A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO MOTOR

CHRISTIANE DOS SANTOS RAMOS

RESUMO

O presente trabalho propõe uma reflexão sobre a importância de jogos e brincadeiras que estimulam o desenvolvimento motor, nesse sentido, o conhecimento dos estágios de desenvolvimento de cada fase é essencial para que seja possível promover os estímulos indispensáveis a cada faixa etária. Os jogos e brincadeiras utilizadas de forma adequada como recurso pedagógico poderão contribuir para o processo de aprendizagem, possibilitando assim, desenvolvimento motor e global de habilidades necessárias para processo educativo. Procurou-se abordar neste estudo, aspectos do desenvolvimento motor ligados às atividades que estimulam a coordenação motora ampla, coordenação motora fina, lateralidade e desenvolvimento de percepção espacial. Nesse sentido, a ludicidade torna-se de suma importância em toda vida do indivíduo, mas principalmente na infância, por favorecer o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. A metodologia do trabalho se faz por meio bibliográfico, em que foram utilizados artigos, revistas, livros, monografias, teses e dissertações que abordam a temática.

Palavras Chave: Jogos. Brincadeiras. Desenvolvimento Motor.

INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras proporcionam e desenvolve uma educação baseada em um processo criativo, permitindo modificar imaginariamente a realidade como processo educativo, possibilitando assim, desenvolvimento global de habilidades necessárias para processo educativo.

Dessa maneira, o presente trabalho aborda a importância dos jogos e das brincadeiras no estímulo à evolução e a aprendizagem motora dos alunos, sendo considerados como um mecanismo adequado à construção do conhecimento, do aparelho sensório-motor, do movimento corporal e o pensamento incentivando o desenvolvimento de suas habilidades operatórias, ao mesmo tempo em que envolve a identificação, observação, comparação, análise, síntese e generalização e desenvolve suas possibilidades e a autoconfiança.

Nessa Concepção, os jogos, geralmente, comparam-se a um divertimento, brincadeira, passatempo que obedece às regras observadas durante a realização dessas atividades, contudo sabe-se que o jogo é um processo lúdico e criativo que possibilita ao sujeito da ação modificar imaginariamente a realidade, pois funciona como elo integrador entre os três domínios do conhecimento o psicomotor, cognitivo e o afetivo-social.

Nesta pesquisa bibliográfica, foram analisados teóricos que abordam a temática, como Froebel, Vygotsky, Piaget e Wallon.

Sendo assim, o trabalho expõe a importância de as escolas oferecerem oportunidades para trabalhar todos os elementos psicomotores dos alunos, uma vez que a psicomotricidade se integra e melhoram as habilidades físicas dos alunos, assim como, promovem o desenvolvimento cognitivo e emocional, contribuindo para um crescimento global mais equilibrado e saudável.

O DESENVOLVIMENTO MOTOR

Devemos levar em conta os conhecimentos e as habilidades que a criança já possui e avaliar o seu nível de desenvolvimento. Conhecendo os estágios de desenvolvimento de cada fase para que possamos propiciar os estímulos adequados a sua faixa etária. Cada criança tem um estágio e não podemos antecipar um ensino sem que a criança esteja preparada para aprendê-lo.

As brincadeiras e jogos não podem ser vistos apenas como forma de divertimento, mas como meio que contribuem e enriquecem, para o desenvolvimento cognitivo, físico e emocional. Assim, os jogos e brincadeiras são importantes no processo da aprendizagem motora.

As habilidades motoras fundamentais já são notadas por volta do segundo ano de vida, a criança começa a dominar as habilidades

motoras rudimentares na primeira infância, e isso ajuda a formar a base de cada criança para desenvolver os padrões motores das fases seguintes do desenvolvimento motor, tanto das habilidades motoras fundamentais quanto das especializadas.

Crianças de zero a dois anos de idade estão na fase envolvente do processo do desenvolvimento e refinamento das habilidades motoras fundamentais, pois já adquiriram variedades desses movimentos, como: locomoção e manipulação, que são fundamentais para desenvolver experiências coordenadas e aspectos afetivos para aumentar o seu conhecimento corporal em relação ao movimento. As crianças passam pelos estágios de formação natural, influenciadas pela maturação e experiência vivenciada de modo geral as condições motoras usadas no dia a dia.

(GALLAHUE, OZMUN, 2005).

Cabe destacar ainda, que as habilidades motoras especializadas são resultadas das habilidades adquiridas na fase motora fundamental, no estágio maduro, aprimoradas e refinadas para formar habilidades esportivas e outras habilidades motoras especificas e complexas, combinando os movimentos motores básicos, aplicados na fase anterior. A partir dos seis anos de idade, as crianças já têm um potencial elevado para ter bons desempenhos no estágio maduro, podendo iniciar então a transição à fase motora especializada. Alguns adolescentes têm suas capacidades motoras atrasadas devido à falta de oportunidades na prática regular, ambiente precário, nenhum incentivo e pouco encorajamento nas atividades. O indivíduo que não desenvolver formas maduras de movimentos fundamentais corretamente pode ter consequências diretas na fase seguinte, ao realizar atividades da fase motora especializada. Uma progressão bem-sucedida dos estágios de transição, aplicação e utilização permanente, em atividades motoras específicas, depende, portanto, de níveis maduros de movimentos na fase motora fundamental.

(GALLAHUE, OZMUN, 2005).

Um indivíduo dificilmente terá bons resultados no Softbol, por exemplo, se suas habilidades de interceptar, arremessar, apanhar ou correr não estiverem no nível maduro. Existe uma barreira de eficiência entre a fase motora fundamental e a fase motora especializada do desenvolvimento. Dois pontos importantes: primeiro, mesmo que o indivíduo possa estar cognitiva e afetivamente preparado para passar de fase, a progressão de fase, depende da conclusão sucedida dos aspectos específicos da fase anterior. Segundo, o progresso de uma fase para outra não tem como objetivo de “tudo ou nada”, ou seja, não é preciso estar no estágio maduro em todos os movimentos fundamentais, antes de avançar para a fase especializada. (GALLHUE, OZMUN, 2005).

Enquanto no estágio de aplicação, a criança torna-se mais consciente das suas limitações físicas e habilidades, e tem como foco a especificidade nos esportes, seja para competir ou não. A prática nesse estágio é muito importante para desenvolver um grau mais elevado nas habilidades motoras. Os movimentos adquiridos na fase de transição serão corrigidos nessa fase, o indivíduo entra numa fase de maturação biológica, aonde irá se beneficiar de atividades mais intensas, como o aumento da força muscular e resistência. (GALLAHUE, OZMUN, 2005).

No entanto, no estágio de aplicação ao longo da vida o indivíduo começa a reduzir a área de buscas, para escolher algumas atividades que possa praticar em situações competitivas, recreativas ou por lazer. As atividades para o estágio permanente são selecionadas com base nos interesses pessoais do indivíduo (GALLAHUE, OZMUN, 2005).

Outro aspecto importante a destacar nas habilidades motoras é o que diz respeito a coordenação global, que entende-se como a compreensão dos gestos, atitudes, deslocamentos e ritmos da criança, possibilitando um melhor conhecimento sobre ela, levando em consideração que a criança imita os gestos do seu cotidiano, ou seja, ela expressa sua afetividade e exercita sua inteligência. Na escola, a criança passa grande parte da sua vida, e por isso, seu comportamento está ligado diretamente com sua atividade motora. A criança tem alegria em realizar movimentos, imitando tudo que vê, como carros, animais, aviões, etc., portanto, é importante respeitar a individualidade e ori-

ginalidade de cada criança, tanto quanto a diferença de maturação do seu sistema nervoso. (ROSA NETO, 2002).
Segundo Rosa Neto (2002), a perfeição progressiva do ato motor implica o funcionamento global dos mecanismos reguladores do equilíbrio e da atitude. O movimento motor global, seja ele mais simples, é um movimento cinestésico, tátil, labiríntico, visual, espacial, temporal, e assim por diante. Os movimentos dinâmicos corporais desempenham um importante papel na melhora dos comandos nervosos e no afinamento das sensações e das percepções.
Para Piaget, a aprendizagem situa-se ao lado oposto do desenvolvimento, pois geralmente é provocada por situações criadas pelo educador ou é determinada por uma situação interna. Sendo a aprendizagem estimulada, portanto se opõe à espontaneidade.
Sendo assim a tarefa do processo de aprendizagem motora é maior e tem mais desejo de crescimento pessoal e motivacional quando sente que pode vencer obstáculos. O domino corporal no espaço e no tempo, e juntamente com a combinação de movimentos grossos ou globais, e com os movimentos finos e assimétricos, como requerem as habilidades específicas, dependendo das experiências vividas nas diversas formas de aprendizagem motora.
Neste sentido entende-se que o desenvolvimento é a principal causa para formação dos conhecimentos e que acontece de uma interação entre o sujeito e o meio. Para entendermos como cresce o conhecimento, se faz necessário partirmos da ideia central de operação, que compõem um conjunto de ações que transformam o objeto e capacitam o sujeito a construir as estruturas de alterações.
Dessa forma, para se conhecer um objeto é preciso agir sobre ele, modificá-lo, transformá-lo, compreender o processo dessa transformação e o caminho pelo qual o objeto é construído.
Para Vigotsky, ao brincar a criança reproduz nas atividades adulta de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Desta forma, dá oportunidade para o desenvolvimento intelectual da criança. No jogo a criança começa a adquirir estímulos e as habilidades e atitudes necessárias à sua participação social, a qual só poderá ser atingida completamente mediante a convivência com seus companheiros da mesma idade e também com os mais velhos. Nos jogos as crianças adquiriram e inventam regras.
Os estudiosos da aprendizagem e do desenvolvimento vêm salientando a importância dos jogos e brincadeiras, pois constitui um dos recursos mais eficazes de ensino para que se adquiram conhecimentos sobre a real idade.
Segundo Almeida (2006), existem várias atividades que poderão contribuir no desenvolvimento da criança, dentre elas estão:

Coordenação motora ampla: É a organização geral do ritmo, ao desenvolvimento e as percepções gerais da criança. É o trabalho que vai apurar os movimentos dos membros inferiores e superiores, podendo desenvolver algumas atividades como: fazer imagens do corpo em tamanho natural; fazer pinturas no corpo com o pincel; entrar em caixa de papelão grande, pequena e média; jogar bexigas para o alto sem deixar cair no chão; brincadeiras de morto- vivo estátua, jogar pião, esconde-esconde, passar anel, pular corda e outras.

Coordenação motora fina: É a coordenação dos trabalhos mais finos, que podem ser executados com a ajuda das mãos e dos dedos, garantindo um bom traçado de letra. No qual o professor poderá desenvolver: recorte de tiras de papel na revista com o dedo; desenhos e pinturas com tinta ou giz de cera em vidros; fazer bolinhas com papel crepom, jornal; dobraduras; brincadeiras de amarelinha, futebol de botão, corrida de ovo na colher, amarrar e desamarrar, tampar e destampar garrafa pet e outras.

Lateralidade: É a capacidade que a criança tem de olhar em todas as direções com idéia de espaço e mínima coordenação, que aos poucos vão descobrindo que seu próprio corpo pode realizar mais de um movimento ao mesmo tempo em lados diferentes. Neste processo o professor ajuda a criança a desenvolver a lateralidade em todas as partes do corpo e quanto ao ato de escrever o

professor deve deixar a criança livre sem ao menos estabelecer uma meta que mão ela deverá escrever, isso é uma escolha própria da criança, que a favorece na decisão do que é melhor e de sua melhor habilidade. O professor poderá desenvolver: comandos para a criança seguir para ambos os lados; caça ao tesouro com seguimentos de setas; faça bolas de papel e peçam que joguem primeiramente com a mão esquerda e depois com a direita; corridas com materiais para serem equilibrados com a mão esquerda e direita; brincadeiras de basquete, tiro ao alvo e outras. "Quanto mais forte for a referência e o treino, mais desenvolvidas serão as diferentes partes que compõe o todo. No entanto, deve-se trabalhar com muita calma para respeitar o tempo das crianças" (ALMEIDA, 2006, p. 61).

Desenvolvimento de percepção espacial: O espaço é muito mais que paredes, portas, janelas, ruas, casas, entradas e saídas, é saber ter direções para onde ir. Por isso o espaço é um grande desafio na infância, e na vida adulta, pois precisa de um pleno domínio de direção. A escola precisa de proporcionar a criança essas noções de direção como ir à cozinha, ir ao banheiro, entrar e sair de ginásio, de salas administrativas, nunca será possível conseguir todo o desenvolvimento das noções espaciais trabalhando apenas com papel ou atividade em quadra. É necessário pensar e aceitar que é no espaço social, o desenvolvimento mais fértil e mais consistente em relação a esta idade. Assim fazer passeios 28 com as crianças pela cidade, shopping, passear de ônibus se faz necessário na prática do professor, por mais que seja desafiador para ele, é necessário para o desenvolvimento intelectual das crianças, para a realização de algumas atividades que descreve: encontrar palavras em caça-palavras; encontrar saídas em labirintos em papel impresso; encontrar ruas em um mapa. Algumas brincadeiras como: corrida de ovo na colher; pular corda; cabra-cega; amarelinha; tiro ao alvo; estafetas com arcos.
"Segundo Almeida diante desse fato percebi a importância de se trabalhar com o lúdico para desenvolvermos atividades que estimulem ainda mais o desenvolvimento da coordenação motora fundamental das crianças para podermos passar para as próximas habilidades que seriam as especificas".
Friedmann (1996) analisou a atividade lúdica ou jogo infantil, como recursos que favorecem diferentes possibilidades de conhecimento, destacando que toda atividade escolar deveria ser tão prazerosa como as brincadeiras, assim a aprendizagem teria mais qualidade e importância para o aluno.
Quando a atividade escolar é similar às brincadeiras, ela se torna mais atraente e significativa para os alunos. O jogo oferece uma maneira natural de explorar conceitos e adquirir conhecimentos, facilitando a aprendizagem de forma mais eficaz do que métodos mais tradicionais e rígidos. O prazer e a motivação presentes nas brincadeiras podem, portanto, ser replicados em contextos educacionais para criar uma experiência de aprendizagem mais rica e impactante.
Essa abordagem sugere que a educação deve ser mais do que apenas transmissão de informações; deve ser uma experiência envolvente e significativa, que desperte a curiosidade e a vontade de aprender dos alunos. A partir dessa perspectiva, a integração de atividades lúdicas no currículo pode ser vista como uma estratégia valiosa para melhorar o processo de ensino-aprendizagem.
Assim, Santos (2010, p. 23) enfatiza sobre o pensamento piagetiano:

Ao lança-se numa atividade desconhecida (o jogo ou uma brincadeira), o aluno entrará em conflito. Entretanto, logo ao tomar conhecimento e compreender melhor as ideias, este estará assimilando e acomodando o novo conhecimento. Motivo pelo qual Piaget acredita que a atividade lúdica é essencial na vida da criança, pois, se constitui, em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que quando as crianças jogam assimilam e transformam a realidade.

Dentre muitos teóricos da aprendizagem infantil, destacamos também Wallon, que acreditava que toda atividade da criança é lúdica quando exercida por ela mesma. Para ele o desenvolvimento era uma "construção progressiva onde as fases ocorrem uma após a outra, alternando afetiva e cognitiva-

mente" (GUIMARÃES, 2008, p. 36). Acreditava que o adulto sem perceber leva a criança à imobilidade ao tolher sua ludicidade. Corroborando com essa ideia temos:

[...] a família e os educadores não permitem que a criança desenvolva todo o se potencial, não deixando que as crianças realizem tarefas que elas são capazes, como comer sozinha, vestir-se, calçar, tomar seu banho, escovar os dentes.
(SANTOS, 2010, p. 26)

É possível perceber diante das ideias dos autores pesquisados a concordância sobre a importância do lúdico. Mas:

É pena que na escola fundamental e, às vezes, até na escola de educação infantil não demos tanto valor para os esquemas lúdicos das crianças. Rapidamente lhe impomos aquilo que constitui nossa principal ferramenta de conhecimento e domínio do mundo: os conceitos científicos, a linguagem das convenções e os signos arbitrários, com seus poderes de generalidades e abstração (MACEDO, PETTY & PASSOS, 2005, p. 20).

Wallon também propôs estágios de desenvolvimento. De acordo com:

Estágio Impulsivo-emocional (primeiro ano de vida): Nesta fase a emoção é o instrumento de interação da criança com o meio. Estágio sensório-motor e projetivo (1 a 3 anos): Nesta fase a criança consegue autonomia, passando a manipular objetos e explorar espaços. Há um predomínio das relações com o meio. Estágio do personalismo (3 a 6): Fase em que a personalidade da criança se forma e ela toma consciência de si, acontece por meio das interações sociais.
Estágio categorial: Nesta fase a criança consolida a função simbólica e obtém avanços na inteligência e personalidade com relação à fase anterior, há interesse pelo mundo exterior fortalecendo as relações com o meio.
Estágio adolescência: Necessidade de nova definição da personalidade, desregulada devido à ação dos hormônios. Esta fase há uma retomada de questões morais, existências e pessoais. (GUIMARÃES, 2008, p. 36).

A ludicidade é importante para o desenvolvimento psíquico e cognitivo das crianças. Infelizmente nossas crianças brincam cada vez menos. Não mais nas ruas ou nos vizinhos; um pouco no playground e nas escolas durante o período da Educação Infantil.
Na Infância a ludicidade é primordial para o desenvolvimento cognitivo, pois as brincadeiras estimulam a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas. As crianças aprendem sobre causa e efeito, matemática básica e linguagem através do brincar.
Enquanto que para o desenvolvimento social, as crianças têm a oportunidade de interagir com outras crianças durante o brincar, ajudando a desenvolver habilidades sociais, como compartilhar, cooperar e resolver conflitos.
Já para o desenvolvimento emocional, as brincadeiras permitem que as crianças expressem emoções, enfrentem medos e desenvolvam autoconfiança.
E por fim, para o desenvolvimento motor, as atividades físicas e jogos ajudam a melhorar a coordenação, o equilíbrio e a força.
Através das pesquisas podemos constatar que diversos autores e teóricos da educação são favoráveis a ludicidade para o desenvolvimento completo das crianças. Dentre os autores pesquisados podemos citar Froebel, Vygotsky, Piaget e Wallon. Todos eles acreditam que a criança deve participar ativamente do seu processo de aprendizagem. Para Modesto e Rubio (2014, p.
14):

O brincar no sistema de ensino, ainda encontra-se pouco explorado, parte das escolas ainda persistem com a visão de que uma boa aula é a convencional, com alunos em fila, no seu lugar em silêncio realizando a atividade proposta. Sabe-se que para estimular o sujeito e promover seu desenvolvimento é preciso propor atividades desafiadoras, significativas, que desperte o interesse, e as atividades lúdicas podem ser uma excelente ferramenta pedagógica e psicopedagógica.

Pais e professores precisam compreender a necessidade infantil do brincar sozinhos ou em grupos, assim como precisam permitir e favorecer que as brincadeiras e jogos ocorram. Ainda utilizando Modesto e Rubio (2014, p.
14):

É perceptível que a abordagem lúdica seja integradora dos aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, partindo do pressuposto de que é brincando e jogando que a criança aprende e ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando conceitos, atitudes e valores.

Outro ponto chave para o sucesso da ludicidade na sala de aula são as formações continuadas que todo profissional da educação deve ter. Para
Alberto e Tescarolo (2009, p. 6) "a prática docente é carregada de desafios a serem vencidos a cada instante. Para isso, o professor deve assumir a responsabilidade do aprender a aprender, isto é, assumir o compromisso de tornar-se um eterno aprendiz". E para concluirmos, os autores ainda citam que "no mundo do trabalho contemporâneo, altamente excludente e competitivo, a formação profissional deve ocupar lugar central no ofício docente" (ALBERTO; TESCAROLO; 2009, p. 1).
Assim, neste trabalho de pesquisa ressaltamos que BRINCAR É PRECISO. Não apenas na infância, mas principalmente nela, para sermos adolescentes e adultos mais felizes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho aborda a importância dos jogos e das brincadeiras para a aprendizagem dos indivíduos, considerando-as como um mecanismo adequado à construção do conhecimento, do aparelho sensório-motor, do movimento corporal e o pensamento incentivando o desenvolvimento de suas habilidades operatórias, ao mesmo tempo em que envolve a identificação, observação, comparação, análise, síntese e generalização e desenvolve suas possibilidades e a autoconfiança.
Dessa maneira, a psicomotricidade trata-se de uma educação global, que associando os potenciais intelectuais, afetivos, sociais, motores e que se organizado corretamente influenciará nas relações com os diferentes meios e aspectos nos quais tem de evoluir.
Consequentemente, a psicomotricidade desempenha um papel fundamental, oferecendo uma abordagem integrada que une o desenvolvimento motor com aspectos cognitivos, emocionais e sociais.
Assim, a psicomotricidade é essencial para a promoção de aprendizagens, sendo considerada um mecanismo adequado à construção do conhecimento.
Através das pesquisas podemos constatar que diversos autores e teóricos da educação são favoráveis a ludicidade para o desenvolvimento global das crianças.
Em suma, os jogos e brincadeiras não apenas contribui para a evolução motora dos alunos, mas também desempenha um papel vital em seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social e de saúde. Integrando uma abordagem abrangente, pode promover uma maturação equilibrada e positiva dos estudantes, preparando-os para enfrentar desafios futuros com confiança e habilidades aprimoradas.

REFERÊNCIAS

ALBERTO, S.; TESCAROLO, Ricardo. A formação docente e a formação continuada. Curitiba, EDUCERE, 2009.
ALMEIDA, João. Psicomotricidade e Desenvolvimento Motor. Editora Wak, 2006.
FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender. O resgate da cultura infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
GALLAHUE, GALLAHUE, D.L; OZMUN, J.C. Compreendendo o desenvolvimento motor: Bebê, Criança, adolescente e adulto. 3ed., 2005. GUIMARÃES, Daniela Cavani Falcin. A afetividade na sala de aula: as atividades de ensino e suas implicações na relação sujeito-objeto. 2008. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, São Paulo.
MACEDO, L. de, PETTY, A. L. S. & PASSOS, N. C. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Editora Artmed, 2005.
MODESTO, M. C.; RUBIO, J. A. S. A importân-

cia da ludicidade na construção do conhecimento. Revista eletrônica Saberes da educação – volume 5 – n°1, 2014.
PIAGET, J. A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
ROSA NETO, F. Manual de avaliação motora. Porto Alegre: Artmed, 2002. SANTOS, S. C. A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem (Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização em Gestão Educacional). Santa Maria: EaD/UFSM, 2010.
VYGOTSKY, Lev S. A Formação Social da Mente. 4ª Edição. Editora: Martins Fontes. São Paulo. S.P. 1991.