



**Escola Superior
de Educação**

Politécnico de Coimbra

Contributos dos Jogos de Psicomotricidade Para o Desenvolvimento e Estimulação de Joves com Déficit Intelectual

Departamento de Formação de Educadores e Professores

Mestrado em Educação Especial



Leonardo Geronimo Neves da Silva

Contributos dos Jogos de Psicomotricidade para o Desenvolvimento e Estimulação de
Jovens com Déficit Intelectual

Dissertação de Mestrado em Educação Especial, na especialidade de Domínio
Cognitivo e Motor, apresentada ao Departamento de Formação de Educadores e
Professores da Escola Superior de Educação de Coimbra para obtenção do grau de
Mestre

Trabalho realizado sob a orientação da Professora Doutora Sónia Costa

Outubro, 2023

“A natureza da criança e do jovem, ou seja, do ser humano em toda a sua dimensão multiexperiencial, é ser modificável e adaptável, pois possui a propensibilidade para aprender a aprender, pois esta é uma das suas características únicas e mais peculiares, na qual a intervenção psicomotora tem de estar particularmente investida.”

(FONSECA, 2014, p.351)

Agradecimentos

Primeiramente quero agradecer a Deus pela graça da saúde física e mental em poder me dar forças até o fim de escrever esse meu Relatório Final. Agradecer a Nossa Senhora (Maria, mãe de Jesus) por interceder por todo o meu processo de aprovação do meu visto de estudo, quando eu estava no Brasil.

Agradecer também, ao amor de minha mãe Laudjane Neves. Ela que foi a minha grande apoiadora e incentivadora desde o Brasil, enquanto eu estava a inscrever-me para a seleção do mestrado e até o momento atual.

Agradeço a minha madrinha, Dra Kátia Souza que apoiou-me bastante em meus estudos. E um agradecimento muito especial a minha orientadora da Tese de Mestrado Professora Dra Sónia Costa, por toda paciência e imensa compreensão comigo no processo de cada etapa escrita da tese, como também por sua humanização em compreender todo o lado humano de minhas limitações, e sempre foi incentivadora e sábia a dizer as palavras certas para que eu nunca desistisse.

Um agradecimento muito especial para a Dra Sónia Manaia, diretora técnica da Associação de Paralisia Cerebral de Coimbra (APCC), que abriu as portas da Instituição para que todo o trabalho de prática avaliativa fosse realizada com tanta cooperação com os jovens com deficiência intelectual. E agradeço também a minha grande colaboradora na aplicação dos Jogos de Psicomotricidade, Suzana Machado, Animadora Sociocultural da APCC e todos que ajudarem-me nesse processo.

A todos os meus professores do mestrado e todos os funcionários da Escola Superior de Educação.

Contributos dos Jogos de Psicomotricidade para o Desenvolvimento e Estimulação de Jovens com Déficit Intelectual

Resumo:

O que se aborda neste estudo são os contributos dos jogos de psicomotricidade para o desenvolvimento e estimulação de jovens com déficit intelectual da Associação de Paralisia Cerebral de Coimbra (APCC), a fim de promover atividades e brincadeiras que eles sintam o prazer de desenvolver sobretudo, o principal objetivo desse trabalho consiste em observar, avaliar e dar suporte a esses jovens para potencializar o que precisa de ser melhorado dentro das suas realidades psicomotoras, a fim de fazê-los mais independentes e confiantes nas suas ocupações diárias, como: atividades escolares, cuidados de higiene pessoal, brincar, dançar entre outras.

A Intervenção prática foi realizada com base na Bateria Psicomotora de Vitor da Fonseca (BPM, 2019). Os tipos de Intervenções realizadas com os jovens, tem-se resultados imediatos. Foram realizados 6 jogos de Psicomotricidade, dentre eles: Jogo dos Arcos, Dança “Segue o Panda”, Jogo dos Atacadores com a Caixa de Ovos, Puzzle de Madeira, Jogo da Macaca e Dança “Cabeça, ombros, joelhos e pés”.

Acredita-se, então, no imenso contributo que os jogos de psicomotricidade agregam à vida de cada um desses jovens.

Palavras-chave: Jogos de Psicomotricidade, Jovens, Déficit Intelectual.

Contributions of Psychomotricity Games to the Development and Stimulation of Young People with Intellectual Disabilities

Abstract:

What is addressed in this study are the contributions of psychomotor games to the development and stimulation of young people with intellectual disabilities from the Associação de Paralisia Cerebral de Coimbra (APCC), in order to promote activities and games that they feel the pleasure of developing, especially, The main objective of this work is to observe, evaluate and support these young people to enhance what needs to be improved within their psychomotor realities, in order to make them more independent and confident in their daily occupations, such as: school activities, personal hygiene care, playing, dancing, among others.

The practical intervention was carried out based on Vitor da Fonseca's Psychomotor Battery (BPM, 2019). The types of interventions carried out with young people provide immediate results. 6 Psychomotricity games were held, among them: Hoop Game, "Follow the Panda" Dance, Egg Carton Shoe Game, Wooden Puzzle, Monkey Game and "Head, Shoulders, Knees and Feet" Dance.

We believe, then, in the immense contribution that psychomotor games add to the lives of each of these young people.

Keywords: Psychomotricity games, Young people, Intellectual deficit.

Lista de siglas e de acrónimos

APCC Associação de Paralisia Cerebral de Coimbra

BPM Bateria Psicomotora

ESEC Escola Superior de Educação de Coimbra

PC Paralisia Cerebral

PEA Perturbação do Espectro Autista

UNESCO Nações Unidas para a Educação a Ciência e Cultura

VNI Ventilação Não Invasiva

Lista de figuras

FIGURA 1- JOVEM A - JOGO DOS ARCOS (PARALISIA CEREBRAL).....	22
FIGURA 2 - JOVEM B - JOGO DOS ARCOS (DEFICIT DE ATENÇÃO)	23
FIGURA 3 - JOVEM C - JOGOS DOS ARCOS (SÍNDROME DE LOWE).....	24
FIGURA 4 - JOVEM D - JOGO DOS ARCOS (DEFICIT INTELECTUAL)	25
FIGURA 5 - JOVEM E - JOGO DOS ARCOS (DÉFICIT INTELECTUAL).....	26
FIGURA 6 - ALUNOS NA ATIVIDADE SEGUE O PANDA	29
FIGURA 7 - JOGO DOS ATACADORES DA CAIXA DE OVOS	35
FIGURA 8 - PRIMEIRA TENTATIVA DOS ATACADORES DA CAIXA DE OVOS.....	36
FIGURA 9 - SEGUNDA TENTATIVA DOS ATACADORES DA CAIXA DE OVOS	36
FIGURA 10 - TERCEIRA TENTATIVA JOGO ATACADORES DA CASCA DE OVO	37
FIGURA 11 - JOVENS G, HE I: JOGO DOS ATACADORES DA CASCA DE OVO.....	37
FIGURA 12 - JOVEM J - JOGO DO PUZZLE	40
FIGURA 13 - JOVEM K - JOGO DE PUZZLE	40
FIGURA 14 - JOVEM L- JOGO DE MARACA	43
FIGURA 15 - JOVEM M- JOGO DE MARACA.....	44
FIGURA 16 - JOVEM N- JOGO DE MARACA	44
FIGURA 17 - JOVEM O - JOGO DO MARACA.....	46
FIGURA 18 JOVEM P - JOGO DA MARACA.....	47
FIGURA 19 - DANÇA DA MÚSICA "CABEÇA, OMBROS, JOELHOS E PÉ", EM GRUPO	50
FIGURA 20 - GRUPO NA ATIVIDADE DA DANÇA " CABEÇA OMBROS JOELHOS E PÉ"	52

Lista de Tabelas

TABELA 1 JOGO I - JOGO DOS ARCOS -CARACTERIZAÇÃO DO PÚBLICO-ALVO.....	20
TABELA 2 JOGO 1 - ATIVIDADE PSICOMOTORA	20
TABELA 3 JOGO 1 - RECURSOS	21
TABELA 4 JOGO II - SEGUE O PANDA-CARACTERIZAÇÃO DO PÚBLICO-ALVO	27
TABELA 5 - JOGO II - MODALIDADE ADAPTADA/SITUAÇÃO LÚDICA.....	28
TABELA 6 - JOGO II - RECURSOS.....	29
TABELA 7- JOGO III - CAIXA DE OVOS- CARACTERIZAÇÃO DO PÚBLICO-ALVO	33
TABELA 8- JOGO III - SITUAÇÃO LÚDICA	34
TABELA 9- JOGO III - RECURSOS.....	34
TABELA 10- JOGO IV - PUZZLE DE MADEIRA - CARACTERIZAÇÃO DO PÚBLICO ALVO	38
TABELA 11- JOGO IV- MODALIDADE ADAPTADA- SITUAÇÃO LÚDICA	39
TABELA 12- JOGO IV - RECURSOS.....	39
TABELA 13- JOGO V- JOGO DA MACACA - CARACTERIZAÇÃO DO PÚBLICO-ALVO	42
TABELA 14- JOGO V- MODALIDADE ADPATADA	42
TABELA 15- JOGO VI - DANÇA, MÚSICA. CARACTERIZAÇÃO DO PÚBLICO-ALVO	48
TABELA 16- JOGO VI - MODALIDADE ADAPTADA- SITUAÇÃO LÚDICA	49
TABELA 17- JOGO VI - RECURSOS	49

Contributos dos Jogos de Psicomotricidade para o Desenvolvimento/Estimulação de Jovens com Déficit Intelectual

Sumário

INTRODUÇÃO	7
1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	9
1.1 Psicomotricidade: algumas considerações teóricas e conceptuais	9
1.2 Exercício Profissional dos Psicomotricistas	12
1.3 Importância do Processo da Avaliação Terapêutica do Psicomotricista.....	13
1.4 A Deficiência Intelectual: características genéricas	14
1.5 A Importância da Psicomotricidade na Vida de Crianças e Jovens com Déficit intelectual	16
1.6. Jogos de Psicomotricidade	17
2. ESTUDO EMPÍRICO	18
2.1 Enquadramento Metodológico	18
2.2 Contextualização: Caracterização do Universo de Intervenção	19
2.2.1 Breve Histórico da APCC	19
2.3 Descrição da intervenção	19
2.3.1 Jogo de Psicomotricidade I.....	20
2.3.2 Jogo de Psicomotricidade II.....	26
2.3.3. Jogo de Psicomotricidade III.....	33
2.3.4 Jogo de Psicomotricidade IV	38
2.3.5 Jogo de Psicomotricidade V	41
2.3.6 Jogo de Psicomotricidade VI	47
2.4 Análise do Impacto dos Exercícios de Psicomotricidade no Desenvolvimento de Jovens com Necessidades Educativas Específicas	53
3 CONCLUSÃO	56
4 REFERÊNCIAS	61

INTRODUÇÃO

O presente trabalho propõe uma análise das contribuições dos jogos de psicomotricidade no contexto do desenvolvimento e estimulação de jovens com déficit intelectual. A psicomotricidade, embora seja uma disciplina que integra aspectos motores, cognitivos e emocionais, tem sido reconhecida pela sua relevância no processo de aprendizagem e no desenvolvimento global das crianças. A inclusão de jovens com déficit intelectual no universo dos jogos de psicomotricidade é uma abordagem que ganha cada vez mais destaque na literatura acadêmica.

Neste contexto, autores como Vygotsky (1978) destacam a importância da mediação social e do ambiente na promoção do desenvolvimento cognitivo, enfatizando que o processo de aprendizagem ocorre em interações sociais e atividades colaborativas. Além disso, Piaget (1970) ressaltou a relevância do movimento e da ação física na construção do conhecimento, evidenciando a estreita relação entre corpo e mente. No âmbito da psicomotricidade, autores como Le Boulch (1982) e Lapierre (2008) também contribuíram significativamente para a compreensão dos benefícios do movimento e da atividade física na promoção do desenvolvimento psicomotor e cognitivo.

Fonseca (2014) também destaca que o processo de aprendizagem deve ser mediado por interações intencionais e significativas entre indivíduos experientes e inexperientes. Isso está em linha com a teoria de Vygotsky, que enfatiza a importância do ambiente sociocultural na aprendizagem. Neste âmbito, o autor lança luz sobre a importância fundamental da interação sociocultural e da mediação na formação das habilidades psicomotoras, cognitivas e simbólicas de uma criança:

Sem experiências de aprendizagem mediatizadas as habilidades psicomotoras, cognitivas e simbólicas na criança não emergem, pois não basta que uma maturação neuropsicológica ocorra de acordo com a lógica natural, biológica e cronológica, é crucial que se observe um processo intencional de interação sociocultural e de mediação entre indivíduos experientes e inexperientes. (VIGOTSKY, 1993). É fundamental que a interação entre seres maduros e imaturos contenha ingredientes de interação intencional, significativa, persistente e transcendente neste contexto, e a intervenção educacional, ou reeducacional, terá de ser, conseqüentemente, explícita, prática e prolongada. (Fonseca, 2014, p.287-288).

Perante este cenário, a presente dissertação visa explorar como os jogos de psicomotricidade podem ser uma ferramenta eficaz na estimulação e desenvolvimento de jovens com déficit intelectual, considerando a importância da abordagem lúdica e do envolvimento ativo desses jovens nas suas próprias trajetórias de crescimento. A

relevância desta pesquisa reside na possibilidade de contribuir para práticas pedagógicas mais inclusivas e práticas, que reconheçam e valorizem as potencialidades individuais de cada jovem, independentemente das limitações cognitivas que possam enfrentar.

No decorrer deste estudo, serão abordados aspetos teóricos relacionados com a psicomotricidade, o déficite intelectual, bem como a interseção entre ambos os campos. Além disso, serão apresentados casos práticos e evidências empíricas que sustentam a tese de que os jogos de psicomotricidade desempenham um papel fundamental no desenvolvimento e estímulo de jovens com déficite intelectual. Por fim, serão discutidas as implicações pedagógicas e recomendações para a implementação dessas práticas no contexto educacional.

Assim, com a intenção de aprofundar a compreensão sobre a psicomotricidade e o seu impacto no desenvolvimento de jovens com necessidades específicas, com foco particular naqueles que enfrentam o desafio da deficiência intelectual. Este trabalho se apoia numa fundamentação teórica sólida, que explora conceitos-chave relacionados com a psicomotricidade, o exercício profissional dos psicomotricistas, a avaliação terapêutica, as características da deficiência intelectual e o papel dos jogos de psicomotricidade.

O primeiro capítulo deste estudo oferece uma base teórica sólida, começando com uma análise das considerações teóricas e conceptuais que permeiam o campo da psicomotricidade. Discutiremos como a psicomotricidade engloba aspetos motores, cognitivos e emocionais e como esses elementos estão interconectados no desenvolvimento humano. Além disso, examinaremos o papel dos profissionais psicomotricistas e a importância do processo de avaliação terapêutica realizado por eles, destacando sua relevância na identificação das necessidades e potencialidades dos indivíduos.

No segundo capítulo, descreveremos o enquadramento metodológico da pesquisa empírica, realizada na Associação de Paralisia Cerebral de Coimbra (APCC). Detalharemos a implementação de seis jogos de psicomotricidade como estratégias terapêuticas, procurando perceber como esses exercícios podem ter impacto no desenvolvimento de jovens com necessidades específicas.

Por fim, o terceiro capítulo detalha as conclusões desta dissertação, onde serão apresentadas as análises e interpretações dos dados obtidos no estudo empírico. Procuraremos identificar e discutir o impacto dos exercícios de psicomotricidade no desenvolvimento desses jovens e como essas práticas contribuem para uma

abordagem mais inclusiva e eficaz na educação de jovens com deficiência intelectual.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1 PSICOMOTRICIDADE: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS E CONCEPTUAIS

No decorrer das últimas décadas, os estudos científicos tiveram um avanço no que se refere aos assuntos relacionados com a pessoa, sobretudo, com as questões que envolvem corpo e mente. Sendo assim, a Psicomotricidade, uma dessas importantes descobertas ao longo do tempo, torna-se uma ferramenta relevante enquadrada no contexto psicossocial da criança.

Wallon, precursor da Psicomotricidade, médico psicólogo e pedagogo, ao investigar, em 1925, o desenvolvimento humano, percebeu a grande relação existente entre o movimento corporal do indivíduo e as emoções que estão diretamente ligadas à mente.

Neste sentido, atente-se nas palavras de Lewin:

Estas primeiras relações de similitudes e diferenças entre a debilidade motora e a desabilidade mental, somadas à contribuição de Wallon relativa à ação recíproca entre movimentos, emoção, indivíduo e meio ambiente, fazem o delineamento de um primeiro momento do campo psicomotor: é o momento do “paralelismo” e, portanto, da relação (tentativa de separação do dualismo cartesiano) entre o corpo, expressado basicamente no movimento, e a mente, expressada no desenvolvimento intelectual e emocional do indivíduo (Lewin, 2001, p. 25).

Já segundo Oliveira (2019), inicialmente, a Psicomotricidade era utilizada apenas na correção de alguma debilidade, dificuldade ou deficiência. Atualmente, ela ocupa um lugar importante no desenvolvimento infantil, sobretudo na primeira infância, razão pela qual se reconhece que existe uma grande interdependência entre os desenvolvimentos motores, afetivos e intelectuais.

Percebe-se a Psicomotricidade como uma ação importante para uma tomada de consciência corporal da criança e do adolescente, sendo agregadora para o dia a dia de ambos, que enfrentarão realidades diversas e até obstáculos no seu percurso social, desde uma prática de desporto a uma emergência que poderão fazer com que a criança ou o adolescente possa exercer essa projeção psicomotora.

Oliveira (2019) acrescenta que, na fase da educação infantil, a criança procura experimentar no seu próprio corpo, criando significados e construindo a estrutura corporal. A abordagem da Psicomotricidade irá permitir o ponto de vista de como a criança toma conhecimento do seu corpo e das possibilidades de se expressar por meio desse corpo, encontrando-se no tempo e no espaço. Sobretudo, alerta também para a possível existência de alguns transtornos psicomotores que podem destacar-se:

- Torpor motriz;
- Dispraxia;
- Transtornos de lateralização;
- Instabilidade motora;
- Inibição psicomotora.

Seguidamente, passaremos a caracterizar, ainda que sumariamente, cada um dos transtornos psicomotores anteriormente elencados.

Torpor motriz

Fonseca (2014) relata que, no âmbito da sua experiência ao longo de quarenta anos no acompanhamento de casos clínicos, dentro do método que aplica aos pacientes, o qual intitula de Bateria Psicomotora (BPM), o controlo postural é estudado entre os seguintes subfatores:

- Imobilidade: impossibilidade de ter o domínio do próprio corpo, realizando o movimento, num grande ou pequeno espaço, com os olhos fechados e no decorrer de um minuto;
- Equilíbrio estático: falta de movimento da postura do corpo, perante um curto espaço de tempo, também mantendo os olhos fechados e apoiando as mãos no quadril;
- Equilíbrio dinâmico: capacidade que o corpo tem de se movimentar imediatamente com o caminhar sob controlo, com o uso da ponta do pé detrás com o calcanhar do pé da frente, desenvolvendo-se no chão em várias direções numa distância de três metros, porém, com os olhos abertos.

Dispraxia

No âmbito dos transtornos do desenvolvimento da coordenação, a dispraxia é uma perturbação neurológica que tem sido cada vez mais estudada, uma vez que essa disfunção pode afetar diretamente a vida da criança ou do jovem, pois gera um impacto interruptor em atividades motoras, desde um simples caminhar a atividades como escovar os dentes, desenhar, tomar banho, pentear o cabelo, entre outras tarefas do dia a dia.

É muito importante que haja uma intervenção ainda na infância e que se descubra precocemente este tipo de perturbação, tendo em vista que pode acarretar a alteração do humor da criança e até a frustração emocional.

Atente-se na definição de dispraxia:

A dispraxia é definida clinicamente como uma perturbação do desenvolvimento da coordenação, que tem sido utilizado para caracterizar alguns traços desviantes do comportamento da criança. Crianças consideradas desajeitadas (clumsy), trapalhonas (awkward), entorpecidas, preguiçosas, mandrionas, descoordenadas, desorientadas, confusas, desacertadas, desalinhadas, desgraciosas, deselegantes, desmazeladas, desleixadas, bagunçadas, baralhadas, desordeiras, trapaceiras, etc. podem elicitar alguns sinais dispráxicos, sem causa lesional claramente diagnosticada, que exprimem as suas dificuldades em realizar, desempenhar ou adaptar-se a inúmeras tarefas quotidianas em vários contextos, seja em casa, nos parques lúdicos, nos centros comerciais, nos restaurantes e, principalmente, na escola. A dispraxia é uma disfunção neuropsicomotora que pode causar muita inadaptação, frustração e preocupação e, obviamente, muitas dificuldades educacionais e comportamentais (Fonseca, 2014, pp. 3-4).

Alguns sinais ainda na infância podem denotar que as crianças apresentam dificuldades psicomotoras. Isso é perceptível na execução de algumas atividades simples, como, por exemplo, calçar as sapatilhas, vestir a roupa, lavar as mãos ou em brincadeiras que exijam pular, correr e saltar.

Fonseca (2014) também relata a importância de as crianças serem precocemente diagnosticadas e de as famílias serem apoiadas nas intervenções terapêuticas, uma vez que, quanto mais cedo ocorrer a intervenção psicomotora, melhor será para o seu futuro.

Já o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtorno Mentais – DSM 5, afirma o seguinte:

O transtorno do desenvolvimento da coordenação não tem subtipos distintos; entretanto, os indivíduos podem estar predominantemente prejudicados em habilidades motoras grossas ou finas, incluindo habilidades de escrita manual. Outros termos usados para descrever o transtorno do desenvolvimento da coordenação incluem

dispraxia da infância, transtorno do desenvolvimento específico da função motora e síndrome da criança desajeitada (DSM 5, p.116).

Transtornos de lateralização

Os transtornos de lateralização incluem a criança ambidestra, ou seja, aquela que utiliza com a mesma habilidade ambas as mãos. Regista-se, também, o canhoto contraposto, ou seja, aquele que é forçado a usar a mão direita contradizendo a sua própria vontade. Também são encontradas situações de lateralidade cruzada, nos casos em que não existe uma coincidência da predominância de mão, olho ou pé.

Vê-se que as crianças com estes transtornos denotam complicações na rapidez e no êxito dos movimentos.

Instabilidade motora

Na generalidade, as crianças e os jovens possuem uma grande predisposição para permanecer em constante movimento, estando frequentemente inquietos. Autores norte-americanos classificam esta tendência como síndrome hiperquinética. Geralmente, essas crianças e jovens também apresentam dificuldades em focar a atenção, assim como estados de sonolência, registrando-se a necessidade, em muitos casos, do recurso a medicamentos como anfetaminas e psicotônicos.

Inibição psicomotora

Em algumas crianças e jovens, a constituição física e os movimentos corporais estão restritos, isto é, a sua situação corporal não lhes permite vivenciar experiências que o mundo oferece nem se relacionar com as outras pessoas de forma autônoma. Muitas vezes, têm medo da desaprovação, sendo quase sempre passivas nas situações. São mais frágeis, não se defendem, não chamam atenção e são dependentes dos adultos.

1.2 EXERCÍCIO PROFISSIONAL DOS PSICOMOTRICISTAS

A atuação profissional dos psicomotricistas localiza-se na área educacional, institucional e clínica. Em termos educacionais, pode desenvolver-se em contexto de creche, de pré-escolar e de ensino básico e secundário.

Na esfera hospitalar, inúmeros trabalhos podem ser realizados, nas enfermarias, ambulatórios, Unidades de Terapia Intensiva, entre outros setores.

Já na área institucional, junto às empresas, podem ser realizados trabalhos de ergomotricidade, gerontopsicomotricidade (terapia direcionada para pessoas idosas), como também trabalhos com foco na saúde mental.

O psicomotricista pode realizar as terapias com os seus pacientes, tanto de forma individual como em grupo. Isso dependerá do objetivo que pretende atingir consoante a realidade de cada situação em que se justifica a sua intervenção.

A Classificação Portuguesa de Profissões (CPP – 2010) incluiu a profissão de Psicomotricista na categoria 2269 – Outros profissionais da saúde, necessidades especiais, que passou a vigorar em 01.01.2011. No documento está descrito da seguinte forma: “Compreende as profissões de terapeuta ocupacional e outros profissionais de saúde não classificados nas profissões anteriores, nomeadamente, podólogos, terapeutas ocupacionais, psicomotricistas e psicopedagogos” (CPP, 2010, p.154).

1.3 IMPORTÂNCIA DO PROCESSO DA AVALIAÇÃO TERAPÊUTICA DO PSICOMOTRICISTA

A Psicomotricidade tem por base processos de construção permanente dentro do sistema motor, emocional e cognitivo da criança. Quando um ou vários desses processos não funcionam como seria suposto, revela-se premente recorrer ao processo da avaliação terapêutica do psicomotricista, de maneira a ajudar a reparar aquilo que precisa de ser melhorado dentro do sistema psicomotor.

Segundo Oliveira (2019, pp.36-37), no âmbito das áreas que se enquadram na avaliação em psicomotricidade, salientam-se: coordenação fina (diacocinesia, pianotagem, cópia), coordenação global (andar livremente, pegar com as duas mãos, arremessar com as duas mãos), equilíbrio dinâmico (trocar e jogar a bola, andar em linha reta, andar em linha curva, andar com um pé na frente do outro), equilíbrio estático (ficar parado em pé, manter-se num pé, manter-se no outro pé), dissociação (abrir e fechar as mãos juntas, abrir e fechar as mãos alternadas, dissociação entre mão direita e mão esquerda, dissociação entre mãos e pés), lateralidade (simples em si, simples em outro, imitar gestos), predominância lateral (olhos, pés, mãos), esquema corporal (denominação em si, denominação o outro), orientação espacial (posição no espaço, relação perto longe), orientação temporal (noção de velocidade, noção de tempo) e ritmo (próprio ritmo da criança, ritmo lento e rápido, imitar batidas do examinador).

A grande importância desse processo de avaliação terapêutica para a criança ou jovem que tem défices psicomotores reside, sobretudo, em tratar cada caso de forma particular, utilizando os procedimentos e atividades adequadas, para analisar minuciosamente cada realidade, procurando os devidos progressos para os inserir dentro de contextos sociais, inclusivamente, naquilo que se espera em cada faixa etária.

É extremamente necessário que haja um acompanhamento precoce e contínuo, pois, quanto mais cedo houver a intervenção de um profissional psicomotricista junto dessa criança ou adolescente com dificuldades psicomotoras, melhores serão os avanços que eles terão quanto à sua consciência corporal.

Conhecer o próprio corpo na totalidade, unindo o psíquico e o corpóreo, constrói, sobretudo na criança e no jovem, o seu processo de autonomia dentro da sociedade, fazendo-os criar relações necessárias com o mundo em que vivem, solucionar problemas e executar inúmeras tarefas diárias.

Dentro desse mesmo contexto, Oliveira 2019 (p.6) também afirma que o trabalho da “educação psicomotora com as crianças deve prever a formação de base indispensável no seu desenvolvimento motor, afetivo e psicológico.”

1.4 A DEFICIÊNCIA INTELECTUAL: CARACTERÍSTICAS GENÉRICAS

Um dos grandes aspetos que faz com que se possa afirmar que a pessoa tem deficiência intelectual reside sobretudo na forma de adaptação social (algumas habilidades adaptativas, desde cuidados pessoais de higiene, interação comunicacional interpessoal, lazer e até mesmo no trabalho).

Encontramos crianças e jovens que estão numa faixa etária entre os 10 e os 15 anos, que designadamente enfrentam dificuldades em comunicações básicas do dia a dia, desde saber identificar a sua própria idade, o dia do seu aniversário, saber nomes das disciplinas que estudam na escola ou até mesmo que têm problemas de desenvolverem uma consistência de raciocínio lógico numa conversação básica com outras pessoas.

Segundo Trentin (2018), a *American Association on Intellectual and Developmental Disabilities*, define a deficiência intelectual da seguinte forma: “É uma incapacidade caracterizada por limitações significativas tanto no funcionamento

intelectual e no comportamento adaptativo, que abrange habilidades conceituais, sociais e práticas” (AAIDD, 2018, s/p.).

Smith (2008), divide as áreas de habilidades adaptativas em três grupos:

- Conceitual;
- Prática;
- Social.

Segundo este autor, estão inseridos nessas esferas, os seguintes aspectos:

- Conceitual: linguagem, leitura e escrita, noção de dinheiro, auto-orientação;
- Prático: habilidades do cotidiano, autoajuda, autossegurança;
- Social: interpessoal, credibilidade, simplicidade, autoestima, responsabilidade e obediência às leis e às regras.

Em consonância com as definições anteriores, a DSM V explana o seguinte:

Deficiência intelectual (transtorno do desenvolvimento intelectual) caracteriza-se por déficits em capacidades mentais genéricas, como raciocínio, solução de problemas, planejamento, pensamento abstrato, juízo, aprendizagem acadêmica e aprendizagem pela experiência. Os déficits resultam em prejuízos no funcionamento adaptativo, de modo que o indivíduo não consegue atingir padrões de independência pessoal e responsabilidade social em um ou mais aspectos da vida diária, incluindo comunicação, participação social, funcionamento acadêmico ou profissional e independência pessoal em casa ou na comunidade (DSM V, p.72).

Ao analisarmos os trabalhos produzidos pelos estudiosos que tratam da temática da “Deficiência Intelectual”, diante das concepções apresentadas por cada um deles, as definições são muito correlatas e quase sempre remetem para características semelhantes. Dentro desta mesma perspectiva, Pimentel (2018) declara:

A deficiência intelectual pode ser caracterizada como um déficit de natureza cognitiva que provoca limitações na interação com o meio e se associa a dificuldade em áreas como a comunicação, habilidades da vida diária, habilidades sociais, autonomia, habilidades acadêmicas, dentre outras. Para se chegar a esse diagnóstico estas dificuldades devem ocorrer durante o desenvolvimento infantil, portanto, antes dos dezoito anos de idade, tendo em vista que se trata de um transtorno do desenvolvimento e não de uma demência (Pimentel, 2018, p.13).

1.5 A IMPORTÂNCIA DA PSICOMOTRICIDADE NA VIDA DE CRIANÇAS E JOVENS COM DÉFICIT INTELECTUAL

De acordo com várias afirmações que foram sendo feitas ao longo do presente trabalho, é extremamente fácil entender o quão importante é a psicomotricidade para o funcionamento comum da vida de qualquer indivíduo. Além disso, ela está naturalmente incluída na estrutura familiar, escolar e social de qualquer pessoa.

Os pais e os educadores são colaboradores importantíssimos para o início e continuação do desenvolvimento psicomotor das crianças, que vai a ocorrer principalmente até à fase da adolescência, cujo reservatório emocional precisa ser reabastecido frequentemente:

Toda a criança tem uma bagagem emocional, um reservatório de força emocional capaz de a mover nos dias desafiadores da infância e da adolescência. Assim como os carros recebem energia do combustível armazenado nos tanques, as crianças e jovens são movidos pelo combustível armazenado nos seus tanques emocionais. Precisamos de encher esse tanque para que eles ajam como deveriam agir e alcancem o seu potencial (Chapman & Campbell, p.17).

Fonseca (2008) comenta um fator relevante e muito prejudicial, o qual vem afetar de forma direta o desenvolvimento psicomotor da criança, sendo a restrição de oportunidades que ocorrem por uma vida familiar desestabilizada, urbanização desorganizada e espaços de recreação muito pobres. Além disso, acrescenta que os educadores devem exercer o papel de conhecer bem os seus alunos a nível pessoal, e não apenas se preocupar com o ensino, pois, cada vez mais, as escolas têm recebido crianças com inúmeras privações ou défices psicomotores.

Uma vez que a família e os educadores se apercebem da importância desse desenvolvimento psicomotor na vida das suas crianças e jovens, sobretudo aqueles que têm défices intelectuais, esses poderão ser cooperantes para o processo de melhoria e potencialização das funções psíquicas e motoras.

Uma rede de apoio com profissionais especializados (psicólogos, psicomotricistas, fisioterapeutas, psiquiatras, etc.) garante uma maior possibilidade de desenvolvimento da pessoa com deficiência intelectual que enfrenta dificuldades na sua psicomotricidade e quanto mais cedo se iniciar o processo de intervenção, maior a hipótese de aquisição de habilidades.

1.6. JOGOS DE PSICOMOTRICIDADE

Desde a antiguidade, os jogos e brincadeiras fazem parte do cotidiano de várias crianças e jovens, seja no seio familiar, seja com os vizinhos, ou na escola. Crescemos neste processo natural de ter esse momento de diversão e lazer, embora nem sempre a sociedade manifeste a verdadeira consciência da extrema importância destes momentos. Atente-se:

Pelo brincar as crianças crescem. Elas estimulam os sentidos, aprendem a usar os músculos, coordenam o que veem com o que fazem, e adquirem domínios sobre os seus corpos. Elas exploram o mundo e a si mesmas. Elas adquirem novas habilidades, tornam-se mais proficientes na língua, experimentam diferentes papéis e, - ao reencenarem situações da vida remanejam emoções complexas (Papalaia & Olds, 2000, p.219).

Sempre que as crianças não adquirem regularmente o seu percurso de autonomia no momento crucial da sua existência, mais dependência elas terão de outras pessoas e, em muitas circunstâncias, isso poderá ocorrer em atividades simples, desde escovar os dentes, lavar as mãos, passar um creme de barrar no pão, etc.

Cada vez que um educador estimula uma criança, um jovem, por meio de jogos, brincadeiras ou atividades de recreação que movimentam o sistema corporal, também haverá a estimulação de algumas conexões mentais. Torna-se também necessária a inserção dos pais nesse percurso, criando para os filhos uma cultura autônoma, seja em tarefas domésticas ou em brincadeiras que sejam realizadas fora do âmbito do lar.

Segundo Oliveira,

na Grécia, pensadores e filósofos, especialmente Platão e Aristóteles, afirmavam que o jogo era uma ferramenta mais eficaz de aprendizagem do que o tradicional uso de repressões e violência. Além disso, as crianças eram estimuladas com jogos que imitavam as atividades sérias, de ocupação dos adultos, como forma de preparação para a vida futura (Oliveira, 2017, p.12).

Já Campbell (2000) comenta que “as atividades físicas concentram a atenção do aluno na sala de aula e auxiliam na memória, codificando a aprendizagem através da neuromusculatura do corpo” (Campbell, 2000, p.78).

De acordo com Fonseca (2008), há muitos anos, desde Vygotsky, são desenvolvidos estudos que tratam das questões das funções psíquicas do homem. Vejamos, então:

Estudando os processos de transformação do desenvolvimento humano na sua dimensão filogenética histórico-social e ontogenética, Vygotsky deteve-se no estudo das funções psíquicas superiores, típicas da espécie humana, como o controlo do comportamento, a atenção voluntária, a memorização ativa, o pensamento abstrato, o raciocínio dedutivo, a capacidade de planificação das ações, etc. (Fonseca, p.376, 2008).

Todas as características abordadas acima e estudadas por Vygotsky são extremamente importantes para que as crianças e os jovens possam entrar num processo de desenvolvimento durante a participação e as interações no âmbito dos jogos e das brincadeiras que viabilizem a participação psicomotora, o controlo de comportamento, a atenção voluntária, a memorização ativa, que são, muitas vezes, competências cognitivas necessárias durante a realização das atividades.

Além dos excelentes objetivos que sustentam as intenções das aplicações dos jogos de psicomotricidade, sobretudo, proporcionam aos envolvidos, momentos de alegria e descontração. A depender do jogo que está a ser aplicado, exigirá dos participantes, autogestão, proatividade e protagonismo. Na realidade, “é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar a sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu.” (Winnicott, 1971, p.89).

2. ESTUDO EMPÍRICO

2.1 ENQUADRAMENTO METODOLÓGICO

De acordo com a Bateria Psicomotora (BPM), de Vítor da Fonseca, Oliveira (2019, p.30) afirma que “podemos realizar vários métodos interventivos com as crianças e jovens, que ajudarão a identificar uma disfunção psiconeurológica de aprendizagem ou uma disfunção psicomotora (dispraxia). Nela existem sete fatores psicomotores: tonicidade, equilíbrio, lateralização, noção de corpo, estruturação espaço temporal, praxia global e praxia fina”.

Este trabalho terá como base atividades e jogos de psicomotricidade que serão aplicados aos jovens com necessidades específicas da Associação de Paralisia Cerebral de Coimbra, Lar Eça de Queirós. Serão realizadas observações e a análise de condutas psicomotoras, com base nas definições da BPM de Fonseca, citadas por Oliveira (2019, p.33), dos quais se elencam alguns pontos que serão utilizados nesta avaliação: Tonicidade, Equilíbrio, Lateralização, Noção do Corpo, Estruturação Espaço Temporal, Praxia Global e Praxia Fina.

2.2 CONTEXTUALIZAÇÃO: CARACTERIZAÇÃO DO UNIVERSO DE INTERVENÇÃO

2.2.1 Breve Histórico da APCC

Intitulada como Associação de Paralisia Cerebral de Coimbra (APCC), é uma Instituição de Solidariedade Social (IPSS) e as suas atividades tiveram início no ano de 1975.

Primeiramente, foi concebido um centro de reabilitação apenas para as crianças com paralisia cerebral, questões neurológicas, outras, e suporte aos seus familiares. Ele era autodenominado como CRPCC (Centro de Reabilitação de Paralisia Cerebral de Coimbra). No ano de 1977, foi oficializado, através do Decreto-Lei n.º 374/77, de 5 de setembro, e, a partir desse momento, a associação iniciou novas atividades, destinadas a jovens e adultos.

Em 1983, através do despacho do Ministro dos Assuntos Sociais de 31 de março, o Centro Regional de Segurança Social de Coimbra doa à associação, uma quinta, a qual até hoje possui o nome de Quinta da Conraria. A partir daí iniciam-se nesse lugar, formações profissionais com foco nas pessoas com deficiência.

No ano de 1989, com a inserção de Portugal na União Europeia, houve oportunidades de expansão das práticas formativas direcionadas para a pessoa com deficiência.

Ao decorrer dos anos, a APCC criou várias atividades, como:

- Hipoterapia;
- Estudo da Baixa Visão;
- Ludoteca;
- Quinta Pedagógica;
- Musicoterapia, dentre outras.

Em dezembro de 2013, como solução de ajudar as pessoas em risco de exclusão social, foi construído o Lar Integrado, onde atualmente é a residência de algumas crianças e jovens com Paralisia Cerebral e outras deficiências.

2.3 DESCRIÇÃO DA INTERVENÇÃO

2.3.1 Jogo de Psicomotricidade I

O Jogo dos Arcos foi de extrema importância para o processo de estimulação e avaliação psicomotora de cada jovem, pois criou possibilidades para eles superarem os próprios limites corporais, cognitivos e motores.

Abaixo, segue a designação do jogo e características dos participantes que foram avaliados de acordo com as implicações das limitações de cada um.

Tabela 1

Jogo I – Jogo dos Arcos -Caracterização do público-alvo

Número	5 jovens
Designação do Jogo	Jogo dos Arcos
Características	<p>O grupo selecionado para realização desta atividade lúdica é heterogéneo, composto por 5 elementos com necessidades educativas específicas:</p> <p>Jovem A: Paralisia Cerebral Discinética, associada a Perturbação de Desenvolvimento Intelectual.</p> <p>Jovem B: Déficit intelectual Grave e Doença Hiperkinética.</p> <p>Jovem C: Síndrome de Lowe (Síndrome Óculo-Cérebro-Renal).</p> <p>Jovem D: Dificuldades de Aprendizagem e Hiperatividade.</p> <p>Jovem E: Dificuldades de Aprendizagem, Hiperatividade e Estrabismo.</p>
Implicações das limitações	Jovens com deficiência intelectual que apresentam dificuldades na tonicidade, equilíbrio e lateralização geoespacial.

Atividade Psicomotora

Tabela 2

Jogo 1 - Atividade psicomotora

Enquadramento/Justificação	Promove um impacto positivo para o desenvolvimento e estimulação do sistema
-----------------------------------	---

	psicomotor desses jovens.
Objetivos/Contextualização	É um desporto coletivo e pode ser praticado de forma individual ou em equipas, tendo como objetivo passar por cada arco e realizar cada etapa com êxito e estimula o sistema psicomotor da criança ou jovem.
Capacidades comprometidas mais	Capacidades condicionais: Tonicidade; Equilíbrio; Lateralização ocular e pedal (direita e esquerda). Praxia Global.
Formação dos Grupos	Os jovens serão um único grupo e o jogo será praticado individualmente, de modo a perceber a desenvoltura de cada um.
Descrição da atividade	O objetivo principal é pisar corretamente em cada arco que estará organizado ao chão em forma de zig-zag. Primeiramente os participantes deverão pisar na primeira passagem pelos arcos com as duas pernas, pisando num arco com o pé direito e no outro com o esquerdo, intercalando. Depois, apenas com uma única perna, deverá pisar em cada arco, e, por fim, deverá pisar com as duas pernas de uma única vez, pulando em cada arco.

Recursos

Tabela 3

Jogo 1- Recursos

Humanos	É necessário no mínimo de um ou dois adultos para orientar os jogadores, acompanhar se as pisadas nos arcos estão corretas, incentivá-los a realizar a passagem numa velocidade que respeite o tempo hábil de cada um, e motivá-los em todas
----------------	--

	as etapas do Jogo dos Arcos até o final.
Materiais	Arcos.
Espaciais	Uma quadra que pode ser de futsal ou de treino desportivo, ou, uma sala vazia que seja grande.
Tempo	O jogo terá tempo livre, sem ser cronometrado. (Pode-se ser realizado também com tempo cronometrado caso o coordenador do jogo decida por isso).

Observação avaliativa de cada jovem e contributos do Jogo dos Arcos

Jovem A

Na primeira etapa do jogo, onde há uma intercalação dos pés, ele apresentou um excelente desenvolvimento psicomotor, como também na segunda etapa, onde deveria pular com os dois pés, não sendo uma tarefa tão fácil, uma vez que, ele tem a paralisia cerebral (PC) “discinética”, onde o tônus muscular tem um comprometimento físico que o dificulta diariamente em realizar alguns movimentos. Contudo, ele apresentou um estado de Eutonia: realização completa, adequada, consciente e controlada. De acordo com o que é observável na figura que segue.

Figura 1

Jovem A - Jogo dos Arcos



Houve apenas uma dificuldade na terceira etapa, em pular com uma única perna em cada arco, mas, ele sempre esteve persistente em buscar atingir o movimento exato das pernas até o fim. Nessa fase final do Jogo dos Arcos, a tonicidade teve uma realização fraca, com dificuldade de controle (Distonia), contudo, proporcionou um contributo muito significativo, que vem possibilitar uma estimulação do tónus e uma melhoria na sua capacidade psicomotora. Mais fotos desta atividade estão alocadas no anexo 1.

Monteiro (2015), relata muito bem sobre algumas características da paralisia cerebral discinética comentadas anteriormente:

O diagnóstico de PC discinética é baseado na presença de movimentos involuntários, que se sobrepõem aos atos motores voluntários, e posturas anormais secundárias à incoordenação motora automática e alteração na regulação do tónus muscular, decorrente da ativação simultânea (Monteiro, 2015. p. 44).

Dentro do equilíbrio, ele manteve-se na classificação “Eutaxia”, uma vez que a realização foi completa e adequada.

Jovem B

Este jovem tem déficit intelectual e a doença hipercinética a qual faz com que ele no dia a dia tenha muita desatenção em pequenas atividades e muita impulsividade e agitação, no entanto, o jogo dos arcos cooperou para que ele confrontasse essas barreiras, e foi impressionante o desenvolvimento dele, que executou a intercalação de pernas muito bem, errando apenas num único arco, e nas outras etapas de maior complexidade que exigia pular com os dois pés e com uma única perna, ele realizou com muita autonomia.

Figura 2

Jovem B - Jogo dos Arcos (Deficit de atenção)



Ele manteve o equilíbrio com uma realização completa e adequada (Eutaxia), consciente da sua praxia global e manteve-se com uma boa lateralização ocular e pedal (direita e esquerda).

Jovem C

O jovem C tem uma doença rara, designada “Síndrome de Lowe”, que além de ter catarata, glaucoma que afeta a sua questão visual, também apresenta sérios comprometimentos no desenvolvimento neuropsicomotor e déficit cognitivo.

Dentro da participação dos jogos dos arcos, esse jovem, mesmo com a sua praxia global e a Lateralização direita/esquerda comprometidas, tanto a ocular como a pedal devido a síndrome que ele possui. Ao desenvolver essa atividade, foi impressionante o quanto a brincadeira levou-o a determinar-se em fazer o mais correto possível até o fim. Sempre tive a ajudá-lo para o melhor desenvolvimento no jogo.

Figura 3

Jovem C - Jogos dos Arcos (Síndrome de Lowe)



Mesmo com as suas limitações pela realização prejudicada pelo aumento do tônus muscular (Hipertonía) e também por estar um pouco acima do peso desejável, o Jovem C de 16 anos, foi muito persistente, pois, a primeira vez ao pular a etapa do jogo que é a fase com os dois pés, errou todos os pulos, e com solicitações dos

adultos, resolveu tentar outra vez e voltou ao início. Então, foi impressionante o avanço que teve, pois conseguiu manter um melhor foco na lateralização, houve uma maravilhosa evolução nos pulos e realizou tudo de forma correta.

Jovem D

É irmão gémeo do Jovem E. Mesmo tendo um diagnóstico do déficite intelectual bastante similar ao do irmão, este conseguiu realizar tudo de forma muito rápida e eficiente. No equilíbrion teve a realização perfeita e económica (Hipertaxia).

É sempre muito dinâmico e conversador. Por vezes, apresenta algumas dificuldades em concentrar-se em alguns jogos e brincadeiras. No entanto, é um jovem muito competitivo, querendo sempre ganhar em todas as brincadeiras em que participa.

Figura 4

Jovem D - Jogo dos Arcos (Deficite intelectual)



Embora em nenhum momento do jogo tenha sido falado ou exigido ao Jovem D e aos outros participantes um determinado tempo para a realização de cada fase do jogo, ele apressou-se em fazer tudo da forma mais breve possível e incrivelmente teve uma excelente concentração. Realizou tudo de forma completa, adequada, consciente e controlada (Eutonia).

Jovem E

Gémeo do Jovem D, diferente do irmão, é mais reprimido nas atividades de desporto, sente-se inseguro na realização das atividades, talvez por medo de críticas, represálias caso não consiga realizá-las. Foi preciso motivá-lo a realizar o jogo. Fez tudo com muito êxito. No início, esteve um pouco nervoso e cometeu um pequeno erro, pisando fora de alguns arcos e perdendo o equilíbrio.

Figura 5 - Jovem E

Jogo dos arcos (Déficit intelectual)



No início, devido ao fato de se sentir inibido com a presença dos adultos a coordenar a brincadeira e com a presença dos colegas, na primeira etapa do jogo dos arcos, teve no seu equilíbrio, aspetos da Distaxia, ou seja, uma realização com dificuldade de controlo. Porém, logo após reiniciar a fazer a primeira fase do jogo, realizou de forma completa e adequada (Eutaxia), assim como em todas as outras etapas.

Devido ao fato de ter estrabismo, usa óculos com grau pela dificuldade de enxergar. Todavia, obteve um excelente domínio desde a praxia global - a coordenação óculo-podal, e na lateralização direita/esquerda, sendo elas ocular e pedal.

2.3.2 Jogo de Psicomotricidade II

O grupo selecionado para participar desta atividade lúdica é heterogéneo, composto por jovens que apresentam diversas deficiências intelectuais. Cada um

deles possui características e necessidades específicas, as quais são fundamentais para proporcionar uma experiência adequada e inclusiva para todos.

Assim, a atividade "Segue o Panda" não oferece apenas entretenimento, mas também se revela um instrumento valioso na avaliação do progresso de cada jovem em termos de cooperação motora, cognição e capacidade de interação. Esse jogo, portanto, desempenha um papel essencial na promoção do desenvolvimento global de nossos participantes, respeitando suas individualidades e proporcionando uma experiência enriquecedora e inclusiva como veremos abaixo.

Caracterização do Público-Alvo

Tabela 4

Jogo II - Segue o Panda-Characterização do público-alvo

Número	6 jovens
Designação do Jogo	Dança "Segue o Panda"
Características	<p>O grupo selecionado para a realização desta atividade lúdica é heterogéneo, composto por jovens que apresentam deficiência intelectual:</p> <p>Jovem 1: Déficit Intelectual Grave e Doença Hipercinética.</p> <p>Jovem 2: Síndrome de Lowe.</p> <p>Jovem 3: Síndrome Nefrótico e Perturbação do Desenvolvimento Intelectual.</p> <p>Jovem 4: Perturbação do Desenvolvimento Intelectual.</p> <p>Jovem 5: Dificuldades de Aprendizagem, Hiperatividade, Estrabismo e Encoprese.</p> <p>Jovem 6: Paralisia Cerebral (PC) na forma discinética, associada a Perturbação de Desenvolvimento Intelectual.</p>
Implicações das limitações	Jovens com deficiência intelectual que apresentam dificuldades na Estruturação-Espaço-Temporal e Noção do Corpo.

Modalidade Adaptada / Situação Lúdica

Tabela 5

Jogo II - Modalidade adaptada/Situação Lúdica

Enquadramento/Justificação	Possibilita desenvolver a estruturação rítmica e a noção do corpo, frente ao reconhecimento de direita e esquerda, imitação dos gestos.
Objetivos/Contextualização	Estimular nos participantes por meio da dança e da música, a percepção cognitiva, referente ao ritmo/tempo ao utilizar o sistema psicomotor, fazendo-os também, entender o sentido da direção pelos membros do seu próprio corpo.
Capacidades mais comprometidas	Capacidades condicionais: Ritmo Velocidade Orientação da esquerda e direita
Formação dos Grupos	Uma equipa organizada pelo adulto orientador (professor, pai, mãe, psicomotricista, etc.).
Descrição da atividade	É uma dança do grupo musical infantil “Pandas e os Caricas”, que ajuda na compreensão de noção do corpo, orientação e mobilidade corporal. O adulto fica a dançar a coreografia de costas para o grupo de jovens que estão atrás dele a participar, estes terão de imitar os gestos e a coreografia que será realizada. Também possibilitará o contributo à estimulação psicomotora sobre direção de braços e noções como “Em cima, em baixo, direita, esquerda”. Deve ser respeitado o tempo da música executada.
Eventuais variantes	Os participantes nesta atividade podem ser agrupados de forma heterogénea, de modo que os mais pequenos fiquem à frente dos maiores, para não dificultar a visualização da coreografia que está a ser realizada pelo líder da atividade.

3- Recursos

Tabela 6

Jogo II - Recursos

Humanos	É necessário um líder (adulto) para realizar a realização da coreografia para os jovens.
Materiais	Coluna de som e um telemóvel com ativação de 'bluetooth' e 'internet' caso seja necessário.
Espaciais	Uma sala ampla ou quadra escolar.
Tempo	Realizar no mínimo 3 vezes a execução da música "Segue o Panda" com o grupo, a fim de perceber as evoluções psicomotoras dos jovens após o término da brincadeira. Essa atividade terá a duração de cerca de 10 minutos. Mas, pode executá-la também num tempo maior. Caso o líder perceba a necessidade, poderá dar um pequeno intervalo para os participantes descansarem um pouco e beberem água.

Observação avaliativa de cada jovem e contributos da Dança "Segue o Panda"

Figura 6

Alunos na atividade segue o Panda



Jovem 1

Foi impressionante a participação deste jovem. Apresentou uma excelente interação e conseguiu acompanhar a coreografia dentro do tempo da música. Evidenciou apenas uma pequena dificuldade, quando a música se modificava para um tempo mais rápido.

Este jovem foi surpreendente, pois, no “diagnóstico médico”, apresenta como patologias de base déficit intelectual grave e doença hipercinética (compromete o sistema motor). A música “Segue o Panda” foi um jogo bastante agregador para trabalhar as dificuldades psicomotoras. Com base ao déficit intelectual, também se faz importante sabermos o que diz a DSM-5:

“Deficiência intelectual (transtorno do desenvolvimento intelectual) é um transtorno com início no período do desenvolvimento que inclui déficits funcionais, tanto intelectuais quanto adaptativos, nos domínios conceituai, social e prático (DSM-5, 2014, p.74).

Ainda é importante mencionar sobre este jovem, que, em cada sessão da dança, foi nítido o progresso da percepção de noção do corpo, principalmente no reconhecimento na direccionalidade das mãos, como, direita, esquerda, em cima, em baixo e imitação dos gestos.

Jovem 2

Manteve uma boa evolução, moderada, uma vez que esta brincadeira lhe agrada muito, pois adora dançar. O brincar com a música fez com que, de uma forma muito leve, enfrentasse, sem se aperceber de algumas barreiras diárias com as quais convive no sistema psicomotor, ocasionadas pela Síndrome de Lowe, a qual possui, que ocasiona desde o atraso intelectual, o raquitismo que faz com que os ossos sejam mais envergados, inclusive na região das pernas, além das anomalias na visão, entre outras dificuldades.

Contudo, o avaliado desenvolveu excelentemente a imitação dos gestos que a dança exigia, até mesmo os pulos com os movimentos dinâmicos e também manteve uma boa frequência no ritmo da música. É importante salientar que tem déficit ocular e cerebral devido à Síndrome que possui. Poder avaliar e perceber que para a vida dele esse jogo através de uma brincadeira que envolve a psicomotricidade foi um contributo considerável é muito satisfatório.

Jovem 3

Este jovem de 15 anos, entre os seus colegas, é o que possui o maior grau de dificuldade intelectual de interação em contextos diários. Entender as coisas que lhe

são solicitadas, passa por um exercício de muito amor e paciência por parte de quem o orienta, pois tem dificuldades em hábitos básicos de higiene pessoal, desde lavar os dentes, tomar banho sozinho e até mesmo em responder a perguntas básicas no âmbito de uma comunicação interpessoal.

Tornou-se desafiador incluí-lo nesta brincadeira, neste jogo musical dançante que envolve o sistema psicomotor, e exige atenção, ritmo e noção corporal do participante. Desenvolveu muito bem os comandos auditivos e a imitação dos gestos do adulto realizados na música “Segue o Panda” e conseguiu levantar as mãos para a direita e à esquerda em boa parte da música. Teve dificuldade apenas ao aumentar a velocidade do ritmo da música e quando precisou de saltar com os dois pés para a direita e para a esquerda.

Entre as condutas motoras de base no que se refere à Coordenação, Oliveira (2011) comenta: “Procura-se o grau de maturidade das estruturas visomotoras. Observa-se também a facilidade dos gestos e a regulação tónica” (Oliveira, 2011, p.34).

Sublinhe-se que o maior contributo na participação deste jovem nesta atividade de dança foi em ter sido estimuladas as suas capacidades psicomotoras, na procura de potencializar o máximo daquilo que podia desempenhar dentro das suas limitações e amadurecer o conjunto de suas qualidades.

Jovem 4

O Jovem 4 é o mais novo de todos, ainda dentro da faixa etária de apenas 10 anos e com um diagnóstico de Perturbação do Desenvolvimento Intelectual. Normalmente é dependente em muitas atividades do dia a dia e apresenta dificuldades em executar atividades que lhe exijam autonomia, exceto comer, que é a única tarefa que ele desempenha muito bem. No entanto, ainda não possui a interpretação e compreensão dos fatos.

Ao observar a interação dele com o Jogo da Dança da música “Segue o Panda”, desde a imitação dos gestos que o adulto (líder da brincadeira) realizou e que ele precisaria imitar, foi muito valioso perceber o quanto se esforçou para acompanhar e executar cada comando que a música exigia e cada gestualização que o adulto-líder executava dentro do ritmo.

Em suma, desempenhou muito bem a noção de corpo em saber direcionar o braço direito e o esquerdo enquanto dançava. Conseguiu acompanhar o ritmo base da

música que era o mais lento. Na estruturação rítmica em exercícios que necessitavam de um ritmo mais ágil, realizava num ritmo mais devagar, ao tempo psicomotor que a ele pertence.

Referente aos pulos, na primeira vez que tocou a música e iniciou a dança, não conseguia dá-los de forma completa, conseguia levantar apenas uma das pernas. Contudo, na segunda e inclusive na terceira repetição da música, ao dançar, o Jovem 4 já apresentava melhorias na forma de pular, dando pulos de uma forma mais completa com as duas pernas. Daí vem a importância de uma estimulação psicomotora que seja frequente na vida desses jovens.

Jovem 5

O jovem 5 tem um diagnóstico de Dificuldades de Aprendizagem, Hiperatividade, Estrabismo e Encoprese. Quando se trata de dançar, não se mostra muito confortável nem colaborativo com a atividade, mesmo sendo um jovem que adora música.

Naturalmente, percebe-se que o estrabismo não tem impacto no seu desempenho, ao que se refere na Somatognosia, sobre o que é mão esquerda, mão direita, em cima, em baixo. Realizou com muita eficácia o jogo da dança “Segue o Panda”.

Na questão da Estruturação Espaço-Temporal, devido ao facto de não se sentir totalmente confortável em participar na atividade que envolve dança, coloca-se numa postura resistente ao envolver-se com a brincadeira, o que o faz com que não queira fazer nenhum movimento corporal e, muito menos, que exija ritmo em todas as três vezes em que a música é executada.

Jovem 6

A participação deste jovem neste jogo da dança da música “Segue o Panda”, foi surpreendente, de uma forma positiva, pois tem um grau de paralisia cerebral (PC) na forma discinética, associada a perturbação de desenvolvimento intelectual e devido à PC, apresenta problemas na postura corporal e também algumas privações motoras nos braços, mãos e pernas.

Foi fascinante ver o quanto gosta de dançar e desempenhar com tanta excelência o ritmo da dança. Até a caminhada que o adulto (líder) da atividade fazia durante a dança, conseguia imitar. Poucas foram as vezes em que perdeu o ritmo.

Noção corporal excelente, a única melhoria a apresentar são os pulos, mas, compreensível devido às limitações psicomotoras que tem devido à Paralisia Cerebral. Neste âmbito, Silva & Viñas aponta que “A maneira mais importante de melhorar a inclusão é conhecer cada criança como um indivíduo.” (Silva & Viñas, 2020, p.8).

No anexo 2 deste trabalho há mais fotos dos jovens relativamente a esta atividade.

2.3.3. Jogo de Psicomotricidade III

Este "Jogo dos Atacadores com a Caixa de Ovos" foi pensado e realizado para atender as necessidades e capacidades únicas de cada jovem, promovendo o desenvolvimento integral deles de maneira inclusiva e participativa. Esta atividade representa mais uma etapa na jornada de estimulação e avaliação psicomotora desses jovens, ajudando-os a superar barreiras e alcançar seu pleno potencial. O desenvolvimento da atividade pode ser visto nas especificações abaixo.

1- Caracterização do Público-Alvo

Tabela 7

Jogo III- Caixa de ovos- caracterização do público-alvo

Número	4 jovens
Designação do Jogo	Jogo dos Atacadores com a Caixa de Ovos
Características	O grupo selecionado para a realização desta atividade será composto por 4 jovens que apresentam: Déficit Intelectual Grave. Paralisia Cerebral na forma discinética, associada a Perturbação de Desenvolvimento Intelectual. Perturbação do Desenvolvimento Intelectual. Distrofia Miotónica de Steinert e Déficit Cognitivo, sob VNI noturna.
Implicações das limitações	Jovens com deficiência intelectual que apresentam dificuldades na praxia fina – habilidades motoras finas.

2- Modalidade Adaptada / Situação Lúdica

Tabela 8

Jogo III - Situação Lúdica

Enquadramento/Justificação	Estimular o desenvolvimento da praxia fina.
Objetivos/Contextualização	Contribuir para o melhoramento das capacidades motoras finas em contexto do dia a dia, no que diz respeito a amarrar uma sapatilha.
Capacidades comprometidas mais	Capacidades condicionais Dificuldades na coordenação motora fina.
Formação dos Grupos	Uma equipa organizada por 4 jovens, que devem ser acompanhados de forma individual por: adultos, profissionais, estagiários, voluntários, ou pessoas competentes, a fim de ajudá-los a realizarem o jogo com êxito.
Descrição da atividade	Neste jogo, será ensinado aos jovens a amarrar os atacadores das sapatilhas de uma forma divertida. Os jovens terão de passar o atacador pelos furos que estão na caixa de ovos que foram previamente feitos com chaves de fenda pelo adulto – organizador da brincadeira e, após passarem o atacador, terão de amarrá-lo como devem fazer diariamente nas sapatilhas que levam para a escola.
Eventuais variantes	Caso o adulto que aplica a atividade desejar, enquanto ensina os jovens a amarrar os atacadores, pode criar alguma história para a brincadeira ficar mais lúdica.

3- Recursos

Tabela 9

Jogo III - Recursos

Humanos	Um ou mais adultos organizadores (professor, pai, mãe, psicomotricista, estagiários, etc.).
Materiais	Caixas de ovos de papel, atacadores

	(cordões) e uma chave de fenda.
Espaciais	Uma sala de aula ou de estudos e uma mesa grande.

Observação avaliativa de cada jovem e contributos do Jogo dos Atacadores com a Caixa de Ovos

Jovem F

Este jovem, em atividades diárias, como tomar banho, trocar de roupa, calçar as sapatilhas e amarrar os atacadores, é sempre dependente de um ajudante de ação direta para fazer cada uma dessas tarefas. Fizemos três tentativas com todos os participantes, e após a terceira tentativa, conseguiu sozinho atar o atacador da caixa de ovos.

Foi uma surpresa muito positiva para todos nós que o acompanhávamos nesse “Jogo dos Atacadores da Caixa de Ovos”, pois, vimos que desde a primeira até a segunda tentativa, houve uma melhoria nítida na forma como atar o atacador. Pudemos perceber que, com amor e paciência, mesmo um jovem com um diagnóstico de Déficit Intelectual Grave é possível, sim, criar uma independência na praxia fina. E o êxito no jogo veio na terceira tentativa.

Início do Jogo

Figura 7



Primeira tentativa

Figura 8



Segunda tentativa

Figura 9



Terceira tentativa

Figura 10



Através desta experiência vivenciada com o Jovem F, pudemos entender o valor de quebrarmos todo e qualquer tipo de olhar discriminatório relativamente as pessoas com necessidades educativas específicas que possuem déficit intelectual. Em 14 de dezembro de 1960 a Conferência Geral da organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), estabeleceu a discriminação como:

Toda distinção, exclusão, limitação ou preferência que, por motivo de raça, cor, sexo, língua, religião, opinião pública ou qualquer outra opinião, origem nacional ou social, condição econômica ou nascimento, tenha por objeto ou efeito destruir ou alterar a igualdade de tratamento em matéria de ensino (UNESCO, 1960, Art.1º).

Jovem G, Jovem H e Jovem I

Figura 11

Jovens G, H e I: Jogo dos atacadores da casca de ovo



Os três apresentaram melhorias da primeira e terceira tentativas e, com certeza, esse jogo foi um contributo excelente para a vida de todos.

Com a ajuda de três voluntárias: a animadora sociocultural da APCC, a estagiária do curso de animação sociocultural e a voluntária, os três jovens conseguiram atar o atacador da Caixa de Ovos.

As imagens dos jovens nesta atividade encontram-se no anexo de número 3.

2.3.4 Jogo de Psicomotricidade IV

Os jovens participantes do jogo "Puzzle de Madeira" apresentam deficiências intelectuais que afetam sua praxia fina, o que implica em desafios relacionados à coordenação motora e habilidades manipulativas. Assim, o jogo de psicomotricidade foi adaptado para atender às necessidades específicas desses jovens, de modo a promover o desenvolvimento de habilidades motoras finas, resolução de problemas e, ao mesmo tempo, proporcionando uma experiência lúdica e educativa, como veremos a seguir:

1- Caracterização do Público-Alvo

Tabela 10

Jogo IV- Puzzle de madeira - Caracterização do público-alvo

Número	2 jovens
Designação do Jogo	Puzzle de Madeira
Características	Para a realização desta atividade foram escolhidos 2 jovens: um com Perturbação do Desenvolvimento Intelectual, outro com Distrofia Miotónica de Steinert e Déficit Cognitivo, sob VNI noturna.
Implicações das limitações	Jovens com deficiência intelectual que apresentam dificuldades na praxia fina.

2- Modalidade Adaptada / Situação Lúdica

Tabela 11

Jogo IV- Modalidade adaptada- Situação lúdica

Enquadramento/Justificação	Incentivar a motricidade fina.
Objetivos/Contextualização	Colaborar para a coordenação motora fina e a identificação das formas.
Capacidades comprometidas mais	Capacidades condicionais Privação na coordenação motora fina.
Formação dos Grupos	Esse jogo será realizado individualmente.
Descrição da atividade	É um brinquedo de encaixar em madeira resistente, antes de iniciar a brincadeira, deve-se retirar todos os encaixes de madeira, a fim de fazer com que o jovem possa encaixar cada peça no sítio correto.
Eventuais variantes	O adulto organizador do jogo, caso deseje, pode cronometrar o tempo de cada participante.

3- Recursos

Tabela 12

Jogo IV - Recursos

Humanos	Um adulto para organizar o jogo.
Materiais	Peças de madeira e relógio para cronometrar o tempo.
Espaciais	Uma sala com mesa e cadeira para o jovem sentar e realizar a montagem das peças do Puzzle em cima da mesa.

Observação avaliativa de cada jovem e contributos do Jogo do Puzzle de Madeira

Jovem J

Este jovem possui apenas 10 anos de idade. Enquanto o jogo era realizado por ele, houve tentativas de ajudá-lo, dizendo as cores das peças de madeira para que fossem facilitados os encaixes. Porém, era perceptível que ele ainda não sabe interpretar as

cores. Então, livremente, apresentou um ótimo desempenho e foram registadas fotos de acordo com a sua evolução dentro do Jogo do Puzzle.

Salienta-se o quão significativa e estimuladora é essa atividade para a vida do Jovem J, uma vez que tem dificuldades diárias nas habilidades motoras finas.

Figura 12

Jovem J - Jogo do Puzzle



No anexo IV está a sequência de imagens da evolução dele dentro do Jogo do Puzzle.

Jovem K

Desenvolveu o jogo num tempo mais demorado. Refira-se que é um rapaz de 23 anos com Distrofia Miotónica de Steinert, aliada ao Déficit Cognitivo.

O Jovem K, ao longo da sua vida, não desenvolveu a comunicação oral e possui uma comunicação gestual mínima. No decurso do jogo, houve uma barreira comunicacional nas vezes em que ele fez tentativas de pedir ajuda para realizar o encaixe de algumas peças, mas dentro das possibilidades cognitivas dele.

Para ajudá-lo, houve interação por meio de gestos não convencionais, ou seja, criados no decorrer da atividade.

Figura 13

Jovem K - Jogo de Puzzle



Esse jovem completou o encaixe de todas as peças do Puzzle dentro de 2 minutos e 5 segundos.

De modo a compreendermos melhor algumas limitações das pessoas com a Distrofia Miotónica de Steinert como é o caso deste jovem da APCC ao qual foi aplicado o Jogo do Puzzle, é importante atentar, com base em estudos científicos de alguns autores, como Padovani et al, (2008), que a distrofia miotónica clássica é uma condição que se manifesta na fase adulta e é caracterizada pela presença de características miotónicas. Além disso, ela pode incluir sintomas como alterações cardíacas, o desenvolvimento de catarata, dificuldades na deglutição (disfagia), na articulação da fala (disartria), bem como na qualidade vocal, devido ao comprometimento dos músculos faríngeos e laríngeos. Também é comum a ocorrência de oftalmoparesia.

O anexo número 4 apresenta as imagens relativas à atividade.

2.3.5 Jogo de Psicomotricidade V

O "Jogo de Macaca" foi pensado de forma a atender às necessidades específicas dos jovens participantes, permitindo-lhes desenvolver suas habilidades psicomotoras, cognitivas e sociais, enquanto se envolvem em uma atividade lúdica e estimulante. Esta abordagem visou proporcionar uma experiência de conhecimento que respeita as singularidades de cada um, ajudando-os a superar barreiras e alcançar seu potencial máximo. Foi muito interessante observar o desenvolvimento dos jovens no jogo, como pode ser constatado a seguir.

1- Caracterização do Público-Alvo

Tabela 13

Jogo V- Jogo da Macaca - Caracterização do público-alvo

Número	5 jovens
Designação do Jogo	Jogo da Macaca
Características	<p>O grupo selecionado para a realização desta atividade será composto por 5 jovens:</p> <p>O 1º possui Dificuldades de Aprendizagem – Hiperatividade-Estrabismo-Encopresis. O 2º Dificuldades de Aprendizagem e Hiperatividade.</p> <p>O 3º Déficit Intelectual Grave e Doença Hipercinética.</p> <p>O 4º Paralisia Cerebral na forma Discinética - associada a perturbação de desenvolvimento o intelectual.</p> <p>O 5º Perturbação do Espectro Autista (PEA).</p>
Implicações das limitações	Jovens com Deficiência Intelectual que possuem dificuldades no equilíbrio corporal e nas habilidades motoras finas.

2- Modalidade Adaptada / Situação Lúdica

Tabela 14

Jogo V- Modalidade adaptada

Enquadramento/Justificação	Estimular o equilíbrio corporal e a praxia fina.
Objetivos/Contextualização	Contribuir para um melhor equilíbrio, conjuntamente realizar ativações psicomotoras aos jovens participantes do jogo, a incutir a mobilidade motora fina exclusivamente ao pegarem a peça de madeira colorida que será utilizada no jogo.
Capacidades mais comprometidas	Capacidades condicionais Equilíbrio e Praxia fina.
Formação dos Grupos	Grupo de 5 participantes; A atividade será realizada individualmente.
Descrição da atividade	Os jovens saltarão em pé-coxinho por cima das

	casas da macaca e apanharão a peça de madeira colorida que foi jogada previamente. O ideal é não desequilibrarem enquanto pulam nas casas e pegam a peça de madeira colorida que está no chão. No regresso de cada percurso, o jogador tem de apanhar a peça de madeira colorida sem cair e sem pisar as riscas.
Eventuais variantes	Neste jogo, tradicionalmente, ao invés de utilizarem a peça de madeira colorida, utilizam uma pedra para jogarem nas casas da macaca. A adaptação fica por conta de quem organizar o jogo.

3- Recursos

Humanos	Um organizador (adulto).
Materiais	1 Peça de madeira colorida e fita cola.
Espaciais	Uma sala.

Observação avaliativa de cada jovem e contributos do Jogo de Macaca

Jovem L

Figura 14

Jovem L- Jogo da Macaca



É um jovem que tem mudanças de comportamento quando sai de atividades rotineiras: casa, escola, desporto escolar etc. Então, tudo o que lhe é solicitado, que o tire da rotina, é preciso ser motivado. Sendo assim, eu e a animadora sociocultural tivemos que fazer isso para viabilizar uma melhor atuação no jogo.

Devido à postura comportamental, durante o jogo, denotou falta de interesse e equilíbrio desajustado, mesmo conseguindo no decurso da atividade, concluí-la com êxito. Apesar disso, compreendeu rapidamente a regra do jogo.

Figura 15

Jovem M - Jogo de Maraca

Jovem M



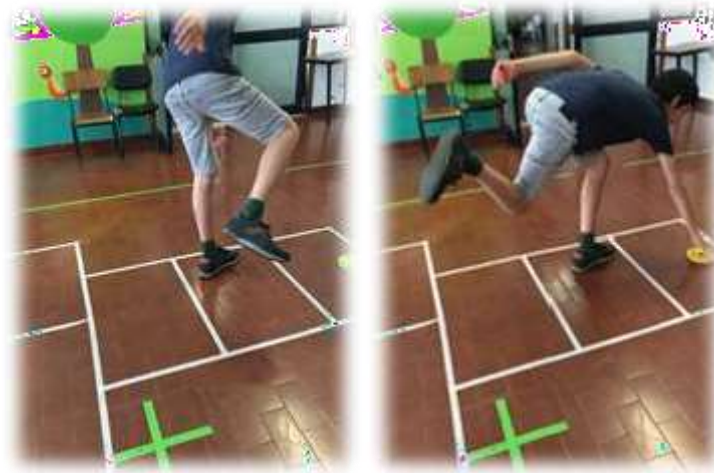
Devido à dificuldade de aprendizagem que possui, ele demorou a compreender as regras do jogo. A Hiperatividade também o levou à falta de concentração. Pisou algumas vezes as riscas da casa por falta de atenção e pela pressa de executar o jogo.

De uma forma geral, teve um excelente equilíbrio e coordenação corporal e soube utilizar bem o espaço. A motricidade fina foi realizada com excelente rendimento.

Jovem N

Figura 16

Jovem N - Jogo de Maraca



Ele não assimilou bem a regra do jogo, no entanto, ao desenvolver da atividade o equilíbrio foi melhorando, teve dificuldades na coordenação ao executar as duas tarefas ao mesmo tempo: ficar num único pé e pegar a peça de madeira colorida que estava no chão.

Esse jovem tem apresentado resultados excelentes nas aplicações dos jogos de psicomotricidade. Ele inicia a atividade com dificuldades e a projeção dele ao decorrer dela é impressionante. Ele possui Déficit Intelectual Grave e a Doença Hipercinética.

Jovem O

Esse jovem teve imensa dificuldade em ficar em pé-coxinho, uma vez que para além do déficit intelectual, ele tem a Paralisia Cerebral (PC) na forma Discinética, o que impossibilita um bom desenvolvimento nesses tipos de jogos, contudo, a maior contribuição dessa atividade, perpassa pelo exercício cognitivo de sentir-se capaz e poder participar dessa brincadeira. E ele em nenhum se opôs a fazer parte.

Figura 17

Jovem O - Jogo do Maraca



Teve um desempenho mediado com auxílio constante e precisou de um tempo maior que os outros componentes da brincadeira. Ele conseguiu com muita persistência concluir a atividade, com exceção de pegar a peça de madeira amarela com um único pé, pois devido a PC, a estrutura postural do corpo dele o impediu momentaneamente. Todavia, ele é um jovem muito esforçado e na medida que o Jogo da Macaca for aplicado no dia a dia, ele poderá trazer resultados surpreendentes.

Silva e Viñas, relatam algumas características:

A paralisia cerebral (PC) é um grupo de distúrbios que afetam a capacidade de uma pessoa de se mover e manter o equilíbrio e a postura. A PC é a deficiência motora mais comum na infância. Cerebral significa ter a ver com o cérebro. Paralisia significa fraqueza ou problemas com o uso dos músculos. A PC é causada pelo desenvolvimento anormal do cérebro ou dano ao cérebro em desenvolvimento que afeta a capacidade de uma pessoa de controlar seus músculos (Silva & Viñas, 2020, p. 26).

De acordo com Silva & Viñas (2020), a paralisia cerebral discinética é ocasionada através de danos nos gânglios basais. Afirmam também (p.32, 2020) que “crianças com paralisia cerebral possuem dificuldades na propriocepção, ou seja, aquelas que não estão apropriadas ao seu domínio corporal dentro do espaço, encontrando défices no movimento e no controle motor”.

Jovem P

Figura 18

Jovem P - Jogo da Maraca



Toda a desenvoltura no jogo da macaca em alguns exercícios que conseguiu realizar foi com base na repetição. Conseguiu pular uma casa corretamente ao ver o adulto fazer em pé-coxinho, repetia, mas, em seguida, caminhava por cima das casas. Não conseguiu concluir o jogo, mas realizou algumas partes.

O Jovem P é autista, tem 17 anos e foi inserido no jogo da macaca na perspectiva de o incluir favoravelmente dentro de suas limitações, pois a verdadeira inclusão deverá ser sempre um espaço para todas as pessoas.

Mais fotos da atividade realizada estão no anexo 5.

2.3.6 Jogo de Psicomotricidade VI

Agora entramos no cativante mundo da dança e da música com a atividade intitulada "Cabeça, Ombros, Joelhos e Pés." Esta jornada de descobertas e desenvolvimento psicomotor foi realizada com um grupo de oito jovens, cada um deles traz consigo uma história única, características individuais e necessidades específicas. Este jogo não visa apenas o desenvolvimento psicomotor, mas também à criação de

um espaço seguro e acolhedor onde cada jovem pode se expressar livremente e celebrar suas conquistas, independentemente de suas limitações. Foi uma oportunidade para celebrar a individualidade de cada participante, honrar suas capacidades únicas e contribuir para seu crescimento e bem-estar, como veremos abaixo:

Caracterização do Público-Alvo

Tabela 15

Jogo VI- Dança, música. Caracterização do público-alvo

Número	8 jovens
Designação do Jogo	Dança – Música: “Cabeça, ombros, joelhos e pés”.
Características	O grupo selecionado para a realização desta atividade será composto por 8 jovens com as seguintes patologias de base: <ol style="list-style-type: none"> 1. Perturbação do Desenvolvimento Intelectual; 2. Paralisia Cerebral Discinética, aliada a perturbação do desenvolvimento intelectual; 3. Síndrome de Lowe (Síndrome Óculo-Cérebro-Renal); 4. Déficit Intelectual Grave e Doença Hiperkinética. 5. Dificuldades de Aprendizagem e HP-C Hiperatividade; 6. Síndrome Nefrótico e Perturbação do Desenvolvimento Intelectual; 7. Dificuldades de Aprendizagem e HP-C Hiperatividade, Estrabismo, Encopresis e Obstipação; 8. Distrofia Miotónica de Steinert e Déficit Cognitivo.
Implicações das limitações	Jovens com deficiência intelectual que apresentam dificuldades na Praxia Global.

2- Modalidade Adaptada / Situação Lúdica

Tabela 16

Jogo VI- Modalidade adaptada- Situação Lúdica

Enquadramento/Justificação	Desenvolver a praxia global.
Objetivos/Contextualização	Contribuir para a Praxia Global com foco na dismetria (colocar o dedo no nariz ou as mãos em partes do corpo), realizar exercícios simultâneos de membros superiores e inferiores.
Capacidades comprometidas mais	Capacidades condicionais: Praxia Global.
Formação dos Grupos	Grupo de 8 participantes; A dança será realizada em grupo.
Descrição da atividade	Todos os participantes da dança escutarão a canção “Cabeça, ombros, joelhos e pés, e deverão dançar tocando todas essas partes do corpo que a música descreve. Terão como instrutores desse jogo dois adultos que ajudarão na coordenação psicomotora.

3- Recursos

Tabela 17

Jogo VI - Recursos

Humanos	Dois adultos para aplicação do jogo.
Materiais	Telemóvel com acesso a internet e uma coluna de som
Espaciais	Uma sala.

Observação avaliativa de cada jovem e contributos da Dança da Música “Cabeça, ombro, joelhos e pés”

Figura 19

Dança da música "Cabeça, ombros, joelhos e pé", em grupo



Jovem Q

No que concerne a Bateria Psicomotora (BPM) de Vitor da Fonseca, referente à praxia global, este jovem, cuja patologia de base é a perturbação do desenvolvimento intelectual, enquanto acompanhava a música, conseguiu fazer a repetição completa de alguns gestos direcionados ao seu corpo. Apresentou apenas algumas dificuldades nas mudanças de membros superiores para os inferiores com a direção das mãos para os joelhos e pés.

Outra observação importante sobre a sua postura, é que, numa parte mais desafiante do jogo em que na canção são retiradas as vozes dos cantores e faz necessária apenas que eles realizem o apontamento das mãos ou dedos na parte do próprio corpo sem instrução do áudio, confundiu-se e errou um pouco, mas, de certo modo, isso foi um fator muito construtivo da atividade, pois pudemos repetir essa mesma parte da canção outras vezes e perceber uma pequena melhoria no desenvolvimento cognitivo e psicomotor.

Jovem R

É um jovem com paralisia cerebral com alguns movimentos corporais reduzidos (limitados). No entanto, mesmo não conseguindo alcançar os pés devido a privação de

sua mobilidade, durante a dança, pôde observar-se nele um esforço contínuo e uma motivação em constante alegria, mostrando prazer em realizar a brincadeira.

Devido ao seu posicionamento dentro da dança em seguir cada trecho da parte do corpo em que era solicitado pela canção e por sempre se manter entusiasmado, isso levou-o a acompanhar a atividade de forma assertiva e a executar de forma correta a direção das mãos e/ou noutras vezes dos dedos às outras partes do corpo.

Jovem S

Uma característica muito positiva do Jovem “S” e que nos impressionou bastante no decorrer em que realizamos esse jogo, foi ele estar em constante descontração: dançou, alegrou-se, bateu palmas. E o mais importante a acrescentar é que a praxia global dele nessa atividade foi excelente e superou as nossas expectativas, pois ele ultrapassou as suas próprias barreiras das limitações visuais e psicomotoras.

Jovem T

No início da dança, como ele estava a habituar-se a brincadeira e encontrava-se um pouco tímido, não tocava os pés de forma completa e errava trocando algumas partes do corpo das quais deveria tocar.

Ele teve um progresso formidável. Durante a dança, conquistou o objetivo principal da atividade, tendo em vista que ele direcionava corretamente as mãos para a cabeça, ombros, joelhos e pés.

Vale salientar que esse jovem tem como patologia de base um déficit intelectual grave e a doença hipercinética.

Jovem U

Ele manteve-se no decorrer da dança um pouco disperso. Devido a sua patologia de base ser a “Dificuldade de Aprendizagem e a Hiperatividade”, pôde-se perceber que não executou totalmente a flexão do movimento da direção das mãos até os pés por causa da falta de concentração.

Todavia, no decurso da brincadeira, ele sabia localizar cada parte do corpo que a música solicitava.

Figura 20

Grupo na atividade da dança " Cabeça ombros joelhos e pé"



Jovem V

Com enfoque na inclusão social com o demais colegas, foi convidado a participar da dança para estimularmos as suas capacidades psicomotoras, mas, em especial, incentivar nos outros participantes o contributo da equidade, tendo em vista que normalmente possui um nível baixo de interação e de compreensão cognitiva sobre os membros superiores e inferiores do corpo ao que se refere à praxia global.

É muito considerável citar que embora não tenha executado tudo o que era solicitado pela música, houve o seu envolvimento no ato de dançar que perpassa pela psicomotricidade.

Jovem W

Teve um excelente desenvolvimento, mas sempre desconcentrado e, algumas vezes, por lhe faltar a atenção em si mesmo, nos seus próprios movimentos, não completava o toque nos pés de uma forma mais assertiva, mesmo com os adultos a instruir a coreografia da dança.

Para este jovem, esta atividade vem contribuir para a melhor praxia global, principalmente por ele ser um rapaz com um diagnóstico de hiperatividade. Esta tarefa, também por ser executada de uma forma dinâmica, ativa nele o senso de abstração cognitiva referente aos membros superiores e inferiores corporais.

Jovem X

Apresentou uma participação genuína. Procurou acompanhar, ao longo da dança as orientações dos adultos líderes e fez ao tempo dele cada direcionamento das mãos aos membros do corpo.

Como tem uma distrofia muscular rara que ocasiona um atraso no relaxamento dos músculos, isto impossibilitou-o de alcançar membros inferiores como os joelhos e os pés.

2.4 ANÁLISE DO IMPACTO DOS EXERCÍCIOS DE PSICOMOTRICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DE JOVENS COM NECESSIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS

Após executar todos os jogos de psicomotricidade com os jovens da Associação de Paralisia Cerebral de Coimbra (APCC), tivemos resultados muito positivos durante o período em que cada atividade foi realizada. Muitos deles superaram as nossas expectativas, pois além de percebermos as dificuldades que poderiam ser melhoradas a nível psicomotor durante esse percurso, sobretudo, descobrimos potencialidades que cada um tem, através do contributo destas atividades.

Perante todo este trajeto dos dias em que as atividades foram realizadas, pudemos conviver com situações marcantes e únicas, como no Jogo de Psicomotricidade I – Jogo dos Arcos: vimos o **Jovem C** que possui a Síndrome de Lowe (Síndrome Óculo-Cérebro-Renal), tem dificuldades visuais e no tónus muscular, acima do peso, e a realizar com tanta perfeição saltos nos arcos. Do mesmo modo, assistimos à superação constante do **Jovem A**, que, impressionantemente, mesmo com a sua mobilidade motora reduzida devido a paralisia cerebral discinética, realizou com sucesso as primeiras etapas do jogo.

Em relação ao Jogo da Psicomotricidade II - Dança “Segue o Panda” – é de destacar a evolução do Jovem 1 que, durante cada repetição, teve um bom desenvolvimento das capacidades motoras referentes à noção do corpo. Já o Jovem 3, mesmo com um déficite intelectual muito agravado, participou no jogo que envolveu dança. Foi compatível com as necessidades específicas, pois ainda assim, o fez progredir nos estímulos auditivos e a amplificar a sua psicomotricidade através da imitação de gestos.

Ainda em relação ao Jogo de Psicomotricidade II, um dos maiores contributos foi a possibilidade de ver o Jovem 6 prosperar de uma maneira muito eficaz nessa atividade. A dança foi um excelente combustível estimulador, pois adora música e dança, o que foi muito favorável para ter um excelente desempenho no ritmo e na imitação dos gestos, vencendo os entraves e privações ocasionadas pela paralisia cerebral.

No que concerne ao Jogo da Psicomotricidade III, cabe salientar que o Jovem F, que tem um déficite intelectual grave, conseguiu, pela primeira vez na sua vida, realizar um laço num atacador de uma sapatilha através do Jogo de Psicomotricidade aplicado (Jogo dos Atacadores com a Caixa de Ovos). Confere uma alegria imensa fazer parte deste histórico pessoal da vida deste jovem.

Dentro do objetivo principal do Jogo da Psicomotricidade IV, os três jovens merecem destaque, pois cada um, de acordo com o seu próprio tempo e singularidade, completaram com louvor o Puzzle de Madeira. Atingiram brilhantemente o propósito do jogo. Percebeu-se a eficácia dessa atividade para a coordenação motora fina deles.

Sobre o Jogo da Psicomotricidade V, por mais que ela seja aplicada a um grupo de jovens com necessidades educativas específicas, os adultos ou educadores que lideram a organização das atividades psicomotoras com cada um dos rapazes precisa de os encarar de forma singular, pois, por mais que todos tenham algum tipo de déficite intelectual, é indispensável vê-los de uma forma particularizada.

O Jogo da Macaca foi um sucesso, pois o mais importante é focalizar nas potencialidades de cada um dos jovens e jamais nas limitações. Para além das estratégias profissionais e intencionais dos jogos de psicomotricidade, para aquele que lidera cada atividade com os jovens, é preciso um constante exercício de paciência e amor. Neste âmbito seguem alguns apontamentos:

O Jovem L, embora tenha realizado bem a atividade, teve mudanças constantes de comportamento não sendo tão colaborativo durante a atividade. O Jovem M demorou a compreender as regras do jogo, mas concluiu tudo com exatidão. O Jovem N não compreendeu bem as regras do jogo, mas realizou-o sem grandes dificuldades. Relativamente ao Jovem O, teve imensa dificuldade em manter o equilíbrio do corpo e foi persistente até o fim. O Jovem P, que é autista, conseguiu, algumas vezes realizar algumas partes do jogo, através da repetição daquilo que o adulto líder fazia.

Em conclusão aos jogos de psicomotricidade aplicados, o de número VI, que coube avaliar a praxia global por meio da música “Cabeça, Ombros, Joelhos e Pés”, contribuiu bastante para estimular o cérebro de cada jovem e ativar os movimentos corporais. Todavia é significativo citar em especial dois jovens:

Primeiramente o Jovem Q, que teve uma boa evolução. À medida que a música era repetida, perceberam-se progressos na realização dos gestos direcionados dos membros superiores para os inferiores.

É relevante mencionar o Jovem S, pois, diariamente, por questões de saúde, devido a síndrome rara que possui, a Síndrome de Lowe, enfrenta algumas dificuldades no campo visual e psicomotor, contudo, esteve impecável e contagiante ao participar da dança, a realizar com grande eficácia a emissão de cada gesto em direção aos membros do corpo e a acompanhar no tempo certo da música.

Vale salientar que, todos os Jogos de Psicomotricidade aplicados a estes jovens com déficit intelectual, foram provedores de muita estimulação psicomotora, de modo a ser um grande contributo para a vida deles, os quais necessitam de estímulos constantes.

3 CONCLUSÃO

Através da execução minuciosa de todos os jogos de psicomotricidade com os jovens da Associação de Paralisia Cerebral de Coimbra (APCC), emergiram resultados que superaram amplamente as nossas expectativas. Essa jornada revelou-se não apenas um percurso de consciencialização das dificuldades passíveis de melhoria no desenvolvimento psicomotor, mas, sobretudo, um mergulho profundo na descoberta dos potenciais únicos que cada jovem possui, exponenciadas pela contribuição dessas atividades. No decorrer dos dias dedicados às atividades, testemunhamos momentos marcantes e genuinamente singulares

Ao analisarmos os resultados obtidos após a execução dos jogos de psicomotricidade com os jovens da Associação de Paralisia Cerebral de Coimbra (APCC), torna-se evidente como as teorias de Vygotsky (1978) e Piaget (1970), assim como as contribuições de autores como Le Boulch (1982) e Lapierre (2008) desempenham um papel fundamental na compreensão e interpretação dos progressos realizados. Essas teorias e abordagens, que enfatizam a importância da mediação social, da interação ambiental e do movimento na promoção do desenvolvimento cognitivo e psicomotor.

No contexto do Jogo de Psicomotricidade I, "Jogo dos Arcos", o desempenho surpreendente do Jovem C, apesar das dificuldades e do tônus muscular reduzido, destaca, como a mediação social desempenha um papel crucial. Através da interação com os psicomotricistas e dos estímulos ambientais fornecidos pelo jogo, o jovem superou obstáculos e propôs uma noção aprimorada do corpo e do espaço.

Neste segmento, o Jovem A, enfrentando limitações de mobilidade devido à paralisia cerebral discinética, ilustra a influência da teoria de Piaget (1970) sobre a importância do movimento na construção do conhecimento. Mesmo com suas especificações físicas, ele conseguiu realizar com sucesso as etapas do jogo, evidenciando a estreita relação entre corpo e mente na psicomotricidade.

No Jogo de Psicomotricidade II, "Dança 'Segue o Panda'", observamos a evolução do Jovem 1 em relação à noção do corpo, refletindo a ideia de que a prática constante e a interação social desempenham um papel crucial no desenvolvimento psicomotor, conforme proposto por Vygotsky (1978). O Jovem 3, com déficit intelectual, também beneficiou da interação social e da imitação de gestos, fortalecendo a sua psicomotricidade.

O Jogo de Psicomotricidade III, com o Jovem F a conseguir amarrar um laço pela primeira vez, ilustra como as atividades psicomotoras podem contribuir para a estruturação espaço-temporal e para a praxis. Conforme definido por Fonseca (2014), a interação social e o ambiente de apoio desempenharam um papel essencial nessa conquista.

No Jogo de Psicomotricidade IV, a progressão motora fina foi notavelmente aprimorada em todos os jovens, demonstrando como a ação física e a prática colaborativa são elementos cruciais no desenvolvimento psicomotor, alinhando-se com as teorias de Piaget e as contribuições de Le Boulch e Lapierre.

No Jogo de Psicomotricidade V, enfatizamos a importância de enxergar cada jovem de forma singular, alinhando-se à perspectiva de Vygotsky sobre a individualização das interações sociais e das atividades colaborativas. Cada jovem, com as suas necessidades específicas, apresentou avanços notáveis, destacando a importância da paciência e do amor no processo.

Por fim, no Jogo de Psicomotricidade VI, vemos como a prática constante e a interação social podem estimular o cérebro e melhorar a praxia global. Os progressos do Jovem Q e do Jovem S destacam a influência das teorias de Vygotsky e Piaget, que têm implicações importantes para o desenvolvimento psicomotor. Vygotsky destacou a importância da mediação social e da interação na promoção do desenvolvimento cognitivo e psicomotor, enquanto Piaget enfatizou a construção ativa do conhecimento e a adaptação por meio da exploração sensorial e motor na promoção do desenvolvimento cognitivo e psicomotor. Essas teorias puderam ser experienciadas e corroboradas na prática das atividades realizadas. (Santos, 2017).

Ficou evidente que a aplicação dos jogos de psicomotricidade, juntamente com as teorias mencionadas e os conceitos-chave da psicomotricidade, proporcionou um ambiente propício para o crescimento e o desenvolvimento dos jovens da APCC. Essa abordagem holística, que valoriza a interação social, o movimento e a adaptação às necessidades individuais, é altamente eficaz na promoção do desenvolvimento cognitivo e psicomotor desses jovens com necessidades educativas específicas.

Assim, os jogos de psicomotricidade aplicados proporcionaram não apenas melhorias tangíveis no desenvolvimento psicomotor dos jovens, mas também momentos de superação, descoberta de potenciais indivíduos e a construção de laços significativos. Esta experiência demonstrou claramente que, independentemente das dificuldades e desafios, cada jovem tem um caminho único de crescimento e

aprendizagem, e é nosso dever como educadores e terapeutas fornecer o suporte necessário para que eles alcancem seu pleno potencial. O amor, a paciência e a crença no potencial de cada um são os elementos fundamentais que guiam essa jornada.

4 REFERÊNCIAS

- American Association on Mental Retardation (2006). *Retardo mental: definição, classificação e sistemas de apoio*. Tradução de Magda França Lopes. 10.ed. Artmed.
- André Lapierre, A.(2008). *O Corpo na Clínica Psicomotora*. Wak Editora
- Becker, F. 2003. Vygotsky versus Piaget - ou sociointeracionismo e educação. In: R. L. L. Barbosa (org.), *Formação de Educadores. Desafios e Perspetivas*. São Paulo, Editora UNESP, n.7:69-81.
- Bernard Aucouturier Le Boulch, B.A (1982). *O Desenvolvimento Psicomotor: do Nascimento até os 6 Anos*. Editora: É Realizações
- Campbell, R. & Chapman, G. (2016). *As 5 Linguagens do Amor das Crianças – Como expressar um compromisso de amor a seu filho*. Northfield Publishing.
- Carvalho, A. (2010). *Classificação Portuguesa das Profissões 2010*. Instituto Nacional de Estatística, I.P.
- dos Santos, A. R. D. (2017). *Intervenção Psicomotora no Centro de Desenvolvimento da Criança Torrado da Silva do Hospital Garcia de Orta* (Doctoral dissertation, Universidade de Lisboa (Portugal)).
- DSM-5. (2014). *Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais da Associação Americana de Psiquiatria*. Artmed.
- Fonseca, V. (2019). *A Psicomotricidade: Filogênese, Ontogênese e Retrogênese*. Wak Editora
- Fonseca, V. (2008). *Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem*. Artmed.
- Fonseca, V. (2014). *Dificuldades de Coordenação Psicomotora na Criança: A organização praxica e a dispraxia infantil*. Wak Editora.
- Kraemer, G. (2020). *A educação das pessoas com deficiência no Brasil*. UFRGS.
- Lewin, E. (2001). *A Clínica psicomotora: o corpo na linguagem*. 4ª ed. Editora Vozes 100 anos.

- Lins, L. Padovani, C. Lucena, R. Argolo, L. Fernandes, L. Guimarães, C. Queirós, F. (2008). *Achados audiológicos em indivíduos com distrofia miotônica de Steinert*. *Revista da Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia*, 344 (1).
<https://www.scielo.br/j/rsbf/a/Dtvqg5mNKyGfVgYBDQpq34q/?lang=pt#>
- Monteiro, C. (2015). *Paralisia Cerebral – Teoria e Prática*. Plêiade.
- Oliveira, G. (2011). *Avaliação Psicomotora à Luz da Psicologia e da Psicopedagogia (8ª Edição)*. Editora Vozes.
- Oliveira, R. (2017). *Jogos, brinquedos e brincadeiras*. Editora e Distribuidora Educacional S.A.,
- Oliveira, D. (2019). *Avaliação, Intervenção e Diagnóstico, Psicomotricidade*. Editora PsiquEasy.
- Papalaia D. & Olds, S. (2000). *Desenvolvimento Humano*. Artes Médicas Sul.
- Pimentel S.C. (2018). *A Aprendizagem da Pessoa com Deficiência Intelectual numa abordagem psicopedagógica*. In Sousa, R. & Alves, M. *Aprendizagem e Deficiência Intelectual em Foco – Discussões e Pesquisas*. Criação.
- Silva, R. Viñas, S. (2020). *Paralisia Cerebral, Propriocepção, Psicomotricidade e Psicopedagogia*. Agente Literária.
- Smith, D. D. (2008). *Introdução à educação especial: ensinar em tempos de inclusão*. Artmed.
- Trentin, V. (2018). *Deficiência intelectual: fundamentos e metodologias*. Uniasselvi.
- Vygotsky, L. S. (1978). *A Formação Social da Mente*. São Paulo, Martins Fontes, 132 p.
- Vygotsky, L.- (1993). *Mente na Sociedade: O Desenvolvimento de Processos Psicológicos Superiores*. Harvard University Press.
- Winnicott, D.W. (1971). *O Brincar e a Realidade*. Tavistock Publications Ltda.

ANEXOS

Anexo I: Jogo dos Arcos

Jovem A



Jovem B



Pulando com uma perna



Jovem C



Jovem D



Jovem E



Anexo II: Jogo Dança Segue o Panda



Anexo III: Jogo dos Atacadores da Caixa de Ovos

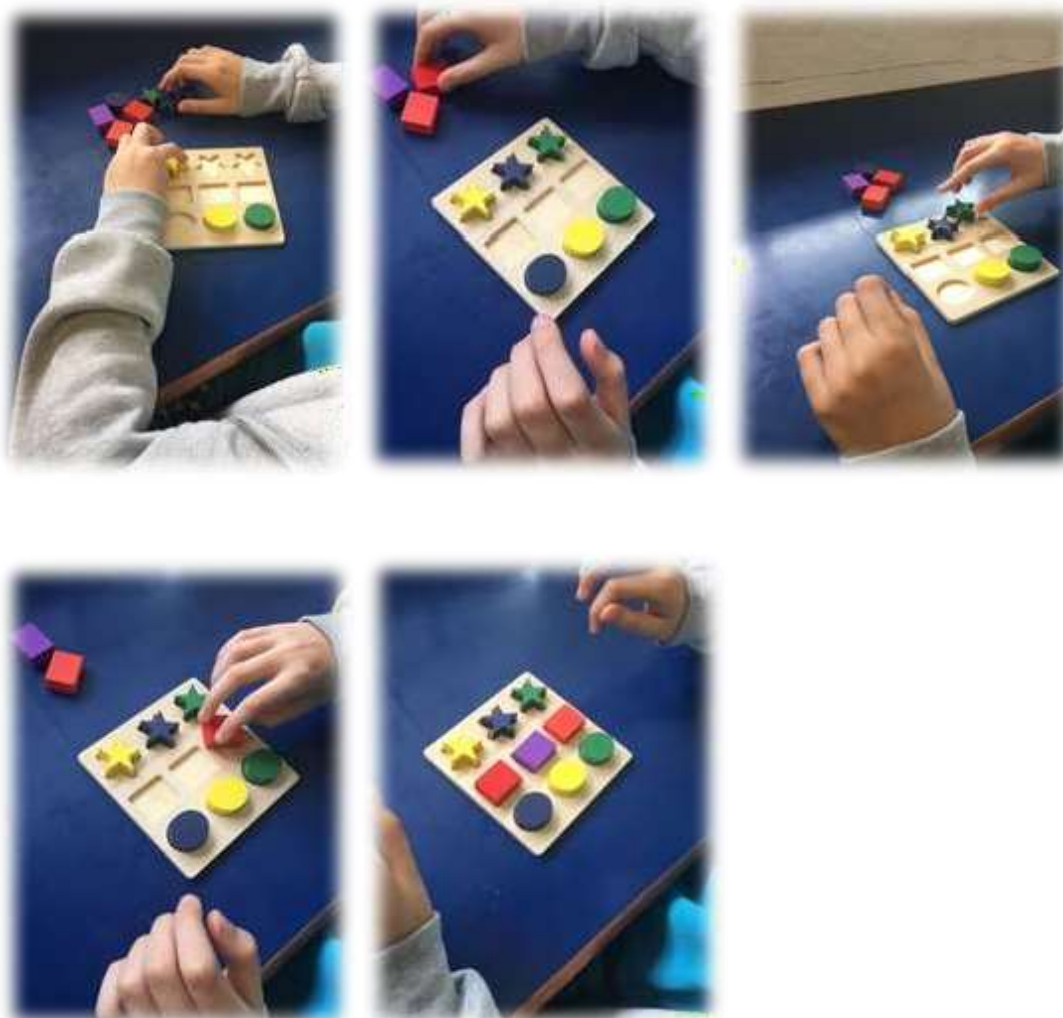
Jovem G, Jovem H e Jovem I





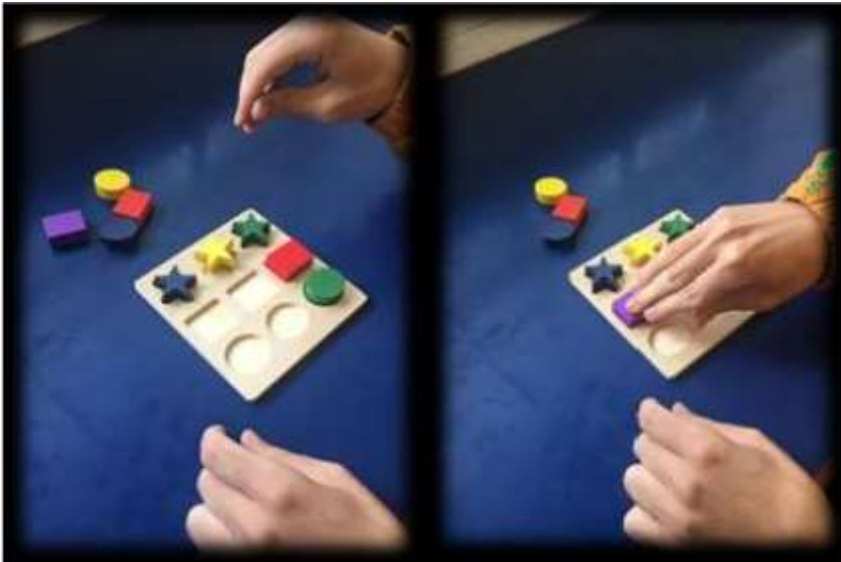
Anexo IV: Jogo do Puzzle

Jovem J



Jovem K







Anexo V: Jogo da Macaca

Jovem L



Jovem M



Jovem N



Jovem O



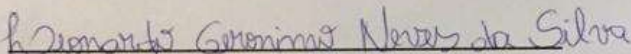
Anexo VI: Autorização da Intervenção



Excelentíssima Senhora
Diretora Técnica da APCC,
Doutora Sofia Manaia,

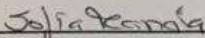
Eu, Leonardo Silva, aluno do Instituto Politécnico de Coimbra - Escola Superior de Educação de Coimbra, venho solicitar a Vossa Excelência que se digne autorizar a realização de jogos de psicomotricidade junto de alguns utentes da APCC, com o objetivo de realizar um estudo empírico, no âmbito do Mestrado em Educação Especial.

Coimbra, 23 de março de 2023


(Leonardo Silva)

Eu, Sofia Manaia, Diretora Técnica da APCC, declaro que autorizo a realização dos jogos de psicomotricidade acima referidos.

Coimbra, 23 de março de 2023


(Doutora Sofia Manaia)

