

A CRIANÇA E SEU DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR

Cristiane Szymanski dos Santos
Simone Dechuta Py
Elisane Abreu Correa
Jaqueline Souza das Neves
Nilma Rehbein Moura
Aglae Castro da Silva Schlorke

RESUMO

O estudo da psicomotricidade é recente: antes era abordado apenas excepcionalmente. Primeiramente a pesquisa limitou-se a investigar o desenvolvimento motor da criança. Depois estudou a relação entre o atraso no desenvolvimento motor e o atraso intelectual, o desenvolvimento da habilidade manual e aptidões motoras em função da idade. Atualmente pesquisam-se também as ligações com a lateralidade, a estruturação espacial e a orientação temporal por um lado e, por outro, as dificuldades escolares de crianças de inteligência normal e também tomando consciência das relações existentes entre o gesto e a afetividade. Citando como exemplo a diferença existente entre o caminhar de uma criança segura de si e o de uma criança tímida.

Palavras-chave: psicomotor, lateralidade, estruturação espacial, orientação temporal.

INTRODUÇÃO

A psicomotricidade é a ciência do corpo e da mente. Ao vermos o corpo em movimento, percebemos a ação dos braços, pernas e músculos gerada pela ação da mente, por isso é necessário, educar o movimento pela mente.

A psicomotricidade integra várias técnicas trabalhando todas as partes do corpo, relacionado com afetividade, o pensamento e o nível de inteligência, enfocando a unidade da educação dos movimentos, pondo em jogo as funções intelectuais. O desenvolvimento psicomotor envolve o desenvolvimento funcional de todo corpo e suas partes, sendo através dele que a criança deixa de ser a criatura frágil da primeira infância e se transforma numa pessoa livre e independente do auxílio alheio. Até os 3 anos, a inteligência é função imediata do desenvolvimento relativo a nervos e músculos. Mais tarde, esta associação é rompida e a inteligência e a motricidade tornam-se independentes. E mantém-se somente nos casos de retardamento mental.

Um desenvolvimento psicomotor normal apresenta qualidades nos movimentos que se integram numa certa ordem, seguindo às seguintes etapas:

- *precisão: dos 0 aos 7 anos;
- *rapidez: dos 7 aos 10 anos;
- *força muscular: dos 10 aos 15 anos.

A coordenação geral do indivíduo alcança seu desenvolvimento definitivo aproximadamente aos 15 anos, facilitando assim uma educação progressiva e normal.

Na evolução motora da criança ocorrem dois processos que se complementam e se inter-relacionam, a diferenciação e a integração. Elas acontecem de forma recíproca e simultânea, resultando em aumento de força, de rapidez, de precisão e facilidade de movimento.

Uma evolução psicomotora normal permite à criança passar dos movimentos globais aos mais

específicos e do movimento espontâneo ao movimento consciente.

Os movimentos subdividem-se em:

- *estáticos: movimentos que envolvem equilíbrio;
- *dinâmicos: movimentos de grupos musculares diferentes, em ação simultânea, que resultam numa movimentação voluntária mais ou menos complexa. Podem ser gerais, quando envolvem os membros inferiores e/ou superiores (saltar, arremessar bolas, correr etc) e manuais (movimentos de ambas as mãos).

ASPECTOS DO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR

ESQUEMA CORPORAL (FORMAÇÃO DO EU)	Adquirir consciência do próprio corpo e das possibilidades de expressar-se por meio dele.
LATERALIDADE	Perceber que os membros não reagem da mesma forma : Ex: pular com o pé direito ou com o pé esquerdo; escrever com a mão direita ou com a esquerda.
ORIENTAÇÃO ESPACIAL	Localizar-se no espaço e situar as coisas umas em relação às outras.
ORIENTAÇÃO TEMPORAL	Situar-se no tempo.

DESENHO E GRAFISMO	Expressar-se no papel.
--------------------------	------------------------------

Como em outras áreas da educação, também na psicomotricidade, o educador deve conhecer e ter sempre em mente os principais aspectos do desenvolvimento psicomotor em cada faixa etária.

Um desnível na estimulação, com o conseqüente amadurecimento numa das áreas em detrimento das outras, pode dar origem a desajustamentos, disfunções e distúrbios psicomotores que irão afetar o processo de integração do indivíduo na sociedade.

TIPOS DE DISTÚRBIOS

O distúrbio psicomotor traz problemas na totalidade do indivíduo. Como os distúrbios psicomotores e afetivos estão ligados, que se influenciam e se reforçam mutuamente, as dificuldades afetivas refletem-se no comportamento, criando novas dificuldades.

Não é necessária a presença de uma grave lesão orgânica para que se instale um distúrbio de psicomotricidade. Ele pode se originar de uma disfunção cerebral mínima, de um problema físico ou de um problema emocional.

Os sintomas mais característicos, além de problemas motores de maior ou menor gravidade, são

transtornos na área do ritmo, da atenção, do comportamento, esquema corporal, orientação espacial e temporal, lateralidade e maturação (retardos).

Os distúrbios são os seguintes:

- *Instabilidade psicomotora;
- *Debilidade psicomotora;
- *Inibição psicomotora;
- *Lateralidade cruzada;
- *Imperícia.

INSTABILIDADE PSICOMOTORA

• Instabilidade psicomotora – É o tipo mais complexo e que causa uma série de transtornos pelas reações apresentadas. Nesse quadro predomina uma atividade muscular contínua e incessante.

As crianças com instabilidade psicomotora revelam:

- instabilidade emocional e intelectual;
- falta de atenção e concentração;
- atividade muscular contínua (não terminam as tarefas iniciadas);
- falta de coordenação geral e motora fina;
- equilíbrio prejudicado, hiperatividade;

- altos e baixos em provas psicométricas e idade mental baixa nas provas de desenho;
- deficiência na formulação de conceitos e no processo da percepção: discriminação de tamanho, orientação espaço-temporal, discriminação da figura-fundo etc;
- alteração da palavra e da comunicação, atraso na linguagem e distúrbios da palavra;
- alteração da função motora: atraso nos níveis de desenvolvimento motor e na maturidade geral;
- alterações emocionais: são impulsivas, explosivas, destruidoras, sensíveis, frustram-se com facilidade;
- características durante o sono: movimentam-se excessivamente enquanto dormem, fazem movimentos rítmicos com o corpo ou a cabeça no travesseiro, apresentam terror noturno;
- alterações no processo do pensamento: dificuldade para abstrair, pensamento desorganizado, memória pobre, atenção deficiente;
- características sociais: têm dificuldade de adaptação a situações novas e facilmente deixam-se influenciar por outras crianças;
- escolaridade: dificuldades na leitura, escrita e na aritmética (discalculia); lentidão nas tarefas; dificuldade de copiar do vertical para o plano horizontal (da lousa para o caderno);
- babam excessivamente quando pequenas, chupam o dedo, roem unhas, têm dificuldade no controle dos esfíncteres e são de fácil fatigabilidade;
- problemas disciplinares graves na família, na escola e na sociedade.

DEBILIDADE PSICOMOTORA

Debilidade psicomotora – caracteriza-se pela presença da paratonia ou da sincinesia.

Paratonia – É a persistência de uma certa rigidez muscular, que aparece nas quatro extremidades do corpo ou somente em duas. Apresenta uma deselegância geral na posição estática ou em movimento. A paratonia pode ser observada por meio da comparação do comportamento motor da criança paratônica com o de uma criança normal.

Sincinesia- É a participação de músculos em movimentos aos quais eles são necessários. Ou seja, quando se coloca um objeto numa das mãos da criança com debilidade motora e pede-se a ela que o aperte fortemente, sua mão oposta também se fechará, assim como ficar num pé só, o que para ela é impossível. Notamos ainda, descontinuidade dos gestos, imprecisão dos movimentos nos braços e pernas; dificuldades nos movimentos finos dos dedos.

Crianças com debilidade psicomotora apresentam:

- distúrbios de linguagem (articulação, ritmo e simbolização);

- hábitos manipuladores: enrolar o cabelo, chupar os dedos;
- tremores na língua, nos lábios ou nas pálpebras, bem como nos dedos quando iniciam uma atividade ou fazem força com eles;
- disciplina difícil;
- atenção deficiente e coordenação motora pobre;
- dificuldade de realizar movimentos finos;
- afetividade e intelectualidade comprometidas (seu aspecto habitual não é de sofrimento, mas de indiferença e apatia, confundido freqüentemente com o de deficientes intelectuais);
- sonolência maior que a de outras crianças;
- enurese noturna e até diurna por muitos anos;
- isolamento social e crises de birra ou de ansiedade ao enfrentarem situações difíceis;
- dificuldade na aprendizagem da leitura, escrita e aritmética.

INIBIÇÃO PSICOMOTORA

Inibição psicomotora- Estão presentes nesse quadro, com uma distinção fundamental: na inibição psicomotora existe presença constante da ansiedade.

A inibição psicomotora apresenta:

- estado de ansiedade constante: sobranceiras franzidas, cabeça baixa;
- problemas de coordenação motora;
- distúrbios de conduta;
- distúrbios glandulares, de pele, circulatórios e tiques, além de enurese e encoprese;
- rendimento superior ao das crianças com debilidade psicomotora, mas fracassam em provas individuais (exames, chamadas orais) por causa da ansiedade.

LATERALIDADE CRUZADA

Lateralidade cruzada- Quando as dominâncias do indivíduo não se apresentam do mesmo lado. Até os 18 meses é nítido o ambidestrismo, ou seja, o uso indiscriminado de ambos os lados. A partir dos 2 anos é que a criança define sua lateralidade.

Quando há dominância direita ou esquerda, não ocorre nenhuma perturbação no esquema corporal, mas quando a lateralidade é cruzada, os distúrbios psicomotores são evidentes e resultam em deformação no esquema corporal.

A lateralidade cruzada pode apresentar :

- mão direita dominante versus olho esquerdo dominante;
- mão direita dominante versus pé esquerdo dominante;
- mão esquerda dominante versus olho direito dominante;
- mão esquerda dominante versus pé direito dominante.

É importante lembrar que na análise da lateralidade excluem-se as deficiências de visão e audição.

As crianças com a lateralidade cruzada apresentam os seguintes problemas:

- alto índice de fadiga;
- freqüentes quedas (é desajeitada e desastrada);
- coordenação pobre, não conseguindo desenvolver satisfatoriamente as habilidades manuais;
- atenção instável;
- problemas de linguagem, especialmente as dislalias, linguagem enrolada e rápida;
- distúrbios do sono;
- escrita repassada, espelhada e de cabeça para baixo ou ilegível (apresenta omissões de letras ou sílabas e lentidão);
- leitura também comprometida;
- intranqüilidade, sensações de inadequação ou de inferioridade.

IMPERÍCIA

Imperícia- O portador da imperícia possui inteligência normal, evidenciando apenas uma frustração pelo fato de não conseguir realizar certas tarefas que requerem uma apurada habilidade manual.

Suas características são:

- dificuldade na coordenação motora fina;
- quebra constantemente objetos;
- letra irregular;
- movimentos rígidos;
- alto índice de fadiga.

Em sua maioria os distúrbios psicomotores apresentam dificuldades na coordenação motora ampla e fina.

COORDENAÇÃO MOTORA

Coordenação é o ato de coordenar. A coordenação motora global abrange as coordenações motoras ampla, fina, digital, visual e visomotora.

AMPLA- Movimentar-se livremente, de sentir-se bem à vontade e permite que a criança execute movimentos.

Na avaliação não observamos se esses movimentos estão em harmonia, com um bom equilíbrio e bem coordenados de acordo com a idade cronológica.

Atividades- arrastar-se no chão, passar por baixo de cadeiras, rolar de lado como se a criança descesse uma ladeira.

Andar: normal por cima de objetos colocados no chão; engatinhar; e pular.

Corridas:livres; revezamento de obstáculos; amarelinha; jogos de bola (lançar e apanhar).

FINA- São os movimentos que exigem dissociação digital fina, onde há apreensão delicada como principal objetivo. Pode-se ilustrar como sendo a coordenação dos detalhes.

O objetivo para se observar na criança é a destreza com que usa certos objetos, harmonia dos movimentos.

Atividades- misturar vários canudos coloridos cortados em pedaços, pedindo que os separe pela cor; enfiar objetos finos e furados em um barbante; recortar figuras e fazer colagens; cópia de um trecho escolhido.

DIGITAL- Os movimentos digitais puros são aqueles em que prevalece a atividade digital com escassa participação de deslocamento manual, são os movimentos de amplitude restrita, ou nula, características de tarefas de muita precisão, onde a agudeza da cor da nação visomotora se põe em jogo, ao máximo e se realiza por meio de finas dissociações exclusivamente digitais.

Atividades- separar fichas conforme a cor; jogo de varetas; dobradura de papel.

Observar sempre a destreza, harmonia, os movimentos desnecessários e/ou sincinesias.

VISOMOTORA- é a capacidade de coordenar a visão com os movimentos do corpo de uma parte ou de partes do corpo.

O objetivo é: realizar as atividades de vida diária, como vestir-se e comer; participar de jogos e esportes; facilitar a pintura e o recorte, a colagem e a modelagem; ter uma boa aprendizagem da leitura e da escrita.

Quando a criança anda, pula ou joga peteca, seus olhos dirigem os movimentos de seus pés; ao realizar tarefas da vida diária, como vestir-se e tomar banho seus olhos trabalham em conjunto com seu corpo. Assim, a realização de toda ação depende, em parte, de uma adequada coordenação visomotora.

Atividades- traçar linhas retas, sinuosas, cobrir pontilhado, ligar pontos e pedir a criança que pontilhe dentro de um quadrado.

VISUAL- O terapeuta observa a coordenação visual da criança o tempo todo,por ser uma visão global e não específica, como a coordenação visomotora.

Apesar de estarmos olhando para um determinado ponto, não deixamos de observar o que esta ao nosso lado e redor.

O desenvolvimento psicomotor tanto de crianças normais quanto de crianças portadoras de distúrbios requer o auxílio constante do professor,através da estimulação em sala de aula e do encaminhamento, quando necessário.

Na área da educação, a psicomotricidade abrange um campo preventivo e o ideal seria que todos os educadores tivessem conhecimentos básicos do assunto.

A ação educativa consistirá em desenvolver a espontaneidade adaptada ao ambiente. Para isso é necessário que o professor tenha conhecimento do ritmo de desenvolvimento da criança e crie as condições para o seu progresso. É importante ver na atividade lúdica da criança em idade escolar o tipo de atividade criadora necessária para a expressão da personalidade e a maturação da imagem do corpo. A educação psicomotora na idade escolar deve ser antes de tudo uma experiência ativa de confrontação com o meio. A ajuda educativa proveniente dos pais e do meio escolar tem a finalidade não de ensinar à criança comportamentos motores, mas sim de permitir-lhe exercer a sua função de ajustamento, individualmente ou com outras crianças.

Todos os jogos e brincadeiras infantis, que parecem apenas passatempos, na verdade preparam o terreno para um aprendizado posterior. É através de atividades lúdicas que a maioria das dificuldades podem ser solucionadas.

HORA DO JOGO

A atividade lúdica inclui os três aspectos da função semiótica que, desde o ponto de vista evolutivo, começa aos dois anos de idade, uma vez construindo o mundo prático; são eles, o jogo, a imitação e a linguagem.

O jogo é uma atividade predominantemente assimilativa, através da qual o sujeito alude a um objeto, propriedade ou ação ausente, através de um objeto presente que constitui o símbolo do primeiro e guarda com ele uma relação motivada.

A imitação é uma ação postergada internalizada como imagem, que permite à criança realizar ações simbólicas sobre objetos simbólicos que tem por base o seu próprio corpo.

O exercício de todas as funções semióticas que supõe a atividade lúdica possibilita uma aprendizagem adequada na medida em que é através dela que se constroem os códigos simbólicos e signálicos e se processam os paradigmas do conhecimento conceitual, ao possibilitar-se, através da fantasia e o tratamento de cada objeto nas suas múltiplas circunstâncias possíveis.

Através do jogo a criança combina propriedades numa alquimia peculiar na qual o impossível pode ser experimentado. O jogo oferece uma série de possibilidades, onde as mais equilibradas são conservadas, ou seja, a regulação estabelece um nível suficiente de coerência, assim só o plausível é integrado.

A atividade lúdica nos fornece informações sobre os esquemas que organizam e integram o conhecimento num nível representativo. Por isto é considerado de grande interesse para o diagnóstico do problema de aprendizagem na infância, a observação do jogo do paciente.

A hora do jogo pode ser realizado até os nove anos inclusive, pois a partir dos dez anos as crianças preferem jogos de regras.

Propostas de atividades para correção da Imperícia

Para trabalhar a dificuldade na coordenação motora fina.

- Andar fazendo uma seqüência de movimentos (fechar a mão, abrir e estender para a frente);
- Fazer recortes a dedo ou com tesoura;
- Modelagem (bolinhas, cilindros, bolachas);
- Trabalho com diferentes bolas: manusear bolas de meia, bolas de borracha e outras, visando o desenvolvimento da coordenação motora fina em crianças nas series iniciais.

•

TRABALHOS ENVOLVENDO MÍMICA E DRAMATIZAÇÃO

As atividades de mímica e dramatização podem ser utilizadas para um maior autoconhecimento, seja do próprio corpo como de suas emoções. O trabalho realizado com crianças com dificuldades de aprendizagem tem enfatizado a necessidade de deixá-las vivenciar sensações de rigidez e de total relaxamento, principalmente no caso de crianças que possuem instabilidade motora em diversos níveis.

ATIVIDADES ENVOLVENDO RELAXAMENTO GRADUAL:

O professor observa o grau de relaxamento das crianças levantando os braços, as mãos ou as pernas das mesmas. Através de um jogo lúdico pede que:

- 1) Imaginem ser um boneco de neve que aos poucos vai se derretendo ao sol;
- 2) Finjam ser um soldadinho de chumbo que se transforma em um boneco desengonçado;
- 3) Imaginem ser um balão que vai gradativamente esvaziando;
- 4) Imaginem ser uma marionete que vai se desmanchando à medida que os cordões que a seguram vão sendo cortados;
- 5) Imaginem ser uma flor secando no sol quente;

Outras situações:

Imaginem:

- Ser ma vela derretendo-se vagorosamente, até formar uma poça de cera;
- Cair no sono ao som de uma música ou de batimentos de um tambor, que se tornam mais suaves;

- Esticar o corpo para pegar uma fruta enfeitiçada ou uma árvore (na primeira mordida a criança recebe o feitiço e vai caindo devagar até que adormece);
- esticar e relaxar os dedos da mão, do pé, os braços e as pernas.

ATIVIDADES ENVOLVENDO RELAXAMENTO INSTANTÂNEO:

- 1) Imaginar ser um balão cheio que de repente estoura;
- 2) Imaginar ter levado um grande susto;
- 3) Imaginar ser uma mola em espiral que de repente se parte e desenrola rapidamente.

RIGIDEZ:

- 1) Brincar de estátua: as crianças se movimentam livremente pela sala e, ao comando de um sinal, “congelam-se” como se fossem estátuas. Talvez seja preciso fazer ensinar à criança como fazer para que seu corpo permaneça totalmente imóvel, começando pelos dedos dos pés, joelhos, coxas, cintura, até chegar à cabeça (reconhecimento do corpo);
- 2) Imaginar ser uma semente que cresce, transformando-se em uma planta rígida e forte;
- 3) Simular a formação de uma pedra de gelo;
- 4) Fingir ser um balão e explodir;
- 5) Esticar elásticos imaginários, entre diversas partes do corpo.

Dessa forma, a representação, a dança, a dramatização e a montagem de peças deverão ser organizadas de maneira que se possa trabalhar e dar maior consolidação a todas as áreas da educação motora, tais como: os movimentos amplos e finos, coordenação, ritmo, equilíbrio...

*** Atividades:**

A PROCURA DO CAMINHO

Preparação e material:

Serão necessárias folhas. Desenhe várias linhas de ponta a ponta do papel. As primeiras devem ser retas e irem se tornando progressivamente mais onduladas e complexas. As crianças vão precisar de tesouras.

Introdução à classe:

Hoje vamos recortar. Quero que vocês comecem cortando a linha mais reta de um lado a outro do papel, seguindo sempre dentro da linha. Depois cortem a linha seguinte e as outras até terminarem de cortar todas.

Variação:

À medida que as crianças forem adquirindo habilidade com a tesoura, essa atividade pode ser aplicada na forma de competição. Além disso, os recortes podem ser usados em um trabalho de artes plásticas, fazendo-se colagens criativas.

SIGAM-ME

Preparação e material:

Prepare uma seqüência de atividades, tais como:

1. Amarrar os sapatos.
2. Ir pulando até a porta.
3. Andar até a janela e olhar para fora.
4. Colocar a mão direita sobre a cabeça e dar tapinhas.
5. Levantar a mão esquerda a pular duas vezes.

Introdução à classe

Quantos de vocês sabem brincar de “Seguir o Líder”? sigam-me e imitem o que eu fizer. Se errarem, sentem-se. Vocês devem fazer tudo exatamente como eu. Vamos ver quantos bons seguidores temos aqui!

SALTITANDO

Preparação e material:

Recorte em cartolina ou papel contact dez pés direitos e dez pés esquerdos. Use para modelo o seu pé ou de uma das crianças. Marque D em todos os pés direitos; em cinco escreva pise e nos outros cinco pule. Marque E em todos os pés esquerdos e escreva novamente no chão numa seqüência que indique a ordem de pulinhos.

Introdução à classe:

Faça o que as pegadas indiquem; do mesmo jeito que vou fazer agora. (Demonstre com movimentos bem vagarosos). Pisem no pé direito, saltem no pé direito, pisem no esquerdo, saltem no esquerdo e assim por diante.

Varição:

Quando as crianças estiverem dominando bem o exercício com movimentos vagarosos, pode-se afastar um pouco as pegadas e fazer com que saltitem ao ritmo da música. No caso de crianças que ainda não sabem ler, deve-se substituir as palavras pise e pule por símbolos.

REFERÊNCIAS

- JOSÉ, Elisabete da Assunção & COELHO, Maria Teresa. Problemas de Aprendizagem. São Paulo. Ática, 1996.
- NICOLA, Mônica. Psicomotricidade- Manual Básico. Rio de Janeiro. Revinter, 2004.
- PAIN, Sara . Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem. Tradução de Ana Maria Netto Machado. Porto Alegre. Artes Médicas, 1985.