



PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOMOTRICIDADE

AGNALDO FONSECA DE OLIVEIRA

**O JOGO PSICOMOTOR: UM AGENTE MODULADOR DOS ASPECTOS
RELACIONAIS EM CRIANÇAS**

Salvador - BA

2016



AGNALDO FONSECA DE OLIVEIRA

**O JOGO PSICOMOTOR: UM AGENTE MODULADOR DOS ASPECTOS
RELACIONAIS EM CRIANÇAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para conclusão da pós-graduação em Psicomotricidade pela Bahiana - Escola de Medicina e Saúde Pública.

Orientadora: Prof^ª Ms Margaret Rebouças

Salvador – BA.

2016



“Jogar não é estudar nem trabalhar, mas, jogando, a criança aprende a conhecer e a compreender o mundo que a cerca.”

Ortega (1990)

RESUMO

Os aspectos relacionais em crianças dependem muito das pessoas que a cercam e do meio em que ela está inserida, desde o nascimento a criança vem absorvendo sensações e adquirindo experiências de tudo que acontece ao seu redor, dentre estas podem estar: alegrias, tristezas, amor, ódio, etc. Sentimentos que podem deixar marcas boas ou ruins por toda sua vida. O objetivo deste estudo é analisar o jogo psicomotor como agente modulador dos aspectos relacionais em crianças. Através do jogar a criança estabelece uma relação entre o corpo e o brincar, como espaço potencial de comunicação significativa. Trazem suas fantasias, seus conflitos internos, uma idéia, um sentimento, pode representar também, paralela ao seu domínio interno, o externo, como: questões culturais, mitos e religiões. O brincar diante de um olhar treinado pode deixar expostos o que a criança não consegue falar, e através deste olhar pode-se obter resultados significativos ao seu desenvolvimento.

Palavras chave: Jogo Psicomotor; Aspectos Relacionais; Crianças.

ABSTRACT

The relational aspects of children depend heavily on the people around them and on the environment, in which they are inserted, since from birth children have been absorbing sensations and receiving experiences from everything around them, among these perceptions are joys, sorrows, love, hatred, etc. Feelings that can leave good or bad marks throughout your life. The aim of this study is to analyze psychomotor play as a modulating agent of relational aspects in children. Through playing, the child establishes a relationship between the body and the play, as potential space for meaningful communication. They bring their fantasies, their internal conflicts, an idea, a feeling; can also represent, parallel to their internal domain, the external, as cultural issues, myths and religions. Playing with a trained eye can expose what the child can not speak, and through this look you can get significant results to your development.

Key words: Psychomotor Game; Relational Aspects; Children.

1. INTRODUÇÃO

O jogo psicomotor é dirigido aos profissionais da saúde e da educação interessados em relações saudáveis, em excelência educativa, em autonomia e integração criativa ao meio. Pode ser um elemento de saúde mental na formação da personalidade infantil, pois através do jogo a criança é capaz de passar por experiências muito enriquecedoras e transformadoras em seu desenvolvimento.

Na criança de idade para idade os jogos assinalam o aparecimento das mais diversas funções. Funções sensório-motoras: provas de destreza, de precisão, de rapidez. Funções de articulação: de memória verbal e enumeração. Funções de sociabilidade: jogos entre equipes, clãs, bandos, nos quais os papéis são distribuídos tendo em vista a colaboração mais eficaz para a vitória comum sobre o adversário.

Os jogos, também podem ser usados para modular alguns aspectos relacionais como agressividade, afetividade, corporeidade, comunicação, expressão e limites. Aspectos importantes para o bom desenvolvimento e convivência no meio social.

Segundo Orlick (1990, apud Murcia & cols, 2005, p.46):

Jogar é o meio ideal para uma aprendizagem social positiva, pois é natural, ativo e muito motivador para a maior parte das crianças. As brincadeiras envolvem de modo constante as pessoas nos processos de ação, reação, sensação e experimentação. Mas, se alguém deturpa o jogo das crianças, premiando a disputa excessiva, a agressão física, as trapaças, e o jogo sujo, estará deturpando a vida das crianças (ORLICK 1990)

Os jogos são estruturados de acordo com o desenvolvimento físico, psíquico e social da criança, segundo Jean Piaget e podem ser classificados em: jogo de exercício, jogo simbólico e jogo de regras.

Em todos esses jogos, os aspectos relacionais dependem do comportamento tônico, onde o aumento do tônus causa uma contração muscular e com isso a criança demonstra tensão podendo ficar agressiva, já a diminuição do tônus causa o inverso, uma descontração muscular.

O tônus de uma criança pode variar muito a depender da cena que ela se encontra, em um jogo psicomotor esse tônus pode ser modulado através do profissional que o dirige, desta forma ele pode ajudar a criança a encontrar-se e compreender-se melhor na constituição de sua imagem corporal.

A criança precisa ser cuidada, viver em um espaço que a acolha e consiga transmitir todo afeto que ela necessita para o seu desenvolvimento emocional, além de proporcionar possibilidades de expressividade verbal e motora para que ela possa expor sua criatividade, sonhar, fantasiar e deliciar-se com o brincar, assim também como ser respeitada em suas peculiaridades, mas, quando for necessário, ser inserida em seus deveres e colocar seus limites. Cada criança tem sua particularidade e isso depende muito do meio histórico e cultural de seu convívio.

Estando a criança em um ambiente harmonioso de carinho e afeto e que seja permissivo dentro de seus limites, onde possa explorar seus sentidos, manusear objetos, construir pensamentos e brincar livremente, não estará apenas sendo criança e sim trabalhando para que seu desenvolvimento cognitivo e corporal seja pleno, porque ser criança é brincar, é experimentar.

2. CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS

A classificação dos jogos apresentados aqui busca fazer uma analogia sobre os três principais jogos, levando em consideração a idade cronológica da criança, podendo ser ele do ponto de vista físico característica principal dos jogos de exercício, psíquico onde se constitui o jogo simbólico e social que envolve muito o jogo de regras, mesmo que estes três jogos estejam entrelaçados durante um único brincar.

O jogo de exercício

Analisar o jogo do ponto de vista físico é entender que este propõe a possibilidade de trabalhar as propriedades motoras, como a força, a resistência, a velocidade, a flexibilidade, o equilíbrio e a coordenação de uma forma lúdica e prazerosa. Piaget (1975, p. 144 citado por Duarte 2012, p.26) diz que,

Quando o sujeito pula um riacho pelo prazer de saltar e volta ao ponto de partida para recomeçar etc., executa os mesmos movimentos que se saltasse por necessidade de passar para outra margem, mas fá-lo por mero

divertimento e não por necessidade, ou para aprender uma nova conduta (PIAGET, 1975, p. 144).

Crianças de 0-2 anos as quais estão na fase sensório-motora e ausência de pensamento simbólico, se utilizam do jogo de exercício para explorar o mundo ao seu redor. A criança se diverte pegando objetos, arremessando, manuseando, procurando, correndo pra lá e pra cá, escorregando, etc. Explorando prazerosamente seu corpo. De acordo com Lügge (2006 apud Duarte 2012, p.25).

O jogo de exercício é o primeiro a aparecer na criança e não há a intenção de símbolos e nem de regras. Este jogo pode ser também definido como jogo dos animais, uma vez que se assemelha às condutas animais, o autor enfatiza que a atividade lúdica supera amplamente os esquemas reflexos na criança e prolonga também quase todas as ações, o que resulta a noção mais vasta de exercício funcional, ou o jogo de exercício (LUGLE, 2006, p. 35).

O jogo Simbólico

Os valores psíquicos atribuídos ao jogo estão representados na possibilidade que este permite de externar tensões emocionais, aguçar a criatividade, velocidade de raciocínio para resolução de problemas e estratégias. O período pré-operatório da criança que está presente dos 2-7 anos a criança passa a utilizar-se de objetos para fazer construções com algum efeito simbólico, é o que alguns teóricos chamam de jogo de construção. Nesse mesmo período surge a atividade dominante deste estágio pré-operatório da criança que é a atividade simbólica, é quando a criança começa a assimilar as coisas, podendo ela ter caráter social ou individual.

O jogo simbólico é caracterizado pela aparição do “faz de conta” por meio deste a criança é capaz de experimentar usar objetos de forma criativa e até mesmo ser outro personagem do seu desejo, imitando a realidade que percebe a sua volta.

O jogo de Regras

Do ponto de vista social o jogo fornece um espaço de socialização por meio da interação, por meio do brincar e convivência com outros. Podemos fazer relação desta com a fase das operações concretas e operações formais, que Piaget diz que é onde se estrutura o jogo de regras com crianças de 7-11 anos, assim elas podem construir um brincar respeitando e construindo laços sociais. O jogo de regras começa a aparecer em crianças a partir dos 4 anos, mas só posteriormente a partir dos 7 anos é que a criança toma consciência do jogo de regras. De acordo com Piaget (1975, p.185 apud Duarte 2012, p.31)

[...] os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bola de gude ou com bolas, etc.) ou intelectuais (cartas, xadrez), com competição dos indivíduos (sem o que a regra seria útil) e regulamentadas quer por um código transmitido de gerações em gerações, quer por acordos momentâneos (PIAGET, 1975, p. 185).

É importante salientar que apesar de não tão evidente nesta fase, também se faz presente o jogo de exercício que pode ser percebido até na fase adulta, em atividades como brincar com um lápis, jogar bola, andar de bicicleta, etc.

3. O JOGO E OS ASPECTOS RELACIONAIS

Uma das formas mais importante de relação com o outro é através da corporeidade, para isto é preciso que a criança tenha uma estruturação do seu esquema e imagem corporal. Através dessa corporeidade a criança pode interagir com outros e com objetos, desenvolvendo assim seus aspectos relacionais, coordenação motora e o seu sistema sensorial. Segundo Sanchez, Martinez e Penalver a expressão de nossa história profunda, ligada as nossas pulsões de apego e de domínio através do corpo e do tempo, manifestadas aqui e agora é definido como expressividade motora.

A maneira como a criança trás essa expressividade motora pode também interferir na forma como a criança vem a interagir com o outro, se esta não possuir um autoconhecimento e controle total do seu corpo, ao tentar o contato pode ser agressiva mesmo sem perceber. Encarar a agressividade como algo positivo não é uma tarefa fácil, as pessoas já tem um conceito adquirido de que a agressividade é violência e tem a finalidade de agredir, mas, em

um jogo psicomotor ela pode ter outro significado. É importante entender que a agressividade em um jogo psicomotor pode ser uma forma de aproximação ou de busca de contato, saber usar esta ferramenta é necessário para entender e modular um tônus de uma criança em um jogo.

A agressividade pode ajudar positivamente ao indivíduo por toda vida, nas tomadas de decisão, na busca pelo seu espaço, na resolução de problemas pessoais e etc. Saber identificar e controlar essa agressividade podem ser fundamentais para a construção e desenvolvimento da personalidade do indivíduo.

Segundo Gagliotto, Berté & Vale (2012),

No ser humano a agressividade é desencadeada, também de maneira positiva e necessária ao seu desenvolvimento, pois é ela quem dá o impulso para a busca da realização de desejos, porém pode se constituir em um traço negativo na personalidade, levando inclusive a atos violentos e à destruição.

Outro aspecto importante no desenvolvimento e na construção da personalidade da criança é a afetividade, ela está ligada as emoções de prazer ou desprazer, que por sua vez dependerá do meio em que está inserida.

Para Henri Wallon (1954, p. 288 citado por Amorim e Navarro 2012),

A afetividade é um domínio funcional, cujo desenvolvimento depende da ação de dois fatores: o orgânico e o social. Entre esses dois fatores existe uma relação recíproca que impede a qualquer tipo de determinação no desenvolvimento humano, tanto que a constituição biológica da criança ao nascer não será a lei única do seu futuro destino. Os seus efeitos podem ser amplamente transformados pelas circunstâncias sociais da sua existência onde a escolha individual não está ausente (WALLON, 1954).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entendemos que o jogo psicomotor possibilita à criança através do brincar, a mergulhar na vida, vivenciando suas próprias experiências e estruturando de maneira mais adequada sua atividade mental. A ação motora, isto é, a ação corporal vivenciada espontaneamente pela criança vai de encontro a uma pedagogia onde se permite a descoberta, a criatividade, as construções. Desenvolvem relações de confiança, consigo mesma, com o outro, e com o mundo, restabelecendo o eu interior e a sua auto-estima.

Na construção da autoria do pensamento a primeira experiência é o brincar. Brincando a criança mostra-se saudável, pois isso comprova que não há inibição de seu mundo de fantasia, possibilita interagir com as pessoas, com os objetos, explorar seus limites e adquirir repertório comportamental, cultural, afetivo e relacional. Para muitos autores, brincar é fazer. O brincar tem um lugar e um tempo, algo que se faz porque sim, sem demanda do outro e sem exigência da necessidade. Permite fazer na experiência, tornar realidade o objeto e transformá-lo. O jogo faz parte do cotidiano das crianças, pois para elas isto é mais do que o simples fato de brincar, são ações que posteriormente ajudará na aprendizagem cognitiva e social. Através dele a criança se comunica com o mundo e também se expressa.

Podemos perceber que através do jogo pode ser capaz de dar um sentido maior a vida de uma criança, fazê-la compreender através do jogo ou brincadeira partindo do seu imaginário a sua realidade física, dando uma maior possibilidade de estruturação psíquica e motora à mesma. Para que isso seja possível em alguns casos se faz necessário que este jogo seja acompanhado por olhos e ouvidos treinados para identificar e aplicar as intervenções adequadas àquela criança.

Dado o exposto chegamos a conclusão que o jogo psicomotor é um agente possível à modulação dos aspectos relacionais de uma criança através do tónus ajudando em sua vida interina por meio de melhoria no seu cognitivo, formação corporal e em sua interação social.

4. REFERENCIAS

AMORIM, M. C. S; NAVARRO, E. C. **Afetividade na educação infantil.** Interdisciplinar: Revista Eletrônica da Univar (2012). Disponível em: <http://revista.univar.edu.br/>. Acesso em: 25 de Novembro de 2016.

DUARTE, MAIZA BATISTA DE OLIVEIRA. **Concepções de professores sobre a relação entre aprendizagem e os jogos de regras.** 58 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2012.

GAGLIOTTO, G. M; BERTÉ, R; VALE, G. V. **Agressividade da criança no espaço escolar: uma abordagem psicanalítica,** *Revista Reflexão e Ação, Santa Cruz do Sul, v.20, n1, p.144-160, jan./jun.2012*

GONÇALVES, FÁTIMA. **Psicomotricidade & Educação Física: quem quer brincar põe o dedo aqui – A utilização das linguagens do movimento como suporte na formação psicomotora de crianças da Educação Infantil e Fundamental I.** São Paulo: Cultural RBL, 2010.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo,** Trad. Campos, Valério. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho imagem e representação.** 3^aed. Rio de Janeiro: Zahar:1978.

SÁNCHEZ, P. A; MARTINEZ, M. R; PENALVER, I. V. **A Psicomotricidade na educação infantil: uma prática preventiva e educativa,** Trad. Inajara Houbert Rodrigues. Porto Alegre: Artmed, 2003 Cap. 2.