

O corpo em movimento como sinônimo de vida: o lúdico dinamizando este corpo

Izabel Maria Nascimento da Silva Maximo

Formação em Psicologia pela Faculdade Salesiana de Filosofia Ciências e Letras de Lorena; Mestre em Psicologia da Saúde pela Universidade Metodista de SP; Especialista em Psicomotricidade, Psicologia do Trânsito e Clínica; professora e orientadora de monografia em cursos de Pós-graduação na área de Psicologia no Centro UNISAL U.E. Lorena/SP. belmaximo@hotmail.com

Resumo

Com base em estudiosos clássicos da psicomotricidade e ludicidade, salienta-se a importância do corpo no processo de aprendizagem e desenvolvimento. O corpo é origem de todo conhecimento, fonte de vida e expressão, mediador da ação e troca dialética entre o organismo e meio, no favorecimento de uma unidade funcional entre motricidade e psiquismo, refletindo numa qualidade de vida. O processo de reabilitação psicomotora é abordado na busca de uma maior disponibilidade e funcionalidade, que, por intermédio do corpo, reflete na organização das experiências e contextos vividos. O lúdico é apontado como recurso facilitador neste processo, pois possibilita verificar na criança sua adaptação e organização em relação à realidade, como está construindo sua história de vida, a estruturação mental, a tomada de consciência de si mesmo e de sua imagem corporal. Para maior compreensão e inter-relação da teoria-prática, descreve-se uma sessão aplicada num estudo de caso de uma reabilitação psicomotora lúdica.

Palavras-chave: Psicomotricidade. Corpo. Lúdico. Reabilitação Psicomotora.

Abstract

Based on classic researchers of psychomotricity and playfulness, it's stressed the importance of the body on the learning and development process. The body is the origin of all the knowledge, is the source of life and expression, the mediator of action and the dialectic exchange between the organism and the environment, on the fostering of a functional unity between motricity and psyche, reflecting on its quality of life. The process of psychomotor rehabilitation is approached on the searching of a higher availability and functionality that, through the body, reflect on the organization of its experiences and lived contexts. The ludic is appointed as a facilitating resource, because it allows to verify the child's adaptation and organization based on his reality and how he's building his life history, his mental structure, his awareness of himself and his body image. For a better comprehension and interrelation of the practical-theory, it's described a section applied on a case study of a ludic psychomotor rehabilitation.

Keywords: Psychomotricity. Body. Ludic. Psychomotor Rehabilitation.

Introdução

Com referências de estudiosos clássicos em Psicomotricidade e na área lúdica, observa-se que o corpo é origem de todo o conhecimento, o meio de relação e comunicação com o mundo exterior, fonte de expressão através de suas ações, gestos, sentimentos e movimentos, onde gera uma imagem, a imagem corporal, que proporciona um significado ao interior e exterior do homem. O corpo torna-se um mediador da ação, da troca dialética entre o organismo e o meio, é o objeto e instrumento da aprendizagem.

A fluidez do corpo no ambiente, inerentes à realidade dialética da criança está ligada aos processos de seu desenvolvimento e de sua aprendizagem, diante de dificuldades nesses processos há necessidade de uma reabilitação psicomotora.

Com a preocupação na promoção, prevenção e manutenção de uma melhor qualidade de vida de quem se submete ao processo da reabilitação psicomotora, orienta-se este corpo ao equilíbrio e harmonia interior e exterior, a conduzi-lo ao bem estar. Isto ocorre através de um processo de construção, que, por intermédio do corpo, leva a uma organização das experiências e contextos vividos.

A reabilitação psicomotora procura o reajustamento do corpo ao meio ambiente, se dirige ao indivíduo em sua totalidade somato-psíquica responsável pela transmissão, execução do movimento, através de um melhor reconhecimento espaço-temporal, com base numa maior disponibilidade corporal.

Este artigo focaliza o recurso lúdico como facilitador no processo de reabilitação psicomotora, com base num referencial explicativo teórico e exemplificado através da descrição de uma sessão selecionada, aplicada numa criança de um estudo de caso.

A opção por uma reabilitação psicomotora lúdica baseia-se na literatura sobre o brincar, que é considerada uma atividade que proporciona base para a saúde mental e para a qualidade de vida, sendo seu exercício um dos direitos fundamentais da criança. Possibilita verificar na criança sua adaptação e organização em relação à realidade, como está construindo sua história de vida, sua estruturação mental, a tomada de consciência de si mesmo, inclusive de sua imagem corporal e o nível de seu desenvolvimento cognitivo e afetivo-emocional.

CORPO SINÔNIMO DE VIDA DINAMIZADO PELO LÚDICO

No processo de desenvolvimento, o homem em sua interação com o meio, em sua busca de adaptação e sobrevivência, na organização de suas experiências de vida, tem como referência básica o corpo.

Para Fonseca (1988), o corpo em movimento é sinônimo de vida, de presença, de conhecimento, pois o movimento do ser humano prolonga-o e transcende-o para além dos seus limites espaciais. A motricidade não está limitada às superfícies corporais, também habita o espaço onde reside o homem. Pela motricidade que a criança começa a descobrir o mundo dos objetos, o mundo dos outros e o seu próprio mundo; descobre o mundo, autodescobrindo-se. Passa por uma trajetória de múltiplas experiências neste contato com os seres e os objetos. Inicialmente, por uma fase egocêntrica onde o “eu” é o todo, identificando-se com os objetos que seriam como um prolongamento desse “eu”, numa conduta sensório-motora. Mais tarde, essa conduta, que visa explorar e reconhecer dá lugar a um comportamento mais dinâmico onde as impressões cinestésicas dão ao “eu” um destaque do contexto espacial (diferença entre o próprio corpo e o mundo exterior). Contudo, a criança vai percebendo e desenvolvendo o seu corpo como centro, como ponto de referência para a ação e reação ao ambiente que a cerca, desenvolvendo assim seu esquema e imagem corporal; ou seja, vai formando uma representação interiorizada das ações e estruturando o pensamento, que passa pouco a pouco a se converter no controlador das ações. “O corpo passa sucessivamente por ser ‘percebido’, depois ‘conhecido’, e finalmente ‘vivido e representado’, ao mesmo tempo em que o ‘espaço’ passa por ser ‘livre’ e não ‘organizado’, depois ‘orientado’ e finalmente também ‘representado’ ” (p.44).

Ajuriaguerra (1977) complementa o pensamento de Fonseca (1988) quando acrescenta que a criança age em conjunto com o objeto; em seguida, a criança age sobre o objeto e finalmente a criança pode agir sem o objeto. De objeto da ação, torna-se objeto de experimentação.

Na construção da psicomotricidade, a organização motora esboça-se simultaneamente através de vários sistemas, o motor, o sensitivo, o sensorial. Não supõe apenas o aspecto neurológico de maturação, mas também o afetivo-emocional, da expressão conjunta da personalidade frente ao social. A existência de objetos que são

utilizados através das possibilidades motoras permite a evolução da motricidade, a organização motora, às relações espaços corporal, o desenvolvimento psicológico.

A unidade funcional – motricidade-psiquismo – é sempre uma realidade.

Diante de dificuldades no processo e trajetória apresentados acima, verifica-se a necessidade de uma reabilitação psicomotora. A reabilitação psicomotora visa à integridade do ser através do seu corpo, visto como instrumento maior de relação com o mundo dos objetos, com o mundo dos outros, num contexto sociocultural, inserido no espaço e no tempo. Buscando o exercício do corpo e do movimento se dirige a um ser em sua totalidade; visa à fluidez do corpo no ambiente. Procura melhorar os processos de integração, elaboração e realização, inerentes à realidade dialética da criança face ao seu desenvolvimento.

Busca-se uma reorganização funcional que age nas dificuldades psicomotoras criando organizações e estruturas coerentes no plano da eficiência e do ajustamento, ou seja, na otimização da conduta, produzindo novas formas de atividade, permitindo um enriquecimento de todo potencial existente no sujeito em reabilitação.

Em síntese, a reabilitação psicomotora deve ter como objetivos básicos: melhorar a atividade mental que preside à elaboração, transmissão, execução e controle do movimento; reconhecer as direções, as relações entre os objetos, proporções, permanências e causalidades; determinar sinergias; destruir sincenesias e paratonias; integrar o movimento; aumentar a disponibilidade; facilitar as reações adaptativas; afirmar a lateralidade; inibir as pulsões motoras; melhorar a representação do movimento; verificar a integração da noção do corpo; melhorar a atividade nervosa; permitir a realização motora consciente; valorizar o aspecto simbólico e expressivo do movimento; aperfeiçoar a relação e a comunicação. Com isso, em termos gerais ela produz efeitos nos aspectos motores e funcionais, psíquicos e escolares, afetivos, caracteriais e sociais (FONSECA, 1988).

Pontua Ajuriaguerra (1977) que a reabilitação psicomotora deve permitir um “sentir-se” melhor e, desse modo, por um melhor investimento da corporalidade, “situar-se” no espaço, no tempo, no mundo dos objetos, atingir um remanejamento e uma harmonização dos modos de relação com o outro. Visa modificar a função tônica, estática e dinâmica, de modo que a criança organize melhor seu comportamento gestual no tempo e no espaço.

Na Escola Francesa, na presença de Aucouturier, Darrault e Empinet (1986) a reabilitação psicomotora se traduz em ajudar a criança a abrir-se para a comunicação e a dimensão simbólica pelas áreas do sensoriomotor e do tônico-emocional, que estão na origem de todos os investimentos do espaço, do objeto e das pessoas, de todas as produções simbólicas, de todas as criações.

O momento da reabilitação psicomotora é significativo tanto para a criança quanto para o psicoterapeuta, sendo que para a criança é um lugar e momento do prazer sensoriomotor, da expressividade psicomotora, de comunicação, de desejo. Para o psicoterapeuta é um lugar e um momento de descoberta excepcional, de interação e de possível inserção de novos padrões, apoiados muitas vezes em rituais lúdicos. Nesse contexto, o brincar pode ser visto como uma estratégia privilegiada já que se caracteriza por uma atividade natural do ser humano, espontânea e criativa, universal, não precisando ser ensinada.

Considerando brevemente a visão de clássicos do Brincar, temos que a partir de uma leitura epistemológica, Piaget (1975) ressalta que o brincar é parte ativa, agradável, interativa e fator de grande importância no desenvolvimento cognitivo e intelectual. Numa visão sócio-histórica, Vygotsky (1991) pontua que o brincar tem um relevante papel na construção do pensamento e da linguagem, a criança ao brincar reproduz o discurso externo e o internaliza construindo o pensamento e a linguagem. Na abordagem psicanalítica, Aberastury (1972) e Klein (1982) situam o brincar como meio de aliviar experiências dolorosas, criar fantasias para atender as necessidades não satisfeitas e de expressão reprimida. Winnicott (1975) observa que brincar é mais do que satisfação de desejos é um fazer que requer tempo e espaço próprios, se constitui de experiências culturais, é universal, próprio da saúde, facilita o crescimento, é uma forma de comunicação consigo mesmo e com o outro.

Em suma, além dos clássicos segundo Bomtempo (1997, 2000), muitos teóricos atuais têm enfatizado o lúdico (brincadeiras e jogos) sob vários pontos de vista e são unânimes na observação de que o lúdico é importante e significativo no desenvolvimento e aprendizagem. O brincar se apresenta não como um fenômeno separado, mas interagindo com os outros contextos-humanos simbólicos, que nos ajudam a compreender a interação complexa da dimensão cognitiva e emocional da criança. Informa também como a participação em atividades lúdicas afetam o desenvolvimento e

a aprendizagem, propiciando, com suas várias linguagens, contribuição peculiar à cultura como um todo.

Analisando as funções envolvidas ao brincar com as funções e áreas cerebrais, Antunha (2002) coloca que em todos os planos do sistema nervoso, desde os mais básicos até os mais complexos participam: a afetividade (o sistema límbico) a conação ou disponibilidade para a ação (o sistema motor) e a intelectualidade (o sistema neocortical).

Completa sua análise fundamentando que os jogos e brinquedos contribuem para o desenvolvimento integral do sistema nervoso em seus aspectos psicomotores e cognitivos. Em muitos deles estão presentes as induções, a imitação, a perspicácia, a observação, a memória, o raciocínio; aspectos verbais e não verbais todos ajudando na integração do ser e na segurança perante si e o outro.

Do ponto de vista de Oliveira (1998, 2002, 2003) brincando a criança se humaniza, aprende a conciliar a afirmação de si mesma à criação de vínculos afetivos duradouros. O brincar é uma ferramenta de que dispõe a criança para aprender a viver, com espontaneidade e criatividade, com a progressiva aceitação das regras sociais e morais. Tanto nos jogos quanto nos brinquedos, ocorre o aprimoramento das funções neuropsicomotoras de base, o amadurecimento das funções cerebrais, portanto, o desenvolvimento integral do sistema nervoso. Durante a brincadeira simbólica há uma reorganização do campo perceptivo e motor, que se adapta à situação objetiva real, visando dar-lhe um significado simbólico. Como a criança brinca, reflete sua forma de pensar, sentir e sua estrutura mental, como está se organizando diante da realidade que vive, como está construindo sua história de vida, o nível de seu desenvolvimento cognitivo e afetivo-emocional, como está construindo a tomada de consciência de si mesmo e do outro na relação eu-outro.

Acompanha-se agora, em linhas gerais, a trajetória mestra da evolução lúdica, pois ela é fundamental como eixo norteador, num processo de reabilitação psicomotora. Considera-se que, desde bebê o ser humano brinca, inicialmente com o seu próprio corpo, depois com algum objeto e isso é a base que o leva a tomar consciência de si e do mundo que está ao seu redor.

Numa leitura piagetiana, serão apresentados os três grandes núcleos organizadores do brincar: a brincadeira do exercício, a brincadeira simbólica e o jogo de regras.

A brincadeira do exercício é a primeira forma de brincar caracterizada pelo sensório-motor. Ocorre até aproximadamente os doze meses/dezoito meses onde a criança exercita seus esquemas sensório-motores e os coordena cada vez mais. O bebê brinca inicialmente com seu próprio corpo. O corpo é visto como a referência primeira do brincar, como rolar, engatinhar, atirar objeto, abrir, fechar, puxar, empurrar. Através dos movimentos e sensações busca um retorno prático, imediato e funcional no contato físico com os objetos.

Essa forma de brincar – o brincar do bebê - tem relevância na construção de sua inteligência e seu equilíbrio emocional, refletindo em sua afirmação pessoal e no relacionamento social. A criança constrói seus primeiros esquemas de ação, que potencialmente estão contidos no genoma, parcialmente programados e que são estimulados e ativados nos momentos em que brinca. Sua representação é muito rica mais do ponto de vista gestual e postural do que verbal; aquilo que é visto, ouvido e sentido. O brincar possibilita a representação interna do corpo em movimento, do corpo em interação.

Há o aparecimento pré-simbólico de brincar, a internalização gradual do vivido pelo corpo, refletindo na construção de sua imagem corporal, a brincadeira cresce em organização espacial e temporal, ocorre uma agilização crescente das estruturas mentais.

A organização da motricidade e da capacidade de representar a realidade se entrelaça num movimento dinâmico, que forma e reflete sua estruturação mental (OLIVEIRA, 2002).

A criança é capaz de introjetar uma situação vivida através da imagem mental e de projetá-la em outro contexto, por meio de cenas imaginárias.

Na evolução da imagem corporal a etapa que a criança aqui se encontra, corresponde a do “corpo vivido” descrito por Le Boulch (1982, 1983, 1984). A atividade motora e sensório-motora, graças à qual a criança explora e maneja o meio, contribui para esse desenvolvimento.

A criança adquire uma memória corporal que é responsável pelo equilíbrio e ajustamento do corpo posteriormente. No final desta fase adquire uma imagem do corpo, pois o “eu” se torna unificador e individualizado.

Pensando na saúde do bebê observa-se que brincar é um recurso que o estimula através dos movimentos e ações corporais, mas também aprende a esperar e suportar a tensão e a frustração da separação de entes queridos como sua mãe, como pontua

Winnicott (1975). Isto pode ser observado através de sua postura, seu olhar, seu sorriso, sua expressão facial, sua organização motora.

Quando a criança confia a brincadeira ganha em movimento, interação, exploração e inovação e como consequência há o predomínio do prazer, da alegria e do relaxamento sobre a tensão, o desconforto ou o esforço (OLIVEIRA, 2002).

O brincar compensa e reequilibra o organismo, chegando a armazenar bem-estar, para momentos futuros.

No período dos dois anos aos quatro anos, ocorre a etapa da brincadeira simbólica, a brincadeira do faz-de-conta que está ligada ao “como se”, a simulação, envolvendo uma realidade que se sobrepõe à outra. A brincadeira de faz-de-conta se apresenta como um caminho para o desenvolvimento das primeiras competências.

A criança é capaz de construir pequenas brincadeiras simbólicas, mas inicialmente solitárias, onde vive os diferentes papéis a representar. Aprende a viver e diferenciar a realidade da fantasia, o eu do outro, a atribuir novo significado a realidade conforme assimila o que vai vivenciando. Representando ela se transforma internamente, toma consciência dos conteúdos manifestos nas brincadeiras.

Segundo Oliveira (2002) o campo de consciência se amplia, o sujeito passa a agir de forma mais ativa e a se sentir menos à mercê de situações que ele não domina passando a dominá-las. A personalidade se reintegra a cada representação.

A brincadeira solitária já é uma preparação da criança para a brincadeira coletiva, pois, ao desempenhar vários papéis numa brincadeira de faz-de-conta solitária está sendo preparada para o faz-de-conta coletivo, onde as regras sociais começam a ser internalizadas.

Após os quatro anos, a brincadeira de solitária, passa a coletiva, evidenciando que o aspecto social torna-se relevante, assim como, o aparecimento das brincadeiras e dos jogos de regras, onde o combinado deve ser respeitado. Proporcionando uma evolução na estruturação mental, nos aspectos sintático e semântico, um aumento na agilidade mental, na organização lógica, na manifestação expressiva das emoções e uma melhor compreensão das relações vividas. No faz-de-conta coletivo ocorre o respeito pelo outro, a aceitação do outro e o prazer de aprender a brincar com o outro.

Os jogos com regras funcionam para regular e integrar o grupo social; é uma forma de aprender e reaprender, há competição, há cooperação, há percepção de que para realizar seus desejos é necessário à obediência de regras e a cooperação do grupo.

Todo o tempo o corpo funciona como núcleo organizador e polarizador dessa maior inserção social e cultural.

Eles têm sobre a criança, adolescente e o adulto o poder de resgatar seus processos mentais, convida a participar, a criar, a arriscar na tentativa de novos caminhos. Pelo seu aspecto lúdico, o desafio, o problema a ser resolvido no jogo, da aversão e receio, passa a ser atraente e estimulante, despertando a atenção e o raciocínio, conduzindo à autonomia, a uma personalidade mais saudável. Estes jogos podem ser vistos como estratégias extremamente ricas de desenvolvimento e aprendizagem, durante o ciclo vital, em seus aspectos cognitivos e relacionais (OLIVEIRA, 2004).

Organizando de forma sistemática e consciente suas representações, ao brincar, a criança caminha para o período operatório, sendo preparada para compreender os sistemas simbólicos como a leitura, a escrita e o número. Preparada para a compreensão da relação parte-todo.

Inicia-se uma nova forma de imaginar, com um conteúdo mais dinâmico. Essa agilização e mobilidade de representação vêm se desenvolvendo desde o período pré-operatório através ora da brincadeira, ora da imitação, ora do equilíbrio entre as duas. A criança imita o que lhe é significativo, supõe-se na imitação um modelo interno, uma imagem mental representada no lúdico.

No entanto, para operar, ou seja, compreender sistemas simbólicos, como o da escrita e do número, é necessário que ela construa o seu “eu” e o relacione de modo significativo à sua realidade; uma construção a nível físico, concreto e depois ao nível de representação. A imagem corporal e a brincadeira simbólica derivam da capacidade de representar através de imagens.

Do ponto de vista de Le Boulch (1984) a imagem do corpo representado permite à criança “dispor” de uma imagem de corpo operatório, que é o suporte que a permite programar mentalmente suas ações em pensamento, combinando diversas orientações, não mais centradas no próprio corpo, mas exteriores a ela, para o que a brincadeira simbólica ou de faz-de-conta, como é chamada, vem criar condições muito favoráveis.

Sintetizando o que foi exposto, muitas características são identificadas no período da brincadeira simbólica e dos jogos com regras, relacionando-as com a saúde da criança. Podemos visualizá-las como a melhor experiência positiva da socialização, com o aprender a lidar com as funções e relações sociais, a lidar com as frustrações, a lidar com imprevistos, a adquirir a percepção de outras possibilidades de interação além

do que está acostumado, como ceder, improvisar, usar imaginação e intuição, saber escutar, saber negociar. A utilização da memória de evocação, pois, recorre às lembranças que arquivou diante de situações semelhantes, baseando-se em suas experiências; integra o passado ao presente. Vivencia situação de prazer sobre a tensão, levando ao relaxamento e a criatividade, pois, novas ideias surgem quando se está relaxado, alegre, saudável. Ocorre a ativação das funções cognitivas.

A brincadeira simbólica, portanto, desempenha um papel fundamental na construção e organização da história de vida pessoal da criança, na formação de sua imagem corporal favorecendo o crescimento, a saúde, ao fortalecimento da autonomia, na elaboração e manifestação da afetividade, ao contato com as possibilidades e limitações, com sua capacidade simbólica e criativa.

A brincadeira seja ela no período do exercício, no simbólico ou dos jogos com regras, tem um caráter positivo na vida da criança, preparando-a para a vida. Sendo assim, o brincar deve favorecer um processo de desenvolvimento harmonioso e equilibrado das possibilidades psicomotoras, cognitivas, afetivo-emocionais, sociais, culturais proporcionando base para a saúde mental e o exercício dos direitos da criança.

O brincar é um direito tão importante para a criança quanto à saúde e educação, pois é através de seus brinquedos e brincadeiras que ela tem oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura ao diálogo com o mundo dos adultos, em que ela restabelece seu controle interior, sua auto-estima desenvolvendo relações de confiança consigo mesma e com os outros (BOMTEMPO, 2000,2002).

“O brincar é o trabalho fundamental da criança; é um ensaio e a expressão de uma vida saudável” (GARMA, 1992 *in* VASCONCELLOS, 2000, p.30). Por meio deste pensamento e diante do conteúdo apresentado na fala dos autores mencionados, reflete-se sobre a possibilidade de verificar a importância e a relevância do brincar como recurso e estratégia num programa de prevenção, de educação, de reabilitação e de intervenção psicomotoras, em decorrência dos benefícios que proporciona à saúde da criança.

No momento a seguir, através da descrição de uma sessão selecionada de reabilitação psicomotora lúdica, estruturada em quatro momentos, a saber, rapport, atividades com o corpo, atividade gráfico-plástica e fechamento lúdico livre, com uma análise ao final de cada momento. Verifica-se assim, a eficácia da utilização de

atividades lúdicas na promoção do dinamismo psicomotor de uma criança, considerando especialmente a organização de sua imagem corporal.

Descrição de sessão: Reabilitação psicomotora lúdica

A criança em estudo é do gênero masculino, no início deste com sete anos e oito meses, no segundo ano, no momento desta descrição com onze anos, no quinto ano do Ensino Fundamental, de escolas particulares, que veio ao consultório com queixa de problemas de psicomotricidade e aprendizagem. Quanto à psicomotricidade observa-se dificuldade articulatória de alguns fonemas, hipotonia moderada generalizada predominante na coordenação global e fina tornando deficitárias, ritmo motor com movimentos lentos alternados com agitação motora e lateralidade indefinida. Na aprendizagem, há dificuldade em acompanhar o ritmo da sala, déficit de atenção e concentração e troca de fonemas. O caçula de uma família de dois filhos; os pais são comerciantes, além do comércio o pai (46 anos) administra uma fazenda e a mãe (41 anos) é professora. Foi escolhido por ser cliente e atendido no consultório da psicoterapeuta. Por questão didática e ética será identificado como M. no texto e a psicoterapeuta como T.

No início da intervenção M. não aceita atividade que envolve o trabalho corporal. É necessário introduzir brinquedos que convidam ao movimento, ao uso do corpo no espaço como corda, bola, blocos, arcos e outros. Como também, propostas que desenvolvam uma relação mais positiva consigo mesmo, proporcionem a descoberta de suas possibilidades e a aceitação de seus limites.

Esta sessão selecionada ocorreu no final da segunda intervenção, com o tempo total de cinquenta minutos.

Justificativa: Seleciona-se esta sessão por apresentar um momento da reabilitação psicomotora lúdica que retrata o desenvolvimento de M. nos processos psicomotor, afetivo-emocional e cognitivo integrados. Aponta conquistas nos aspectos da criatividade e espontaneidade, de maior controle e consciência no uso de seu corpo, de uma imagem corporal mais positiva e organizada.

ESTRATÉGIAS UTILIZADAS:

◆ Atividades com o corpo

Adaptação de jogos semidirigidos com bolas: baseados em Vayer (1984) e Capon (1987), mas com abertura à criação de outras maneiras de jogar, buscando o desenvolvimento da coordenação sensório e ideomotora, associação de deslocamentos, organização espaço-temporal, revisão da lateralidade, imagem e esquema corporal.

Jogos com bola: a) Sente de frente com seu parceiro (T.); role a bola de um lado para o outro entre vocês com as duas mãos. b) Sente de frente com seu parceiro; role a bola com a mão dominante. c) Fique em pé de frente para o parceiro; dê um passo à frente com seu pé esquerdo e role a bola com a mão direita. d) Bater no chão (drible) a bola com as mãos, com os cotovelos, com a cabeça, com os punhos e outras partes que quiser. e) Mantenha a bola segura entre os pés, ande em círculos sem perder a bola.

Adaptação proposta desenvolvida por M. trabalhando com a sua bola e a de T.

Jogo de imagem-ação: a criança deve escolher alguma atividade e através de sua ação demonstrar o que é (uma adaptação do jogo “Imagem-Ação”). O observador deve adivinhar. As posições são alternadas entre o imitador e observador.

◆ Atividade Gráfico-Plástica

Montagem com cubos, de modelos impressos em pranchas de Cenamo (1980), com o objetivo em desenvolver a capacidade de integração perceptivo-motora.

◆ Atividade Lúdica Livre

1º Momento: Rapport - Tempo: Sete minutos

Entra pela sala muito alegre, falante. Comenta sobre seu aniversário que está próximo e gostaria que sua mãe fizesse uma festa. Quer levar os colegas de sua sala em

sua casa e que o pai alugue uma máquina de jogo eletrônico. Outro motivo de sua euforia é a programação de uma viagem ao Sul. Todo ano sua família realiza esse passeio na casa de um amigo de seu pai.

Pergunta se T. tem um mapa para mostrar o lugar onde é. Pega sua agenda e abre nas páginas com os mapas. Ficam alguns minutos folheando a agenda e olha os mapas da Europa, América do Norte, América Central, África, Ásia e América do Sul apontando o nome de cada um. Na América do Sul, aponta o Brasil, procura São Paulo, verbaliza que representa o Estado de onde sai para realizar a viagem. Segue com o dedo indicador da mão esquerda, o caminho que o pai faz e diz os nomes de cidades próximas (Santa Maria, Caxias do Sul, Porto Alegre), pois não acha a cidade que vai passear. Descreve com entusiasmo como é a cidade em sua estrutura física, característica das pessoas, a comida e a temperatura (ressalta com interesse ser muito frio de um lado da cidade e do outro menos frio, é só atravessar a rua já sente essa diferença).

O rapport dessa sessão mostra um momento interessante e de muita riqueza: visualiza-se o nível do desenvolvimento ocorrido com a noção de orientação e relação espaciais e percepção figura-fundo de M., tendo a si mesmo como núcleo central, principal, na capacidade de solucionar problemas quando busca a localização no mapa; não encontra a cidade que menciona, mas busca referências para localizar-se no Sul do país e onde está no momento. Com sequência temporal e espacial faz relato da cultura que assimilou e vivenciou no lugar, narrando com coerência, detalhes e entusiasmo os conhecimentos adquiridos.

No término da narração, T. pega as bolas e explica a proposta do jogo.

2º Momento: Atividades com o corpo - Tempo: Vinte e cinco minutos

Na fase exploratória pega a bola e andando pela sala tenta driblá-la no chão. Inicialmente tem dificuldades, não sabe coordenar os movimentos da mão com a força muscular que deve colocar para impulsionar a bola do chão até sua mão. T. diz para M. parar num lugar, se concentrar no que quer fazer, depois desempenhar (representação mental antecipada da ação). Segue as orientações e melhora seu desempenho; tem um controle mais adequado da força muscular empregada no movimento, com o desempenho de uma sequência de seis dribles com a bola.

Na atividade propriamente dita: Senta-se a pedido de T.

- No jogo com a bola: a) Pega a bola e a rola em direção a T. Observa-se aqui um desempenho adequado quanto à postura do corpo, controle da força muscular e impulso da bola, uso do espaço para jogar a bola. T. devolve, rola quatro vezes a bola desta maneira. b) Com a mão dominante (esquerda), roda em direção à mão esquerda de T. M. pensa antes de realizar o movimento, demonstra uma assimilação e conscientização da lateralidade, não espelha como em atividades anteriores. Em sessões anteriores às vezes era necessário um sinal de referência para autocorreção. Desempenho adequado. c) Com orientação de T. dá um passo com o pé dominante (direito) e rola a bola no chão com a mão esquerda em direção a T. Solicitado repete a atividade com o outro lado. Pensa antes, tem desempenho correto, apresentando postura adequada com o corpo todo, impulsiona a bola num ritmo e direção adequados que chega ao alvo (T.), tanto na utilização do seu lado esquerdo quanto do direito. d) Bastante motivado, dribla a bola. Contudo, levanta-se a hipótese que em decorrência da motivação à atividade proposta, age inicialmente com impulsividade não obtendo bom desempenho. T. observa a M. para pensar na parte do corpo que vai utilizar, antes de bater a bola no chão. Inicia parado num lugar, com a mão esquerda primeiro, depois com a direita. T. sugere que caminhe pela sala e junto bata à bola, mão esquerda e mão direita. Tem melhor desempenho com a mão esquerda, de início o ritmo é rápido, mas o desempenho é prejudicado. Ao diminuir o ritmo, o desempenho melhora. Bater com a cabeça exige bastante concentração e controle com o corpo; das atividades propostas é a que dedica mais empenho. Fica cansado, descansa alguns minutos antes de prosseguir.

O desempenho com os punhos é adequado, com um bom domínio corporal nos dois lados esquerdo e direito. Com os cotovelos, inicialmente há uma desorganização geral, mas com o decorrer dos dribles sua coordenação geral dinâmica e estática melhora.

No decorrer da atividade observa-se uma instabilidade na realização, pois as diferentes maneiras de bater a bola com a cabeça, os cotovelos, os punhos exigem maior adaptação e dissociação em seu corpo. A motivação é mantida, verbaliza 'nunca tinha pensado em jogar a bola dessa maneira, cada hora com uma parte do corpo'. Desenvolve maneiras diferentes, novas possibilidades de utilizar o seu corpo, atingem mais conhecimento, consciência e uma nova imagem corporal de si mesmo. e) Segurar a bola com os pés e depois andar em círculo sem perder a bola, é uma atividade que apresenta dificuldades, mas não desiste. Segurar a bola com os pés exige um bom equilíbrio, isto o

deixa inseguro e busca apoio na parede mais próxima. Lentamente se arrisca a caminhar, mas não o faz em círculo. Anda de lado, verbaliza que assim consegue, em círculo é mais difícil. f) Combinando lembranças de atividades passadas M. escolhe lançar a bola para T. e vice versa, de três maneiras diferentes, um distante do outro, cada um com uma bola: lançar a bola no sentido horizontal; com um rebote no chão; um com rebote e o outro na horizontal. A primeira alternativa ocorre de maneira adequada, utiliza o espaço e ritmo da bola com harmonia, tanto para lançar quanto receber a bola. Na segunda alternativa, fica ansioso ao receber a bola; ao lançar a bola faz em ritmo rápido sem mirar de maneira adequada o alvo, apressa-se em esperar a bola que deve agarrar. Na terceira alternativa, a dificuldade surge, pois tem que coordenar os movimentos para lançar, calcular o espaço para o rebote e receber a bola quase que ao mesmo tempo, isto o desorganiza, de seis tentativas, consegue duas com harmonia.

Nestas atividades observa-se a presença de um corpo desenvolvendo esquemas integrados e funcionais através dos aspectos sensório-motor, afetivo-emocional, tônico, cognitivo, possibilitando a M. grandes descobertas em si mesmo, como ressaltam Le Boulch (1984), Vayer (1984), Capon (1987), Schilder (1994) e Damásio (1998).

Os movimentos corporais envolvidos a todo o momento, como pontua Fonseca (1988) levam ao conhecimento e organização dos segmentos do corpo e do seu corpo como um todo, provocando estreita relação do somático com o psíquico, das vivências motora e afetiva.

- No Jogo Imagem-Ação: apresenta-se a proposta a M., mas verbaliza que T. também tem que participar e tiram par ou ímpar para ver quem inicia. M. ganha, pensa por alguns segundos. Sorri e começa: vira o corpo para o lado esquerdo, estende o braço esquerdo e pega um objeto, coloca-o sobre a mesa; com a mão esquerda pega outro objeto e o coloca dentro desse objeto. Olha de um lado, de outro e com as duas mãos alternadamente pega diferentes materiais e os coloca dentro do objeto que está na mesa, mistura tudo, com a mão esquerda enquanto segura algo para fazer esta mistura. Abaixa a cabeça, encosta o nariz próximo do que está misturando, cheira, faz expressão de um bom cheiro, de algo gostoso. Afasta-se da mesa, com o objeto apoiado no braço direito, com o braço esquerdo abre uma porta e com as duas mãos coloca-o dentro. Sorri e pergunta 'O que eu fiz?' Ambos sorriem. T. responde que é alguma coisa que põe no forno para assar. M. verbaliza 'Está quente'. T. continua, pelo cheiro que você

demonstra ter, deve ser um bolo. M. dá gargalhada 'É isso mesmo'. 'Agora é você que faz e eu adivinho'.

T. faz todos os movimentos relacionados à pintura de um quadro. M. presta a atenção e diz 'Vou acertar na primeira como você'. Nos momentos finais, ansioso arrisca um palpite: 'Você está pintando, pintando um quadro. Acertei?' Fala baixinho, expressa receio em errar. Quando T. confirma o acerto, fica feliz. M. verbaliza 'Estamos empatados, um a um. Outro dia desempatamos?' T. afirma que sim, percebe que M. está cansado e propõe que descanse um pouco; ele pede para ir beber água.

Neste jogo M. amplia e organiza seu esquema e imagem corporal, realiza um trabalho mental para programar sua ação e executá-la, a imagem do corpo antecipatória. Representa na ação os diversos campos perceptivos (olfativo, gustativo, tátil) através da representação simbólica (fazer o bolo, pintar um quadro). Segundo Le Boulch (1984) tem uma representação mental de uma sucessão motora.

Sob o aspecto lúdico, como ressalta Oliveira (2002), nessa proposta supõe-se uma reorganização dos campos perceptivo e sensorio motor que se adaptam a uma situação objetiva real, através da brincadeira simbólica.

3º Momento: Atividade gráfico-plástica: reprodução com cubos - Tempo: Sete minutos

M. senta-se diante da mesa onde há uma caixa com dez cubos de madeira coloridos (azul, vermelho, verde, amarelo, preto), uma prancha em branco para realizar a montagem e sete pranchas como fichas-modelo para serem montadas da série N3 de números vinte e seis a trinta e dois, como continuidade aos exercícios de sessões anteriores.

Cenamo (1980) propõe como finalidade nesta atividade desenvolver a capacidade de integração perceptivo-motora (o planejamento do ato motor necessário à reprodução de um modelo percebido ou imaginado, apresentado no espaço, no tempo ou no espaço-tempo). Com objetos em três dimensões (cubos) representam-se de maneira simplificada modelos gráficos no espaço, no tempo e perceber suas relações. O material consta de três séries N1, N2, N3 com ordem de dificuldade crescente; a ficha-modelo é apresentada para cópia simultânea imediata ou de memória ou ditado, em sentido vertical ou horizontal.

M. reproduz no plano horizontal em forma de cópia simultânea imediata e através da memória: a prancha número vinte e seis em forma de cópia. Solicita nas seis pranchas seguintes que seja de memória. T. mostra, esconde e M. faz a montagem, depois confere na reapresentação da ficha-modelo. Seu desempenho é correto, todas as reproduções são corretas. Expressa felicidade, alegria, sorri. T. questiona sobre como conseguiu memorizar. M. explica que nas pranchas de vinte e seis a vinte e nove memorizou da esquerda para a direita. Nas pranchas de números trinta, trinta e um e trinta e dois de baixo para cima.

O desempenho de M. demonstra que os objetivos propostos são atingidos, no campo psicomotor (orientação espacial, sequência temporal, coordenação visual-motora), no campo perceptivo (figura fundo, constância perceptual), a representação mental evocativa e outras habilidades foram desenvolvidas. A escolha da forma de como realizar a atividade na presença e ausência do modelo (cópia e memória) nos leva a perceber uma evolução em sua autonomia. Não houve um padrão único de retenção, M. verbaliza dois processos em sua realização, da esquerda para a direita e de cima para baixo. Observa-se, assim, o reflexo de uma quebra de padrões, uma flexibilidade mental, a presença concreta da plasticidade do cérebro (DAMASIO, 1998).

4º Momento: Fechamento lúdico: livre - Tempo: Onze minutos

Diante do armário de brinquedos, pega o jogo *Lig 4*, que tem um painel com sete colunas sendo estas colunas com seis círculos e quarenta e duas peças em forma de círculo, vinte e uma de cor preta e vinte e uma de cor laranja, para serem colocadas nas canaletas pela parte superior do painel. Os jogadores devem colocar alternadamente as peças, na horizontal, vertical ou diagonal, um deve impedir o outro de enfileirar quatro peças da mesma cor; quem conseguir ganha pontos até completar o painel todo. Vence quem conseguir o maior número de pontos no final.

M. senta-se no tapete juntamente com T. Na primeira partida obedece às regras descritas acima, T. ganha. Na segunda partida, M. sugere que a regra mude, passe para seis círculos. T. ganha novamente, M. verbaliza que vai ganhar outro dia e começa a colocar as peças aleatoriamente no painel independente de cor e local determinados. No final M. pega com as duas mãos o painel, observa-o, levanta os braços com o painel nas mãos, levanta-se do tapete e em pé gira o corpo pela sala por alguns segundos e diz 'Sou um artista, um artista famoso, esta é minha obra de arte. Olha T. que obra de arte'.

Volta para o tapete. T. o interroga sobre como se sente sendo um artista; 'Muito importante, estou numa fase onde estou fazendo obras muito importantes, muito bonitas'. 'O que faz com suas obras?' 'Faço exposição, vendo as obras, estou rico, muito rico'. Após, diz 'Tenho um primo que pinta quadros e toca qualquer instrumento muito bem, gostaria de ser como ele. Já tentei pintar quadro, mas não dá certo'. T. reflete com ele que não precisa pintar como o primo, que pode encontrar o seu jeito de pintar. Pode não ser um pintor, mas tem bom gosto para música e toca teclado. Tem tempo para descobrir muitas habilidades em si mesmo, vai se conhecer mais. (M. gosta de música de todo tipo, tem vários CDs e já aprendeu teclado; participou de apresentação na época).

T. comunica que o tempo acabou e elogia M. sobre o seu desempenho na sessão. Despede-se e sai cantarolando da sala de atendimento.

A escolha pelo jogo de regras não impede que M. demonstre flexibilidade, seu poder criativo, propondo uma inovação, e até torne o momento simbólico (obra de arte). Não se prende às regras pré-estabelecidas, inova, improvisa, coloca-se diante de desafios, quebra padrões. Simbolicamente, trabalha em si mesmo uma frustração, de ser artista. Como pontua Oliveira (2002) representado através da brincadeira, a criança se transforma internamente e toma consciência dos conteúdos manifestos.

Com a descrição desta sessão e sua análise, observa-se que o brincar (brincadeiras e jogos) favorece para que se organizem as representações simbólicas e reais das experiências que o corpo propõe, descobre, internaliza e externaliza, desenvolvendo uma imagem corporal mais sadia e positiva de si mesmo, com consciência de seus limites e de suas possibilidades. Também, o desenvolvimento neuropsicológico na integração das habilidades e competências psicomotoras, das capacidades cognitivas, das linguagens receptiva (compreensão) e expressiva (falada) e do desenvolvimento afetivo-emocional.

Considerações Finais

Verifica-se com base tanto nos posicionamentos teóricos, quanto nos dados apresentados no exemplo da descrição da sessão de reabilitação psicomotora lúdica, que o corpo é um veículo de interação que o ser humano tem para estimular seu desenvolvimento e facilitar seu processo de aprendizagem. Portanto, representa vida, fonte de conhecimento, de expressão e ação.

Um corpo que não encontra estímulos para o desenvolvimento harmonioso e com competências e habilidades compatíveis ao momento deste desenvolvimento, tem como possibilidade um trabalho com profissional habilitado e competente – a reabilitação psicomotora. Reabilitação que deve ter como foco o desenvolvimento de um corpo com unidade funcional, flexibilidade, consciência de suas limitações e possibilidades, que adquira condições para uma organização positiva das experiências e contextos vividos interna e externamente.

Aponta-se como recurso facilitador à reabilitação psicomotora, o brincar, que deve ser considerado como uma atividade natural e espontânea necessária à criança, que reflete sua forma de pensar e sentir, permite a construção do próprio mundo e da sua história de vida, a organiza frente à realidade que vive, como também é fonte da organização de sua imagem corporal.

Como resultado da reabilitação psicomotora lúdica, observa-se um corpo integrado, harmonioso, funcional em pleno desenvolvimento psicomotor, social, afetivo-emocional, cognitivo, da linguagem receptiva e expressiva. Enfim, neuropsicológico, que prepara a criança para todos os estágios do seu ciclo de vida, com saúde e qualidade de vida.

Referências

ABERASTURY, A. *A criança e seus jogos*. Rio de Janeiro: Vozes, 1972.

AJURIAGUERRA, J. de, *Manual de Psiquiatria Infantil*. 4. ed. Barcelona: Toray-Masson S.A., 1977.

ANTUNHA, E. L. G. “**Jogos Sazonais**” Coadjuvantes do amadurecimento das funções cerebrais. In: OLIVEIRA, V. B. de (Org.) *O brincar e a criança do nascimento aos seis anos*. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

AUCONTURIER, B; DARRAULT I.; EMPINET, J. *A prática psicomotora: reeducação e terapia*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

BOMTEMPO, E. **Brincando se aprende**: uma trajetória de produção científica. 1997. 133f. Tese (Livre Docência em Psicologia) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, 1997.

_____. O direito de brincar: essencial para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. **Boletim Academia Paulista de Psicologia**. São Paulo, n.1/00,p.80-83, Jan-Março, 2000.

_____. **Brincar, fantasiar, criar e aprender**. In: OLIVEIRA, V. B. de (Org.) *O brincar e a criança do nascimento aos seis anos*. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

CAPON, J. **Desenvolvimento da percepção motora**. vols.1,2,3,4. São Paulo: Manole, 1987.

CENAMO, C. **Programa Celma Cenamo de Desenvolvimento da Integração Perceptivo Motora**. São Paulo, Centro de Desenvolvimento de Aprendizagem, 1980. Curso de Psicomotricidade na Faculdade Salesiana de Filosofia Ciências e Letras de Lorena. Mimeografado.

DAMÁSIO, A. R. **O erro de Descartes**: emoção, razão e o cérebro humano. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

FONSECA, Vitor da. **Psicomotricidade**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

KLEIN, M. **Psicologia**. São Paulo: Ática, 1982.

LE BOULCH J. **O desenvolvimento psicomotor**: do nascimento até os seis anos; a psicocinética na idade pré-escolar. Porto Alegre: Artes Médicas, 1982.

_____. **A educação pelo movimento**: a psicocinética na idade escolar. Porto Alegre: Artes Médicas, 1983.

_____. **Rumo a uma ciência do movimento humano**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

OLIVEIRA, V. B. de. **O símbolo e o brinquedo**: a representação da vida. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

_____. (Org.) **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

_____. Brincar, fonte de aprendizagem e saúde mental. **O Brinquedista. Informativo da Associação Brasileira de Brinquedistas**. n. 33, p. 3, Fev 2003.

_____. **Jogos de regras e a resolução de problemas**. Petrópolis: Vozes, 2004.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SCHILDER, P. **A imagem do corpo: as energias construtivas da Psique**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994 (original de 1950).

VASCONCELLOS, A. T. de M. A importância do jogo na organização do pensamento. **Revista Psicopedagógica**.19/53, Dez,2000.

VAYER, P. **A criança diante do mundo: na idade da aprendizagem escolar**. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.