



UFAM

Poder Executivo
Ministério da Educação
Universidade Federal do Amazonas
Pró-Reitoria de Inovação Tecnológica



Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação – PIBITI

A Importância das Brincadeiras para o Desenvolvimento Psicomotor das Crianças: Psi-corpo e Mente

Jefferson Fernandes de Souza - Graduando de Licenciatura em História, Departamento de História, IFCHS, UFAM, ferjef@live.com

Thomaz Décio Abdalla Siqueira – Pós-Doutor em Psicologia Social e do Trabalho (USP), Professor Associado Nível IV da Faculdade de Educação Física e Fisioterapia – FEFF – UFAM.

thomazabdalla@ufam.edu.br

RESUMO

As crianças estão brincando menos ao ar livre por diversos fatores: ausência de espaço adequado, ausência de segurança, ausência de tempo e pela presença maciça das tecnologias em suas vidas. Esta realidade as tem custado caro. Dentre os problemas que podemos listar encontramos dificuldades na comunicação e socialização, no raciocínio lógico e principalmente na coordenação motora. Visando a confecção de uma cartilha contendo informações a respeito da importância do "Brincar" para o desenvolvimento psicomotor das crianças, esta pesquisa explora, também, o universo das brincadeiras e busca indicar quais as melhores, de acordo com a faixa etária além de evidenciar os benefícios de cada uma. Nesta também se faz presente discussões sobre jogos eletrônicos versus brincadeiras tradicionais, qual o melhor? E qual o limite de idade para se brincar? Há um limite? Adulto não brinca?

Palavras-chave: Desenvolvimento psicomotor, Crianças, Brincadeiras Tradicionais, Brincadeiras de Roda, Psi-corpo.

The Importance of Playing Games for Children's Psychomotor Development: Psi-body and Mind

Children are playing less outdoor because of several factors: lack of adequate space, lack of security, lack of time and the massive presence of technologies in their lives. This has cost them dearly. Among the problems we can list are difficulties in communication and socialization, logical reasoning and especially motor coordination. Aiming to make a booklet containing information about the importance of "Playing" for the psychomotor development of children, this research also explores the universe of playing and seeks to indicate which are the best, according to the age group and highlighting the benefits of each one. There is also discussion about electronic games versus traditional games, which one is better? And what is the age limit to play these games? Is there a limit? Don't adults play games?

Key-words: Psychomotor Development, Children, Traditional Games, Circle Game, Psi-body.

1. Introdução

O ato do “brincar” nos acompanha desde os primeiros momentos de nossas vidas até os nossos últimos suspiros e não é uma condição apenas humana, ela se encontra presente em várias outras espécies de seres vivos, nos fazendo acreditar que esta é uma condição natural da nossa



existência. Porém, a mesma apresenta significados e importâncias diferentes em cada estágio do nosso desenvolvimento. Algumas brincadeiras como uma partida de xadrez entre um grupo de pessoas de 30 anos ou um caça palavras por pessoas idosas podem representar um passatempo bem interessante, mas o que chama atenção nestas duas atividades de lazer é a sua contribuição para a memória. Com estas duas brincadeiras, estes dois grupos estão exercitando seus neurônios os mantendo vivos e melhorando suas habilidades de raciocínio. Ou seja, com essas simples práticas de lazer, essas pessoas estão ajudando a manter vivas e desenvolvidas mecanismos dos seus corpos.

Entender a influência do ato do “brincar” para o nosso corpo e mente é de fundamental importância para entendermos o seguinte: brincar é essencial para o homem. A partir do momento que entendemos isso, caminhamos para um segundo passo: brincar é um direito da criança. Sim! Às crianças é dada a maior importância da brincadeira. São elas as principais beneficiadas por esta ação natural do ser humano e alguns seres vivos. Afinal, é durante a infância que temos os principais momentos do nosso estágio evolutivo. É nesta fase que nossas funções motoras e mentais recebem a maior quantidade de estímulos e estamos constantemente sendo desafiados. Estes estímulos ajudam a desenvolver as nossas funções psicomotoras. As brincadeiras desempenham um papel primordial a partir do momento que elas lançam esses estímulos se utilizando do recurso lúdico - universo ao qual as crianças se encontram profundamente inseridas -.

Nesta pesquisa buscamos evidenciar os benefícios das brincadeiras para o melhor desenvolvimento psicomotor das crianças, mas fomos mais além e buscamos defender a ideia das brincadeiras de roda ou brincadeiras tradicionais que apresentam como principais características uma pegada mais coletiva, corporal e cultural.

Tivemos que trabalhar com a ideia piagetiana de fases do desenvolvimento humano para direcionar, corretamente, as brincadeiras para o público trabalhado e conseguimos encaixar, perfeitamente, os anseios e necessidades de cada faixa etária às brincadeiras selecionadas.

2. Material e Método

A pesquisa foi dividida em três partes. Na primeira parte procuramos fazer uma revisão a respeito das bibliografias disponíveis sobre o tema, catalogando brincadeiras e analisando a possibilidade de execução das mesmas. Na segunda parte executamos as brincadeiras juntamente com a comunidade.

As atividades foram gratuitas e sem fins lucrativos. Os profissionais envolvidos atuaram voluntariamente. Foi uma ação participativa com o intuito de diminuir o estresse cotidiano das crianças e adolescentes e, também, uma forma de socialização.

A terceira parte ocorreu simultaneamente com as anteriores. Nesta construímos uma cartilha com textos informativos, ilustrações e um catálogo com as principais brincadeiras encontradas ao longo da pesquisa.

3. Resultados e Discussão

Serviram como bases primordiais desta pesquisa os textos “A formação social da mente – O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores”, de Lev Semyonovich Vygotsky, e “Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação”, de Tizuko Morchida Kishimoto. Ambos discutem a importância de nos atermos para a influência das brincadeiras para o desenvolvimento psicomotor da criança e adolescente. O primeiro faz uma discussão mais teórica/científica a respeito do processo de desenvolvimento mental da criança estabelecendo pontos naturais deste processo e a contribuição do ambiente externo para o mesmo. O segundo tem como foco explorar a influência



UFAM

Poder Executivo
Ministério da Educação
Universidade Federal do Amazonas
Pró-Reitoria de Inovação Tecnológica



Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação – PIBITI

dos estímulos externos para a evolução motora e mental do indivíduo nos seus primeiros estágios de vida.

A dificuldade, no primeiro momento, fora encontrar textos que fugissem da faixa etária de 1 (um) ano aos 5 (cinco) anos de idade – a maioria dos textos estudados exploravam o desenvolvimento dentro desta faixa -. Afinal, o objetivo aqui é entender a importância das brincadeiras no desenvolvimento da criança, mas, também, investigar as consequências na adolescência e na vida adulta. Superada esta dificuldade, partimos para a segunda etapa da nossa pesquisa: o mapeamento das brincadeiras. Foram localizadas mais de 20 brincadeiras das mais diferentes possíveis e muitas delas apresentando variações que acabaram nos levando a um dobro de atividades recreativas.

As atividades selecionadas seguiram uma lógica que levou em consideração a facilidade de execução (regras simples e uso de pouco recurso ou nenhum) e o apego afetivo já que muitas delas são brincadeiras muito conhecidas e brincadas pelas crianças. Houve uma preocupação, também, de adaptá-las já que queríamos atingir um grupo além do infantil.

Na elaboração do projeto gráfico selecionamos alunos do 9º ano do projeto de extensão, da Universidade Federal do Amazonas, Estação de Ensino e Ciências Casa da Física que voluntariamente se propuseram a confeccionar imagens ilustrativas das brincadeiras selecionadas para compor o catálogo da cartilha. Estes também foram responsáveis por idealizar os personagens jornalistas e o cenário do nosso fictício telejornal.



Figura 1: Alunos do projeto de extensão Estação de Ensino e Ciências Casa da Física responsáveis por idealizar os personagens e cenário do telejornal. (Da esquerda para a direita: Ana Lohanna dos Santos Braga; Susy Cruz da Silva;

Pesquisador Jefferson Fernandes; Thacyo Ybson Ferreira de Menezes). **Fonte:** Souza (2019).

Figura 2: Giulliana Bernardo Matos Silva, aluna do projeto de extensão Estação de Ensino e Ciências Casa da Física que colaborou com as ilustrações das brincadeiras. **Fonte:** Souza (2019).





Figura 2: David Barros Soares, aluno do projeto de extensão Estação de Ensino e Ciências Casa da Física que colaborou com as ilustrações das brincadeiras. **Fonte:** Souza (2019).

Já a execução das atividades ocorreu em conjunto com o Projeto Rondon Núcleo-UFAM que realizou algumas oficinas voltadas para a área recreativa e se utilizou das nossas brincadeiras selecionadas para envolver o público infantil e jovem.



Figura 3: Público atendido pelo projeto Rondon - Núcleo UFAM, no Município de Porto Acre – AC, na escola municipal Major Wenceslau Salinas, realizando brincadeiras de roda. **Fonte:** Souza (2019).



Figura 4: Público atendido pelo projeto Rondon - Núcleo UFAM, no Município de Porto Acre – AC, na escola municipal Cristo Rei, realizando brincadeiras de roda. **Fonte:** Souza (2019).



Figura 5: Público atendido pelo projeto Rondon - Núcleo UFAM, no Município de Porto Acre – AC, na praça da cidade, realizando brincadeiras de roda. **Fonte:** Souza (2019).

Nesta fase de execução das brincadeiras alguns problemas foram identificados: algumas brincadeiras não foram bem recepcionadas por algumas faixas etárias. Brincadeiras com muitos comandos, por exemplo, não foram bem recebidas por crianças abaixo de 6 anos. As mesmas tiveram dificuldades na hora de seguir o que era proposto. Brincadeiras cantadas já não foram bem recebidas por crianças acima de 9 anos.

Reformulamos, então, as brincadeiras levando em consideração as fases do desenvolvimento psicomotor segundo Jean Piaget que diz haver quatro estágios:

1.º Sensório-motor (0 a 2 anos), onde as crianças estão no período de descoberta do mundo e fazem isso através dos sentidos. Nesta as crianças costumam brincar individualmente e livremente. É recomendável atividades como pintura, música, livros com imagens bem coloridas e objetos que eles possam bater, morder, ouvir, mover e cheirar;

2.º Pré-operatório (2 a 7 anos), onde as crianças gostam de praticar atividades mais ao ar livre, ainda mantendo sua individualidade, mas já demonstrando uma abertura à socialização. Nesta fase brincadeiras de montar, correr, pular e adivinhar são bem-vindas e é a partir desta fase que brincadeiras de cunho coletivo como nossas brincadeiras tradicionais e jogos já são melhores recepcionados;

3.º Operações concretas (8 a 10 anos), onde as crianças já sabem operar suas ações concretamente e realizar atividades mais complexas. Para esta faixa etária brincadeiras que levem à competição são melhores recebidas;

4.º Operações formais (11 ou 12 anos em diante), onde o lúdico perde a força e devemos recorrer a atividades que desafiem tanto mentalmente quanto fisicamente a criança/indivíduo.

Para cada uma dessas fases, brincadeiras diferentes foram selecionadas e levadas, novamente, à teste para com o público e o resultado fora bem melhor.

Após os testes feitos, selecionamos as 10 (Dez) melhores brincadeiras para compor nosso material gráfico. Tivemos o cuidado de especificar algumas questões como, por exemplo, quais os materiais necessários e quais os benefícios das mesmas com o intuito de motivar as pessoas a praticarem. Ou seja, ao perceberem que o material é mínimo ou inexistente e que os benefícios são vários, isso motivará a prática de tais atividades.

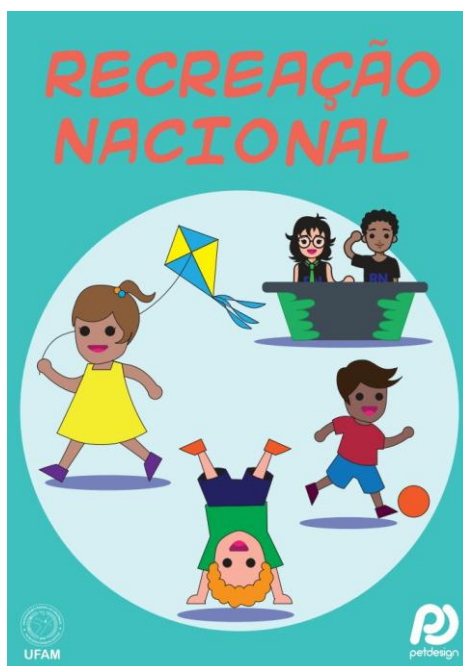


Figura 6: A cartilha intitulada Recreação Nacional contém os resultados finais de nossa pesquisa.
Fonte: Souza (julho/2019).

Algo interessante dentro deste material está no fato de que o mesmo nos contextualiza no que vem a ser as brincadeiras, qual a origem histórica, importância das mesmas, põe em discussão quem são os melhores: jogos eletrônicos ou brincadeiras tradicionais e nos questiona se apenas as crianças podem brincar. Tivemos este cuidado de deixar bem claro que a ludicidade existe em todos e é para todos!

4. Conclusão

Pensar no "brincar" é pensar em qualidade de vida e está nos fora uma preocupação recorrente durante a pesquisa. Concluímos que as crianças já não brincam mais como antes por não terem espaço, garantia de segurança, liberdade para se divertir ou por estarem tomadas por recursos tecnológicos que acabaram por redefinir a ideia do passatempo atual. Como consequência, brincar hoje em dia ou já não tem a mesma importância que se tinha no passado ou foi totalmente reformulada para a realidade social da atualidade, e estas mudanças acarretaram uma série de outros problemas que, nos estágios mais graves, se mostraram irreparáveis.

Percebemos que as crianças ativas tinham equilíbrio, coordenação, raciocínio lógico, poder de fala e socialização mais aguçados quando comparadas às crianças que não se envolviam com qualquer tipo de brincadeira e/ou eram acostumadas apenas a brincar com equipamentos eletrônicos.

Notamos que as brincadeiras de cunho coletivo, quando são praticadas, geralmente ocorrem dentro do ambiente escolar e está tornou-se o principal espaço de perpetuação e de resistência para que muitas brincadeiras tidas como tradicionais não caiam no esquecimento.

E constatamos que apesar das mudanças empreendidas pelos fatores sociais como segurança, prioridade, ambiente e tecnologias, as crianças sempre estão dispostas a brincar, basta um estímulo.

Dito isso, concluímos que brincar não é somente um passatempo. É, também, desenvolvimento.



UFAM

Poder Executivo
Ministério da Educação
Universidade Federal do Amazonas
Pró-Reitoria de Inovação Tecnológica



Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação – PIBITI

Agradecimentos

À Universidade Federal do Amazonas, à Pró-reitoria de Tecnologia e Inovação que me abriram espaço para a realização desta pesquisa. Agradeço, também, ao Projeto de extensão Estação de Ensino e Ciências Casa da Física e ao Projeto Rondon Núcleo-UFAM por me cederem espaço e pessoas para execução, prática, da teoria e, por último, agradeço ao Programa de Educação Tutorial do Curso de *Design* -UFAM por ter me ajudado a construir o material gráfico da cartilha.

Divulgação

Este artigo é inédito e não está sendo considerado para qualquer outra publicação. O(s) autor(es) e revisores não relataram qualquer conflito de interesse durante a sua avaliação. Logo, a revista *Scientia Amazonia* detém os direitos autorais, tem a aprovação e a permissão dos autores para divulgação, deste artigo, por meio eletrônico.

Referências

LIVROS ESPECIALIZADOS:

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2017.

_____. *O brincar e a realidade*. Trad. José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago. 1971/1975.

BELLAN, Z.S. *Brincadeiras: a pedagogia do cata-vento*. 1.^a edição Santa Bárbara d'Oeste, SP: SOCEP Editora, 2008.

BROUGÈRE, G. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

_____. *Brinquedo e cultura*. 4.^a ed. São Paulo: Cortez, 2001.

FREIRE, João Batista. *Educação de corpo inteiro: teoria e pratica*. São Paulo: Scipicione, 1997.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva: São Paulo, 1999.

MORGADO, Andressa de Souza. *A importância do desenvolvimento psicomotor da criança de 0 a 6 anos*. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2007.

SANTIN, SILVINO. *Educação física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento*. 3.^a ed. Porto Alegre: EST Edições, 2001.

VYGOTSKY, L.S. *A formação social da mente – O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 6.^a. São Paulo - Martins Fontes, 1998.

_____. *O ambiente e os processos de maturação: estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional*. Trad. Irineo Constantino Schuch Ortiz. Porto Alegre: Artes Médicas. 1963/1981963/1982.



UFAM

Poder Executivo
Ministério da Educação
Universidade Federal do Amazonas
Pró-Reitoria de Inovação Tecnológica



Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação – PIBITI

_____. Os bebês e suas mães. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes. 1987/2006.

_____. Natureza humana. Trad. David Litman Bogomoletz. Rio de Janeiro: Imago. 1988/1990.

CAPÍTULOS DE LIVRO:

LEONTIEV, A. N. Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil. In: VIGOTSKII, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. 10.^a ed. São Paulo: Ícone, 2006. Cap.4.

_____. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. O Brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

DOCUMENTOS PUBLICADOS NA INTERNET:

BOMTEMPO, Edda (org.). Psicologia do brinquedo. São Paulo: Ed. Da universidade de São Paulo: Nova Stella, 1986.

ARTIGO PERIÓDICO:

BEZERRA JR., B. & ORTEGA, F. (orgs.). (2007). Winnicott e seus interlocutores. Rio de Janeiro: Relume-Dumará.

BOFFI, TÂNIA; CARVALHO, AUGUSTO CESINANDO; SCALHA, THAIS BOTOSI; SOUZA, VIVIAN GOY. A importância do brincar no desenvolvimento psicomotor: relato de experiência. São Paulo: Revista de Psicologia da UNESP 9(2), 2010.

FULGENCIO, L. O brincar como modelo do método de tratamento psicanalítico. Revista Brasileira de Psicanálise, 42(1), 124-136, 2008.

GRAÑA, R. B. Origens de Winnicott: ascendentes psicanalíticos e filosóficos de um pensamento original. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.