

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS – SESA
FACULDADE AMADEUS – FAMA
CURSO DE PEDAGOGIA**

**ISABEL MARTINS DOS SANTOS
TELMA MARTINS DOS SANTOS**

**BRINCADEIRAS E SUAS RELAÇÕES COM O DESENVOLVIMENTO DO
PSICOMOTOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**Aracaju - SE
2014**

**ISABEL MARTINS DOS SANTOS
TELMA MARTINS DOS SANTOS**

**BRINCADEIRAS E SUAS RELAÇÕES COM O DESENVOLVIMENTO DO
PSICOMOTOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Artigo científico apresentado à
Faculdade Amadeus como trabalho de
conclusão de curso e requisito básico
para obtenção do título de Licenciado
em Pedagogia

Orientador: Prof. MsC Priscila Randow

**Aracaju - SE
2014**

**ISABEL MARTINS DOS SANTOS
TELMA MARTINS DOS SANTOS**

**BRINCADEIRAS E SUAS RELAÇÕES COM O DESENVOLVIMENTO DO
PSICOMOTOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Artigo científico apresentado à Faculdade Amadeus como trabalho de conclusão de curso e requisito básico para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Priscila Christina Borges Dias Randow

Prof. Esp. Williams dos Santos

Aprovado (a) com média: _____

Aracaju (SE), _____ de _____ de _____

BRINCADEIRAS E SUAS RELAÇÕES COM O DESENVOLVIMENTO DO PSICOMOTOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Isabel Martins dos Santos¹

Telma Martins dos Santos²

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo entender como as brincadeiras contribuem para o desenvolvimento da psicomotricidade na criança. Além disso, buscou-se responder questões como: Em que medida as brincadeiras são essenciais? De que forma as brincadeiras contribuem no desenvolvimento físico, emocional e intelectual da criança? Quais tipos de brincadeiras são mais eficazes no desenvolvimento psicomotor durante a infância? Para responder essas perguntas foi realizada uma pesquisa de caráter exploratório, com pesquisa bibliográfica a diversas fontes pertinentes ao tema. As brincadeiras estão presentes em toda a história do ser humano e atualmente os estudos comprovam que durante as brincadeiras as crianças estão mais interessadas e dispostas a aprender, assim como se abre um leque de conhecimentos e movimentos corporais a serem descobertos. Por isso contatou-se a necessidade de atenção especial dos pais e pedagogos para a decadência da infância e da sua crescente exposição a violência e outras mazelas da sociedade. Foi constatado um consentimento entre os autores pesquisados de que as brincadeiras são essenciais e motivadoras do desenvolvimento infantil, principalmente das áreas afetiva, motor e social, melhorando a convivência em grupo e as coordenações motoras. Porém, encontrou-se também escassez de trabalhos que averiguem as brincadeiras mais propícias para cada faixa etária. Deste modo, buscou-se através deste trabalho incentivar a confecção de mais estudos acerca deste tema.

Palavras-chave: Educação Infantil; Desenvolvimento Psicomotor; Brincadeiras.

ABSTRACT

This work seeks to understand how physical activities and games contribute to the development of psychomotor activity in children. Additionally, constitute an attempt to answer questions such as: To what extent the games are essential and how contribute to physical, emotional and intellectual development of children? What types of games are more effective in psychomotor development during childhood? To answer these questions was made an exploratory research with bibliographic research at several sources relevant to the topic. The games are found throughout the history of humans and currently studies show that playing children are more interested and willing to learn, as well as

¹ Graduando em Pedagogia pela Faculdade Amadeus/SE. E-mail: telmamartins3@hotmail.com.

² Graduando em Pedagogia pela Faculdade Amadeus/SE. E-mail: isabelmartins3@outlook.com.

opens up a range of knowledge and bodily movements to be discovered. We see the necessity of special attention from parents and educators for the decadence of childhood and its increasing exposure to violence and other ills of society. There is a consensus among the authors surveyed, that play is essential and motivating to child development, especially the affective, motor and social areas, improving socialization and motor skills. But also we found scarcity of studies about the games most propitious for every age group, so we seek through this work encourage making further studies concerning this subject.

Keywords: childhood education, psychomotor development and games.

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa teve como objeto de estudo a relação das brincadeiras com o desenvolvimento da psicomotricidade da criança. A forma como a brincadeira se desenvolveu ao passar da história da humanidade e seu desenrolar no progresso da infância. Deste modo, é reconhecido o uso das mais diversas brincadeiras no desenvolvimento da psicomotricidade das crianças. Na infância, a brincadeira é tida como o ofício da criança e as suas formas diferem com os costumes e cultura de cada sociedade. Durante o brincar, a criança torna-se mais motivada e criativa, disposta a adquirir novos conhecimentos e interagir com outras pessoas, tornando esse momento um método facilitador do aprendizado para as crianças desmotivadas. Diante disto, foi pertinente o desenvolvimento desta pesquisa.

Perfeito e Pimenta (2012) e Oliveira (2004), entre outros estudiosos do assunto, são unânimes no fato de que a necessidade de brincar é universal e exerce um papel crítico no desenvolvimento da criança. Há registros de que se brinca desde o surgimento da humanidade, porém o modo como era visto este ato difere de como é hoje. Atualmente, estudos comprovam que durante a brincadeira, as crianças estão mais interessadas e dispostas a aprender, assim como podem usar vários tipos de conhecimentos e movimentos corporais.

Durante o processo educacional, na educação tradicionalista, as crianças ficam restritas às suas mesas de tarefas e sentenciadas ao silêncio, já que o professor deve ser o centro da atenção, deste modo a ausência de interação física e do uso dessas habilidades comprometem o desenvolvimento motor.

São muitas as formas de brincar, como e por quem essa atividade é exercida também interferem na eficácia dos resultados alcançados. Deste modo, estudos acerca desse tema vem enriquecer e sistematizar as formas mais proveitosas, com as quais os pedagogos podendo com mais facilidade chegar ao seu objetivo, desenvolver não só aos atributos intelectuais, bem como atingir as faculdades físicas e emocionais da criança.

Cada cultura tem a sua maneira de enxergar a brincadeira na infância, assim como os jogos praticados em cada região refletem a cultura e os costumes daquela sociedade. É perceptível que em locais onde são mais frequentes jogos e brincadeiras que utilizam mais aparato tecnológico e menos desempenho físico, há entre as crianças, maiores índices de obesidade infantil.

Não são incomuns, apesar de desrespeitando às leis vigentes neste país, regiões em que as crianças são privadas do direito de brincar por serem obrigadas a trabalhar para acrescentar na renda familiar, perdendo assim parte da sua capacidade de desenvolvimento mental e também psicomotor.

A brincadeira estimula a criança a desenvolver a atenção, a memória, a autonomia, a capacidade de resolver problemas, se socializar, despertar a curiosidade e a imaginação, de maneira prazerosa e com participante ativo do seu processo de aprendizagem. Por isso, o indivíduo deve ser excitado a se auto reconhecer e ao seu ambiente através de movimentos proporcionados pelo brincar e jogar tanto no ambiente familiar quanto no escolar.

Perfeito e Pimenta (2012) em seu artigo sobre uso de jogos e brincadeiras na educação infantil apontam a relevância dessas atividades no desenvolvimento:

A estimulação corporal através de atividades físicas, seja por meio de brincadeiras e/ou jogos, tem vital importância para o desenvolvimento global da criança, influenciando em diversos aspectos, como: habilidades psicomotoras, coordenação, relação espaço temporal, visão periférica e equilíbrio físico. Durante o brincar ou jogar, estimulamos a imaginação, criatividade, emoções e sentimentos, além do autoconceito corporal, possibilitando uma nova postura com relação ao entender o corpo e o ambiente. Por fim, é possível concluir que os jogos e brincadeiras, quando bem planejados, podem estimular a integração dos aspectos sociais, afetivos e motores das crianças, por meio da afetividade, imaginação e simbolização do jogar e brincar e da vida em sociedade, possibilitando desse modo, seu desenvolvimento global (p. 1).

O tema escolhido foi significativo, pois a brincadeira assume um espelho da sociedade em que está inserida já que molda a forma que as atividades evoluem na infância e o sentido que cada comunidade lhe atribuiu frente a sua relevância no desenvolvimento infantil.

Além disso, buscou-se responder algumas questões como: Em que medida as brincadeiras são essenciais? De que forma as brincadeiras contribuem no desenvolvimento físico, emocional e intelectual da criança? Quais tipos de brincadeiras são mais eficazes no desenvolvimento psicomotor durante a infância?

É pertinente o desenvolvimento desta pesquisa pois é na brincadeira que a criança torna-se capaz de atribuir significados diferentes aos objetivos, desenvolve sua capacidade de abstração e começa a agir diferente do que vê, mudando sua percepção sobre os referidos objetivos.

Diante disto, este artigo teve como objetivo geral conhecer como e de que forma as brincadeiras contribuem para o desenvolvimento da psicomotricidade. Os objetivos específicos foram: explicar por que a brincadeira está presente em várias sociedades durante a infância; conhecer como ocorre o estímulo ao uso das brincadeiras na concepção do desenvolvimento da psicomotricidade das crianças; e categorizar as brincadeiras que mais influenciam no desenvolvimento psicomotor infantil.

O presente trabalho de conclusão de curso se caracterizou como sendo bibliográfica de cunho explicativo. O qual foi desenvolvido a partir da análise de material já elaborado e publicado, constituído, principalmente de livros, revistas e artigos científicos acerca do tema almejado.

Após a escolha do material bibliográfico tido como suficiente, foi feita a leitura exploratória, seletiva, analítica e por fim a interpretativa, que ainda de acordo com Gil (1996):

Esta constitui a última etapa do processo de leitura das fontes bibliográficas. Naturalmente é mais complexa, já que tem por objetivo relacionar o que o autor afirma com o problema para o qual se propõe uma solução. Na leitura interpretativa procura-se conferir significado mais amplo aos resultados obtidos com a leitura analítica. Enquanto nesta última, por mais bem elaborada que seja, o pesquisador fixa-se nos dados, na leitura interpretativa vai além deles, através de sua ligação com outros conhecimentos já obtidos (p. 70).

Nesta pesquisa foram utilizados artigos e livros de natureza científica e não científica, onde para chegar ao texto pronto foi preciso muitas leituras e análises, para assim investigar as várias concepções e consensos a que os autores atingiram sobre as influências da brincadeira no desenvolvimento psicomotor infantil.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Um breve histórico sobre o brincar e seu valor

Em busca de comprovações da importância das brincadeiras pesquisamos autores que às vissem a partir da sua essência, suas origens e como o verdadeiro ofício da criança.

Brock (2011) enfatiza que influenciam nas diversas formas de brincar, a visão da comunidade em que a criança está inserida, sobre gêneros e suas capacidades e obrigações, suas divisões sociais e definições sobre segurança e liberdades. Todos esses fatores refletem ativamente nos valores, comportamentos e atitudes das crianças, as moldam em sua disposição para agir, entender as experiências, pensar de uma certa maneira e a partir disto se dispõe o modo de organizar a brincadeira e o grau de interferência do adulto sobre ela.

Wajskop (2001) retrata que desde a antiguidade usa-se as brincadeiras como forma de educar, porém era mais vista apenas como uma forma de recreação, sem prover responsabilidades, qualquer tipo de desenvolvimento ou conhecimento. Havia um receio de dar a liberdade da diversão necessária ao desenvolvimento pois ia de encontro a educação rígida praticada. Ainda segundo o autor, estudos a partir de 1593 foram os primeiros a propor métodos específicos que permitissem uma educação com divertimento e espontaneidade, com a criação de brinquedos educacionais e ainda o seu uso para educação de crianças com deficiências mentais, rompendo com a educação meramente verbal e tradicionalista.

Ainda, atualmente, existem pessoas de certas regiões do planeta, que veem as crianças como mini adultos, acreditam que as crianças a partir de

uma certa idade já devem trabalhar, rompendo com o ciclo de desenvolvimento da criança.

O pesquisador Rogoff (2003, p. 122) citado por Brock (2011, p. 80), estudando as culturas ocidentais constatou que a maioria das crianças se envolve com brinquedos manufaturados, estão sempre sobre supervisão e em grupos fixos de crianças na escola, ou com os pais e irmãos. Rogoff (2003) contrasta essa cultura a vista em outras regiões, onde não existem espaços dirigidos à criança, que frequentemente está envolvida em trabalhos agrícolas, não possuindo grandes quantidades de brinquedos ou jogos, sendo constantemente incluída em atividades que envolvem competências e habilidades de adultos.

De acordo com Souza (2010), a brincadeira assume o significado que o meio social lhe atribui, por exemplo, se o arco e flecha podem aparecer nas lojas como brinquedo, nas sociedades indígenas ele é visto como instrumento de caça e pesca. Ao brincar com uma boneca, a criança lhe atribui a representatividade de filha, deste modo, o brinquedo poderá ser o facilitador do desenvolvimento do imaginário infantil.

O brinquedo não tem função apenas de dar prazer à criança, mas de libertá-la de frustrações, canalizando suas energias, dando motivo e importância à sua ação, além de explorar todo o seu potencial de criatividade e imaginação, auxiliando a formar um ser humano mais pleno consigo mesmo e com os demais (ANCINELO; CALDEIRA, 2006, p. 3).

Percebe-se que a criança depende dos adultos ao seu redor para brincar, já que o adulto é quem decide qual brinquedo oferece a criança e qual tipo de brinquedo ela terá em cada fase da sua vida, bem como as oportunidades a criança terá de brincar.

No século XX Piaget e Vygotsky classificaram os períodos de desenvolvimento infantil, relacionando os jogos mais adequados para cada período. Segundo Ancinelo e Caldeira (2006), Piaget e Vygotsky constataram que no período sensório-motor, quando bebês, os jogos ideais são os funcionais, já na etapa pré-operatória, por volta dos dois anos, inicia-se o jogo simbólico ou ficcionais, a criança passa a assumir papéis e usar símbolos. No terceiro ou quarto ano de vida, prevalecem os jogos construtivos, já em torno dos seis anos os jogos de regras são mais eficientes. No estágio operatório-

concreto até o início da adolescência os jogos são puramente sociais, desempenhando importante papel nas suas relações interpessoais.

2.2 O papel do professor no brincar

Não é incomum os pais acharem que ao professor cabe o papel de educar, ensinar e preparar para vida, se isentando das suas responsabilidades como genitores. Mesmo sobrecarregados de responsabilidades, existem alternativas para que os professores proporcionem às crianças oportunidades de aprenderem brincando.

Focando no aperfeiçoamento da formação de educadores, Santos (1995) propõe a criação e dinamização de brinquedotecas usando materiais de baixo custo, como garrafas pet, por exemplo. Vendo a criança de uma forma diferente da educação tradicionalista, onde o brinquedo na infância se equipara ao trabalho do adulto, já que toda criança brinca, independente da época, cultura ou classe social. O autor afirma ainda, que as atividades lúdicas são o veículo do desenvolvimento, permite ao pueril explorar o mundo, descobrir-se, entender-se, posicionar-se frente a si mesma e a sociedade. A brincadeira é o local onde a criança cria sua realidade, onde constrói seu próprio mundo, evolui o pensamento, toma decisões, assume posição social e recria percepções, daí se dá a relevância do brinquedo.

Vale destacar que a utilização de brinquedos e jogos educativos requer espaço e material adequado, como também deve ser garantido no planejamento diário do professor, pois brincar é uma ação educativa importante e deve ser valorizada. Assim as experiências de manipular, montar, desmontar, construir e reconstruir brinquedos requerem do professor a capacidade de verificar como se processa as formas de interação do aluno com o brinquedo (SOUZA, 2010, p.119).

Leite (2004) relata que atualmente as crianças estão dando preferência ao vídeo game e jogos computadorizados, esquecendo as atividades lúdicas das gerações anteriores, como soltar pipa, jogar pião, brincar de casinha e cantigas de roda. Os programas de televisão e jogos eletrônicos bombardeiam a criança com imagens violentas e não educativas, deixando-a passiva frente à televisão e assim prejudicando o desenvolvimento da criatividade característica das atividades lúdicas, esclarece a autora.

A atividade lúdica ajuda a desenvolver a capacidade criativa da criança. Atuando como uma atividade orgânica e, ao mesmo tempo, prazerosa para a criança, a brincadeira proporciona uma melhor qualidade da vida escolar infantil, na medida em que promove o desenvolvimento harmônico da criança equilibradamente. Auxilia em sua autorrealização e, ao mesmo tempo, a interação com o grupo social que a cerca. A prática de brincadeiras é um dos mais eficazes instrumentos que permitem a interação do interior da criança com o mundo exterior (OLIVEIRA, 2004, p. 8).

O educador, com o avanço da tecnologia, já possui as ferramentas para abordar o uso dos jogos eletrônicos como ferramentas de apoio na aprendizagem e incentivar o uso didático dos jogos de simulação como forma de motivar e aperfeiçoar o aprendizado dos alunos.

De acordo com Falkembach, (2012), os jogos digitais auxiliam na construção da autoconfiança e podem incrementar a motivação no contexto da aprendizagem. A atividade de jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimentos, de emoção e propicia a aprendizagem de comportamentos adequados e adaptativos.

Vemos que a informática invade a escola, professores e alunos e esses por sua vez, estão sentindo a necessidade de se dedicarem ao conhecimento e uso da nova tecnologia. A priori partimos para a busca dessa mudança do novo paradigma da aprendizagem, essa transformação está engajando os professores na necessidade de repensar sua prática e incorporar a nova tecnologia para melhorar o desempenho, qualidade e produtividade no papel de assessores fundamentais no desenvolvimento da inteligência de seus alunos (MARTINS *et.al*, 2001, p. 5).

Todavia, é importante ressaltar a ideia de que o uso de recursos tecnológicos, dentre eles o jogo educacional, não pode ser feito sem um conhecimento prévio do mesmo e que esse conhecimento deve sempre estar atrelado a princípios teórico-metodológicos claros e bem fundamentado. Daí a importância dos professores dominarem as tecnologias e fazerem uma análise cuidadosa e criteriosa dos materiais a serem utilizados, tendo em vista os objetivos que se quer alcançar (TAROUCO, 2004, p. 2).

Os jogos interativos proporcionam uma opção de aprendizado com flexibilidade e criatividade, encoraja a busca por novos conhecimentos. A saída da rotina proporcionada por eles, melhora a motivação, aumentando assim, a produtividade do aluno e conseqüentemente a qualidade de ensino.

2.2 Psicomotricidade e sua influência no desenvolvimento cognitivo

É notável na criança a quantidade de energia para brincar, correr, saltar e usar seu corpo com menos cansaço que um adulto. Durante seu desenvolvimento a criança vai aprendendo novos jeitos de brincar, vai ganhando força e equilíbrio e progressivamente estimulando suas habilidades psicomotoras.

De acordo com Lussac (2004), a psicomotricidade no indivíduo se constrói pouco a pouco, à medida que vai interagindo com o seu próprio corpo, com meio e com outras pessoas, assim tomam continuamente ciência da sua realidade corporal e formas de expressão. Esse processo de maturação ocorre mais visivelmente na criança, mas também está presente nos mais diversos momentos da vida, vivências e experiências.

Ainda segundo Lussac (2004, p. 327) *apud* SBP (Sociedade Brasileira de Psicomotricidade, 2004), a definição de psicomotricidade é a seguinte:

É a ciência que tem como objeto de estudo o homem através do seu corpo em movimento e em relação ao seu mundo interno e externo, bem como suas possibilidades de perceber, atuar, agir com o outro, com os objetos e consigo mesmo. Está relacionada ao processo de maturação, onde o corpo é a origem das aquisições cognitivas, afetivas e orgânicas (s/p).

Existem muitos benefícios e áreas favorecidas com o estímulo das habilidades psicomotoras. São estimuladas tanto áreas mais complexas do sistema nervoso quanto as competências essenciais para a vida em sociedade como atenção e comunicação.

Leite (2005), afirma que as funções motoras, intelectuais e afetivas estão intimamente atrelados durante o desenvolvimento do indivíduo, a psicomotricidade vem para destacar a relação entre elas. É através dela que o indivíduo expressa suas emoções e interage com o mundo.

Através de estímulos corporais, é possível desenvolver o Sistema Nervoso Central (SNC), que por sua vez, é responsável pela coordenação, comunicação entre os sistemas e suporte às funções cognitivas. Portanto, a imagem corporal de um bebê amadurece aos poucos, na medida em que o mesmo experimenta estímulos do ambiente, como o toque, a exploração do espaço, a manipulação e contato com objetos e suas cores. Inicialmente, a criança não consegue separar e distinguir seu corpo dos demais corpos animados ou

inanimados. Através de sua maturação, crescimento e desenvolvimento, gradativamente, compreende que seus movimentos são diferenciados dos demais objetos (PERFEITO; PIMENTA *apud* LE BOULCH, 1985, p.3).

De acordo com Melo (2003), para que a psicomotricidade seja melhor desenvolvida, é necessário que todas as áreas sejam bem trabalhadas. Estas se dividem em comunicação e expressão (comunicação verbal e gestual); percepção (atenção, a consciência, memória, tato, olfato, visão, audição, e gustação); coordenação (harmonia dos movimentos amplos finos e coordenação visual); orientação (espaço-temporal); conhecimento corporal e lateralidade (percepção de movimento corporal e lado direito e esquerdo) e habilidades contextuais (noções lógico-matemáticas com cor, forma, peso, tamanho e textura). O desempenho e a prática destas atividades apresentam papel de grande importância para o desenvolvimento global do homem.

Artigos mais complexos relatam também o tratamento de doenças e deficiências mentais utilizando a formula aprendizado mais estímulos psicomotores, reduzindo os atrasos e as consequências no desenvolvimento psicomotor da criança.

Ferreira (2004), em seu artigo sobre diagnóstico e tratamento sobre o desenvolvimento psicomotor, explana que o atraso global do desenvolvimento psicomotor (ADPM) é definido como um atraso significativo em vários domínios do desenvolvimento, como seja a motricidade fina e/ou grosseira, a linguagem, a cognição, as competências sociais e pessoais e as atividades da vida diária. Define-se um atraso significativo o que se situa dois desvios-padrão abaixo da média das crianças da mesma idade. Para além do nível de desenvolvimento psicomotor, o modo como a criança vive e aprende é influenciado por aspectos psicológicos, afetivos e comportamentais e pelo ambiente socioeconômico e familiar onde se enquadra.

2.3 As brincadeiras e a psicomotricidade na educação infantil

Considerando que a educação infantil constitui-se a fase escolar da criança onde se têm mais oportunidades de brincar, é importante usar disso para tirar a criança da monotonia da sala de aula que a faz perder o interesse

pelo aprendizado e não restringir a brincadeira apenas a certos momentos como o horário preestabelecido para recreação.

De acordo com Wajskop (2001), são muitas as metodologias que atualmente propiciam que o brincar seja uma forma de sedução à criança, despertando o interesse da mesma. Esses novos métodos tratam o brincar como ofício da infância, instintos dessa faixa etária. Entretanto, mesmo em meio aos muitos artifícios educacionais ainda existem as escolas que praticam os exercícios repetitivos que bloqueiam a espontaneidade no desenvolvimento pueril.

Falsarella e Bernardes-Amorim (2008), apontam que ideia de disciplina na escola sempre foi entendida como "não-movimento" e as crianças educadas e comportadas são aquelas que simplesmente não se move. Os educadores em geral, usam a imobilidade física como punição e da liberdade de se movimentar como prêmio. Embora conscientes de que o corpo e o veículo através do qual o indivíduo se expressa, o movimento corporal humano acaba ficando restrito a momentos precisos como as aulas de Educação Física e o horário do recreio.

Wajskop (2001) aponta que para que a pré-escola pudesse cumprir seus objetivos de desenvolver as funções cognitivas específicas através de brincadeiras, exercícios motores de treinos e habilidades, seria preciso que:

Ampliasse os conhecimentos socialmente constituídos, partindo daquilo que as crianças já sabem e tendo como limite apenas suas necessidades cognitivas, em uma perspectiva de aprendizagem. Se constituísse em um espaço onde as pré-escolares pudessem compartilhar e confrontar com outras crianças e adultos suas ideias e concepções sobre as relações afetivas, sobre o mundo físico e social através da interação entre si, com a natureza e a sociedade. Garantisse situações de interação e de aprendizagem de tal forma que as crianças pudessem desenvolver sua capacidade de autonomia do ponto de vista afetivo, cognitivo e social. Fosse organizada em torno de um espaço de socialização para crianças, profissionais e pais, inserida em uma política socioeducativa de apoio às famílias (p. 27).

Costa (2003) ressalta que para ajudar a criança a superar suas dificuldades e lidar com situações difíceis é necessário dedicação e afeto, deve-se levar em conta que cada indivíduo é diferente no jeito, na cultura, no papel social. Assim existem diferentes métodos de trabalho para serem usados pelos pedagogos, direcionados para ao desenvolvimento do movimento e sua

aprendizagem. Nesse processo, devem estar envolvidos não só os educadores como também os pais.

A forma como a criança se porta diante da brincadeira e como os pais e professores a tratam nessa fase inicial da vida pode deixar marcas na forma como a criança agirá quando adulta. O comportamento da criança é influenciado também pelos costumes e cultura da comunidade em que está inserido, sendo assim moldada por esses fatores.

Brock (2011) retrata a existência de teorias que tratam da aprendizagem, uma delas observa as perspectivas socioculturais sobre a aprendizagem e a brincadeira. Esta considera que há uma profunda influência da cultura e sociedade sobre a criança. Essa prática também oferece aos pesquisadores a oportunidade de verem suas próprias práticas sociais e culturais locais e contemporâneas. A perspectiva justifica-se pelo fato de crianças consideradas selvagens, que viveram por anos isoladas do convívio humano, não desenvolveram suas plenas capacidades físicas, linguísticas e cognitivas, muito dos conhecimentos adquiridos anteriormente também regrediram, assim a falta de interação social deixou cicatrizes permanentes.

O importante é combater a inadaptabilidade psicomotora apresentada pela criança, com a finalidade de lhe apresentar os melhores processos de aprendizagem de como bem utilizar seus gestos e comportamentos no social, e futuramente, um excelente desempenho profissional, pois, é importante alargar o campo da visão para o amanhã de cada ser, no qual está sendo aplicado o melhor método, que, dependendo da ação, gerará uma reação. A psicomotricidade age como um alicerce, pois atua diretamente na organização das sensações, percepções e conhecimentos, visando a sua utilização em amparo de adaptação previamente planejada pelo profissional habilitado (COSTA, 2001, p. 14).

Lussac (2004, p. 337) *apud* Oliveira (2001), enfatiza como o nível de aprendizado e de desenvolvimento psicomotor devem ser paralelos:

A aprendizagem não poderá proporcionar um desenvolvimento superior à capacidade de organização das estruturas do sistema nervoso do indivíduo; uma criança não poderá aprender das experiências vividas, conhecimentos para os quais não tenha adquirido, ainda, uma suficiente maturidade. A maturidade é, no entanto, dependente, em parte, do que foi herdado, e, em parte, do que foi adquirido pelas experiências vividas (p. 21).

Neto (2003) salienta que nas grandes cidades industriais existe muitos hábitos sedentários, stress emocional e inatividade física, há a tendência em ocupar todo o tempo livre das crianças e jovens com curso e atividades extracurriculares, mantendo-os intelectualmente ativos e, mas corporalmente passivo.

Muitas crianças perdem o direito de brincar nos primeiros anos de sua infância, por deficiência física ou mental, por estarem hospitalizadas, e há outras, ainda, que trabalham para ajudar os pais no sustento da família. A ausência do brinquedo, entretanto, não as impede de brincar, pois elas usam a imaginação. Contudo sabemos que o brinquedo é um suporte material que facilita o ato de brincar. Não se pode esquecer, no entanto, que também as crianças das classes médias e altas muitas vezes são tolhidas em seu direito de brincar, pois seus pais a matriculam em diversos cursos (natação, dança, ginástica, música, judô, etc.) como se isso fosse o melhor para elas, levando-as, em alguns casos, ao estresse infantil, causado pelo cansaço físico e pela ansiedade (SANTOS, 1995, p. 5).

O estado de prazer, criatividade e descontração à qual a criança é submetida durante a brincadeira facilitam a aprendizagem, o surgimento de novas ideias e a socialização. Assim, os tipos de jogos devem ser usados pelos objetivos a serem alcançados tanto na escola como em casa.

2.4 A importância da atividade psicomotora no desenvolvimento infantil: estudos de caso

Neste parágrafo buscamos enfatizar estudos que obtiveram resultados importantes acerca do tema estudado. Estes estudos servem não só como comprovação mas também de horizonte para que professores possam se espelhar e aplicar estas técnicas e resultados em sala de aula.

Falsarella e Amorim (2008), buscando o aprimoramento psicomotor, realizaram um estudo com meninas entre seis e quatorze anos de idade da cidade de Santa Rita do Sapucaí (MG), em que escolheram a dança como atividade avaliadora, pois consideram as atividades que utilizam música e movimento como motivadoras, prazerosas e de grande importância para o desenvolvimento da criança e do adolescente, pois a percepção proprioceptiva depende de gestos de grande amplitude e de deslocamento do corpo inteiro. Nesse estudo observaram melhora significativa aspecto social e principalmente

afetivo incluindo afetividade, agressividade, alegria, controle da impulsividade, espontaneidade, expressividade, insegurança, medo e responsabilidade.

Ao participar de atividades psicomotoras, as crianças executam diversos movimentos, através de atividades concretas, que possibilitam a exploração do mundo exterior e o contato com diferentes situações e possibilidades corporais. Além desta exploração ao mundo exterior, as atividades psicomotoras, proporcionam o conhecimento de si mesmo, das suas habilidades corporais, além de estimular aos desafios do corpo (MELO, 2003, p. 14).

A dança, como foi usada pelos autores citados acima, faz com que as crianças descontraíam, aprimorem a coordenação motora, interajam umas com as outras e percam a timidez o que também melhora as capacidades de comunicação.

Brêtas *et. al.* (2005) avaliou as funções psicomotoras em 86 crianças entre 6 e 10 anos, de ambos os sexos, que frequentam uma instituição de ensino fundamental da região sul da cidade de São Paulo. A partir da análise dos dados relativos aos testes da função motora, concluiu-se que a população estudada apresentou um bom desenvolvimento da coordenação motora fina, função com extrema importância, pois é requerida nas tarefas diárias, como: segurar a colher e o garfo, escrever, cortar com tesoura, amarrar o cadarço, vestir-se, alimentar-se, dentre outras. Assim, a aquisição dessa função contribuirá para a qualidade do auto cuidado, pois quando isto não é possível as consequências sociais e psicológicas logo aparecem. Quanto à coordenação motora grossa, dinâmica corporal, postura e equilíbrio, conseguiram boa performance; apresentaram dificuldades na adaptação espacial, o maior problema foi observado em relação ao tamanho irregular das formas gráficas.

Antes da alfabetização é necessário que a criança tenha em seu corpo a experiência da cor, da espessura, da longitude, da latitude, da trajetória, do ângulo, da forma, da orientação e da projeção espacial. Neste sentido, a educação psicomotora é válida, tanto para o pré-escolar e escolar normal, assim como para crianças com deficiência mental, pois o ponto de partida para todos é a noção do próprio corpo, sua classificação e tomada de consciência que constituem o esquema corporal. A educação psicomotora deveria ser considerada como uma educação de base na escola fundamental (BRÊTAS *et. al.*, 2005, p. 2).

Pazin *et al* (2006) avaliou o desenvolvimento motor de 194 crianças obesas de ambos os sexos na faixa etária de 6 a 10 anos pertencentes a 1ª à 4ª série do ensino fundamental da rede municipal de São José, Santa Catarina, utilizando a Escala de Desenvolvimento Motor (EDM). Pode-se verificar um atraso motor de todas as áreas motoras em relação a idade cronológica, com maior prejuízo no equilíbrio, organização espacial e organização temporal. A média da Idade Cronológica (IC) de todo o grupo é de 105,00 meses e sua Idade Motora Geral (IMG) é de 84,26 meses, apresentando uma diferença de 24,74 meses. Observaram-se como áreas mais prejudicadas a Organização temporal (25,58 meses abaixo da IC), a Organização espacial (24,03 meses) e o Equilíbrio (20,81 meses).

Pazin *et al* (2006) atribui a disparidade de resultados entre uma criança em seu peso ideal e crianças obesas à inatividade, vergonha de sua aparência corporal, exclusão que muitas delas sofrem em atividades físicas diárias, principalmente àquelas suscitadas no âmbito escolar e o estilo de vida que adotado por muitas delas.

A partir deste estudo chegamos à conclusão de que quando as crianças possuem características ou passam por situações que dificultem a movimentação corporal, bem como de realizar brincadeiras que envolvem movimentos corporais, muitas áreas são prejudicadas e qualquer atraso no desenvolvimento podem levar a consequências que serão refletidas até a vida adulta.

Maurício (2012) aplicou um questionário a 26 professores, de escolas particulares e escolas públicas do município de João Pessoa, buscando constatar o papel do jogo no processo de aprendizagem. A maioria dos entrevistados, 84,6%, responderam que as brincadeiras mais frequentes na escola são os jogos educativos, que incluem massinha de modelar, ábaco, dominó, dama, jogos matemáticos, quebra-cabeça e jogos de memória. Os demais citaram artes, educação física e Música. De acordo com as respostas obtidas, 80,8% dos professores responderam que seus alunos passam bastante tempo brincando na escola.

O professor deve estimular seu aluno através dos jogos e brincadeira, de forma que haja uma metodologia e um embasamento científico. Esse trabalho não deve ser feito em apenas uma aula, mas sim, em uma

progressão a ser planejada para melhores resultados. O acompanhamento deve ser coletivo e individual, estimulando resultados apontados para o desenvolvimento e agregação de valores. Deste modo, os jogos e brincadeiras, podem ser uma ferramenta para o desenvolvimento infantil.

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas - ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender - e psicológicas - contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo - na moldura do desempenho das funções sociais - preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito à diferença (FORTUNA, 2000, p. 9).

Entendemos com esses trabalhos, que o principal objetivo é que a criança brinque, pois brincar é essencial ao seu desenvolvimento e não brincar trará sérias consequências ao seu desenvolvimento. Porém, percebemos também, que algumas atividades além do simples brincar podem trazer grandes melhoras no desenvolvimento psicomotor da criança, sejam elas a dança, a confecção de brinquedos artesanais, atividades que melhorem a coordenação motora e etc. Pais e professores podem se espelhar nesses exemplos e aplicar essas técnicas que deram bons resultados em artigos e criar atividades que estimulem o interesse da criança, enquanto desenvolvem o lado psicomotor e ao mesmo tempo aprendem.

3 CONCLUSÃO

A brincadeira no período da infância favorece o desenvolvimento do corpo e da mente, pois é a ligação entre sua consciência e a sua relação com o mundo. A partir da brincadeira se dá a descoberta do corpo, a criança demonstra como vê o seu cotidiano.

As crianças vêm sendo tratadas como mini adultos, sem estrutura e orientação para lidar com as mais diversas dificuldades da vida. Diante disso, pode-se constatar o desaparecimento da infância em contramão ao aumento da violência, da agressividade e da intolerância. Deste modo, há a necessidade de valorizar a infância e lutar pela sua não destruição, cabe aos adultos ao seu

redor e aos educadores defender e garantir a humanidade, a tolerância, o respeito às crianças, ensina-las valores como generosidade, respeito e compreensão preservando seu direito de rir e brincar.

Foi constatado um consentimento entre os autores pesquisados, de que as brincadeiras são essenciais e motivadoras do desenvolvimento infantil, principalmente das áreas afetiva, motor e social, melhorando a convivência em grupo e as coordenações motoras. Porém encontrou-se também, escassez de trabalhos que averiguem as brincadeiras mais propícias para cada faixa etária.

O estado de prazer, criatividade e descontração à qual a criança é submetida durante a brincadeira facilitam a aprendizagem, o surgimento de novas ideias e a socialização. Assim, os tipos de jogos devem ser usados pelos objetivos a serem alcançados e não necessariamente pela faixa etária.

REFERÊNCIAS

ANCINELO, Patrícia Raffiné; CALDEIRA, Leia Palma. O papel dos jogos lúdicos na educação contemporânea. **Jornada de Educação**, 12, 2006. Disponível em: <http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:ZvdyJO6rplgJ:scholar.google.com/+psicomotor+jogos&hl=pt-BR&as_sdt=0,5>. Acesso em: <27 de março de 2014>.

BRÊTAS, José Roberto da Silva *et al.* Avaliação de funções psicomotoras de crianças entre 6 e 10 anos de idade. **Acta Paul Enferm**, v. 18, n. 4, p. 403-12, 2005.

BROCK, Avril *et.al.* **Brincar: aprendizagem para a vida**. Porto Alegre: Penso, 2011.

COSTA, Juliana Vital. **Abrangência da psicomotricidade dentro da pedagogia**. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <<http://www.avm.edu.br/monopdf/7/JULIANA%20VITAL%20COSTA.pdf>>. Acesso em: <30 de setembro de 2013>.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais**. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação – UFRGS, 2012. Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf>. Acesso em: <11 de abril de 2014>.

FALSARELLA, Andrea Pedrone; BERNARDES-AMORIM, Danielle. A importância da dança no desenvolvimento psicomotor de crianças e

adolescentes. **Conexão**: revista da Faculdade de Educação da Unicamp, Campinas, v. 6, Ed. Especial, p. 306-377, Jul. 2008.

FERREIRA, José Carlos. Atraso global do desenvolvimento psicomotor. **Rev. Port. Clín. Geral Lisboa**, Portugal, 2004. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/58044433/Atraso-Global-Do-Desenvolvimento>>. Acesso em: <30 de setembro de 2013>.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar. In: XAVIER, M. L. F; DALLA ZEN, M. I. H **Planejamento**: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, p. 147-164, 2000.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Editora Atlas S.A., 1996.

LEITE, Danusa Martins Costa. **A influência do lúdico e da psicomotricidade na educação infantil**. Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: <http://www.avm.edu.br/monopdf/7/DANUSA%20MARTINS%20COSTA%20LEITE.pdf>>. Acesso em: < 30 de setembro de 2013>.

LUSSAC, Ricardo Martins Porto. **Desenvolvimento psicomotor fundamentado na prática da capoeira e baseado na experiência e vivência de um mestre da capoeiragem graduado em educação física**. Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: <<http://www.avm.edu.br/monopdf/7/RICARDO%20MARTINS%20PORTO%20LUSSAC.pdf>>. Acesso em:< 30 de setembro de 2013>.

MARTINS, Janae G. *et al.* **Realidade Virtual através de jogos na educação**. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós Graduação em Engenharia da Produção, 2001. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/470df3283c76a597e6eccda8c4b1bb3.PDF>>. Acesso em 11 de abril de 2014.

MAURÍCIO, Juliana Tavares. Aprender Brincando, o lúdico na aprendizagem. **Psicopedagogia On Line**: Portal da Educação e Saúde. 2012. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/new1opinia.asp>>. Acesso em: <27 de março de 2014>.

MELO, Adriana de Oliveira Rodrigues. **Atividades psicomotoras aplicadas à crianças de 2 a 4 anos**: brincadeiras ou necessidades? Instituto de pesquisas sócio pedagógicas. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <<http://www.avm.edu.br/monopdf/7/ADRIANA%20MARIA%20DE%20OLIVEIRA%20RODRIGUES%20MELO.pdf>>. Acesso em:< 30 de setembro de 2013>.

NETO, Carlos. **Jogo na criança & desenvolvimento psicomotor**. Lisboa, 2003. Disponível em: <http://www.drealg.min-edu.pt/upload/docs/ea/dsapoe_pes_art_5.pdf>. Acesso em:< 30 de setembro de 2013>.

OLIVEIRA, Márcia Souza Chavez de. **A psicomotricidade na educação pré escolar**. Rio de Janeiro, 2004. Disponível em:

<<http://www.avm.edu.br/monopdf/7/MARCIA%20SOUZA%20CHAVES%20DE%20OLIVEIRA.pdf>>. Acesso em: < 30 de setembro de 2013>.

PAZIN, Joris; FRAINER, Deivis Elton Schlickmann; MOREIRA, Daniela. Crianças obesas têm atraso no desenvolvimento motor. **Rev Digital**, v. 11, p. 101, 2006.

PERFEITO, Rodrigo Silva; PIMENTA, Diego dos Santos. O jogo e a brincadeira como ferramenta pedagógica para o professor de educação física no desenvolver psicomotor, afetivo e social de crianças. **Revista Carioca de Educação Física**, Rio de Janeiro, n. 7, 2012. Disponível em: <<http://www.congressocarioca.com.br/sessaocientifica/o-jogo-e-a-brincadeira-como-ferramenta-pedagogica-para-o-professor-de-educacao-fisica-no-desenvolver-psicomotor-afetivo-e-social-de-criancas.pdf>>. Acesso em: < 30 de setembro de 2013>.

ROGOFF, B., PARADISE, R., MEJÍA ARAUZ, R., CORREA-CHÁVEZ, M., & ANGELILLO, C. (2003). Firsthand learning through intent participation. *Annual Review of Psychology*, 54, 175–203.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995. p. 4-5.

SOUZA, Lucyana Sobral de. **Metodologia da educação infantil**. Aracaju: UNIT, 2010.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach *et al.* **Jogos educacionais**. CINTED, UFRGS, 2004. Disponível em: <http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_3/Jogos_Educacionais.pdf>. Acesso em: <11 de abril de 2014>.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 5. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2001.