

OBRA: "Los Problemas del Aprendizaje:  
Identificación y Pedagogia Terapeutica"

AUTORAS: Maria Paz Berruecos  
Elvira Medina de Cervantes

TRADUÇÃO: Maria de Lourdes Azambuja

## ÁREAS DE TRABALHO

- 1 - Área de desenvolvimento psicomotor
- 2 - Área da integração sensoriomotora
- 3 - Área das habilidades perceptivo-motoras
- 4 - Área do desenvolvimento linguístico e conceitual
- 5 - Área do desenvolvimento social

## PROGRAMA DE TRABALHO

### 1 - ÁREA DO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR

O programa psicomotor está destinado a desenvolver uma série de movimentos tanto grossos como finos. Com experiências graduadas se consegue uma conduta motora adequada que será a base de uma aprendizagem geral muito mais eficiente.

Este programa é anterior ao desenvolvimento do nível perceptual que leva depois o educando a adquirir as habilidades específicas para a aprendizagem da leitura e da escrita.

### 2 - DEFINIÇÃO DAS CONDUTAS PSICOMOTORAS

Alguns dos termos que serão usados neste programa estão de acordo com Valett (2) e se definem assim:

- Rodar: é a habilidade de dar voltas sobre si mesmo de maneira controlada.

- Sentar-se: é a habilidade para colocar-se erguido em posição sentada normal, sem apoiar-se na guarda de uma cadeira e sem que deva ser constantemente recordado.

- Engatinhar: é a habilidade para mover-se apoiado nas 4 extremidades de maneira uniforme e coordenada, cruzando o padrão de deslocamento ao utilizar a mão direita com o pé esquerdo e vice-versa. O desenvolvimento desta habilidade começa com o arrastar-se ou seja o deslocamento do corpo contra o solo e sem padrão cruzado.

- Caminhar: é a habilidade para mover-se apoiado ereto sobre dois pés, de maneira coordenada e sem ajuda. Caminhar é um ato neuro-muscular que requer o equilíbrio e a coordenação geral do corpo.

- Atirar ou jogar: é a habilidade para lançar um objeto com um determinado grau de exatidão ou precisão, em relação a distância de onde se lança e se alcança: a coordenação viso-motora.

- Dancar: é a habilidade para mover coordenadamente o corpo, graciosa e artisticamente.

- Saltar: é a habilidade para saltar obstáculos, alternando os pés.

- Localização corporal: é a habilidade para localizar as diferentes partes do próprio corpo. Antes que a criança possa desenvolver sua auto-identificação, necessita ser capaz de localizar cada uma das partes do seu corpo.

- Auto-identificação: é a habilidade primária para conhecer a si mesmo. É a concepção de si mesmo separada do mundo circundante. A auto-identificação é requisito previo a todo ensinamento conceitual.

- Abstração corporal: é a habilidade de transferir e generalizar a auto-identificação.

- Conservação da saúde: é a habilidade para entender e aplicar os princípios de saúde e higiene, ao tempo que se possui boa saúde.

### 3 - D E S E N V O L V I M E N T O D O P R O G R A M A P S I C O M O T O R

"Toda a aprendizagem se baseia na percepção do movimento. Dos padrões de movimento, surge um sistema de comparações sensorial e motoras que possibilitam a realização das relações perceptuais (perceptos).

Os perceptos são antecedentes necessários para a formação dos conceitos. Educar o corpo é o principal; logo se adquirem outros elementos do programa escolar" (1)

Dentro deste programa se transcreve uma série de exercícios destinados a conseguir o reconhecimento das partes do corpo pela criança. Depois, devemos ensinar-lhes a função de cada uma e em especial de seus membros, reconhecendo-os entre os demais, por meio de imagens, bonecas ou de outras pessoas. Por último, realizar-se-ão jogos variados com estes tópicos.

Estes jogos e exercícios estão agrupados na seguinte forma:

- A - Movimentos corporais básicos
- B - Atividade muscular grossa
- C - Integração do Esquema corporal

"As atividades musculares grossas contribuem ao desenvolvimento corporal necessário para que a criança realize aprendizagem mais fina, como a leitura e a escrita. Uma boa aprendizagem neste terreno permite obter, mais tarde, uma maior precisão muscular. Portanto, não devemos deixar de lado estes exercícios. Em que consistem? São variantes dos movimentos que fazemos ao caminhar, engatinhar, arrastar, rodar, brincar, saltar, sentar, lançar um objeto (1)"

#### A - Movimentos corporais básicos

1 - Deitados no chão, braços ao lado, pés juntos; levantar a cabeça até ver os pés. Girar a cabeça da esquerda para a direita, tocando o chão com cada orelha.

2 - Em igual posição, deslizar a cabeça de um lado até o centro, olhar os pés e logo movê-la para o lado contrário.

3 - Jogo da cobra. Mesma posição. Mãos em cima da cabeça, mover o abdome de esquerda a direita, sacudindo-o o mais possível.

4 - O pescador. Deitado de bruços. Imitar o movimento de nadar do peixe com todo o corpo.

5 - De joelhos e mãos sobre o chão. Caminhar movendo somente o braço e perna direita ou braço e perna esquerda. Este deve ser feito muito lentamente.

6 - Em igual posição com padrão cruzado; deslizando braço direito com perna esquerda e vice-versa. O mesmo exercício pode ser feito caminhando - se para trás.

- 7 - Prática em caminhar, saltar e correr. Uso de ritmos percutidos para diferenciar os movimentos com base no método Orff.
- Caminhar com as pontas dos pés e com os braços sobre a cabeça.
- Caminhar para trás, subindo os joelhos até o abdômen.
- Caminhar de lado sobre uma rampa inclinada que pode ir se elevando pouco a pouco.
- Caminhar para a direita, cruzando o pé contrário e fazer depois ao contrário.
- Caminhar para trás nas pontas dos pés com os braços na nuca.
- Caminhar, alternando passos normais com passos nas pontas dos pés; combinar passos largos com passos curtos.
- Caminhar, subindo e descendo.
- Caminhar com as pontas dos pés para dentro.
- Caminhar com os calcanhares juntos.
- Caminhar sobre os calcanhares, primeiro devagar e depois depressa.
- Caminhar em "câmara lenta".
- Caminhar meio de lado com os braços cruzados sobre o peito ou atrás com passo cruzado.
- Correr, acompanhando o movimento rápido.
- Correr com as mãos na cintura.
- Correr com as mãos na nuca.
- Correr com as mãos para trás, cruzando os braços.
- Correr nas pontas dos pés.
- Trotar.
- Aprender a saltar, abrindo pouco a pouco as pernas.
- Saltar sobre o mesmo lugar, sobre um pé e logo sobre o outro.
- Saltar no mesmo lugar alternando os pés.
- Dar pontapé no ar.
- De pé, pés juntos, braço e perna se movem alternadamente para cima.
- Le "Reata".....Os seguintes passos nos indicam a forma ordenada para ensinar a saltar a "reata".....
- o Sem deslocar-se com 2 pés
- o Deslocando-se com os pés.
- o Alternando pés sem deslocamento.
- o Saltar, correndo para adiante.
- o Saltar com a .....para trás, sem deslocar-se.
- o Saltar com a .....para trás, deslocando-se para trás.

**B - Atividade muscular grossa**

Este treinamento ajuda a criança a realizar seu desenvolvimento físico diário com vigor e vivacidade. Em continuação apresentamos alguns jogos:

- 1 - Vai-vem: As crianças de pé com os braços para cima se inclinam para a direita, para a esquerda, para frente e para trás.
- 2 - Agachar-se e endireitar-se. As crianças de pé, com os braços acima se dobram para tocar as pontas de seus pés. Logo se endireitam, estirando-se para cima nas pontas dos pés.
- 3 - "Cavalo de parada" - Subindo os joelhos, o mais possível, os pés regressam ao chão com as pontas, tocando primeiro o chão.
- 4 - "Mariposa" - Estender os braços e movê-los de forma harmoniosa, enquanto vão caminhando nas pontas dos pés, ao redor da sala.
- 5 - "Sapo" - A criança se encolhe, pondo as mãos sobre o chão e logo se inclina para frente. Eleva os dois pés bruscamente para cima e para trás, ficando momentaneamente sobre as mãos.
- 6 - "O Canguru" - As crianças com os braços flexionados à altura dos ombros, saltam como o canguru.
- 7 - "Outro vai-vem" - As crianças se tomam as mãos, com os braços ligeiramente estendidos, fazem balanço de braços de trás para frente, permanecendo firmes na posição de pé.
- 8 - "Passeio de cavalinho" - As crianças se põem de cócoras, estendendo-se as mãos, pretendendo tomar as rédeas de um cavalo. Flexionam os joelhos, para brincar para cima e para baixo.

- 9 - As crianças dobradas para frente com os braços colocados no chão, soltam-nos para balancear-se, ficando com as pernas retas.
- 10- As crianças sentadas, com as pernas separadas se dobram até tocar os joelhos com a cabeça e as pontas dos pés com os dedos das mãos. Estes movimentos se alternam.
- 11- As crianças deitadas dobram os joelhos, levantam o pé direito até tocar a cabeça e regressam ao chão. Depois se faz o mesmo com o pé esquerdo.
- 12- As crianças deitadas, dobram os joelhos, esticam as pernas para cima e fazem-nas voltar devagar para o chão.
- 13- As crianças de pé e com as mãos colocadas na cintura, se dobram para a frente e com movimento balanceado se movem para a direita e logo para a esquerda.
- 14- As crianças de pé com os braços estendidos para o lado, dão volta na cintura o mais possível para a direita e logo para a esquerda.
- 15- "Remando" - As crianças se sentam aos pares, no chão, um de frente para o outro e com as plantas dos pés unidas entre si. Dão as mãos e puxam para frente e para trás.
- 16- "Sobe e desce". Na posição anterior, uma das crianças se dobra para frente enquanto o outro se dobra para trás.
- 17- "Serrando" - Colocam-se um de frente para o outro. Tomam-se as mãos e, alternadamente, movem-se para cima e para baixo.
- 18- "Gemeos de costas" - As crianças param de costas e aos pares, encaixados pelos cotovelos. Nesta posição, tratam de sentar-se e depois levantar-se.
- 19- As crianças se colocam de cócoras, rodam todo o corpo para a frente e colocam a cabeça entre os pés, terminando na posição sentada.
- 20- "Carrinho de mão" - Uma criança se deita de bruços. Um companheiro toma os seus pés e o primeiro caminha sobre as mãos.
- 21- "Balanço do yo-yó" - Estendem os braços para frente, dobram os joelhos e baixam na posição de cócoras, se põem de pé e dobram a cintura com os braços para baixo.
- 22- As crianças deitam-se de costas. Mantêm a perna direita no seu lugar. Cruzam a esquerda sobre a sua direita, colocando todo o pé esquerdo no chão. Alteram-se depois os pés.
- 23- "Tesoura" - Encostados um no outro pelas costas, levantam uma a uma as pernas, sem debrá-las e baixam a que o professor mandar. Depois trocam-se de perna.
- 24- As crianças de pé e com os braços estendidos para baixo, ao lado do corpo. Dão volta a um dos braços, levantando-o e baixando-o. Alterna-se, depois, o movimento com o outro braço. Os braços não se dobram.
- 25- "Bicicleta" - Deitados com as pernas no ar, uma se mantém assim, enquanto a outra se baixa até o peito, rodando como bicicleta.
- 26- "Rotação dos ombros" - Crianças com os braços estendidos ao lado, horizontalmente. Ao tempo que rodam os ombros, dão volta nas palmas da mão para cima e para baixo.
- 27- "Rotação de mãos" - Braços na mesma posição. Uma mão se move o indispensável para formar pequenos círculos.
- 28- "Rotação dos tornozelos" - As crianças se deitam de costas, com as pernas estiradas e com a ponta dos pés para cima. Dão volta nos pés de maneira que os dedos assinalam primeiro para baixo e depois para cima.
29. As crianças se param com os braços ao lado do corpo. Os braços levantam-se como se fossem tocar o teto. Baixam os braços e repetem novamente o movimento.
- 30- "A minhoca" - Crianças deitadas de bruços, com a mão na nuca. Levantam o peito do chão, voltando a cabeça para um lado e depois para o outro, o mais para trás possível, sem mover o corpo.
- 31- Crianças se deitam de bruços, esticam os braços como asas de pássaro. Levantam e baixam a cabeça e o peito, ao mesmo tempo que fazem o movimento de asas com os braços.
- 32- "Empurrar a bola" - As crianças ficam de quatro e empurram uma bola leve com a cabeça.
- 33- "Gemeos Siameses" - De pares e de pé uma na frente da outra, as crianças juntam as mãos e deixam os braços para baixo. Nesta posição, caminham para frente, para trás e para os lados, variando as velocidades ao caminhar.

34- De frente para o companheiro, cada criança cruza seus braços sobre o peito. Coloca-se sobre um pé e salta contra o companheiro. Fazem isto até que um dos companheiros perde o equilíbrio.

35- "O Tunel da Bola" - As crianças se acomodam em fila, tomando distância. Usa-se uma bola de 20 cm de diâmetro. A bola passa de criança a criança sobre suas cabeças. Quando a bola chega ao final da fila, a professora a toma e lhes pede que deem volta, reiniciando o jogo.

36- "Escadas" - As crianças deitam-se de costas com as pernas estiradas para cima. Os movimentos devem imitar a descida lenta de uma escada.

37- Atividades para o uso da barra horizontal (Aproximadamente esta é a ordem para ser usada) Sugere-se que, no princípio, somente suba uma criança na barra. A criança sobe a escada da barra até que alcance e se debranta na primeira barra e se pendure, em seguida, tenta seguir "caminhandinho", alternando uma mão com a outra, até percorrer toda a barra.

- Outra atividade é suspender-se por um momento e deixar-se cair, olhando o chão ao soltar-se. A criança deve aprender a cair, dobrando ligeiramente os joelhos, para absorver o golpe.

- Balançar o corpo, parar debalançar-se e deixar-se cair, olhando para o chão e dobrando os joelhos para amortecer a queda.

### C - A integração do esquema corporal

1 - Como introdução desta parte do programa, é necessário que as crianças desenhem a figura humana. Isto se repetirá periodicamente para apreciar a forma como vão integrando seu esquema corporal.

2 - A professora mostra em si mesma algumas partes do corpo para que as crianças logo mostrem sobre si mesmas.

3 - A professora pede: - "Põe tuas mãos sobre uma parede, uma janela, etc.

4 - O mesmo passo, mas com os olhos fechados.

5 - Pedir que as crianças toquem diferentes partes do corpo com outras partes: o joelho com o nariz; o peito com o queixo; as cadeiras com as mãos.

6 - As partes do corpo tocam o meio ambiente. A professora diz: "Toca o chão com tua cabeça; a parede com a tua mão; o tornozelo com o teu coto de vela.

7- Imitação de movimentos. A professora move a cabeça e as crianças fazem o mesmo. Continua: move os pés, mexe os ombros, enrugando o nariz; põe a língua para fora. No seguinte passo, a professora dá a ordem verbal. As crianças decodificam auditivamente, para contestar com uma ação motora.

8- Orações incompletas - Quem me diz o que falta? - Vejo com os meus... Falo com a minha... Caminho com os meus... As crianças completam a frase e logo mostram a parte correspondente.

9- Noção espacial em relação ao próprio corpo. A professora faz as seguintes perguntas:

a. Onde está a tua cabeça: em cima ou em baixo?

b. Em baixo ou em cima?

c. Onde está tua cabeça? A criança responde.

10- Colocam-se no chão grandes folhas de papel. Deita-se a criança sobre ele de bruços. Desenha-se o contorno de seu corpo com um pincel grosso. Sobre este esquema pede-se o seguinte:

a) pinta uma mancha vermelha onde vai a cabeça;

b) pinta de amarelo onde vão os pés;

c) pinta de verde onde ficam os joelhos.....

11- Apresentam-se recortes de cartões com diferentes partes do corpo. Joga-se tanto como loteria, como dominó, para que as crianças nomeiem cada parte.

12- Para cada criança se dá diferentes recortes de partes do corpo. Desenha-se um esquema e pede-se que completem-no. Esta atividade se repetirá muitas vezes, até que as crianças logrem ter ilustrado a figura humana de forma correta.

13- Apresenta-se bonequinhos "incompletos" para que tracem o que falta a cada um.

14- Bonecas de papelão para recortar e armar. As crianças gostam de vestir depois suas próprias bonecas.

15- "Recitação de rimas infantis referentes ao corpo". Muitas crianças conhecerão rimas tradicionais, daquelas ditas pelas mães a seus filhos, por exemplo:

- |                |                     |
|----------------|---------------------|
| Dedo minguinho | dedo pequenininho   |
| Seu vizinho    | senhor do anelzinho |
| Pai de todos   | tento louquinho     |
| Fura bolo      | fura bolinho        |
| Mata piolho    | mata piolinhos      |

As crianças podem dizer as que sabem e conhecer outras como:  
"Conhecem esta, em que se vai juntando os dedos de uma mão com a outra?"

- Tão, tão (polegares)
- Quem é (indicadorês)
- Sou eu (minguinhos)
- Vou abrir (anulares)
- Ols, irmaozinho, como vais? (se saúdam os dedos centrais)

16- Os quebra-cabeças (3) são usados com bom resultado no ensino de crianças com problemas de aprendizagem e cuja habilidade, destreza e atenção não estão bem desenvolvidas, já que percebem as partes e as estruturas corporais numa forma indiferenciada e confusa.

Estas crianças desenvolvem uma imagem muito pobre de seu corpo e não sabem bem como elas se relacionam entre si e com os objetos de seu meio ambiente. Tão pouco desenvolvem, normalmente, o conceito de corpo, o conhecimento de seu tamanho, nem a forma, nem o relacionamento das partes do corpo. A aquisição medíocre de um conceito corporal se observa nas dificuldades que algumas crianças têm ao vestir-se, ao lavar-se, ao jogar, ao desenhar ou ao modelar em argila. Muitas crianças arman um quebra-cabeça, unindo o contorno da figura das peças com o fundo realçado, sem fixar-se no todo.

Para que isso não ocorra, os quebra-cabeças devem estar cortados de tal forma que cada peça seja uma parte completa e inconfundível de uma pessoa. A criança deve guiar-se por seu conhecimento das partes e pela percepção visual do todo, em lugar de fazê-lo pela forma da peça. O quebra-cabeça mais fácil pode ser o de um bebe e deve constar de umas 6 peças grandes. Muitas crianças necessitam ver o quebra-cabeça armado, antes de tentar fazê-lo sozinhas. Outras talvez necessitam começar por quebra-cabeças mais simples e com menos peças.

O 1º deve ser cortado em 2 (horizontalmente abaixo dos olhos) O 2º em 3 peças (horizontalmente abaixo dos olhos e abaixo da boca). O 3º em 4 pedaços (abaixo dos olhos, do nariz, e da boca). O 4º em 5 pedaços. O 5º se faz igual ao 4º com um corte vertical adicional entre os olhos - horizontalmente no pescoço ou abaixo da linha dos cabelos, na parte superior da frente.

Em algum momento durante a lição, a criança nomeia as diferentes partes e discute sobre o ângulo que tem o quebra-cabeça: - "Por que só uma orelha ou uma parte do cabelo se pode ver? (Figura de perfil)"

É freqüente que algumas crianças se guiem, ao armar o quebra-cabeça, sentindo seu próprio rosto. Fazem assim para organizar um esquema das partes e para integrar suas percepções táteis e cinestésicas com as visuais. Uma vez que a criança haja armado com êxito um deles, poderíamos juntar as peças de 2 quebra-cabeças ao mesmo tempo.

Bibliografia

(1) S.E.P. -Aux.didáctico de español para el maestro de primer grado Comision Nacional del libro de texto- Mexico, 1972

(2) Valett, R.E.: The Remediation of Learning Disabilities- Fearon Publishers Palo Alto, California, 1967.

(3) Larson y Lehtinen, 2: Metodologia para el uso del material pedagógico especial. Develomental Learning Materials. Traducción y adaptacion privada del I.M.A.L., 1970-1974

Pesquisa realizada na obra:  
"Los Problemas del Aprendizaje: Identificacion y Pedagogia Terapeutica"  
Ediciones del Instituto Mexicano de la audicion y el lenguaje.

Direitos autorais reservados.

*Ruiz Adery*  
*11/11/79*