

A Importância de Atividades Psicomotoras no Processo de Ensino e Aprendizagem

*Thaís de Pádua dos santos¹
Juliana de Alcântara Silveira Rubio²*

Resumo

Este artigo expõe a aquisição da construção do conhecimento por meio do lúdico e atividades psicomotoras, auxiliando no desenvolvimento cognitivo, psicomotor, social e moral do paciente, proporcionando uma intervenção psicopedagógica com o objetivo de auxiliar nas dificuldades presentes no processo de aprendizagem do educando.

Palavras chave: lúdico, prática psicopedagógica, psicomotricidade, processo de ensino e aprendizagem.

1. Introdução

Este artigo objetiva mostrar a importância dos jogos e atividades psicomotoras para o desenvolvimento intelectual, psicomotor, social e afetivo da criança.

Visando desenvolver a pesquisa que investiga jogos e brincadeiras como auxílio no processo de ensino e aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento do infante e ajudando nas dificuldades que apresentam durante esse processo.

Essa junção entre o processo de aprendizagem e a prática psicomotora por meio de jogos e brincadeiras, coloca em prática as funções intelectuais, quem têm como meta auxiliar nas dificuldades de ensino e aprendizagem do aluno.

A educação psicomotora contribui para o processo de aprendizagem do educando, propiciando um enriquecimento cognitivo, preparando-o para diversas habilidades através de atividades de movimento.

¹ Aluna do curso de pós-graduação em Psicopedagogia Clínica e Institucional da FAC-São Roque.

² Mestre em Educação pela UNESP. Professora Orientadora.
Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 5 – nº 1 - 2014

2. A função da escola no cotidiano dos jogos.

As atividades psicomotoras são importantes, pois ajudam no desenvolvimento global da criança, enriquecendo seu intelectual e auxiliando no desenvolvimento físico-motor da criança. Por meio da educação psicomotora observem-se os avanços que a criança adquire incluindo a atenção, o equilíbrio e coordenação, além da construção do conhecimento adquirido nos momentos dos jogos e brincadeiras.

Na medida em que a escola centra seu trabalho em atividades que limitam a motricidade do educando, praticamente imobilizando-o em uma sala de aula e permitindo sua movimentação mais ampla apenas nos horários de recreio e em aulas específicas como Educação Física, assume que seu papel fundamental é o desenvolvimento intelectual.

Muitas vezes o contexto escolar segue o currículo pedagógico. E este não é elaborado pensando-se na mudança que ocorre quando os alunos estão no período de passagem da educação infantil para o ensino fundamental.

Quando uma criança ingressa no ensino fundamental, um novo mundo lhe estará sendo apresentado: o universo da produção e decodificação de letras, palavras e textos. E para que esse processo possa ser de fácil vivência, é necessário que o seu sistema motor seja conhecido por meio de experiências.

Dominar o processo de leitura e escrita requer habilidade na motricidade do ouvir, do falar, do realizar com as mãos- e por que não dizer com o corpo todo? – a transposição de fonemas em grafemas, de significantes em significados (PATERNOST, 1998).

As ações pedagógicas tornam-se contrárias à vivência lúdica devido às características inerentes, como a criatividade, a sensibilidade à disponibilidade, e até mesmo a alegria, o prazer e o divertimento, porém muitas escolas, ou melhor, muitos educadores confundem essas características com indisciplina.

O lúdico visto de uma forma crítica e pedagógica pode ensinar muito para os educandos, mas isso só acontece quando ele é tratado como um instrumento de educar.

Com indagações sobre o lúdico, qual seria realmente o papel do jogo na escola? Será que o currículo deve ser seguido criteriosamente ou deve ser repensado para cada série de acordo com as necessidades das crianças e não da escola?

Pensando que na Educação Infantil, o lúdico é vivenciado a todo o momento, tanto na hora do ensino e aprendizagem como na hora reservada somente para o brincar, e no Ensino Fundamental, o ensino e aprendizagem são trabalhados somente através de atividades escritas, pode-se perceber que não há um processo de adaptação para essas crianças.

Podem surgir algumas dificuldades, tanto no aspecto cognitivo quanto no emocional. A criança necessita de incentivos adequados às diferentes situações, de atividades que ofereçam o brincar e a aprendizagem em conjunto, respeitando assim suas características individuais.

Todos os jogos incentivam as funções motoras e devem ser oferecidos à criança em forma de brincadeira e, quando bem orientados, formam uma fonte inesgotável de prazer.

As escolas devem pensar que as atividades lúdicas enriquecem os planos de aula oferecendo à criança uma melhora na sua aprendizagem e no seu desenvolvimento psicomotor.

Deve-se pensar também que as mudanças no âmbito escolar demoram a acontecer, pois necessitam de documentação como, por exemplo, planejamentos, projetos político-pedagógicos entre outros, que levam tempo para ser elaborados. O que também pode gerar dificuldades na geração das mudanças é que nem todas as pessoas, como por exemplo, os alunos, professores, coordenação e direção são letradas ou capacitadas para fazer as mudanças corretamente, interligando o brincar dirigido com o pedagógico.

Pode-se dizer que há uma grande diferença entre a teoria e a prática; no caso da inclusão do lúdico no âmbito escolar, não é preciso vir necessariamente, primeiro a teoria, para que depois venha a prática.

Segundo ZABALA (1998. p. 89), "os objetivos educacionais e os conteúdos aos quais se referem, influem, e inclusive às vezes determinam, o tipo de participação dos protagonistas da situação didática."

O conceito sobre o jogo e a criança é dado dependendo da cultura de cada pessoa. Em geral, o jogo é entendido como uma atividade que envolve o lúdico, com características de tempo, espaço e regras, sendo ela uma situação imaginária ou não.

3. O professor, o brincar e o processo de ensino e aprendizagem

O professor tem papel fundamental na sala de aula, pois seus alunos dependem dele para que possa haver o processo de ensino e aprendizagem. Pode-se definir o professor como um alicerce da escola, pois a coordenação, a direção, os funcionários em geral e os alunos dependem do professor; alguns dependem mais, outros menos, mas ele sempre é requisitado.

O professor, ao assumir uma sala de aula, sabe que terá que planejar as aulas, porém, também é importante que ele saiba que nem sempre o planejamento é seguido à risca, e que durante o ano letivo poderão ocorrer situações que o levem a buscar outros métodos para que sua aula seja produtiva e prazerosa.

"O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante." (ALMEIDA, 2000)

O professor precisa ver seus alunos num coletivo, mas considerar o aluno individualmente. Cada aluno tem o seu tempo, seu jeito de aprender e seu amadurecimento cognitivo. É necessário que o professor planeje as aulas, buscando em seus alunos interesse para aprender.

Este trabalho pode envolver as famílias, pois, de nada adianta o professor ser um pesquisador, se em casa as famílias não mostrarem para as crianças a importância de cada novo aprendizado.

O professor, ao dar aula, visa o processo de ensino-aprendizagem do aluno, com base no planejamento anual ou bimestral. Esse processo de ensino aprendizagem pode ser visto de várias formas, pois, cada pessoa tem pressupostos e o cognitivo diferentes. Ensinar um conteúdo, utilizando apenas uma estratégia para a sala de aula com vários alunos pode ser complexo, porque o que um aprende de uma forma, o outro pode aprender de um modo diferente.

Segundo ALMEIDA (2000. p. 83), a proposta é possibilitar ao aluno raciocinar e pensar em tudo que aprende, encontrando respostas para os porquês e soluções inteligentes para solucionar os problemas relativos à escola e a sua vida.

A capacidade de pensar do indivíduo depende dos estímulos recebidos. Para que as crianças se desenvolvam, analisem e pensem, passando pelos erros e buscando alternativas até encontrar o acerto. O erro deve ser visto como processo de aprendizagem, porque através dele, o aluno buscará o acerto, e com o estímulo do professor essa busca será mais prazerosa e produtiva.

No entanto, o desenvolvimento de propostas diferentes, pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, pois os alunos estarão mais motivados e terão mais vontade e curiosidade para aprender. O professor, ao trazer o jogo para fazer parte do processo pedagógico, fará com que as vivências dos alunos sejam diferentes.

Dentro desse contexto pedagógico, o professor, enquanto mediador deve refletir sobre que conhecimentos seu aluno vai obter utilizando determinados tipos de jogos.

O brincar nas séries iniciais é algo que está muito presente, por resquícios da educação infantil, ou talvez por um brincar natural das crianças.

Deve-se lembrar de que, na educação infantil, é destinado um tempo maior para a brincadeira, pois o foco é mais no lúdico e no faz- de- conta; ao entrar no ensino fundamental, é como se a criança fosse trazida para a realidade, onde o brincar está presente apenas no recreio e a ludicidade quase não existe.

O brincar auxilia a criança a desenvolver variadas formas de raciocínio, possibilitando o despertar da imaginação e da criatividade, sociabilizando-a com o meio.

Segundo Vygotsky, o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança e desenvolve sua linguagem e seu pensamento.

O brincar dirigido tem o propósito de propiciar aos alunos um conhecimento que normalmente ele teria dentro da sala de aula, muitas vezes sentado em fileiras, sem nenhum contato com os amigos, o que é muito diferente da educação infantil, onde o contato com o outro está presente a todo o momento.

Ao dirigir esse brincar, o professor poderá ensinar a matéria que seria dada normalmente, porém, os alunos aprenderiam com mais facilidade, pois o lúdico ainda está muito presente, visto que essas crianças acabaram de sair da educação infantil, e ainda trazem alguns pressupostos no seu cognitivo.

Provocar desafios que aceleram a aquisição dos conhecimentos, lembrando-se de procurar saber dos conhecimentos prévios dos alunos, deve ser o foco da ação do professor.

Os pressupostos trazidos pelos alunos são de extrema importância para que o processo de ensino e aprendizagem seja significativo. Pode-se remeter ao método Paulo Freire, no qual foram utilizadas palavras retiradas das vivências dos alunos para alfabetizá-los; a partir daí, surgia o interesse dos alunos para escrever sobre o que eles vivenciavam todos os dias. Daí parte a ideia de que o professor deve conhecer o cotidiano dos seus alunos, para poder trabalhar em sala de aula temas que deles façam parte.

3.1 A perspectiva do professor com o brincar

O professor, ao lecionar em uma sala de aula, tem várias expectativas sobre os alunos e sobre o que eles poderão aprender ou não. Daí pode surgir dúvidas sobre o que, e qual método seria o melhor para ensinar.

Piaget reforça a importância do professor na sala de aula, pois ele auxilia no desenvolvimento cognitivo, emocional e motor dos seus alunos, fazendo com que eles pensem por si só, desenvolvam ideias e resolvam situações-problema.

Pode-se dizer que o papel do professor é fundamental na sala de aula, pois ele influencia a criança e será um modelo que ela poderá imitar.

O professor pode ser considerado um líder, pois ele media e interfere na aquisição do conhecimento dos alunos, tendo a função de descobrir suas dificuldades individuais.

Existe uma diversidade de pessoas na sala de aula; cada aluno tem uma vivência diferente, o que pode ou não interferir no processo de ensino e aprendizagem, cabendo assim ao professor mediar a aula para que esse processo seja acessível para todos os alunos.

Dentre as estratégias que o professor deve seguir raramente o brincar está presente, o que acaba tornando seu trabalho mais difícil. Existem barreiras impostas ora pelo próprio professor, que talvez não esteja tão preparado, ora pela direção ou coordenação que deve seguir seus projetos e planejamentos, com a justificativa da falta de tempo.

As escolas, no começo do ano, já exigem o calendário e o planejamento do ano letivo; sendo assim, o professor não tem tempo de conhecer as dificuldades e facilidades de seus alunos, para que possa planejar suas aulas e que ajudem no processo de ensino e aprendizagem.

Surge daí uma grande dificuldade em conseguir arranjar tempo durante as aulas para que as brincadeiras sejam inseridas; porém, é possível encaixá-las dentro de algumas sequências didáticas.

O brincar pode ser incluído em algumas situações através dos jogos. Estes podem ser criados pelos alunos, gerando um maior prazer em aprender, já que eles mesmos criaram o instrumento.

Pode-se dizer que as atividades que envolvem o lúdico enriquecem os planos de aula, oferecendo à criança melhora na sua aprendizagem e no seu desenvolvimento psicomotor.

Portanto, as atividades lúdicas deveriam ser incluídas nas séries iniciais, pois o professor poderá trabalhar com a interdisciplinaridade, e assim promover o desenvolvimento psicomotor e cognitivo, trazendo assim a socialização das crianças, que trabalharão ou não em grupos.

Brincadeira e aprendizagem são consideradas ações com alvos bastante diferentes e não podem viver no mesmo espaço e tempo. O professor é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça, sem atrapalhar as aulas.

3.2 O brincar, a escola e os alunos

O brincar hoje está ausente de uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como linha do trabalho das escolas. A escola deve oferecer o conhecimento para seus alunos, porém não pode esquecer que ele deve ser agradável, proporcionando desafios, regras e controle da situação.

“As informações podem ser adquiridas por diversos meios e formas passando assim a ser fundamenta a não valorização apenas de aquisição de conhecimento, mas sim o desenvolvimento cognitivo e motriz dos alunos”.
(DOWBOR, 1996)

A escola simplesmente esqueceu a brincadeira. Na sala de aula, ela é considerada uma perda de tempo, pois não há nada de pedagógico; porém, o jogo e o brincar podem se transformar em algo positivo, se houver a cooperação do professor e da coordenação.

Segundo Piaget, o conhecer implica na relação sujeito-objeto, o que relaciona o conhecimento ao jogo, já que para conhecer é preciso atuar ou jogar.

Pode-se dizer que, as crianças do mundo contemporâneo pensam no brincar somente através dos brinquedos, o que leva ao consumismo prematuro e à perda do significado do brincar, que é divertir e acaba servindo apenas como forma de competição, ou seja, para mostrar quem tem mais que o outro.

Relacionar o brincar, as escolas e os alunos, não parece difícil; numa primeira impressão, parece que estão unidos, porém, o brincar dirigido necessita de planejamento para que não fique vago, e para que os alunos entendam que brincando eles também aprendem.

O brincar leva os alunos a um momento lúdico, no qual eles irão aprender como se estivessem na sala de aula; o professor, porém, não vai passar todo o tempo da aula com o brincar dirigido por meio de jogos, mas poderá trazer para os alunos através do brincar, alguns pressupostos do que irão aprender; sendo assim, ficará mais fácil e prazeroso aprender algo de que já se tem ideia.

Os alunos precisam conhecer previamente o assunto a ser tratado, ou através da roda de conversa ou de pressupostos trazidos de casa; só assim, eles sentirão que a atividade proposta terá sentido, já que cada palavra ou frase aprendida tem um significado na vida da criança.

O professor pode realizar atividades que promovam debates entre as crianças, debates estes que podem ser por dúvidas ou relativos a algo novo, que instigue as crianças a querer saber mais.

3.3 Instituinto o brincar

Ao iniciar um trabalho com séries iniciais, percebe-se que as barreiras estão muito presentes, pois, além da questão pedagógica diferente da educação infantil, há também a questão do horário. A ação do professor no ensino fundamental não conduz ao brincar, e sim ao ler e escrever.

Sendo a escola geradora do conhecimento, seria necessário romper barreiras e inserir o jogo e o brincar na sala de aula, trazendo o lúdico para mais perto dos alunos e incentivando a imaginação, o aprendizado, o contato com as regras e a curiosidade em saber mais e mais.

Descobrimo o sentido das próprias palavras, pode-se associar o lúdico à escola, pois o lúdico quer dizer “ludus” que significa jogo, divertimento e, por extensão, escola, aula. Esse significado é encontrado em várias línguas, porém a definição é a mesma.

Segundo MARCELLINO (1995, pág. 107), no livro *Pedagogia da Animação*, “... o lúdico não se trata de procurar a institucionalização, pois algumas propostas atuais pregam a recuperação do lúdico pela escola.”

Os jogos pedagogicamente educativos dão ênfase ao aprendizado, pois provocam na criança alguns conhecimentos e expressões necessárias; assim, elas poderão relacionar o aprendizado de sala de aula com alguns aprendizados ocorridos sem propósito pedagógico. O brincar ou o jogo são vistos como lazer, ou seja, algo que as crianças só podem fazer em um momento em que não estejam na escola, ou, se estiver no momento do intervalo.

Instituir o brincar na escola não significa que toda a parte pedagógica será prejudicada ou substituída por ele, mas sim que ele será um auxílio para que ela ocorra com mais estímulos e maior prazer. Considerando como exemplo algo que os alunos têm dificuldade de assimilar, não conseguindo aprender através das estratégias pedagógicas comuns, verifica-se que o jogo pode trazer a curiosidade e a vontade de aprender.

“... é justamente quando o prazer está ausente que a ameaça se torna necessária, uma vez que... é só do prazer que surge a disciplina e a vontade de aprender.” (ALVES, Rubens, 1984 p.106 apud MARCELLINO, Nelson, 1995)

O jogo como objeto educativo pode trazer várias vantagens para as crianças nas séries iniciais como, por exemplo, estimular o pensamento espontâneo, a percepção de tempo e espaço, o lado afetivo, social e motor, além do lado cognitivo, que é o mais influenciado; sendo assim, o jogo poderá ser útil para a formação social do ser, que aprenderá a respeitar o outro, a obedecer às regras e a ter responsabilidade, o que é necessário para que as crianças convivam com o meio.

O jogo une a vontade e o prazer durante as atividades. A utilização dos meios lúdicos mostra a escola como um ambiente atraente e estimulador para a criança.

Os jogos mais conhecidos pelos alunos podem ser modificados para que se tornem pedagógicos; conseqüentemente, os alunos sentirão vontade de brincar com os

jogos que eles já conhecem e se sentirão mais independentes, aprendendo com mais prazer.

No processo de alfabetização e letramento das crianças, os jogos que contém letras e números, podem ser de grande valia, pois aumentarão os estímulos e unirão o lúdico à aprendizagem pedagógica.

Na matemática, os jogos podem proporcionar aos alunos a vivência das situações do cotidiano, nas quais é preciso usar os números e fazer contas simples, fazendo com que eles formem conceitos novos sobre o mundo.

Os números, na hora de jogar, estimulam o raciocínio rápido, fazendo com que as crianças se organizem e resolvam situações-problema com mais facilidade.

O jogo auxilia no processo de ensino e aprendizagem da matemática, do português, ciências etc., desenvolvendo a psicomotricidade, ou seja, habilidades motoras, que acabam por desenvolver também o emocional e o intelectual; ao contrário do que possa parecer, as habilidades motoras das crianças não se relacionam apenas à lateralidade e noções de espaço e tempo, mas também à formação global da criança.

4. A intervenção psicopedagógica com atividades psicomotoras

A educação psicomotora proporciona à criança benefícios no seu desenvolvimento através do corpo em movimento. Por meio de atividades psicomotoras desenvolve as capacidades sensoriais, preceptivas e motoras, propiciando a criança melhor coordenação.

As atividades psicomotoras também auxiliam no processo de ensino e aprendizagem, pois o desenvolvimento físico-motor e cognitivo caminha juntos.

Devemos considerar as formas diferenciadas de expressão corporal do indivíduo, entretanto, observar as conquistas de habilidades motoras de cada faixa etária.

Nos momentos lúdicos da criança, podemos observar esses avanços através dos jogos e brincadeiras propostas no âmbito escolar. É nessas ocasiões que a aprendizagem torna-se significativa na vida do educando.

De acordo com Meur & Stoes (1984): O intelecto se constrói a partir da atividade física. As atividades motoras não podem ser separadas de atividades intelectuais, pois essas junções (intelectual/psicomotor) fazem parte do processo de desenvolvimento do indivíduo.

A psicomotricidade que estuda a ciência do homem através dos movimentos do corpo ajuda-nos entender esse processo de desenvolvimento por meio de atividades motoras, levando em consideração os aspectos intelectuais, psicomotor e afetivo para a formação do indivíduo.

Segundo Molinari e Sens (2002) afirmam que a educação psicomotora nas séries iniciais ajudam prevenir futuros problemas de dificuldade escolar, como por exemplo, a falta de concentração, desordem no reconhecimento de palavras, confusão de letras e sílabas relacionadas a alfabetização.

A educação psicomotora é de grande importância para o desenvolvimento do infante, pois ajuda a criança a ter consciência do seu corpo. Onde a presença de jogos e brincadeiras no contexto escolar proporciona o desenvolvendo de sua lateralidade, coordenação e atenção.

Alfabetizar a linguagem do corpo e só então caminhar para as aprendizagens triviais que mais não são que investimentos perceptivo-motor ligados por coordenadas espaços- temporais e correlacionadas por melodias rítmicas de integração e resposta. (FONSECA,1996, p.142).

Sendo assim, as atividades psicomotoras, incluindo os jogos e brincadeiras, trabalha os movimentos do indivíduo, colocando em prática as funções intelectuais. Portanto, tratando-se de movimento percebemos a importância que leva o indivíduo a ter um desenvolvimento global.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica-técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, Edições Loyola: 2000,11^a Ed.

DEMEUR,A. & STAES,L. **Psicomotricidade: educação e reeducação**. Rio de Janeiro: Manole, 1984.

DOWBOR, L. Educação, tecnologia e desenvolvimento. In: BRUNO, L. **Educação e trabalho no capitalismo contemporâneo**. São Paulo: Atlas, 1996.

FONSECA,V. **Psicomotricidade** .2.ed.São Paulo:Martins Fontes,1985.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer uma introdução**. Campinas: Autores Associados, 1995.

MOLINARI,Ângela Maria de Paz; SENS, Solange mari. **A educação física e sua relação com a psicomotricidade**. Revista PEC, Curitiba, V.3, n 1, pg.85-93, Jul.2002-Jul.2003.

PATERNOST, V. **Do Motor ao cognitivo no processo de escolarização**. I Congresso Latino- Americano p. 660, 1998

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. São Paulo: Ática, 2003, 3ªed. p. 105.

VIGOTSKI, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes: 2007, 7º ed.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa**. São Paulo: Artmed, 1998.