

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL UMA
VISÃO PSICOMOTORA**
GAMES AND GAMES IN CHILD DEVELOPMENT: A PSYCHOMOTOR
VIEW

Victor Balleiro Viana, Vitoria Lima Gregui

Votuporanga-SP Brasil.

RESUMO- A psicomotricidade tem como uma das suas principais características o desenvolvimento do indivíduo no caráter físico, mental, social e afetivo, ela teve seu início no século XIX e até nos dias de hoje está em constante evolução. Atualmente existem nove elementos psicomotores entre eles esquema corporal, equilíbrio, lateralidade, ritmo, organização, espaço-temporal, motricidade fina, imagem corporal, tônus, coordenação global. Sendo a palavra jogo de origem do latim "ludus", com o significado de: brincadeira, diversão é um recurso que pode ser usado como motivador dos discentes. Tem grande relevância para a criança ela poder cotidianamente explorar, brincar, trabalhar as diversas formas com os jogos é uma técnica excelente, que gera uma maior facilidade ao absorver novas situações de aprendizagem e assimilação dos conteúdos. Não podemos deixar de citar as regras dos jogos que com elas as crianças adquirem uma compreensão facilitada de ética, moral e trabalho em equipe, assim formando melhores cidadãos. Este trabalho tem como objetivo mostrar o desenvolvimento nos campos psicomotores, socioafetivo e cognitivos, buscando mostrar que os jogos podem proporcionar uma aprendizagem significativa e explorar como os jogos podem auxiliar no aprendizado do desenvolvimento motor infantil e suas habilidades cognitivas.

PALAVRAS-CHAVE: Psicomotricidade. Socioafetivo. Cognição.

ABSTRACT- Psychomotricity has as one of its main characteristics the development of the individual in the physical, mental, social and affective character, it had its beginning in the nineteenth century and even today it is in constant evolution. There are currently nine psychomotor elements, including body schema, balance, laterality, rhythm, organization, spatio-temporal, fine motor skills, body image, tone, and global coordination. As the word game comes from the Latin "ludus", with the meaning of: play, fun is a resource that can be used as a motivator for students. It is very important for the child to be able to explore, play, work in different ways with games on a daily basis, it is an excellent technique, which generates greater ease in absorbing new learning situations and assimilating contents. We cannot fail to mention the rules of the games that with them children acquire an easier understanding of ethics, morals and teamwork, thus forming better citizens. This work aims to show the development in the psychomotor, socio-affective and cognitive fields, seeking to show that games can provide meaningful learning and explore how games can help in the learning of children's motor development and their cognitive abilities.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho, diz respeito a pesquisa sobre o papel de suma importância da psicomotricidade no desenvolvimento da criança, que o mesmo, mais tarde, irá torna-la um indivíduo com plena capacidade de evoluir integralmente, auxiliando-o, emdiversas etapas e fases de sua vida, tanto individualmente, como socialmente.

A psicomotricidade, teve seu início na 2ª Guerra Mundial (1990-1945), conceitua-se como uma ciência responsável pela evolução das habilidades básicas e sociabilidade de indivíduos, baseando-se no aperfeiçoamento de suas capacidades físicas, mentais e afetivas além de explorar seu corpo e pode-se dizer que superar os seus limites para que possam aprimorar se a cada momento (FONSECA, 2005).

Segundo Alves (2007) psicomotricidade é uma ciência onde objeto de pesquisa é estudar as pessoas através do seu corpo em ação, se movendo e sua relação com os seus sentimentos e como superar os desafios físicos impostos pelo mundo, e sua forma de absorver o que foi feito através dos métodos, dos movimentos corporais, forma como interage com outros sociabilidade, desta forma tendo a possibilidade de se desenvolver de forma sócia afetiva. Está relacionado ao processo de maturação do corpo, respondendo a estímulos externosé uma importante fonte de saber, emoção e aquisição orgânica dos sentimentos é um princípiomuito importante ter domínio sobre os seus sentimentos para não agir de forma impensada e/ouagressiva assim tendo um melhor controle sobre a si mesmo.

Academia Brasileira de Pediatria. Psicomotricidade, portanto, os dogmas usados para gerar conceitos nos esportes como organização, determinação acabam por integrara mentalidade do ser humano de acordo com a experiência do atleta, e o comportamento do sujeito, isso resulta no desenvolvimento de personalidade, linguagem, socialização e afetividade. (S.B.P.1999).

Segundo Alves o fato de que os psicoterapeutas serem profissionais de saúde e educação que estudam, ajudam, previnem e cuidam da aquisição ou desenvolvimento de distúrbios de integração física e mental em crianças que se encontram no estágio de desenvolvimento e acabam possuindo dificuldades / atrasos no desenvolvimento global; pessoas com necessidades especiais: deficiências sensoriais, motoras, mentais e cognitivas; pessoas com deficiências sensoriais, motoras e de relacionamento devido a danospsicológicos.(PROF. RICARDO C. S. ALVES 2007)

Neste trabalho sanaremos as dúvidas de qual maneira as crianças podem se desenvolver integralmente, através da introdução de atividades físicas motoras/ jogos motorese/ou motrizes faremos isso através da pesquisa de material atual sobre a psicomotricidade aplicada na infância e verificando qual os impactos e efeitos dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento motor do indivíduo. Durante o mesmo aprenderemos sobre a importância de cada elemento psicomotor para seu desenvolvimento além de onde os utilizamos e o impacto que causamos na vida de uma criança proporcionando estímulos motrizes, motores, jogos e brincadeiras dirigidas.

O mesmo está dividido em três capítulos, primeiro capítulo está a história da psicomotricidade, no segundo capítulo poderemos verificar os elementos psicomotores e como eles influenciam no nosso corpo, sociabilidade e afetividade, no terceiro capítulo encontramos a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento das habilidades citadas no capítulo anterior.

HISTÓRIA DA PSICOMOTRICIDADE

Segundo Alves a discussão se inicia quando a psiquiatria começa a se tornar um campo de neurologia. No final do século XIX, a neurologia começava a nomear as áreas do córtex cerebral, que estão localizadas mais à frente das regiões motoras. Na verdade, desde que o ser humano começou a falar do corpo humano, a medição psicológica tem marcado o seu espaço, e de acordo com a trajetória histórica do corpo, o conceito de “corpo” e até mesmo de “corpos” (se se multiplicam) até hoje, através da estrutura do corpo humano e sua entrada simbólica no mundo. (LEVIN, p.22)

No início do século XX, a escola francesa influenciou mundialmente a psiquiatria infantil, a psicologia e a pedagogia, e no Brasil não foi diferente, a psicomotricidade no Brasil foi norteada pela escola francesa.

Em 1925, Henry Wallon, médico psicólogo, ocupa-se do movimento humano dando-lhe uma categoria fundante como instrumento na construção do psiquismo. Esta diferença permite a Wallon relacionar o movimento ao afeto, à emoção, ao meio ambiente e aos hábitos do indivíduo. (Associação Brasileira de Psicomotricidade)

O desenvolvimento físico e o desenvolvimento mental, o físico é marcado pela superação de obstáculos apresentados e estimulados pelo externo e o desenvolvimento mental a forma com que o desenvolvimento é absorvido pelo ser em questão e como ele se comporta junto a outros, isso seria as três áreas: desenvolvimento físico, mental e socioemocional.

Reeducação psicomotora é o método de trabalho que estimula através de exercícios para reforçar atividades tônicas, atividades com relação ao controle motor, em 1935 com o Guilmain realizava um exame psicomotor (diagnóstico, indicação de tratamento e prognóstico). Essa é a origem clínica e pedagógica do comportamento psicomotor. Quando se trabalha com crianças instáveis ou com habilidades motoras menos desenvolvidas, o que é inconsistente com seu meio social. A partir de 1947 a Psicomotricidade adquiriu um novo conceito, diferenciando-se ainda mais de outras áreas, não só na fisioterapia, mas também nas alterações psicomotoras funcionais, evolutivas e com especificidade que desenvolve mais a autonomia.

Portanto, podemos ver que os testes psicológicos envolvem muitas áreas, que juntas atingem um único objetivo: o desenvolvimento dos indivíduos de forma a afetar o desenvolvimento de várias outras etapas de desenvolvimento. (SILVA, 2021, p. 1)

Para Le Boulch (1984, p.024) afirma que: A educação psicomotora deve ser considerada como uma educação de base na escola infantil. Ela condiciona todos os aprendizados pré-escolares; leva a criança a tomar consciência de seu corpo, da lateralidade, a situar-se no espaço, a dominar seu tempo, a adquirir habilmente a

coordenação de seus gestos e movimentos. A educação psicomotora deve ser praticada desde a mais tenra idade; conduzida com perseverança, permite prevenir inaptações difíceis de corrigir quando já estruturadas [...].

A partir disso, podemos concluir que a reeducação psicomotora auxilia no controle do movimento, na integração das pessoas desfavorecidas e na conquista de uma autonomia que antes não existia.

“O esquema corporal é um elemento básico indispensável para a formação da personalidade da criança. É a representação relativamente global, científica e diferenciada que a criança tem de seu próprio corpo”. Segundo Wallon (*apud* DE MEUR; STAES, 1989, p.9)

OS ELEMENTOS PSICOMOTORES

O elemento básico da psicomotricidade em teoria é a criança ter consciência de si mesma e dos outros seres que a cerca, isso claro partindo do conhecimento de mundo do qual ela adquiriu em sua vida até aquele momento, tudo que viu, sentiu ou deduziu, assim já demonstrando sua projeção (imagem) de conjunto de valores adquiridos.

Para Wallon (*apud* FONSECA, 1993, p. 23) “[...] o movimento não intervém só no desenvolvimento psíquico e nas relações com o outro, mas também influencia o comportamento habitual”.

Podemos relacionar o pensamento, o movimento e a emoção como o que ditará sua forma de tomar decisões e em seu pleno desenvolvimento, tudo isso é mudado pelo ambiente em que está inserida, psicomotricidade é uma investigação do educar no por meio do movimento.

ESQUEMA CORPORAL

Conforme expõe Wallon (*apud* DE MEUR; SATATES, 1991, p.9):

“O esquema corporal é um elemento básico indispensável para a formação da personalidade da criança. É a representação relativamente global, científica e diferenciada que a criança tem do seu corpo.”

Esta noção básica está ligada não só com a atividade motora, mas também com algumas das emoções do indivíduo

Este elemento influencia a postura, como a criança enxerga seu corpo, e também influencia no equilíbrio, uma forma de investigar isso é o desenho corpóreo que a criança realiza, está fortemente ligada a suas emoções e as suas necessidades biológicas.

“Uma criança que se sinta bem disposta em seu corpo é capaz de situar seus membros em relação aos outros para uma transformação de suas descobertas: progressivamente localizará os objetos, as pessoas e os acontecimentos “(DE MEUR; STAES, 1989, p. 9).

A imagem corpórea pode influenciar com a sociabilidade da criança, se a mesma for positiva ela possivelmente irá interagir com aqueles a sua volta. O indivíduo organiza através de uma visão mental de si mesmo e a mesma é adquirida através da experimentação de novos movimentos, desta forma se torna indispensável para a aquisição de novas aprendizagens já que o discente aprende através da interação com o meio e valida mais o esquema criado, isso torna seu corpo um ponto de referência para novas habilidades.

LATERALIDADE

Para De Meur e Staes (1989, p.11) “Durante o crescimento, naturalmente se define uma dominância lateral na criança: será mais forte, mais ágil do lado direito ou do lado direito”.

Todos os seres humanos têm uma predileção para um lado do corpo, isso torna ou o lado direito ou esquerdo mais eficiente, olhos, ouvidos, mãos e pés, mas também tem casos que essa predileção é cruzada onde um dos membros o mais eficiente

O lado preferido conseqüentemente terá mais agilidade, força, tonos musculares e precisão, nas crianças ela se desenvolve naturalmente sem precisar forçar esta descoberta.

De Meur e Staes (1989 p.12) sugere e indica “[...] não utilizar os termos “esquerda” e “direita”, somente quando a lateralidade esteja completamente estabelecida”.

A lateralidade sempre se faz presente no desenvolvimento infantil, mesmo quando a criança ainda não tem total domínio sobre o mesmo, porém o termo direita e esquerda não deve ser utilizado até a completa maturação da lateralidade onde a criança determina qual olho, mão e pé são seus dominantes, quando dominante a direita é chamada de destra homogênea, e quando dominante esquerda é sinistra homogênea, destreza em ambos são chamadas de ambidestras

Segundo Le Bouch (*apud* COSTE, 1978 p.60): “a dominância é fundamental, vinculada à própria experiência da criança, ao seu amadurecimento e à elaboração do esquema corporal. É a partir de sua vivência e experiência que a criança vai definir a sua lateralidade.”

ESTRUTURAÇÃO ESPACIAL

Segundo Tasset (*apud* DE MEUR; STAES, 1989, p.13) estrutura espacial “[...] é a orientação, a estruturação do mundo exterior referindo-se primeiro ao referencial, depois a outros objetos ou pessoas em posição estática ou em movimento”.

Este momento é aquele no qual a criança passa a ter conhecimento básico corporal tanto integral quanto de suas partes e assim também suas nomenclaturas.

Quando a criança possui um bom domínio espacial ela consegue se mover de forma mais natural e calcular melhor o espaço que toma e que as outras pessoas tomam e com isso apresenta um melhor domínio corpóreo.

Esta estruturação está relacionada com o corpo, espaço e tempo, e é desenvolvida conforme a disponibilidade de desafios para colocar tal habilidade a prova, por meio de atividades e vivências.

A estruturação espacial está ligada ao esquema corporal e para perceber a distância e dimensões de objetos precisaria ter em mente um bom esquema corporal desenvolvido assim como a lateralidade também ajuda nas distinções de diferentes faces e posições de objetos.

ESTRUTURAÇÃO ESPAÇO CORPORAL

Oliveira (2000, p. 56) cita que:

A estruturação espaço-corporal é um dado importante para uma adaptação favorável do indivíduo. Ela permite-lhe não, só movimentar-se e reconhecer-se no espaço, mas também concatenar e dar sequência aos seus gestos, localizar as partes de seu corpo e situá-las no espaço, coordenar sua atividade e organizar a sua vida cotidiana.

É o momento em que a criança põe em prática todas as suas experiências físicas e motoras, por já conhecer seu corpo e posições.

Com a estruturação corporal e estruturação espacial os movimentos são pensados e adaptados para cumprir novas atividades, podendo também expressar sentimentos e demonstrar como está o seu emocional, para aquisição desse conhecimento é utilizada atividades para trabalhar coordenação motora, equilíbrio e habilidade.

ESPAÇO TEMPORAL

Piaget (*apud* OLIVEIRA, 2000, p. 85) coloca que “[...] o espaço é um instantâneo tomado sobre o curso do tempo e o tempo é o espaço em movimento”.

A relação do tempo para o entendimento é abstrata a sua racionalização para a criança é algo difícil, mas a criança acaba digerindo esse conceito pela sua vivência em situações concretas, como o cálculo do tempo que leva para atravessar uma rua e se o carro vai chegar nela ou não.

Quando estimulamos a criança sobre esse conceito a mesma adquire conhecimento sobre o tempo, passado, agora e o amanhã, isso ajuda a mesma a se

organizar, dispor de determinado tempo para cada coisa e executara melhor suas atividades corporais.

Oliveira (2002, p. 88) salienta que “É a orientação temporal que lhe garantirá uma experiência de localização dos acontecimentos passados e uma capacidade de projetar-se para o futuro, fazendo planos e decidindo sobre sua vida”.

EQUILÍBRIO

Segundo Alves (2008) existem dois tipos de equilíbrio inerte e ativo, o equilíbrio é aquilo que faz com que nosso corpo se mantenha estável e o movimentos sejam fluidos.

Segundo o mesmo não haveria coordenação de movimentos sem um bom equilíbrio já que o mesmo auxilia na adaptabilidade do homem com o seu entorno, essa seria a importância do equilíbrio bem desenvolvido segundo Alves (2008)

COORDENAÇÃO MOTORA GLOBAL

A coordenação motora global seria a utilização dos músculos grandes que estão ligados ao equilíbrio da criança, assim com a vivência e a aquisição de conhecimento do próprio corpo daria seu desenvolvimento gradual segundo Oliveira (2002)

De acordo com Oliveira (2009):

A coordenação global e a experimentação levam a criança a adquirir a dissociação de movimentos. Isso significa que ela deve ter condições de realizar múltiplos movimentos ao mesmo tempo, cada membro realizando uma atividade diferente, havendo uma conversação de unidade do gesto. (OLIVEIRA, 2009, p. 41).

A coordenação motora global está ligada com movimentos como correr, pular, passar por obstáculos além da vivência como citada anteriormente, a prática de esportes brincadeiras ou até mesmo brincar no parque ou nas praças ajudam no desenvolvimento de tal habilidade segundo Louredo (2011 apud ANDRADE 2011).

COORDENAÇÃO MOTORA FINA

Assim como a coordenação motora global a motricidade fina engloba o uso de músculos, porém músculos menores como dedos das mãos e pés, a coordenação motora fina é desenvolvida apenas após a criança ter desenvolvido e dominado os movimentos ligados aos grandes músculos e a coordenação motora global, a forma de desenvolver a motricidade fina é através de atividades e brincadeiras como desenhar, pintar, manuseio de objetos de pequena dimensão como massinha, blocos de montar entre outros, isso segundo Louredo (2011 apud ANDRADE 2011).

Gesell (1987) a coordenação motora fina continua em evolução até os 8 anos, onde a criança passa a apresentar movimentos harmoniosos em relação a psicomotricidade.

TÔNUS

Tônus seria a resistência muscular ao alongar ou estiramento de um músculo é neste movimento que se percebe o tônus, o tônus é permanente, porém ele não é imutável é controlado pelo sistema nervoso para responder as alterações do corpo perante ao terreno e isso sempre pela vontade da criança.

“... a audição de um som, o deslocamento ativo ou passivo de um membro, uma perda de equilíbrio, uma dor de estômago, uma lembrança triste ou alegre, a previsão de um acontecimento é capaz de induzir modificações do tônus de fundo da musculatura geral, de influir sua intensidade. Entre as fontes mais constantes de manutenção permanente encontramos o estado de vigília e as estimulações antigravitárias.”

Segundo o exemplo de Herren e Herren (1986, p. 24) as alterações dos sentimentos e do ambiente causam alterações no tônus muscular, e o tônus é responsável pelas ações biológicas e psicológicas e todas as formas de comunicação não verbal. Ele é responsável por garantir as atividades, posturas, emoções, controle afetivo etc. Assim sendo todas as atividades motoras humanas influenciando no desenvolvimento motor e psicológico da criança. Para um desenvolvimento “ótimo” seria necessária atividade muscular para desenvolver a parte motora e atividades psicológicas como jogos que estimulem a expressão, as emoções e a afetividade.

A evolução da afetividade é notada pela expressão e postura a linguagem corporal já mostra se a criança se sente bem ou não, dor, medo falta de confiança tudo é passado através de sua postura. “A criança é o seu corpo, pois é através dele que ela elabora todas as suas experiências vitais e organiza toda a sua personalidade” (Ajuriaguerra, 1972, p. 112)

RITMO

Ele se faz presente na natureza, na vida humana, animal e vegetal, nas funções orgânicas do homem, em suas manifestações corporais, na expressão interior exteriorizada pelo gesto, no movimento, qualquer que seja ele. Possibilita combinações infinitas, possui diferentes durações e ou combinações variadas em diferentes formas de movimento, alternando-se com inúmeras formas de repouso (VERDERI, 1998, p. 53).

Ritmo é entender, adquirir e interpretar a organização temporal geralmente contidas ou não na evolução do movimento. Todos os seres humanos a possuem, porém de maneiras diferentes, já que cada um a manifesta da forma determinada por si mesmo. Ritmo é o espaço, a origem e o movimento.

Desta forma ritmo faz parte desde os movimentos mais simples até mesmo das funcionalidades orgânicas do corpo da criança, assim tendo um bom desenvolvimento do ritmo também haveria um bom desenvolvimento das funções do corpo todo.

IMAGEM CORPORAL

Segundo Schilder (1980 p.11) a imagem corporal é: “A figuração do corpo que há em nossas mentes, ou seja, a forma em que nosso corpo se apresenta para nós.”

Em suma, já se percebe a importância de trabalhar a mesma desde a infância para facilitar conceitos de lateralidade, afetividade e sociabilidade.

Ainda sendo Schilder a imagem corporal é dividida em três partes, fisiológica, onde se é trabalhado o corpo físico e conceitos de lateralidade, tônus etc. Libidinal referindo-se as emoções e afetividade humana, sentimentos e emoções modificam a imagem corporal, triste a diminuimos, felizes expandimos e com medo ou raiva entramos em “modo de combate ou fuga”. Por último sociológica, onde mudamos nossa imagem corporal para nós adequar ao convívio de outros indivíduos, como roupas, adereços cirurgias plásticas ou aderindo a atividade física para sentirmos bem com a nossa imagem corporal.

JOGOS BRINCADEIRAS E SUA IMPORTANCIA

A palavra jogo tem sua origem em uma palavra do latim “ludus” que por suavez significa diversão, brincadeira, assim sendo, podemos usar como um recurso para prenderatenção do discente e criar um ambiente agradável que o mantenha motivado podendo cumprir o papel de despertar ou aprimorar um ou mais habilidades das citadas anteriormente.

Uma fase de transição importante séria ao ingressar na educação infantil, já que os conceitos de sociabilidade têm uma maior ênfase por estar vivenciando aprendizagens novas, diversas formas de se comunicar, novas regras de convivência e um novo tipo de afetividade que não é a familiar, mas sim dos seus colegas e amigos novos, e são na educação infantil conforme apontado pela Base Nacional Comum Curricular, a BNCC, após a promulgação da LDB, em 1996, a Educação Infantil tornou-se parte integrante da Educação Básica, estando no mesmo patamar que o Ensino Fundamental e o Ensino Médio. Como primeira etapa da Educação Básica, a Educação Infantil é o início e o fundamento do processoeducacional.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular, as crianças têm alguns direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil, como:

BRINCAR: cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

Ao experenciar diferentes estímulos espaciais, temporais e físicos as crianças acumulam vivencias das quais ganham novas e refinam antigas habilidades por meio

do brincar, quando a brincadeira é com seus amigos e professor uma seria de habilidades socioafetivas são trabalhadas, e o trabalho em equipe é estimulado de forma inconsciente na criança.

O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para a criança, constituindo-se em uma peça importantíssima a sua formação, seu papel transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que, por meio dessas atividades, a criança constrói o seu próprio mundo” (SANTOS, 1995, p.4)

Ao brincar, montar o seu próprio mundo, a criança de forma subconsciente reflete sobre o que vivenciou durante seu dia, o que ela entendeu o que fez ou não sentido para a mesma desta forma começa a ressignificar aquilo que ainda não compreende além de externalizar acontecimentos que as provocam ou incomodam, como alguém que brigou com ela ou qualquer situação que a provoque a realocação ou reinterpretção dos conhecimentos antigos juntos com os obtidos recentemente.

Trabalhar com jogos e brincadeiras em sala de aula é uma técnica que gera facilidade na aprendizagem e assimilação nos alunos, com eles o professor tem a possibilidade de oferecer várias opções para desenvolver as habilidades de seus alunos.

Com a brincadeira a criança interioriza fatos que ainda não compreende, fatos de ocasiões sociais que presenciou, exploração do próprio corpo, seus limites e conflitos que surgiram em sua mente tudo é exposto e interiorizado quando a criança começa a brincar.

Jogos psicomotores trabalham a cognição da criança de forma integral, logo favorecendo o desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e a social o professor mediando a aprendizagem para assim os alunos, criem, descubram e socializem.

[...] não entende as regras apenas como sendo os elementos que tornam o jogo passível de ser executado, mas como lição de ética e moral, e assim sendo, cumprir o seu objetivo educacional. O jogo pode ensinar a aprimorar as relações interpessoais e promover alegria, prazer e motivação, no entanto o único que pode convertê-lo em tal é o professor lembrando-se dos ganhos cognitivos e sociais sem perder de vista seu caráter de prazer e alegria. (ANTUNES, 2005, p.33)

Os jogos e suas regras vão fazer com que crianças interiorizem ética e moral, ajudam com o trabalho em equipe e sociabilidade dos mesmos, os jogos e as brincadeiras quando guiados de forma correta proporcionam conhecimentos novos além do prazer e alegria do aluno.

Durante os jogos as regras à serem cumpridas pelos alunos tem que se comunicarem e se entenderem para não desrespeitá-las e assim perder pontos, conforme destaca Santos (2013, apud ANTUNES, 2006), “evidencia vantagens no processo de criação e construção de conceitos por meio da discussão de temática entre os alunos e entre o professor e os alunos. Para ele, o jogo é um problema, porque, ao jogar, o indivíduo constrói conceitos, de forma lúdica, desafiadora e motivacional.”

Jogar é aceitar uma situação que é além do que é do seu cotidiano, leva a criança muitas vezes a contestar certas regras apresentadas durante a brincadeira.

Os jogos criam uma situação imaginária que permite ir além do próprio conhecimento. A criança tanto pode aceitar como discordar e essa dinâmica colabora para a formação de crianças que, no futuro, serão adultos mais críticos. (MARQUES; PERIN; SANTOS, 2013, v.2 n.1)

Ao brincar, o aluno resolve questões por meio de tentativa e erro, podendo reduzir um problema em situações mais simples, fazendo analogias de problemas semelhantes e desenvolver o pensamento dedutivo, assim como assimilar, interiorizar e exteriorizar situações que ainda não compreende.

Para Kishimoto:

o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (1997. p.36).

O jogo pode ser aproveitado como instrumento facilitador no processo de construção de conhecimentos, visto que facilita seu desenvolvimento cognitivo, tendo em vista que os jogos são carregados de ludicidade. Há várias formas de ensinar as crianças com jogos, os jogos também são uma forma de utilizar matérias recicladas, os quais os alunos e professores podem recolher essas matérias e confeccionar seus próprios objetos e brinquedos para utilizar nas brincadeiras. Podem ser utilizados produtos reciclados, tais como, caixa de fósforos usada, palito de sorvete, caixas de ovos e outros. Santos (2013, apud ANTUNES, 2006, p. 26) afirma que:

Embora existissem no comércio vários jogos, como cubos e peças de encaixe, é interessante que a escola os possua para seus alunos, em grupos pequenos, para que possam explorar esses desafios. A impossibilidade de compra não impede que sejam os mesmos providenciados com sucatas para seu uso em situações diversas. Mesmo sem o emprego de regras, a atividade já é pelo manuseio e conversa interior um produtivo estímulo.

Ao utilizar matérias recicladas com os alunos, promove ainda mais a realização das atividades propostas, visto que: os alunos se mostraram atraídos pela presença dos materiais por serem elementos atípicos em suas aulas, portanto torna a atividade mais interessante e envolvente

,consequentemente; não havendo assim a necessidade de utilizar alto valor financeiro para se evitar gastos por parte da Instituição e do próprio professor; o uso desses materiais possibilitou que a percepção dos alunos e que os elementos psicomotores como: estrutura espaço corporal, espaço temporal, coordenação motora globais, fina e grossa, fossem abordados durante a aula, na verdade permitiu inclusive estabelecer critérios de execução para avaliação do desempenho dos alunos. Com a utilização de materiais reciclados para uma abordagem psicomotora é uma estratégia que favorece a prática pedagógica e que viabiliza a construção e aquisição de conhecimentos indispensáveis para a fase da infância.

JOGOS E BRINCADEIRAS PSICOMOTORAS.

As habilidades psicomotoras podem ser desenvolvidas com as crianças, por meio de jogos e brincadeiras, e como vimos no capítulo anterior, a importância dos jogos no desenvolvimento das habilidades dos alunos, durante as atividades há uma grande integração entre corpo e mentes das crianças, levando-as a se desenvolver com mais facilidade, suas habilidades intelectuais, comunicativas e afetivas. Elas são extremamente importantes para o ser humano em qualquer etapa da vida, mas para as crianças que estão em fase de desenvolvimento, se tornam indispensáveis.

A psicomotricidade é concebida como um diálogo entre mente e movimento em que a criança é considerada uma unidade integral, de maneira que através do contato contínuo com uma educação psicomotora, se obtenha a aquisição dessas habilidades como: inteligência, comunicação e afetividade, além de evitar distúrbios no desenvolvimento infantil

De acordo com Piaget (1973) a educação e a ludicidade devem unir-se para que haja uma concretização do aprendizado escolar. O educador precisa estar sempre observando as habilidades desenvolvidas por elas, e as quais ainda precisam ser revistas e estimuladas em sala de aula.

A união da educação com a ludicidade traz uma concretização prazerosa no aprendizado dos alunos. Ao jogar e brincar os alunos desenvolvem habilidades múltiplas que devem ser observadas e reforçadas pelos docentes.

A seguir vamos exemplificar atividades nas quais podemos desenvolver os onze elementos psicomotores, assim colocando a teoria em prática, ao escolher os jogos e atividades que serão realizadas devemos nos atentar a escolher por atividades e jogos que valorizem: Reconhecimento de todas as partes do corpo, Noção de lateralidade; Controle de respiração e velocidade na realização dos seus movimentos e Equilíbrio.

ESQUEMA CORPORAL

Estímulos: Auto identificação e reconhecimento de todas as partes do corpo.

Jogos e atividades: Música: Cabeça, joelho e pé, da cantora Xuxa, onde em uma roda com os alunos e seu professor, será colocada a música para as crianças ouvirem e fazer as ações conforme a música solicita.

Jogo com bola: Com uma bola grande, estimular que os alunos chutem a bola com um pé de cada vez, fazendo com que eles saibam diferenciá-los

LATERALIDADE

Estímulos: Conscientização de direito e esquerdo, a lateralidade estabelece na criança a noção dos lados da estrutura corporal e espacial.

Jogos e atividades: Pular em círculos, na quadra da escola, colocar bambolês no chão da quadra e pedir para que os alunos pulem a sua volta com um pé de cada vez.

ESTRUTURAÇÃO ESPACIAL

Estímulos: Perceber a distância e dimensões dos objetos, suas formas, cores e de relações espaciais (em cima, em baixo, lado direito, lado esquerdo, atrás, frente),

JOGOS E ATIVIDADES:

Amarelinha: com a ajuda dos alunos da sala, desenhar e colorir três passarelas de amarelinha em papel pardo e tinta guache, e após fazer a confecção da passarela, iniciar o jogo, dividindo os alunos em três turmas e colocando eles para realizar o percurso da amarelinha. e blocos de montar, pedir para que a criança separe os blocos primeiramente cores, e depois por tamanhos, após essa percepção da criança, pedir para que monte algum objeto que ela gosta. Como: casa, carrinho, torre e etc.

ESTRUTURAÇÃO ESPAÇO CORPORAL

Estímulos: trata-se da consciência da relação do corpo com o meio em que está inserido. Jogos e atividades: Boliche com garrafa pets, com a ajuda dos próprios alunos, passar a semana juntando garrafas pets e depois coloca-las na quadra da escola, formando um triângulo com várias garrafas e com uma bola, os alunos terão que derrubar mais garrafas; Passa o anel, essa brincadeira consiste em se fazer uma roda e todos os alunos sentarem ao chão, com as mãos juntas, o aluno que está com o anel vai cortando as mãos dos outros jogadores, até discretamente deixar o anel com outro jogador, então ao terminar a rodada

ESPAÇO TEMPORAL

Estímulos: Essa capacidade significa saber avaliar o tempo dentro da ação; em outras palavras, é a habilidade que a criança adquire em saber diferenciar o que é rápido do que é lento. Jogos e atividades: correr no ritmo da música e dardos.

EQUILÍBRIO

Estímulos: É a capacidade de manter-se sobre uma base, pode ser estático e dinâmico. Jogos e brincadeira: andar entre fitas, nessa brincadeira deve-se colar duas linhas de fitas coloridas no chão para simular uma barra de equilíbrio. Nas primeiras tentativas, posicione as fitas numa distância de quinze centímetros, a

criança deve andar no espaço livre entre as fitas e, se encostar em uma delas, deve voltar ao início do caminho e prancha de equilíbrio, nesta brincadeira o aluno deve em superfície de plástico ou de madeira que é apoiada sobre uma forma curva. Com um pé em cada extremidade dessa prancha, a criança deve tentar manter o equilíbrio. O fato de conseguir permanecer apenas por alguns segundos sem encostar no chão será uma grande conquista para a criança.

COORDENAÇÃO GLOBAL

Estímulos: O estímulo se dá através de atividades que lidam com a força, tal como pular, correr, saltar e dançar.

JOGOS E BRINCADEIRAS: PULAR CORDA E SALTO A DISTANCIA

COORDENAÇÃO FINA ATIVIDADES:

Estímulos: A coordenação motora fina é o tipo de coordenação que precisa do uso dos músculos pequenos das mãos e do antebraço para realizar atividades que requerem maior precisão e refinamento.

Jogos e brincadeiras: Moldar massinha de modelar e atividade de mosaico, que consistem disponibilizar alguns desenhos para as crianças, junto com cola, tesoura e papel crepom pedir para que invés de colorir, que ela preencha com bolinhas de papel crepom.

TÔNUS

Estímulos: Desenvolver seus músculos e força.

Jogos e brincadeiras: Incentive os alunos a se equilibrarem em uma perna e depois na outra pelo maior tempo possível e bambolê.

IMAGEM CORPORAL

Estímulos: A identificação de si mesmo e do ser humano, é como a criança se vê dentro da sua própria cabeça.

Jogos e brincadeiras: Trabalhar a imagem corporal dos alunos no espelho. Como por exemplo: a professora pergunta: Cadê sua mão? O aluno pega em sua mão olhando no espelho e assim por diante.

Ao decorrer deste capítulo, podemos observar que acaba sendo impossível se trabalhar apenas um elemento psicomotor isoladamente, que ao trabalhar coordenação motora global por exemplo, muitas vezes você vai trabalhar a coordenação motora fina, a lateralidade e a estruturação espaço corporal.

Desenvolvendo todos os elementos psico, juntamente com o cognitivo da criança que em cada brincadeira está absorvendo uma nova concepção de mundo.

CONCLUSÃO

Após a investigação, análise e interpretação dos dados obtidos podemos concluir que ao trabalhar a psicomotricidade nós desenvolvemos uma alta gama de habilidades fundamentais para o desenvolvimento integral do indivíduo, que do ponto de vista medico a psicomotricidade evita doenças psicossomáticas e trabalha as bases físicas, emocionais, sociais e cognitivas proporcionando ao aluno a possibilidade de se desenvolver integralmente.

Ao utilizar os jogos e brincadeiras psicomotores damos a possibilidade de os discentes desenvolver os nove elementos psicomotores, podemos citar como exemplo algumas brincadeiras, como o jogo de pular amarelinha, onde se desenvolve o equilíbrio e coordenação motora outra brincadeira seria o pular corda, já que trabalha orientação de espaço e tempo equilíbrio e esquema corporal entre outros elementos de suma importância para o desenvolvimento físico e cognitivo da criança.

As brincadeiras e jogos psicomotores proporcionam a criança uma interação com seu corpo, mente e colegas por meios de diversos estímulos dos quais os proporcionariam a possibilidade de desenvolver diversos elementos psicomotores, e de uma forma lúdica e divertida na qual eles absorvem regras de sociabilidade ,aprendem a controlar suas emoções, os estímulos físicos os proporcionam o aperfeiçoamento de seus movimentos ,imagem corporal, equilíbrio e os demais elementos psicomotores.

Concluindo que os jogos e brincadeiras estimulam os elementos psicomotores a se desenvolver da forma que foi descrita pela pesquisa acima e a utilização da mesma, traz todos os benefícios listados acima auxiliam em um pleno desenvolvimento do educando.

REFERENCIAS

- ALVES, F. Psicomotricidade: Corpo, Ação e Emoção. 1. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2003.
- COSTE, Jean-Claude. A Psicomotricidade. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1978.
- DE MEUR, A.; STAES, L. Psicomotricidade, Educação e Reeducação. Trad. Ana Maria Izique Galuban; Setsuko Ono (trad.). São Paulo: Manole Ltda, 1984.
- DE MEUR, A., & States, L. (1984). Psicomotricidade, Educação e Reeducação. São Paulo: Monole Ltda.
- LE BOULCH. (1984). O Desenvolvimento Psicomotor do Nascimento Até 6 Anos. Porto Alegre: Artes Médicas

OLIVEIRA, V. B. O brincar e a criança do nascimento aos seis anos de idade. Petrópolis: Vozes, 2000b.

OLIVEIRA, Z. R. Educação Infantil: Fundamentos e Métodos. São Paulo: Cortez Editora, 2002.

OLIVEIRA, G. C. (2009). Psicomotricidade: Educação e Reeducação num Enfoque Psicopedagógico. Rio de Janeiro: Vozes.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1997.