

LUDICIDADE E PSICOMOTRICIDADE: O USO DO LÚDICO NA INTERVENÇÃO DE UMA CRIANÇA COM DIFICULDADE PSICOMOTORA

Thainá Lobato Ribeiro¹; Raiane Nunes Fernandes²; William dos Santos Marques³.

Faculdade de Ciências Wenceslau Braz – FACIBRA
secretaria@facibra.edu.br

Resumo: O presente artigo intitulado “Ludicidade e psicomotricidade: o uso do lúdico na intervenção de uma criança com dificuldade psicomotora” teve por objetivo conhecer como os jogos e brincadeiras podem contribuir para a intervenção psicomotora. Para isso, um estudo de caso foi realizado com uma criança de 7 anos que apresentava dificuldades de coordenação motora fina. Autores como SILVA JUNIOR (2005), TEIXEIRA (2014) e ALMEIDA (2014) foram utilizados para pesquisa e fundamentação teórica do estudo. Trata-se de uma pesquisa qualitativa com abordagem fenomenológica. Mediante as observações e intervenções psicomotoras realizadas, foi possível concluir que dificuldades psicomotoras podem ser sanadas com o auxílio do lúdico, de jogos e brincadeiras que trabalhem de forma prazerosa e dinâmica algo que, antes, era visto pela criança como um defeito e alvo de comentários maldosos.

Palavras-chave: Ludicidade, Desenvolvimento Psicomotor, Jogos.

1. INTRODUÇÃO

O referido trabalho tem como título “Ludicidade e psicomotricidade: o uso do lúdico na intervenção de uma criança com dificuldade psicomotora”, que objetivou conhecer como os jogos e brincadeiras podem contribuir para a intervenção psicomotora de uma criança com dificuldade e como objetivos específicos: analisar as contribuições do lúdico para o desenvolvimento psicomotor; identificar uma criança com dificuldade psicomotora; propor uma ação lúdica para intervir na dificuldade encontrada.

A escolha do tema surgiu a partir de uma expectativa pessoal ocasionada por uma experiência proporcionada pelo estágio supervisionado, onde foi observada a existência de alguns alunos que apresentam problemas de desenvolvimento motor e dificuldades de aprendizagem que poderiam ter sido sanados, no início da educação infantil, com um bom desenvolvimento das habilidades psicomotoras.

A pesquisa é de natureza qualitativa com abordagem fenomenológica, pois buscou descrever a realidade encontrada tal como foi observada. Por este motivo, a observação participante e pesquisa-ação foram desenvolvidas e ocorreram com uma criança de 7 anos que

¹ Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas – UEA/CESP-Parintins-AM. E-mail: lobato.thaina@gmail.com

² Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas – UEA/CESP-Parintins-AM. E-mail: raianealicia@gmail.com

³ Graduado em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas – UEA/CESP-Parintins-AM. E-mail: williammarquespedagogia@gmail.com

apresentava dificuldades de coordenação motora fina, como o recorte de papel com a tesoura e escrita da letra cursiva.

O embasamento teórico deste trabalho é fundamentado em autores como KISHIMOTO (2005), o qual diz que é possível aprender sobre algo e se divertir através das atividades lúdicas e que faz uma análise sobre a história da educação infantil; TEIXEIRA (2014), autora que estimula os professores da educação infantil a estarem sempre fundamentando e atualizando suas práticas diárias; LE BOULCH (1984) que defende a educação psicomotora desde a mais tenra idade e outros pensadores que contribuíram para compreensão, reflexão e análise da pesquisa.

O trabalho está dividido em dois capítulos, sendo o referencial teórico o primeiro, abrangendo uma breve relação entre o lúdico e desenvolvimento psi

comotor. E o segundo inicia com o percurso metodológico, onde foi traçado minuciosamente o caminho percorrido para desenvolver a pesquisa de natureza qualitativa, com abordagem fenomenológica, desenvolvida a partir de observações com a criança e, posteriormente, uma intervenção. E, por fim, os resultados e discussões.

Portanto, tornou-se perceptível que o interesse do aluno passou a ser um destaque no processo de ensino-aprendizagem e o professor tem que se tornar um estimulador de situações eficazes e criar um ambiente em sala de aula que instigue seus alunos. Para isso, trabalhar as habilidades psicomotoras de forma prazerosa é interessante para a criança, pois os jogos, as brincadeiras e os brinquedos devem ser levados em consideração, visto que a partir do lúdico a criança é capaz de desenvolver-se de forma espontânea.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR

O desenvolvimento psicomotor é um processo que se dá continuamente na vida do indivíduo, onde desde a mais tenra idade a criança começa a se desenvolver por completo. A psicomotricidade é justamente a ciência que estuda o homem através de seu corpo, de seus movimentos, e busca fazer uma conexão entre os aspectos emocionais, cognitivo e motores, essenciais para que a criança se desenvolva, além de facilitar a exploração do ambiente na qual esta inserida. Na aprendizagem escolar os aspectos psicomotores influenciam, pois a

psicomotricidade trabalha a criança como um todo (corpo e mente).

No que diz respeito ao desenvolvimento psicomotor da criança, a ludicidade vem se tornando cada vez mais um elemento fundamental para este processo, pois a partir do lúdico, de jogos, brincadeiras, a criança se sente instigada e desafiada a querer aprender mais. Sendo assim, novos objetos e ambientes vão sendo explorados, o que exige da criança novas habilidades que podem ser facilmente adquiridas utilizando a ludicidade.

De acordo com Silva Junior (2005):

“O movimento, por ser uma necessidade básica do ser humano, se faz mais intensamente na infância, e deve ser explorado amplamente, a fim de que a criança possa ter o processo de crescimento ativado. O movimento não intervém apenas nesse aspecto, pois além de colaborar com o desenvolvimento também pode influir no temperamento individual de cada um.” (p.21).

Assim sendo, é na educação infantil que toda essa relação de conhecimento do corpo, dos movimentos deve ser explorada em sala de aula, resultando em uma criança segura de si. Porém, o que o autor nos quis dizer, é que uma criança que apresenta algum distúrbio psicomotor apresentará problemas futuros, como no lado emocional e intelectual.

Por este motivo o lúdico deve estar conectado à aprendizagem e ao desenvolvimento psicomotor da criança desde muito cedo, sendo que por meio da ludicidade a criança desenvolve a socialização e a interação com outros colegas, além de ajudar o professor a identificar várias características da criança, pois na brincadeira ela representa o que presencia e o que sente, como destaca Teixeira (2014, p. 18) “quando a criança brinca, está manipulando sua realidade, modificando-a, interagindo diretamente com os objetos; é uma relação íntima de construção e desconstrução do real para a fantasia”.

O lúdico vem conquistando seu espaço na sociedade, principalmente na educação onde as suas práticas devem ser incorporadas e associadas no desenvolvimento das habilidades psicomotoras. Nesse sentido o papel do professor é fundamental, sendo ele responsável por mediar o conteúdo e o conhecimento para que as crianças possam ter uma aprendizagem eficaz e satisfatória. Sendo assim, (...) ao propor uma atividade, o professor deve deixá-la à vontade, pois, por meio da troca de experiência com outros colegas, da criatividade e da busca de soluções, conseguirá construir seu próprio conhecimento (TEIXEIRA, 2014, p. 04).

2.2. A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NA INTERVENÇÃO PSICOMOTORA

Os jogos e as brincadeiras são formas de conhecer o mundo por meio da interação psicossocial buscando neles uma maneira plausível e eficaz de aprendizagem para o desenvolvimento psicomotor da criança. A aprendizagem, essas obtidas por meio da intervenção psicomotora são válidas, porém precisam de uma interação mútua e de relações com o conhecimento, de funções sociais, de motivação, interesse, dedicação e comprometimento para com a prática educativa e do ensinar/aprender do aluno.

O desenvolvimento psicomotor é algo que evolui do geral para o específico. O mesmo está presente em todas as atividades que desenvolvem a motricidade das crianças, contribuindo para o conhecimento e o domínio de seu próprio corpo, por isso a intervenção psicomotora através dos jogos lúdicos com a criança que apresenta alguma perturbação psicomotora é bastante significativa e contundente para o seu próprio desenvolvimento e para contraírem suas percepções sobre si mesmas e sobre os outros.

Assim sendo, o trabalho realizado com o lúdico possibilita a criança evoluir no domínio do seu corpo, crescendo e aprimorando suas capacidades de movimentos, superando as barreiras, conquistando novos horizontes conseguindo assim enfrentar novos desafios motores, cognitivos e afetivos. Mas para que isso ocorra de maneira satisfatória e que os objetivos propostos sejam alcançados por meio de resultados concretos, há a necessidade do comprometimento do professor para com o avanço da criança, sendo ele um pesquisador em busca do melhor caminho a seguir.

Sabemos que ele pode atuar em conjunto com outras especificidades, mas também percebe-se sua atuação clínica e institucional. Já é possível compreender que psicomotricista é o profissional da área de saúde e educação que pesquisa, ajuda, previne e cuida do homem na aquisição, no desenvolvimento e nos distúrbios da integração somapsíquica. (ALMEIDA, 2014, p.19).

Dessa maneira, percebemos que um dos principais objetivos da ludicidade na intervenção psicomotora não se restringe ao conhecimento da criança sobre uma determinada imagem do seu corpo, ela não se prende apenas ao conteúdo, mas auxilia na descoberta estrutural da relação com a realidade, tudo isso com a ajuda de um professor compromissado para que sua aprendizagem se dê do melhor jeito possível.

3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS:

O presente estudo é de natureza qualitativa com abordagem fenomenológica, pois buscou descrever a realidade encontrada tal como foi observada. De acordo com Chizzotti (2006, p.80), o método fenomenológico “considera que a imersão

no cotidiano e a familiaridade com as coisas tangíveis velam os fenômenos”, é preciso saber ir além do que se aparenta para poder obter a ideia principal dos fenômenos.

A pesquisa teve como objetivo geral conhecer como o lúdico pode contribuir para a intervenção psicomotora, e como objetivos específicos: analisar as contribuições do lúdico para o desenvolvimento psicomotor; identificar uma criança com dificuldade psicomotora; propor uma ação lúdica para intervir na dificuldade encontrada. Sendo assim, a trajetória metodológica deste projeto aconteceu na casa de uma criança de 7 anos, que cursava o 1º ano do Ensino Fundamental e apresentava dificuldades de coordenação motora fina, como o recorte de papel com a tesoura e escrita da letra cursiva.

Tendo em vista que a observação se faz necessária para a pesquisa científica e que se configura em um passo inicial do projeto, foi utilizada como o método de procedimento a observação participante para dar apoio ao método fenomenológico. O método da observação participante, “[...] é obtida por meio do contato direto do pesquisador com o fenômeno observado, para recolher as ações dos atores em seu contexto natural, a partir de sua perspectiva e seus pontos de vista” (CHIZZOTTI, 2006, p.90). A participação do pesquisador é de suma relevância e possibilita, além de analisar os fatos observados, vivenciar todos os aspectos e significados possíveis dos fenômenos.

Para a coleta de dados, o tipo de entrevista utilizado foi a entrevista semiestruturada com a mãe da criança. Segundo Manzini (1990/1991, p. 152), “[...] está focalizada em um assunto sobre o qual confeccionamos um roteiro com perguntas principais, completadas por outras questões inerentes às circunstâncias momentâneas à entrevista”, ou seja, levamos um roteiro de perguntas pré-definidas, mas no decorrer da entrevista, conforme a necessidade, tivemos a liberdade de colocar outras.

Quadro 1: Questões roteiro da pesquisa.

Pesquisadoras	Quando você percebeu que sua filha apresentava dificuldades psicomotoras?
Mãe	Percebi quando ela não queria mais fazer as tarefas de casa, na verdade, ela não conseguia e sentia vergonha porque os outros já sabiam.

Fonte: Ribeiro, Fernandes e Marques, 2016.

A mãe conta que sua filha se sentia com receio de participar das atividades escolares, principalmente quando envolvia recorte, colagem, escrita, pintura. Como conhecedora do assunto, foi investigando o porquê da situação e percebeu que “A” tinha algumas dificuldades de coordenação motora.

As observações com “A”⁴ iniciaram no mês de novembro, onde através de uma



atividade de recorte, percebeu-se que a mesma tinha bastante dificuldade em manusear a tesoura (imagem 1). A dificuldade foi observada pela mãe desde a educação infantil, porém foi se estendendo até notar que a criança já tinha receio de ir para a escola.

Figura 1: Criança manuseando a tesoura
Fonte: Fernandes, 2016.

Em outra atividade, foi pedido que “A” escrevesse uma frase, fato em que ela demonstrou não gostar muito, pois era algo que também tinha dificuldade. Enquanto fazia o que foi pedido, em uma conversa, ao perguntar de “A” o porquê de não querer ir à escola, a mesma responde:

- *“Não gosto dos outros colegas me chamando de nomes feios e dizendo que não sei escrever.”* (Entrevista com a criança, 2016).

É perceptível que “A” já teve sua área afetiva e social afetada, o que a torna receosa de participar das atividades escolares. Uma criança que mostra-se com dificuldades psicomotoras apresenta desajeitamento, desinteresse em realizar atividades que expõem suas dificuldades, emocional abalado por comentários indesejados dos colegas, coordenação motora pobre, etc.

⁴ “A” é a inicial do nome da criança envolvida na pesquisa.

Diante disso, ao longo de alguns dias por semana, foi realizada com “A” uma intervenção psicomotora através de jogos e brincadeiras para melhorar sua coordenação motora fina e sua área afetiva. Isso porque de acordo com Maluf “a brincadeira não é um mero passatempo, ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta de mundo.” (2003, p. 32).

Partindo desse pressuposto, atividades de enfiagem foram desenvolvidas para que “A” trabalhasse sua coordenação motora fina, bem como o movimento de pinça. “Essa coordenação diz respeito aos trabalhos mais finos, aqueles que podem ser executados com o auxílio das mãos e dos dedos, especificamente aqueles com grande importância entre mãos e olhos” (ALMEIDA, 2014, p.51). Isso significa que se a criança já tivesse desenvolvido uma boa coordenação motora fina, ela não teria problemas em traçar a letra cursiva, pois a escrita depende do desenvolvimento e trabalho dessa coordenação.

A atividade de enfiagem é uma atividade que pode parecer simples, mas para a criança que tem dificuldade acaba se tornando um grande desafio. A primeira atividade com “A” foi a de passar o barbante de um lado para o outro, como mostra a Figura 2. Os espaços para passar o barbante eram largos, logo, ela não teve muita dificuldade, apenas houve confusão na hora de passar o barbante para o lado posterior.



Figura 2: Atividade de enfiagem.
Fonte: Fernandes, 2016.

Essa atividade pode ser realizada para variados fins, mas sem dúvidas é uma das que mais desenvolve a coordenação viso-motora por precisar da atenção e coordenação motora fina. Na atividade acima, também trabalhou a lateralidade, noções de esquerda, direita, em cima, embaixo, destrezas que também eram difusas na cabeça de “A”.

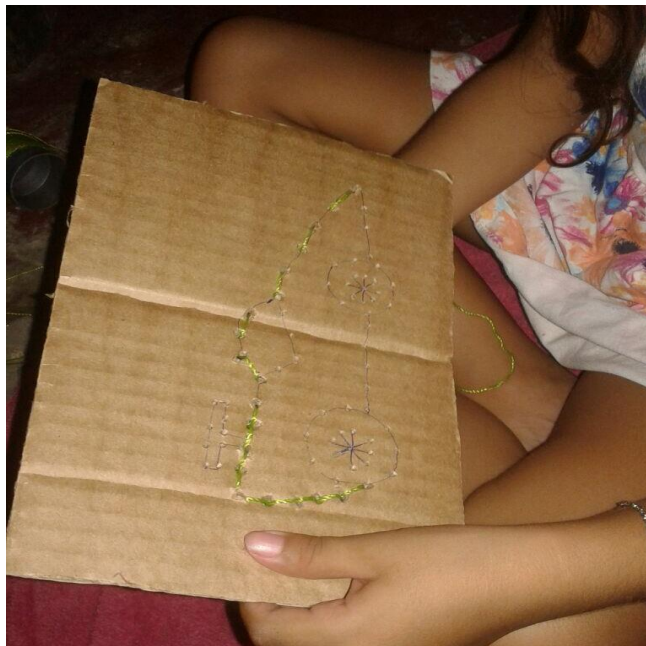


Figura 3: Atividade de enfiagem em forma de figura
Fonte: Fernandes, 2016.

Essa atividade de enfiagem já difere da anterior por ter espaço menor e mais pontos, formando uma figura. No início, “A” teve muita dificuldade em passar o barbante pelos pontos, fato que a desanimou bastante e a levou a não querer mais realiza-la.

Porém, nosso trabalho nos conscientiza do valor da motivação. “Uma criança precisa ser motivada, precisa ser encorajada, precisa ser levada à possibilidade da tentativa” (ALMEIDA, 2014, p.51). E para isso, a estimulamos a continuar apesar das vezes que não conseguiu. Não podemos jamais não levar em consideração os aspectos psicológicos das crianças ao se envolverem em atividades interventivas, pois se ela está participando de uma intervenção, é evidente que algo não está certo e, por conseguinte, seu psicológico está abalado.

Sendo assim, é necessário apresentar atividades motoras que facilitem este desenvolvimento, porém, nunca se deve desenvolvê-las sem estarem associadas aos aspectos sociais e emocionais dessa criança.

Sendo assim, após alguns dias na atividade, levando alternadamente enfiagens de figuras diferentes e tamanhos diferentes, “A” conseguiu realizar aquela que sentiu dificuldade no início, como mostra a figura 3. No momento em que ela passou o barbante pelo primeiro ponto sem muita dificuldade, foi perceptível sua alegria. Tanto

que quis repeti-la para ter certeza que aquele obstáculo já não existia mais.

- *“Eu tava muito triste por causa de não acertar passar o fio, mas agora eu consigo e a tristeza foi embora.”* (Entrevista com a criança, 2016).

Após algumas semanas de realização de atividades, “A” já conseguia desenvolver a escrita cursiva sem a dificuldade que apresentava antes. Além da intervenção feita pelos pesquisadores a professora de sua turma, assim como a mãe, também passavam atividades pontilhadas para ajudar. As atividades lúdicas têm diversas finalidades, “[...]– ora usadas para divertir, ora para socializar, também são usadas para ensinar ou, ainda, promover a união de grupos” (TEIXEIRA, 2014, p. 14). A intervenção lúdica veio para reforçar a ideia de que uma atividade não precisa ser sempre mecânica e cansativa para as crianças, mas pode se tornar uma forma prazerosa e dinâmica para contribuir com sua aprendizagem.

Quadro 2: Questões roteiro da pesquisa.

Pesquisadoras	Você sentiu um avanço na vida escolar de sua filha depois das intervenção?
Mãe	Demais. Ela agora escreve em todo lugar e quer parar para ler todas as coisas na rua, além de estar fazendo suas atividades, ela disse que não sente mais vergonha dos colegas.

Fonte: Ribeiro, Fernandes e Marques, 2016.

Com relação ao aspecto afetivo, pode-se perceber, através de uma conversa com a mãe que “A” já não tinha vergonha de escrever e cada avanço ela fazia questão de mostrar. Este fato oportunizou a sua participação nas atividades e mais socialização com os colegas, haja vista que as atividades lúdicas propostas na intervenção não trabalharam somente sua coordenação motora, mas também seu lado afetivo na medida em que via seu avanço e não se sentia mais receosa de, por exemplo, escrever.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A relação entre ludicidade e psicomotricidade se tornou um mecanismo bastante importante na Educação Infantil visto que o elo entre ludicidade e

psicomotricidade proporciona um desenvolvimento global da criança nas atividades. Percebe-se que os jogos, o brincar, os brinquedos vão sempre ocupar um grande espaço na vida das crianças e é através deles que podemos integrar ludicidade e psicomotricidade.

O trabalho contribui para o desenvolvimento de “A” em seus aspectos social, afetivo e cognitivo. Constatou-se que o lúdico foi fundamental e observou-se o prazer de realizar as atividades proposta para que se alcançasse os objetivos, pois uma atividade específica para cada habilidade levará a criança ao desenvolvimento psicomotor desejado.

Percebendo as dificuldades de “A” cada atividade foi pensada para atender as necessidades da criança no seu desenvolvimento psicomotor. Desse modo, através das habilidades psicomotoras de “A” bem trabalhadas ela poderá desenvolver com sucesso e confiança atividades manuais propostas em sala de aula.

Na Educação Infantil o lúdico deve ser trabalhado como uma forma de socialização, visto que através das brincadeiras, dos jogos as crianças se socializam rapidamente sendo de grande ajuda na interação social. Diante dessa perspectiva o professora da Educação Infantil deve incluir em suas práticas pedagógicas a ludicidade como uma ponte para o processo de ensino aprendizagem transformando-o num adulto pleno e feliz.

O uso da ludicidade com crianças é uma necessidade dentro e fora de sala de aula, e não deve ser vista apenas como recreação, diversão ou pequenos momentos de satisfação. Esta prática deve ser encarada como um momento em que a criança é capaz de desenvolver sua criatividade, seu raciocínio, a coordenação motora, seus domínios afetivos, cognitivos e psicomotores, além de socializar-se com o outro e com o mundo que a cerca.

Em síntese, a pesquisa realizada mostrou que a ludicidade vem ganhando espaço para a solução de vários problemas apresentados pelas crianças na Educação Infantil. Podemos destacar que atividades trabalhando o lúdico, jogos e brincadeiras deixaram de ser passatempo em sala de aula, ocupando um papel de destaque no desenvolvimento global do sujeito. Aprendemos que a prática docente requer um compromisso, dedicação e principalmente planejamento para determinadas situações que envolvam a sala de aula, sempre em busca de metodologias inovadoras para melhor eficácia de seu trabalho e garantindo o desenvolvimento integral de seus alunos, principalmente no desenvolvimento psicomotor.

Portanto, o trabalho será um estímulo para os profissionais em formação que atuarão diretamente com crianças da educação infantil. Sua contribuição acadêmica está em ajudar na construção constante de conhecimentos e resgatar a ludicidade no cotidiano e, principalmente,

no desenvolvimento da psicomotricidade infantil, como importante fonte de desenvolvimento e aprendizagem.

5. REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Geraldo Peçanha de. **Teoria e prática em psicomotricidade:** jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis. – 7 ed. – RJ: Wak Editora, 2014.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais.** 8. ed. – São Paulo: Cortez, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MANZINI, E. J. A entrevista na pesquisa social. *Didática*, São Paulo, v. 26/27, p. 149-158, 1990/1991.

MATIAS-PEREIRA, José. **Manual de metodologia da pesquisa.** – 3. ed. – São Paulo: Atlas, 2012.

SILVA JUNIOR, Afonso Gomes da. **Aprendizagem por meio da ludicidade.** Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca:** implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. – 3 ed. – Rj: Wak Editora, 2014.