



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – CAMPUS I
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGIA
CURSO DE PSICOPEDAGOGIA



**ATIVIDADES LÚDICAS COMO INTERVENÇÃO
PSICOPEDAGÓGICA NO PROJETO BEM VIVER IV NA
EQUOTERAPIA**

AUGUSTO MARTINS GOUVEIA
Orientadora: Prof^a Ms Andréia Dutra Escarião

JOÃO PESSOA
2014

ATIVIDADE LÚDICA COMO INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA NO PROJETO BEM VIVER IV NA EQUOTERAPIA

RESUMO: A intervenção psicopedagógica a partir de atividades lúdicas na equoterapia, se configura a partir de ideias para trabalhar a ludicidade visando analisar as contribuições para o desenvolvimento global dos praticantes dessa modalidade terapêutica. Enfatiza-se que a equoterapia é de fundamental importância para o desenvolvimento global dos praticantes, pois auxilia nos aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais nos indivíduos com necessidades especiais. Nesse sentido, este estudo teve como objetivo principal averiguar de que forma a intervenção psicopedagógica, utilizando-se de atividades lúdicas, pôde contribuir de forma significativa para o desenvolvimento psicomotor global dos praticantes. Contou-se com a participação de 4 (quatro) praticantes da Associação Paraibana de Equoterapia ASPEq, do município de João Pessoa-PB e com os pais dos mesmos. Utilizou-se como instrumentos aplicação de um questionário, jogos e brinquedos. Foi verificado como resultado principal, uma contribuição no desenvolvimento global (motor, afetivo, cognitivo e social) dos praticantes. Além disso, outro resultado interessante se deu por meio da fala das mães, quando elas destacam o desenvolvimento da interação do seu filho. Resultado este que complementam os dados encontrados com as intervenções. Pode-se afirmar, portanto, que o apoio do profissional em psicopedagogia, no intuito de intervir através das atividades lúdicas, com jogos, brinquedos, brincadeiras e dinâmicas, favorece os processos do desenvolvimento global dos praticantes assistidos na equoterapia.

Palavras-chave: Equoterapia. Psicopedagogia. Atividades Lúdicas.

INTRODUÇÃO

Pode-se afirmar que, o lúdico é indispensável para um bom desenvolvimento do indivíduo. Essa discursão foi embasada a partir dos conceitos da psicomotricidade por ver essa área como referência, surgiu a necessidade de fazer um estudo com o lúdico no Projeto Bem Viver IV na equoterapia. Este estudo, portanto tem como objetivo fazer uma intervenção psicopedagógica com atividades lúdicas na (ASPEq), analisando como os praticantes reagem a essas atividades; verificar se durante a aplicação das atividades lúdicas há progresso nos praticantes em relação ao desenvolvimento global (motor, afetivo, cognitivo e social).

A equoterapia por si só é um método terapêutico interdisciplinar, sem que haja estas três áreas: saúde, educação e equitação não estará existindo o trabalho de reabilitação, pois essas três áreas são indispensáveis para o trabalho equoterapêutico. Não pode existir dentro do grupo, um profissional que queira ser melhor que os colegas pensando ser o detentor do saber menosprezando assim os demais profissionais. Esse profissional deve entender ou saber que na equipe existe um entrosar entre os profissionais e cada um dentro da sua especialidade

deixando sua parcela de contribuição para o progresso desse recurso terapêutico (SILVA; BASTANI; CARVALHO, 2011).

Para Maluf (2009, apud AZEVEDO; PAULO; AZEVEDO, 2012), a ludicidade não é trabalhada no indivíduo apenas como forma de lazer, mas também como aprendizagem e superação em suas limitações. Através da ludicidade a criança vivencia experiências que favorecem o seu desenvolvimento físico e intelectual, apresentando assim grandes conquistas de sua realidade.

A criança expõe, assimila informações e constrói a sua realidade quando está fazendo alguma atividade lúdica. Ela também espelha a sua experiência, modificando a realidade de acordo com seus gostos e interesses e marcada pelos valores de solidariedade, liberdade, cooperação e respeito. Por isso, o lúdico chega resgatando a bagagem cultural da criança e é dessa maneira que elas próprias constroem o seu saber.

Atividades Lúdicas: Uma Terapia Facilitadora Da Aprendizagem

A atividade lúdica está presente em vários ambientes como instituição escolar, creche, clube com recreação e na equoterapia, auxiliando no processo de aprendizagem e proporcionando o bem estar como um momento de lazer e descontrações dos praticantes que são assistidos. Sem contar que no momento que o indivíduo brinca, ele também está beneficiando seu desenvolvimento global (motor, afetivo, cognitivo e social). Pode-se ressaltar que as atividades lúdicas consistem em uma contribuição muito favorável no processo de aprendizagem da criança, por isso, é importante no acompanhamento durante a fase de desenvolvimento do indivíduo.

Historicamente, podemos afirmar que a atividade lúdica deve ser usada não só como brinquedo, como para outros fins, e não apenas por crianças, mas também por adolescentes e adultos. Mesmo assim, alguns filósofos, como Platão e Aristóteles, já refletiam o brinquedo na educação, relacionando a ideia de estudo à distração. Neste caso, o brinquedo sempre foi visto como um recurso que contribui tanto com um momento de lazer como terapêutico (WAJSKOP, 2007).

Friedmann (1996) juntou cerca de trezentos jogos clássicos na cidade de São Paulo, ficando esse trabalho estendido para vários outros estados do Brasil, totalizando uma média de mais de mil jogos. A partir dessa elevação fez-se uma análise das atividades lúdicas espontâneas e das razões de sua alteração e /ou desaparecimento no transcorrer deste século. No século atual a tecnologia está cada vez mais presente na vida das pessoas fazendo com que

os jogos, brinquedos e as brincadeiras fiquem escassos no cotidiano das crianças e adolescentes, deixando a ludicidade de lado e buscando preencher seus espaços com a tecnologia.

O autor destaca as causas mais significativas para a ocorrência da escassez dos jogos:

- Redução do espaço físico em consequência do aumento da cidade e da falta de segurança;
- Redução do espaço temporal, tanto na instituição como na família;
- Incremento da indústria de brinquedos, que pôs no mercado objetos muito fascinantes, modificando as interações sociais;
- Influência da propaganda, contribuindo para o incremento do consumo e da entrada dos brinquedos industrializados no mundo infantil.

Segundo Vygotsky (2000) o brincar é um momento que a criança vivencia expressando sua criatividade, ideias, deixando-a mais realizada, cativada a interagir com outras crianças, havendo assim ganhos não somente para si como também construindo na vida do próximo.

Froebel (2001) do mesmo modo defende que, a partir dos jogos, a criança tem a chance de exibir sua habilidade representativa e a relação com outras crianças. Desta forma, é possível se pensar que as atividades lúdicas cooperativas colaboram e oportunizam as crianças momentos de expressão, criação e de troca de conhecimento, além de trabalhar a cooperação com as demais crianças.

Segundo Leontiev (2001):

A brincadeira não é uma atividade instintiva na criança. Para esses autores, a brincadeira é objetiva, pois ela é uma atividade na qual a criança se apropria do mundo real dos seres humanos. Nesse sentido, a brincadeira, a fantasia e a imaginação que são componentes indispensáveis à brincadeira infantil, não têm a função de criar para a criança um mundo diferente do mundo dos adultos, mas sim possibilitar à criança se apropriar do mundo dos adultos.

O momento lúdico é uma situação em que a criança consegue, constrói e se apropria de informações das mais diversas ordens. Ela permite, igualmente, a construção de categorias e o aumento dos conceitos das várias áreas do conhecimento. Neste sentido, o brincar tem um papel didático e pode ser explorado pela pedagogia e psicopedagogia. Independente de qual brinquedo a criança esteja fazendo uso, ele vai contribuir com várias finalidades para a vida do indivíduo pessoal ou escolar. De ordem escolar o indivíduo tem grandes ganhos em

algumas disciplinas, pois o jogo pode ser trabalhado de forma pedagógica na construção do conhecimento do indivíduo (TEXEIRA, 2010).

Para Soares (1937) Maria Montessori extrapolou os pressupostos de Froebel, comentando a possibilidade de uma escola que aceitasse o desenvolvimento das manifestações espontâneas da criança. O procedimento montessoriano consiste no exercício sensorial e aproveitando também no processo lúdico e pedagógico.

Para muitos autores a ludicidade é indispensável e é uma das formas que mais contribui como meio educativo no desenvolvimento e potencialização do indivíduo. Maria Montessori foi a que mais defendeu esse método, e via a ludicidade como uma das formas de superação nas dificuldades de aprendizagem escolar.

A visão de atividades lúdicas foi desenvolvida por vários outros psicanalistas, mas foi Melanie Klein, em uma tentativa de entender o mundo infantil, a primeira a usar uma caixa de brinquedos como instrumento terapêutico no tratamento de crianças. Esse método foi denominado Ludoterapia. Klein tinha a visão de que a ludicidade seria a forma mais viável de trabalhar com as crianças para assim conseguir algum resultado já que as elas nem sempre conseguem expressar oralmente seus problemas (TEIXEIRA, 2010).

Concordando com Klein, o psicanalista Erik Erikson (apud MOREIRA, 1999) assegura que o jogo inclui todo tipo de expressão, como a corporal, ideativa, gráfica, afetiva, espacial e verbal, pois a criança na medida em que brinca ela demonstra tudo o que está passando consigo. É indispensável para a análise psicológica como também psicopedagógica então, a qualidade da relação que a criança coloca com o objeto utilizado como o jogo o brinquedo. De acordo com Erikson, esse tipo de jogo apresenta forte carga projetiva, pois a criança através de um momento lúdico consegue transmitir e projetar suas limitações e bloqueios, sendo que, o jeito o qual o indivíduo interage com os objetos, pode fornecer subsídios importantes sobre a afinidade que a criança tem com os pais e com o mundo à sua volta.

A ludicidade é indispensável na vida da humanidade, para acompanhar de perto todo esse processo da ludicidade foram pesquisados vários contextos que trabalham o assunto abordado e logo percebeu-se alguns campos como: a terapia ocupacional, fisioterapia, fonoaudiologia, pedagogia, psicopedagogia e outra área que trabalha em parceria com as demais áreas, é a psicomotricidade que sem sombra de dúvida é indispensável para um bom desenvolvimento motor em relação aos possíveis comprometimentos psicomotores apresentados pelo indivíduo.

A psicomotricidade além de constituir-se como um fator imprescindível ao desenvolvimento global e uniforme da criança, também se constitui como a base fundamental para o processo de aprendizagem dos indivíduos. A psicomotricidade é a peça fundamental para o bom desenvolvimento do indivíduo permitindo ao homem sentir-se bem com sua realidade corporal, possibilitando-lhe a livre expressão de seus sentimentos, pensamentos, conceitos, ideologias (ROSSI, 2012).

Mesmo que a psicomotricidade admita grande importância na resolução de problemas encontrados na instituição, ela essencialmente não é única solução para as dificuldades de aprendizagem, mas sim a forma de auxiliar a criança a superar as limitações e prevenir possíveis inaptações. Assim, procura proporcionar ao indivíduo algumas condições mínimas a um bom desempenho escolar ou em qualquer outra instituição. Desta forma, o indivíduo almeja aumentar seu potencial motor dando-lhe recursos para que o indivíduo obtenha avanço na instituição (ROSSI, 2012).

Quando se fala em educação psicomotora remete-se ao uso de uma técnica que através de atividades e jogos correspondente a cada faixa etária e fase do desenvolvimento, o qual leva a criança ao desenvolvimento global de ser. Precisando estimular, de tal maneira, toda uma atitude voltada ao corpo, respeitando as diferenças individuais, ou seja, cada pessoa tem suas características, seu potencial, suas qualidades, seu valor único (o ser é único, diferenciado e especial) e levando assim autoconfiança ao sujeito como lugar de percepção, expressão e criação em todo seu potencial (NEGRINE, 1995).

A psicopedagogia abrange como objeto de estudo a aprendizagem humana, que nasceu de uma demanda – os transtornos de aprendizagem postos em num espaço pouco explorado, estabelecido além dos limites da pedagogia e da psicologia. O psicopedagogo irá contribuir com um trabalho importantíssimo no processo de aprendizagem humana, por ser um profissional multiespecialista em aprendizagem humana que agrupa conhecimentos de diferentes áreas a fim de interferir nesse processo.

Com sua intervenção Psicopedagógica, pode assumir uma feição preventiva ou terapêutica relacionando-se com equipes ligadas aos campos de saúde e educação e institucionais respectivamente. A ausência do profissional Psicopedagogo na área de saúde constitui uma grande luta, criando impasses, resistências para os profissionais de saúde (PORTO, 2013).

A Psicopedagogia está entre nós, essencialmente vinculada aos espaços profissionais, processos Educativos escolares. Começa mesmo que lentamente a abraçar outros campos de atuação: a clínica a empresarial e a hospitalar, apesar de ter começado a produzir-se um tímido movimento de

abertura progressivas a outros tipos de práticas Educativas não escolares (PORTO, 2013)

Podem se destacar também a importância das atividades lúdicas como uma estratégia que auxilia o praticante da equoterapia no seu desenvolvimento psicomotor. É fundamental desde cedo trabalhar na criança atividades que favoreçam o desenvolvimento motor, colaborando para o conhecimento e o domínio de seu próprio corpo. Por isso, a equoterapia é uma modalidade terapêutica indispensável no benefício de pessoas com comprometimento motor.

Portanto, é um procedimento que trabalha na área terapêutica, educacional e equitação, utiliza assim o cavalo como recurso terapêutico objetivando gerar uma abordagem terapêutica, para contribuir com o desenvolvimento global, seja ele, motor, cognitivo afetivo e/ou social dos praticantes. A equoterapia não só trabalha um bom desenvolvimento físico e intelectual no praticante como também o ajuda em seu aprendizado como um todo. Por meio desse trabalho os indivíduos com diferentes deficiências são beneficiados na equoterapia (MEDEIROS; DIAS, 2008).

O conceito abaixo afirma que:

Equoterapia é um método terapêutico e educacional que utiliza o cavalo dentro de uma abordagem interdisciplinar, nas áreas de Saúde, Educação e Equitação, buscando o desenvolvimento biopsicossocial de pessoas portadoras de deficiência e/ou com necessidades especiais. Na equoterapia, o cavalo atua como agente cinesioterapêutico, facilitador do processo ensino-aprendizagem e como agente de inserção e reinserção social" (Associação Nacional de Equoterapia - ANDE-BRASIL, 1999:13).

As experiências que invadem o ambiente terapêutico promoverão modificações nos processos neurais. Durante o momento da terapia no cavalo há uma grande relação ou interligação do cavalo com o homem através do centro gravitacional, estimulando o sistema nervoso central no indivíduo, beneficiando suas funções neuromotoras, sensorio-perceptiva, motivação, ajuste tônico, consciência corporal, organização espaço temporal, força muscular, e benefícios psicossociais (MEDEIROS; DIAS, 2008).

Desde muito tempo o cavalo sempre teve uma grande importância na vida da humanidade, o mesmo era utilizado para várias funções nas guerras, como por exemplo, carregar soldados sequelados. A relação suave com este ser incondicional desperta um sentimento de empatia e afetividade que, junto a um exercício físico ao ar livre em um ambiente agradável e tranquilo, gera sentimentos prazerosos no indivíduo ocorrendo

alterações biológicas, contendo memórias agradáveis impulsionando o ser a tentar repetir, sempre que puder essa percepção, tendo como conclusão o aprendizado (MEDEIROS; DIAS, 2008). Por isso, é preciso que a terapia no cavalo ocorra em um ambiente totalmente favorável ao praticante, mas para que isto ocorra de forma positiva o indivíduo conta com um bom desempenho dos sentidos sensoriais.

Wallon (1975 apud MEDEIROS e DIAS; 2008) dedicou especial atenção ao estudo da função tônica da musculatura e sua relação com a esfera emocional. Os estímulos que afetam nossos sentidos automaticamente afetam nosso estado muscular, ou seja, nosso corpo tenciona mais ou menos de acordo com os estímulos sensoriais experienciados.

Segundo Medeiros e Dias (2008) no Centro Equoterapêutico, o alinhamento corporal será autônomo dos estímulos que desencadeia pelo movimento tridimensional (vestibulares, reticulares e cerebelares), que quando harmônicos dentro da presença do passo adequado, ocorrerá uma estimulação proprioceptiva, somatossensorial e visual apropriada, induzindo ao ajuste tônico e colaborando, assim, com o alinhamento postural, promovendo, por conseguinte, a execução da função. Mas para o indivíduo obter um melhoramento no movimento tridimensional, este indivíduo precisará estar biomecanicamente alinhado no momento da montaria, acatando todos os membros responsáveis por esta postura.

Os melhoramentos psicossociais proporcionados pela Equoterapia são obtidos pela motivação que incentiva o indivíduo pela vontade de prazer, mesmo que o indivíduo esteja comprometido com um transtorno ou uma Síndrome, mas muito deles conseguem progredir com seu tratamento, através de sua força de vontade, autoestima, autoconfiança; e conseguindo dessa forma certa independência chegando a ter grandes ganhos, seja na interação social, pessoal e até mesmo grande superação em seu tratamento. (MEDEIROS, DIAS, 2008).

Segundo Medeiros e Dias (2002), o cavalo para equoterapia tem que ser avaliado em relação as suas características e observando algumas exigências. Não pode ser qualquer animal, é importante a escolha do animal para a Equoterapia, já que o próprio representa o transporte responsável pelo acontecimento e desenvolvimento terapêutico. É preciso priorizar determinadas características durante a seleção do animal. Os autores destacam algumas a seguir.

- O andamento deve ser o trote, pois no cavalo de marcha não se observa a diagonalização do passo, sabendo-se que este é de extremo valor para o alcance dos objetivos neuromotores.

- Histórico de doma: a descoberta e o aprimoramento do conceito de horse-manship (iniciação do cavalo sem o uso de violência) mudaram os caminhos da doma equina.
- Macho castrado, por este não mais sofrer influências hormonais que possam criar situações de risco e de difícil controle durante a sessão.
- Idade acima de 10 anos, por ser um cavalo maduro e calmo.
- Altura ideal, não excedendo 1,50 cm com o objetivo de favorecer o acesso do terapeuta ao paciente.
- Aprumos simétricos, pois as alterações estruturais (valgismo, varismo etc.) interferem na estimulação que chega ao paciente.
- Boa índole, onde resultara em um cavalo dócil e de fácil manejo.

Dessa forma, percebemos o quanto um bom cavalo contribui no processo terapêutico de um indivíduo com deficiência.

Segundo Medeiros e Dias (2002), para um bom trabalho na equoterapia é necessário a formação de uma equipe integrada, formada por vários profissionais, como qualquer outra instituição é importante a presença de vários profissionais já que os praticantes apresentam vários tipos de síndromes e a mesma precisa ter um trabalho em conjunto, por isso o quadro técnico multiprofissional e interdisciplinar é composto por fisioterapeuta, instrutor de equitação, auxiliar-guia, auxiliar lateral e veterinário, podendo abranger ainda psicólogo, pedagogo, terapeuta ocupacional, fonoaudiólogo e psicopedagogo. Segundo estes autores, cada profissional têm uma função.

- O Fisioterapeuta tem a função de avaliar, eleger, traçar objetivos terapêuticos, realizar condutas específicas, manter a evolução atualizada e a interação com a equipe de atuação paralela.
- O instrutor de equitação é responsável pela escolha, pelo treinamento do animal e ensino da arte equestre sob a orientação da equipe.
- O auxiliar-guia é responsável pelo domínio do cavalo e pela andadura ritmada.
- O auxiliar lateral é responsável pelo apoio físico, pela participação nas atividades propostas e pela observação da postura do cavaleiro.
- O veterinário é responsável pelo tratamento das afecções bem como por seu cuidado, evitando, assim intercorrências durante o desenvolvimento do trabalho. E orientar os tratadores quanto ao manuseio correto.

Os outros profissionais irão contribuir a partir das especificidades de cada área de conhecimento. No que diz respeito ao psicopedagogo que trabalha no processo de

aprendizagem do indivíduo, não só aprendizagem escolar como a aprendizagem de vida no dia-a-dia, orientando e acompanhando a família, a escola, tendo como instrumento indispensável para uma boa intervenção, momentos lúdicos com jogos, brinquedos e brincadeiras têm como objetivo central de seus estudos o processo humano do conhecimento e seus padrões evolutivos normais e patológicos.

De acordo com Medeiros e Dias (2008), o Centro de equoterapia necessita ser situado em um espaço com o mínimo possível de elementos que contribua para a dispersão do praticante. Como o nome já diz, e por atender a um público de pessoas especiais não devemos esquecer que o ambiente além de um local aconchegante, tranquilo e de fácil acessibilidade para os praticantes, o mesmo deve conter alguns materiais e instrumentos, os quais serão citados abaixo, que favorecerá no momento terapêutico.

Para instalar o centro de equoterapia, são necessários:

- Picadeiro coberto com metragem aproximada de 15 por 30 m, auxiliando na não-interrupção do processo terapêutico por fatores climático: sol, excessivo e dias chuvosos. O solo deve ser de areia, sem irregularidades.
- Pista para exercício da equitação.
- Estábulos espaçosos e arejados.
- Área para armazenamento dos equipamentos.
- Rampa para montaria.
- Sala de avaliação.
- Banheiros.

Material de Montaria:

- Cilhões caracterizados pela altura do arco de apoio
- Sela inglesa utilizada pelos pacientes da fase esportiva.
- Sela inglesa adaptada com arco de apoio
- O bridão, peça de metal, é posto na boca do cavalo, junto à cabeçada, para a condução do animal.

Materiais pedagógicos:

- Jogos de encaixe, concentração, memorização, montagem, com cores e outros;
- Brincadeiras;
- Brinquedos que auxiliam no processo de aprendizagem e desenvolvimento do praticante.

MÉTODO

Delineamento

Trata-se de um estudo de caso de natureza exploratória e interventiva, adotando como base de análise a abordagem qualitativa.

Participantes

A pesquisa foi realizada com um grupo composto por 4 (quatro) praticantes da ASPEq com idades entre 04 (quatro) e 13 (treze) anos de idade da Associação Paraibana de Equoterapia ASPEq de João Pessoa-PB. Os pais participantes estão na faixa etária de 29 a 53 anos, todos do sexo feminino, todas tem o ensino médio completo, exceto a mãe S que têm formação em pedagogia.

Instrumentos

Para contemplar os objetivos investigado foi utilizado a aplicação de atividades lúdicas, a observação com anotações, registro com máquina fotográfica e um questionário contendo três perguntas e dados demográfico para os pais dos praticantes participantes da pesquisa.

Procedimento

Para a realização da pesquisa foi utilizado o seguinte procedimento. Primeiro, levantar o referencial teórico, em seguida entrar em contato com a presidente da Associação Paraibana de equoterapia ASPEq em João Pessoa-PB, afim de levantar informações sobre um grupo de 4 (quatro) praticantes, e aproveitar o momento para pedir que a presidente assine o termo de anuência, como também tive contato com os pais no intuito de levantar informações úteis para o processo de intervenção perdi também aos mesmos para assinarem o TCLE colaborando assim com a autorização para minha pesquisa; e em seguida iniciar a pesquisa. Que durou 16 (dezesesseis) dias com duração de 20 min. para cada atividade com um total de 40 min. por dia.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Em busca dos resultados, foram coletados informações por meio de um questionário para os pais e atividades lúdicas com crianças os mesmos nos serviram como base para relacionar ao objetivo geral que foi de Intervir com Atividades Lúdicas Psicopedagógica no Projeto Bem Viver IV na Equoterapia. Dessa forma, refletimos nos seguintes objetivos específicos: analisar como os praticantes reagem com as atividades lúdicas; verificar se há algum progresso no desenvolvimento dos praticantes.

Em seguida, estaremos apresentando os participantes da pesquisa, bem como, idade; sexo; e período de entrada na Instituição, apresentaremos os conteúdos do questionário a partir das questões que foram propostas para os pais. Sabendo-se, que foi utilizado códigos para a identificação dos responsável da criança como: (mãe S, mãe A, mãe J e mãe M), para apropriar-nos melhor dos conteúdos propostos. Os pais participantes estão na faixa etária de 29 à 53 anos, todos do sexo feminino, todas tem o ensino médio completo, exceto a mãe S que tem formação em pedagogia.

QUADRADO COM AS ATIVIDADES REALIZADAS COM OS PRATICANTES

Primeira Atividade



JOGO ENFIAMENTO

SUJEITO S

Proposta da atividade: trabalhar cores, interação, coordenação motora fina e coordenação motora ampla.

Sujeito S	Sujeito A	Sujeito J	Sujeito M
Trabalhou os jogos ábaco com cores, jogo de encaixe, quebra cabeça, soletrou o alfabeto com dificuldade.	Trabalhou contação de história, brinquedo sonoro, jogo de encaixe conseguiu encaixar e desencaixar corretamente.	Trabalhou jogo com cores, jogo de encaixe e DVD da galinha pitadinha conseguindo corretamente e gostou de trabalhar.	Trabalhou com bola grande, jogo de encaixe interagiu bastante com os colegas.

O sujeito S, não apresentou desenvolvimento significativo, não respondeu corretamente as atividades. O sujeito A, houve indicativo de desenvolvimento social. O sujeito J, houve indicativo de desenvolvimento motor e o sujeito M, houve indicativo de desenvolvimento social.

Segunda Atividade



JOGO DAS ARGOLAS

SUJEITO M

Proposta da atividade: trabalhar coordenação motora fina, tato, interação e interação.

Sujeito S	Sujeito A	Sujeito J	Sujeito M
Trabalhou com o jogo enfiamento teve um pouco de dificuldade em colocar as cores, dificuldades em amarrar o cordão do tererê.	Trabalhou o jogo caixinha de surpresa, conseguindo tirar e colocar matérias dela.	Trabalhou jogo com cores e de encaixe. Conseguiu em partes. Já com DVD da galinha pitadinha conseguiu interagir.	Trabalhou com a bola grande, e fez uma dinâmica com outros praticantes. Conseguiu

O sujeito S, não apresentou desenvolvimento significativo, não respondeu corretamente as atividades. Já o sujeito A, houve indicativo de desenvolvimento cognitivo. O sujeito J, houve indicativo de desenvolvimento cognitivo e o sujeito M, houve indicativo de desenvolvimento afetivo.

Terceira Atividade



JOGO ÁBACO (ENCAIXE)

SUJEITO A

Proposta da atividade: trabalhou coordenação fina, coordenação fina, interação e interação.

Sujeito S	Sujeito A	Sujeito J	Sujeito M
-----------	-----------	-----------	-----------

Trabalhou jogo de encaixe, alinhavo, alfabeto móvel, cinto de enroscar. Conseguiu, mas depois não queria participar.	Trabalhou jogo com alinhavo e de encaixe. Conseguiu colocar.	Trabalhou com jumps, contação de história. Conseguiu interagir.	Trabalhou com bola grande e pequena. Conseguiu interagir bastante.
--	--	---	--

No sujeito S, houve desenvolvimento indicativo de motor. Já o sujeito A, houve indicativo de desenvolvimento motor. O sujeito J, houve indicativo de desenvolvimento afetivo e o sujeito M, houve indicativo de desenvolvimento social.

Quarta Atividade



JOGO CONTAÇÃO DE HISTÓRIA

SUJEITO J

Proposta da atividade: Trabalhou memorização, coordenação fina, interação e cores.

Sujeito S	Sujeito A	Sujeito J	Sujeito M
Trabalhou com o jogo dos botões, jogo de memorização e com figuras. Teve dificuldade, depois conseguiu.	Trabalhou jogo de encaixe e jogo com cores. Conseguiu.	Trabalhou com jogo de encaixe e DVD interativo. Conseguiu.	Trabalhou com bola pequena, jogo do ábaco com cores. Conseguiu.

O sujeito S não apresentou desenvolvimento significativo, já o sujeito A houve indicativo de desenvolvimento cognitivo, o sujeito J houve indicativo de desenvolvimento social e o sujeito M houve indicativo de desenvolvimento cognitivo.

Quinta Atividade



JOGO DE ENCAIXE

SUJEITO M

Proposta da atividade: trabalhou concentração, discriminação auditiva, coordenação fina e equilíbrio.

Sujeito S	Sujeito A	Sujeito J	Sujeito M
Trabalhou com filme, jogo das argola, com botões e com o puxa caiu. Conseguiu.	Trabalhou com jogo sonoro, jogo com figuras. Conseguiu.	Trabalhou com revistas ilustrativas, jogo sonoro e jogo de encaixe. Conseguiu.	Trabalhou com jogo toca dos ratos, jogo das argolas e com bola. Conseguiu.

O sujeito S, houve indicativo de desenvolvimento social. Já o sujeito A, houve indicativo de desenvolvimento cognitivo. O sujeito J, houve indicativo de desenvolvimento afetivo e o sujeito M, houve indicativo de desenvolvimento motor.

Sexta Atividade



JOGO COM PULSEIRAS (ENCAIXE)

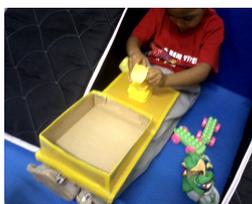
SUJEITO A

Proposta da atividade: trabalhou atenção, tato, interação e memorização.

Sujeito S	Sujeito A	Sujeito J	Sujeito M
Trabalhou com jogo bloco lógico, jogo dos botões e com o jogo associar as figuras. Conseguiu.	Trabalhou com jogo de encaixe, caixinha da surpresa. Conseguiu.	Trabalhou jogo de encaixe e com contação de história. Estava um pouco agitado. Não Conseguiu	Trabalhou com o jogo pra encontrar os pares, bola e jogo das argolas. Conseguiu.

O sujeito S, houve indicativo de desenvolvimento cognitivo. O sujeito A, houve indicativo de desenvolvimento cognitivo. O sujeito J, houve indicativo de desenvolvimento social e o sujeito M, houve indicativo de desenvolvimento afetivo.

Sétima Atividade



JOGO COM COPOS (ENCAIXE)

SUJEITO J

Proposta da atividade: trabalhou coordenação fina, discriminação auditiva, interação e cores.

Sujeito S	Sujeito A	Sujeito J	Sujeito M
Trabalhou cortar e colar, pintura, jogo de encaixe, jogo dos sons. Conseguiu.	Trabalhou com jogo de encaixe, jogo dos sons e com a caixinha de surpresa. Não conseguiu.	Trabalhou contação de história, associação de figuras e jumps. Não conseguiu.	Trabalhou jogo das argolas, jogo de encaixe e com bola. Conseguiu.

O sujeito S, houve indicativo de desenvolvimento motor, já o sujeito A, não apresentou desenvolvimento significativo, o sujeito J, não apresentou desenvolvimento significativo e o sujeito M, houve indicativo de desenvolvimento cognitivo.

Na análise dos quadros com as atividades foi possível perceber que na maioria das atividades realizadas com os praticantes houve progresso no desenvolvimento global (motor, afetivo, cognitivo e social) dos mesmos, pois só o sujeito S que não conseguiu realizar todas as atividades, já os demais conseguiram realizar todas; dos 4 (quatro) praticantes apenas 1 (um) não respondeu totalmente as atividades os outros 3 (três) responderam com isso conclui-se que houve mais aspectos positivos.

Apresentaremos os conteúdos do questionário a partir das questões que foram propostas para os pais. Concordando com Klein, o psicanalista Erik Erikson (apud MOREIRA, 1999) assegura que o jogo inclui todo tipo de expressão, como a corporal, ideativa, gráfica, afetiva, espacial e verbal, pois a criança na medida em que brinca ela demonstra tudo o que está passando consigo.

A psicomotricidade é a peça fundamental para o bom desenvolvimento do indivíduo permitindo ao homem sentir-se bem com sua realidade corporal, possibilitando-lhe a livre expressão de seus sentimentos, pensamentos, conceitos, ideologias. Mesmo que a psicomotricidade admita grande importância na resolução de problemas encontrados na instituição.

Ela essencialmente não é única solução para as dificuldades de aprendizagem, mas sim a forma de auxiliar a criança a superar as limitações e prevenir possíveis inaptações. Assim, procura proporcionar ao indivíduo algumas condições mínimas a um bom desempenho

escolar ou em qualquer outra instituição. Sendo assim o indivíduo almeja aumentar seu potencial motor dando-lhe recursos para que o indivíduo obtenha avanço na instituição (ROSSI, 2012).

QUESTÃO 1

Os pais participantes estão na faixa etária de 29 a 53 anos, todos do sexo feminino, todas tem o ensino médio completo, exceto a mãe S que têm formação em pedagogia. Sobre a questão 1(um) foi perguntado as mães como avaliam o trabalho realizado no projeto bem viver IV na equoterapia a partir das atividades lúdicas.

RESPONSÁVEL PELA CRIANÇA	RESPOSTAS
Mãe S	É de grande importância, pois ajuda no desenvolvimento do meu filho, bem como a socialização com os demais participantes.
Mãe A	De maior importância, pois A, adora estar no projeto, ela tem maior interação e desenvolvimento.
Mãe J	As atividades estão ajudando muito J a conhecer as cores etc.
Mãe M	De grande importância para o desenvolvimento psíquico e motor do praticante.

Foi possível observa que a mãe S e a mãe A focaram bem que as atividades lúdicas contribuem sim para um bom desenvolvimento de seu filho, já a mãe J só falou que as atividades ajudam bastante seu filho. A mãe M não mencionou a palavra socialização mas focou bem na palavra desenvolvimento. Das quatro mães apenas uma, não focou tanto a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento do seu filho, como a maioria das mães veem as atividades lúdicas como um benefício, assim coloca (TEXEIRA, 2010). O momento

lúdico é uma situação em que a criança consegue, constrói e se apropria de informações das mais diversas ordens.

Ela permite, igualmente, a construção de categorias e o aumento dos conceitos das várias áreas do conhecimento. Neste sentido, o brincar tem um papel didático e pode ser explorado pela pedagogia e psicopedagogia. Independente de qual brinquedo a criança estar fazendo uso, ele vai contribuir com várias finalidades para a vida do indivíduo pessoal ou escolar. De ordem escolar o indivíduo tem grandes ganhos em algumas disciplinas, pois o jogo pode ser trabalhado de forma pedagógica na construção do conhecimento do indivíduo.

QUESTÃO 2

Sobre a questão 2 (dois), foi perguntado de que maneira você percebe a contribuição das atividades lúdicas na vida do filho (a).

RESPONSÁVEL PELA CRIANÇA	RESPOSTAS
Mãe S	Essas atividades contribuem bastante na vida do meu filho, quando ele consegue exercer algumas atividades sozinho, que antes ele precisava de ajuda.
Mãe A	Ela está interagindo mais, falando mais e cada dia melhor, ela gosta demais de estar na sala do projeto.
Mãe J	Principalmente as brincadeiras, ele está mais participante.
Mãe M	Devido ser mais atrativo, desta forma a criança interage melhor, conseqüentemente tem melhores resultados.

Foi possível analisar que a mãe S, fala o quanto as atividades lúdicas contribuem na vida de seu filho, enquanto a mãe A, a mãe J e a mãe M abordam que as atividades lúdicas através da interação e participação, promovem bem estar aos seus filhos, percebendo-se a

contribuição deixada pelas atividades lúdicas como meio de interação e participação a seus filhos, gerando assim socialização e uma autoestima significativa na vida deles.

Segundo Vygotsky, (2000) o brincar é um momento que a criança vivencia expressando sua criatividade, suas ideias deixando-a mais realizada mas cativada a interagir com outras crianças, havendo assim ganhos não só para si como também construindo na vida do próximo. Froebel (2001) do mesmo modo defende que, a partir dos jogos, a criança tem a chance de exibir sua habilidade representativa e a relação com outras crianças. Desta forma, é possível pensar que as atividades lúdicas cooperativas colaborem e oportunizam para as crianças momentos de expressão, criação e de troca de conhecimento, além de trabalhar a cooperação com as demais crianças.

QUESTÃO 3

Sobre a questão (3) três, foi perguntado se em casa há uma continuidade do trabalho lúdico como reforço, ajudando no desenvolvimento do filho (a).

RESPONSÁVEL PELA CRIANÇA	RESPOSTAS
Mãe S	Sim, sempre estou estimulando e reforçando o que ele aprende.
Mãe A	Sim, pois ela participa de todos os momentos com a família, gosta muito de pintar e brincar com o irmão.
Mãe J	Sim em casa eu fico brincando muito com ele, ele está participando mais das coisas.
Mãe M	Sim. O mesmo é acompanhado de terça a quinta no horário oposto da escola, em um Centro Mediador onde trabalham o lúdico.

Como a maioria dos pais estão sempre em busca de algo que favoreça o desenvolvimento de seus filhos, a mãe S, falou que sempre está estimulando e reforçando seu filho. Já a mãe A, falou que a filha participa de todos os momentos com a família e gosta de pintar e brincar com seu irmão. A mãe J, falou que brinca muito com seu filho e que ele está mais participativo nas atividades. A mãe M, falou que o seu filho participa de outros

atendimentos onde trabalham o lúdico. A mãe **M**, é a única das quatro mães que em casa não trabalha diretamente com seu filho, enquanto a mãe **S**, a mãe **A**, e a mãe **J** trabalham junto aos seus filhos.

A participação dos pais nas atividades com seus filhos é importante, pois contribui de forma progressiva no desenvolvimento global dos seus filhos. Segundo Leontiev (2001), a brincadeira não é uma atividade instintiva na criança. Para esses autores, a brincadeira é objetiva, pois ela é uma atividade na qual a criança se apropria do mundo real dos seres humanos. Nesse sentido, a brincadeira, a fantasia e a imaginação que são componentes indispensáveis à brincadeira infantil, não têm a função de criar para a criança um mundo diferente do mundo dos adultos, mas sim possibilitar à criança se apropriar do mundo dos adultos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo realizado para o alcance dos objetivos descritos abrange um respaldo teórico para averiguar de que forma a intervenção psicopedagógica, utilizando-se de atividades lúdicas, através do Projeto Bem Viver IV na equoterapia, pôde contribuir de forma significativa para o desenvolvimento psicomotor global dos praticantes.

Foi verificado que os resultados obtidos levaram a consecução dos objetivos propostos. Desse modo, verificamos que na análise dos quadros a partir das atividades realizadas com os praticantes, houve indicadores de progresso no desenvolvimento global (motor, afetivo, cognitivo e social) dos mesmos, pois só o sujeito **S** não conseguiu realizar todas as atividades, já os demais conseguiram realizar todas; dos 4 (quatro) praticantes apenas 1 (um) não respondeu totalmente as atividades, os outros 3 (três) responderam, com isso conclui-se que houve aspectos positivos.

Quanto à análise das perguntas feitas com as mães dos praticantes, foi possível perceber que todas responderam positivamente, as três perguntas; Relataram que as atividades lúdicas realizadas com seus filhos contribuem e são importante para um bom desenvolvimento global (motor, social, afetivo e cognitivo) do praticante; e que em casa reforçam com mais um momento lúdico.

Para a realização deste trabalho destacamos algumas limitações, como: O curto espaço de tempo para a realização da pesquisa, porque com uma duração de tempo maior organizaria uma quantidade maior de matérias e limitações teórica sobre a temática.

Porém, diante de os pontos negativos encontrados, vale salientar que foi satisfatória a realização deste estudo, pois o mesmo poderá contribuir de forma significativa para o profissional psicopedagogo que pretende fazer um trabalho com a ludicidade e a psicomotricidade de forma interventiva ou terapêutica no indivíduo praticante da equoterapia.

ABSTRACT

PLAYFUL ACTIVITIES AS INTERVENTION PSYCHOPEDAGOGIC IN THE PROJECT WELL LIVING IV IN HIPPO THERAPY

The psychopedagogic intervention based playful activities in hippotherapy, appears from ideas to work playfulness order to analyze the contributions to the overall development of the patients of this therapeutic modality. We emphasize that hippotherapy is crucial for the overall development of practitioners, so they help in motor, cognitive, affective and social aspects in individuals with special needs. Thus, this study aimed to investigate how the psychopedagogic intervention, using playful activities could contribute significantly to the overall psychomotor development practitioners. It was counted with the participation of four (4) practitioners of Paraibana Hippotherapy Association PHIAS, the city of João Pessoa-PB and parents of the same. It was used as an instrument of a questionnaire, games and toys. It was seen as the main result, a contribution to the overall development (affective, cognitive, motor and social) of the practitioners. Also, another interesting result was through speaking mothers when they highlight the development of their children's interaction. This result complements the data obtained with the assistances. We can affirm, therefore, that the support of professional in psychopedagogy in order to operate through playful activities, such as games, toys, games and dynamic, favors the processes of overall development of those practitioners who are assisted in hippotherapy.

Key-words: Hippotherapy. Psychopedagogy. Playful Activities.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Gardenia de Oliveira; MAV, Munster. Equoterapia: implicações nos aspectos psicomotores de crianças com TDAH. **VII Encontro da Associação Brasileira de Pesquisadores em Educação Especial**, p. 2926-37, 2011. Disponível em: <uel.br>. Acessado em 15 de jul de 2014.

DIAS, Emília; MEDEIROS, Mylena. **Equoterapia noções elementares e Aspectos Neurocientíficos**. Ed. Revinter, Rio de Janeiro, 2008.

DOS Santos Azevedo, Dayse Aparecida; PAULO, Juliana Carneiro; AZEVEDO, Ellen Beliene Vieira. ATIVIDADES LÚDICAS: TECENDO UM SUPORTE PSICOPEDAGÓGICO. **Humanas Sociais & Aplicadas**, v. 2, n. 5, 2012. Disponível em: <seer.perspectivasonline.com.br>. Acessado em 17 de jul de 2014.

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender** - O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

FROEBEL, Friedrich. **A Educação do Homem**. Tradução: Bastos, Maria Helena Câmara. São Paulo: Editora UPF, 2001.

GIL, Antonio C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3ª ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GARRIGUE, René. **A prática da equoterapia**. In: Congresso Brasileiro de Equoterapia, 1. Brasília, 18 a 20 de nov. 1999. Disponível em: <Coletânea de trabalhos. Brasília: ANDE/BRASIL, 1999. p. 19-23>. Acessado em 25 de jul de 2014.

LEONTIEV, Aléxis Nikolaevich. Os Princípios Psicológicos da brincadeira Pré-escolar. In: VYGOTSKY, L S; Luria, A. R e Leontiev, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 2001.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil: psicomotricidade: alternativas pedagógicas**. Porto alegre: Prodil, 1995.

PORTO, Olívia. **Psicopedagogia clínica: Teoria, diagnóstico e intervenção nas dificuldades, distúrbios e transtornos de aprendizagem**. Ed. Espaço das letras. Rio de Janeiro, 2013.

SOARES, Manuel. **Froebel e Montessori: o trabalho manual da escola**. Lisboa: Editora Seara Nova / Cadernos de Seara Nova, 1937.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Ed. 2, RJ: Wak Editora, 2012.

VYGOTSKY, Lev. Semenovich. **A formação social da mente**. 8ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

WAJSHOP, Gisela. **O brincar na Pré-Escola**. São Paulo. Cortez, 2007.

AUGUSTO MARTINS GOUVEIA

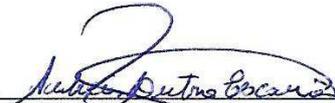
ATIVIDADES LÚDICAS COMO INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA
NO PROJETO BEM VIVER IV NA EQUOTERAPIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Bacharelado de Psicopedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Psicopedagogia.

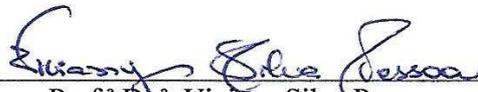
Orientador(a): Prof.^a Ms. Andréia Dutra Escarião

Aprovado em: 14 / 08 / 2014.

BANCA EXAMINADORA



Prof.^a Ms. Andréia Dutra Escarião (Orientador)
Universidade Federal da Paraíba



Prof.^a Dr.^a Viviany Silva Pessoa
Universidade Federal da Paraíba (Membro)