERD, 1996).

A carência de estimulação pode comprometer o processo de aprendizagem, da qual a criança se apropria ativamente do conteúdo da experiência humana, daquilo que seu grupo social conhece. Contudo, é necessário que haja a interação com outras pessoas e com o próprio objeto, baseando-se em percepções sensoriais até que atinja um grau mais complexo do seu desenvolvimento cognitivo, onde a única tarefa será a de ajustar, e sofisticar as suas estruturas cognitivas. Para isso, torna-se indispensável à utilização de técnicas e atividades lúdicas como fornecedora de estímulos ricos (ALMEIDA, 2006).

Através de brinquedos e uma orientação adequada, a criança pode ser estimulada a desenvolver aspectos importantes para um desenvolvimento sadio. É no brincar que a criança une elementos de fantasia e realidade e começa a distinguir o real do imaginário, desenvolve não só a imaginação, mas também fundamenta afetos, elabora conflitos e ansiedades, explora habilidades e, à medida que assumem múltiplos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas (ANTUNES, 2004).

As brincadeiras podem colocar a criança em diversas situações, onde ela pesquisa e experimenta, fazendo com que conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, a liderança seja ao exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. Quais, como e quando usar estes instrumentos lúdicos é a tarefa do adulto, que determinará os objetivos e o planejamento de como irá alcançá-los (FONSECA, 1996).

JUSTIFICATIVA

O desenvolvimento envolve contínuas alterações que ocorrem no indivíduo ao longo da vida, realizado pela interação entre as necessidades da tarefa, a biologia do indivíduo e as condições do ambiente. O desenvolvimento psicomotor é o mesmo para todas as crianças, a ordem em que as atividades são dominadas depende do fator maturacional, enquanto que o grau e a velocidade em que ocorre o domínio estão mais na dependência das experiências e diferenças individuais.

A impossibilidade da ação corporal provocada pela ocorrência de uma deficiência psicomotora interfere negativamente no desenvolvimento e no crescimento infantil. A inadequação de movimentos e padrões posturais, o atraso cognitivo ou os vários tipos de deficiências (visual, auditiva, mental, física) impedem a criança de vivenciar as situações próprias do mundo infantil, o que diminui ainda mais sua inadequação. Esse fator aliado ao bloqueio da família, manifestado em superproteção, não integra a criança à vida.

O uso de atividades lúdicas como recurso para a aprendizagem, além de possibilitar experiências favoráveis e necessárias a seu desenvolvimento, torna a criança sujeito da sua história e proporciona a interação mãe e filho. Com isto, acreditamos na contribuição da reeducação psicomotora em crianças que apresentam atraso no desenvolvimento, pois criam condições para que a criança se desenvolva, preparando-a para o futuro, para ser responsável, para descobrir suas potencialidades e aprender a conviver com elas.

OBJETIVOS

Avaliar o desenvolvimento psicomotor de crianças com faixa etária de 6 a 13 anos com necessidades especiais e educacionais.

METODOLOGIA

Fizeram parte da pesquisa 30 crianças atendidas no Laboratório de Atividades Lúdico-Recreativo da FCT-UNESP, de faixa etária entre 6 e 13 anos com atraso no desenvolvimento neuropsicomotor. O método para seleção das crianças foi através do sorteio aleatório e os pais ou responsáveis assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Como instrumento metodológico utilizou-se a Escala de Desenvolvimento Motor - EDM (ROSA NETO, 2001) para a avaliação do desenvolvimento psicomotor, realizada em crianças acima de seis anos. Este método analisa os seguintes aspectos: esquema corporal, coordenação dinâmica geral, equilíbrio, coordenação dinâmica das mãos, rapidez e estrutura espaço-temporal. A avaliação tem caráter

diagnóstico e auxilia a determinar a escolha de procedimentos favoráveis ao melhor desempenho das crianças.

Foram analisados duas avaliações EDM de cada criança, no período máximo de 1 ano de intervenção, através do cálculo do Quociente Motor Geral (QMG), obtido pela divisão entre a Idade Motora Geral e a Idade Cronológica multiplicado por 100.

$$QMG = \frac{IMG}{IC} \cdot 100$$

Os resultados adquiridos na avaliação foram organizados através do Manual de Avaliação Motora (Rosa Neto, 2001) para se obter as idades adquiridas em cada prova e a idade motora geral, calculada a partir da média de cada faixa etária obtida nas provas.

O programa de intervenção realizado no Laboratório Lúdico-Recreativo da FCT-UNESP foi baseado nos princípios da Psicomotricidade, utilizando-se de jogos e brincadeiras envolvendo motricidade global e fina, cognição, socialização, linguagem e afetividade.

RESULTADOS

As avaliações evidenciaram que a maioria dos sujeitos apresentaram déficits psicomotores generalizados e após a prática de jogos e brincadeiras demonstraram avanços envolvendo motricidade, cognição, socialização, linguagem e afetividade.

Das 30 crianças avaliadas 63,3% apresentaram melhora em seu desenvolvimento psicomotor, 36,7 % não apresentaram evolução quando comparadas as avaliações pré e pós-intervenção. Abaixo segue o gráfico 1 referente à análise das evoluções das avaliações aplicadas.

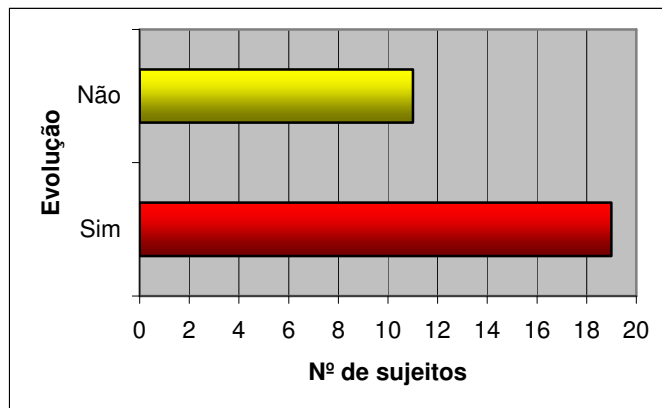


Gráfico 1 – Análise da evolução do Desenvolvimento Psicomotor

DISCUSSÃO

As atividades lúdicas propostas pelo LAR, trazem benefícios que proporcionam saúde física, mental, social e intelectual à criança e tem a capacidade de conectá-la com sua cultura e seu meio social.

Tendo o brincar uma função motivadora com uma aprendizagem diferente ajudando os participantes a desenvolver confiança em si mesma e em suas capacidades, leva as crianças a desenvolverem percepções sobre outras pessoas e a compreender as exigências bidirecionais de expectativa e tolerância, além de oportunidades para explorar conceitos como liberdade. Esse tipo de interação permite que a criança aprenda podendo apresentar evolução em suas capacidades psicomotoras.

Utiliza-se o lúdico porque dá prazer e, por isso, é bem recebido pela criança. Esta situação pode dar uma sensação de estar em oposição a uma situação séria, de aprendizado. Mas, pelo contrário, a situação de dar prazer e alegria colabora com o processo educacional porque coloca o aluno em uma situação de boa receptividade; ele está fazendo algo que gosta, se dispersa menos e concentra-se para aproveitar o máximo este momento.

Motivados pelo prazer e alegria que estas atividades costumam proporcionar às crianças, elas conhecem-se melhor e passam a desenvolver mais confiança umas nas outras o que será importante para a sua atividade em grupo. A confiança mútua leva à construção de relações mais verdadeiras, onde as pessoas trocam opiniões livremente, respeitando e aprendendo umas com as outras.

CONCLUSÃO

A atividade lúdica contribuiu para o desenvolvimento psicomotor, pois esta coloca a criança em diversas situações, onde ela pesquisa e experimenta, fazendo com que conheça suas habilidades e limitações, exercite o diálogo, a liderança e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes diretamente relacionados com a aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABERASTURY, A. Criança e seus jogos. 2.ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

ALMEIDA, G.P. Teoria e Prática em Psicomotricidade: jogos, atividades, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis. Rio de Janeiro: Wak Ed, 2006.

ANTUNES, C. Uma nova concepção sobre o papel do brincar. Páginas abertas, ano 29, n. 21, p.34-5, 2004.

FONSECA, V. Psicomotricidade. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1996.

LE BOUCH, Jean. O desenvolvimento psicomotor: do nascimento aos seis anos. Trad. Por Ana Guardiola Brizolara. Porto Alegre: Artes médicas, 1982.

LORENZINI, M. V. Brincando a brincadeira com a criança deficiente. São Paulo: Manole, 2002.

MANSUR, L. A. Aprendizado e plasticidade neuronal. (Neurologia, CD-ROM), 1998.

MEINEL, K. Motricidade II: o desenvolvimento motor do ser humano. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico;1984.

OLIVEIRA, G. de C. Psicomotricidade: Um Estudo em Escolares com Dificuldades em Leitura e Escrita. 1992. 277f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1992.

ROSA NETO, F. Manual de Avaliação Motora. Porto Alegre: Artes Médicas; 2002.

SHERPHERD, R. B. Fisioterapia em pediatria. 3. ed. São Paulo: Santos Editora, 1996.