

EDUCAÇÃO

CONTINUADA

N.1 EDUCAÇÃO,
CIÊNCIAS E SUAS
TECNOLOGIAS



Revista Educação Continuada

Educação, Ciência e suas Tecnologias

São Paulo - SP, V.4 n.1, Janeiro 2022

Conselho Editorial

Prof. Me. Enésio Marinho da Silva
Prof. Dr. Flávio da Silva
Profa. Me. Jonathan Estevam Marinho
Me. André Santana Mattos

Comissão Científica

Prof. Dr. Flávio da Silva
Prof. Me. Jonathan Estevam Marinho
Prof. Me. Marcos Roberto dos Santos
Profa. Esp. Maria Aparecida Alves Xavier
Prof. Dr. André Magalhães Coelho

Revisão e Editoração

Prof. Me. Jonathan Estevam Marinho

Direção Institucional

Prof. Me. Enésio Marinho da Silva

E24

Revista Educação Continuada (Eletrônica) / [Editor Chefe] Prof. Me. Enésio Marinho da Silva - Vol.4, n.1 (Janeiro 2022) - CEQ Educacional - São Paulo (SP): Editora CEQ Educacional, 2022

51p.: Il color

Mensal

Modo de acesso: <<http://www.educont.periodikos.com.br/ed/62015606a95395019d646954>>

ISSN 2675-6757 (On-line)

Data de publicação: 31/01/2022

1. Ciências Humanas; 2. Educação; 3. Tecnologias de Aprendizagem;
I. Título

CDU 37/49
CDD 372.358

Bibliotecário Responsável: Emerson Gustavo Nifa | SP-010281/O



CEQ Educacional

R. Airi, 20 • Tatuapé • CEP: 03310-010 • São Paulo-SP • Telefones: 11 2546-7326 | 11 2841-2411

SUMÁRIO



4(1), 2022 jan (Educação, Ciências e suas Tecnologias)

Nesta e nas próximas edições, a revista Educação Continuada irá apresentar trabalhos relacionados às interseções entre educação, ciências e suas tecnologias. No foco principal reside nas possibilidades que esses três campos de conhecimento possuem para potencializar as reflexões e práticas de ensino e aprendizagem.

ARTIGO CIENTÍFICO

p.5-26

O PAPEL DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Maria Carolina Ferreira Marques

 PDF

p.27-39

INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA NA UNIDADE ESCOLAR

Simone Coelho do Nascimento

p.39-51

A importância das novas tecnologias dentro do universo da educação infantil

VIVIANE MARQUES MOURA SIMÃO

O PAPEL DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Autora: **Maria Carolina Ferreira Marques**

RESUMO

A vida é movimento e o gesto humano é uma das primeiras manifestações de expressão e, conseqüentemente, de comunicação entre o ser e o meio em que ele habita. Motricidade sem cognitividade é possível, porém, cognitividade sem motricidade não é. Assim sendo, este trabalho tem como objetivo analisar a importância dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento psicomotor da criança na Educação Infantil. Todas as crianças necessitam se mover, correr, pular, jogar, etc., que irá desenvolver a sua psicomotricidade, levando-as a conhecerem as possibilidades de seu corpo e do ambiente que as rodeia. A educação psicomotora precisa ser prática efetiva na Educação Infantil, visto que ela condiciona todas as aprendizagens pré-escolares, que não podem ser bem-sucedidas se o educando não tomar consciência de seu corpo. Por meio de jogos e brincadeiras é possível aprender acerca de si mesmo, o que promove o controle do seu corpo e facilita a comunicação de sentimentos e opiniões, adaptando-se e conhecendo o mundo à sua volta; além de favorecer o aprendizado de novas habilidades.

Palavras-chave: Psicomotricidade, Jogos e Brincadeiras, Educação Infantil.

INTRODUÇÃO

É necessário levar em consideração que toda criança possui um corpo e um corpo em movimento, que pode ser conhecido, conhecer-se e dominar suas estruturas corporais. Do modo contrário, a criança não conseguirá se localizar em um espaço, como é requisitado pela Geografia; não poderá se posicionar no presente e dialogar com o passado, como requer a História; também terá dificuldade em desempenhar sua necessária participação histórico-cultural nas Ciências, na Matemática, na Língua Portuguesa, se for um corpo fragmentado, reprimido historicamente.

De acordo com Rau (2020, p. 21),

levando em conta o corpo, a forma de ação sobre o mundo e as relações que o rodeiam, a criança o entende a partir de vivências corporais individuais. Para isso, é preciso promover situações que levem o educando a encontrar sua forma pessoal de solucionar situações corporais e estabeleça relações com os movimentos e seus significados, explorando sua criatividade na medida em que desenvolve seu potencial ao se adaptar a novas situações. Desse modo, para a criança o espaço é o corpo vivido, descoberto e conquistado com suas próprias vivências, sendo estas a referência básica para que ela primeiro localize a si própria e posteriormente aos demais.

Assim, como é sabido, o ser humano se comunica não apenas por palavras, ou seja, por linguagem verbal, mas, também com todo o seu corpo pelo seu caminhar, gestos e olhares, denominada de linguagem corporal. E é nessa forma de linguagem que se encontra o foco deste trabalho, voltado para a área da psicomotricidade.

Uma maneira usual de desenvolver a psicomotricidade num ambiente escolar é por intermédio de jogos e brincadeiras, que levam a criança a se socializar, expressar, desenvolver seu equilíbrio, coordenação motor, seu esquema corporal além de habilidades psicomotoras.

As brincadeiras são uma forma de expressão cultural e um modo de interagir com diferentes objetos de conhecimento, implicando o processo de aprendizagem. Tendo em vista esse conceito, percebemos que o ato de brincar acompanha o desenvolvimento da inteligência, do ser humano, da sociedade e da cultura (SILVA; HAETINGER, 2008, p. 114).

Segundo Stant (1985), “se observarmos uma criança pequena brincando, o crescimento e a aprendizagem desta criança se tornam aparentes”. A criança, no ato de brincar, faz uso de sua personalidade, seu corpo, sua linguagem corporal e verbal, se expressa de diversas maneiras, além de compartilhar suas experiências, o que a leva a se desenvolver mais e melhor.

Moura (2020) afirma que uma criança que desenvolve bem a psicomotricidade na Educação Infantil chega ao Ensino Fundamental mais atenta, sociável e sem dificuldades com relação ao traçado de letras e números, como pegar no lápis, saber qual o lado correto da folha para começar a escrever. Verifica-se, assim, que uma criança com maior contato com atividades psicomotoras desenvolve mais habilidades do que uma criança que não tem tanto contato. Daí a relevância da psicomotricidade na educação.

Desse modo, o trabalho da psicomotricidade na Educação Infantil precisa prever a formação de base imprescindível no desenvolvimento motor, afetivo psicológico da criança, permitindo que, por meio

de jogos e brincadeiras, ela se conscientiza sobre seu corpo. Por meio da recreação a criança desenvolve suas aptidões perceptivas como forma de adaptação do comportamento psicomotor. No entanto, é necessário que a recreação realize atividades levando em consideração os níveis de maturação biológica da criança. A recreação direcionada promove a aprendizagem das crianças em diversas atividades esportivas que auxiliam na manutenção da saúde física, mental e no equilíbrio sócio-afetivo (SANTOS; CAVALARI,2020).

Dessa maneira, este trabalho contribui para reconhecer a importância da utilização de jogos e brincadeiras como recursos fundamentais utilizados na Psicomotricidade, uma vez que tomando por base pesquisas bibliográficas, observou-se a influência da ludicidade no comportamento social da criança, seus benefícios, as dificuldades que apresentam os sentimentos que exprimem e a importância na aprendizagem.

Assim sendo, o presente trabalho tem como objetivo analisar a importância do desenvolvimento psicomotor na Educação Infantil, por meio de jogos e brincadeiras.

1. CONHECENDO A PSICOMOTRICIDADE

Ao estudar uma criança que brinca espontaneamente dentro de seu mundo lúdico repleto de símbolos e significados, é possível entender o processo de desenvolvimento humano como uma sequência de aprendizados, que se dá no decorrer da intervenção do homem em seu meio. Mediante essa reflexão, o professor planeja suas estratégias de maneira que cada aluno seja entendido como um ser com características que o torna um indivíduo constituído de potencialidades. Essas potencialidades, de descobertas, podem ajudar a criança a se desenvolver de forma sadia, respeitando o tempo de amadurecimento de cada uma. E, de maneira alguma os professores devem rotular os alunos apenas considerando as suas dificuldades, mas sim utilizá-las como sinalizadores e buscar alternativas que mostrem que, muito além dessas dificuldades, existem potencialidades inerentes a cada ser humano (MACHADO; NUNES, 2011).

No universo do movimento, as características em potencial e, também, as características que, para os estudiosos do comportamento, possam estar abaixo do esperado encontram uma brecha para aparecer, E, quando se trata de um movimento espontâneo, ou seja, aquele que é feito com liberdade de expressão, a possibilidade dessa manifestação é consideravelmente maior, pois, se for por vontade própria, a criança fará aquilo que está com vontade de fazer naquele momento. É claro que é inegável a importância de se

direcionar o educando, em momentos oportunos, a desempenhar determinados comportamentos. Porém, é importante salientar que, seja na perspectiva do movimento espontâneo (o que parteda criança), seja com base na orientação do profissional, a brincadeira e o jogo devem priorizar a Pedagogia da relação. Relação esta que Machado e Nunes (2011) chamam a atenção para três dimensões:

- *Intrapessoal* - relação estabelecida consigo mesmo. Esta dimensão é o correlativo interno da dimensão interpessoal, isto é, a habilidade para ter acesso aos próprios sentimentos, sonhos e ideias, para discriminá-los e lançar mão deles na solução de problemas pessoais. É o reconhecimento de habilidades, necessidades, desejos e inteligências próprias, a capacidade para formular uma imagem precisa de si própria e a habilidade para usar essa imagem para funcionar de forma efetiva.
- *Interpessoal* - relação com pessoas ao redor (aluno-aluno, aluno- professor, aluno-sociedade). Nesta dimensão, pode-se descrever essa relação como uma habilidade para entender e responder adequadamente a humores, temperamentos, motivações e desejos de outras pessoas. Na sua forma mais primitiva, a dimensão interpessoal se manifesta em crianças pequenas como a habilidade para distinguir pessoas e, na sua forma mais avançada, como a habilidade para perceber intenções e desejos de outras pessoas e para reagir apropriadamente diante dessa percepção, *Com objetos* - relação direta com o objeto/brincar que se vê e o que não se vê. Essa relação do brincar que se vê e do brincar que não se vê deveria ter uma valorização e uma dimensão apropriada para sua importância no processo de desenvolvimento de uma criança, afinal, quem nunca observou uma criança brincando com uma caixinha de fósforo e fazendo desse simples objeto um carro, por exemplo! O brincar que se vê é aquele brincar comum a todas as crianças, como construir com materiais, andar na areia descalço, correr livremente, jogar sozinho ou acompanhado dos amigos, pintar, desenhar..., e tudo isso é visto, é observado, é palpável. Mas, acontece que esse brincar concreto é apenas uma parte do processo de aprendizagem, pois, existe uma outra parte, um outro infinito sequencial de movimentos, que fica do lado de dentro (brincar que não se vê), e é justamente nessa dimensão interna do brincar que se realiza e se concretiza o outro lado da aprendizagem, de uma maneira que os dois brincares são de extrema relevância para esse processo. Porém, nesse mundo aparentemente invisível, é que se dá o significado das experiências de que se vive. E é exatamente por isso que o objeto brincar é tão importante para a aprendizagem, pois, constitui-se no alimento real do

sonho e na elaboração fantasiosa da realidade.

Pode-se afirmar, ainda, que a pessoa que é capaz de viver diariamente tendo êxito nessas dimensões antes citadas, pode gozar de um bem-estar generalizado ou de uma promoção social advinda da sucessão de conquistas pessoais e coletivas.

E é com essa linha de raciocínio voltada para a necessidade de relação que se propõe um mergulho em uma ciência que vê no movimento, espontâneo e/ou dirigido, a oportunidade de vivenciar inúmeros momentos de crescimento, desenvolvimento e (re)conhecimento das próprias potencialidades.

A Psicomotricidade é a relação entre o pensamento e a ação, também abrangendo a emoção. Dessa forma, como ciência da Educação, a Psicomotricidade busca educar o movimento, ao mesmo tempo em que inclui as funções da inteligência. Assim, o intelecto se constrói por meio do exercício físico, que tem uma relevância primordial no desenvolvimento não apenas do corpo, mas também da mente e da emoção. Sem o suporte psicomotor, o pensamento não consegue acessar os símbolos e a abstração.

A Psicomotricidade, enquanto ciência que estuda o corpo através do movimento aumenta as práticas pedagógicas nas aulas de Educação Física. Com o seu progresso, a Psicomotricidade passou a ser sinônimo do relacionar-se por meio da ação, permitindo a união do ser corpo, o ser mente, o ser espírito, o ser natureza e o ser sociedade (MACHADO; NUNES, 2010, p. 23).

Assim, psicomotricidade consiste na ciência que estuda o indivíduo por meio do seu corpo em movimento e em relação ao seu universo interno e externo e de suas possibilidades de perceber, atuar e agir com o outro, com os objetos e consigo mesmo. Está relacionada ao processo de maturação, no qual o corpo é a origem das aquisições cognitivas, afetivas e orgânicas (MACHADO; NUNES, 2011).

Estimular o desenvolvimento psicomotor é primordial para haver consciência dos movimentos corporais integrados com a emoção e expressados pelo movimento, o que proporciona ao sujeito uma consciência de indivíduo integral.

Almeida (2007, p, 17) diz:

Psicomotricidade, portanto, é um termo utilizado para uma concepção de movimento organizado e integrado, em decorrência das experiências vividas pela pessoa cuja ação é resultante de sua individualidade, sua linguagem e sua socialização.

Consoante Machado e Nunes (2011), desde o ano de 1900 até os dias atuais, o trajeto e o progresso da Psicomotricidade ocorreu em virtude dos diferentes fatores que vão alterando e acionando um

olhar clínico específico. O primeiro fator epistemológico busca superar o dualismo cartesiano, fazendo uso de práticas reeducativas estabelecidas pelo conceito de correspondência entre o paralelismo mental e motor. Nessa etapa, a influência da Neuropsiquiatria é fundamental em uma clínica centrada no aspecto motor e em um corpo instrumental, servindo como instrumento de trabalho para o reeducador que se propõe a "concertá-lo".

Em um segundo momento, tem um grande valor as contribuições do campo psicológico, particularmente da Psicologia genética, passando a levar em conta a passagem do motor para corpo, em que este corpo passa a ser um instrumento de construção da inteligência humana. Nessa etapa, o olhar já não está mais voltado ao motor, mas ao corpo em movimento. Já não se trata mais de uma reeducação, mas de uma terapia psicomotora que opera em um corpo, que se desloca, que constrói a realidade, que conhece, que sente, que se emociona, cuja emoção se manifesta de forma tônica. O tônus muscular, as posturas, os gestos e a emoção, como representante de ordem psíquica do corpo, seriam produções do corpo a serem abordadas em um enfoque terapêutico (MACHADO, 2010).

Conforme Machado (2010), com a contribuição da teoria psicanalítica, ocorre uma virada no conceito da psicomotricidade, que já não tem seu foco em um corpo em movimento, mas em um indivíduo com seu corpo em movimento. Já não se trata mais de um indivíduo visto como um "todo", mas de um indivíduo dividido, contendo um corpo real, imaginário e simbólico. Esse novo foco instituiu uma clínica psicomotora centralizada no corpo de um indivíduo desejante, não mais em uma terapêutica embasada em objetivos e técnicas. A inserção do inconsciente no campo psicomotor gera consequências teórico-clínicas. No decorrer da história da psicomotricidade, é possível notar diferentes transições: do motor ao corpo, do corpo ao indivíduo com um corpo em movimento. É da concepção presumida a respeito do indivíduo que irá depender a prática clínica que se leve a termo. Na atualidade, existe a reeducação psicomotora, a terapia psicomotora e a educação psicomotora. E, por fim, existem vários pesquisadores que contribuíram para essa área da Psicomotricidade, que são: Jean Lê Boulch, André Lapierre, Bernard Aucouturier, Aleksander Luria, P. Vayer, Jean Bèrges, Jean-Claude Coste, Vítor da Fonseca (MACHADO, 2010).

2. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA PSICOMOTRICIDADE

Segundo Gomes (2020), os jogos e as brincadeiras permitem que a criança construa uma

identidade autônoma, cooperativa e criativa. Quando brinca, a criança ingressa no universo do trabalho, da cultura e dos afetos por intermédio da representação e da experimentação.

Ensinar a criança a brincar é ensinar o faz-de-conta. É ensiná-la a conferir distintos sentidos para as suas ações. Pelo brincar, a criança é envolvida num mundo de fantasia e consegue exprimir seus sentimentos e desejos.

O ato de brincar é um dos recursos utilizados pela criança para conhecer o mundo em que vive. Brincando, ela constrói significados, com o intuito de assimilar papéis sociais, entender as relações afetivas e construir o conhecimento (GOMES, 2020).

A brincadeira e os jogos têm como finalidade permitir a descoberta por meio da exploração de movimentos ajustados a um ritmo, conservando intensamente a possibilidade de manifestar emoções, promovendo o desenvolvimento integral da criança, tornando possível que ela construa normas e desenvolva alternativas para solucionar os imprevistos no ato de brincar.

Por meio do lúdico, a criança aprende as regras de convivência e pode compreender e recriar as experiências vivenciadas pelos adultos em seu convívio social.

Os jogos e brincadeiras fazem parte do processo de aprendizagem da criança transformando seu comportamento a cada momento, possibilitando, dessa forma, o seu aprendizado e permitindo que ela construa sua autonomia de modo mais lúdico possível.

É no brincar que a criança se completa além do comportamento peculiar de sua idade, além do seu comportamento cotidiano. A criança pode viver com o lúdico uma experiência maior que a sua realidade.

Consoante Vygotsky (1984), a brincadeira possibilita que a criança use sua imaginação no mundo do faz-de-conta, viabilizando um comportamento distinto de sua vivência.

Brincar é o modo mais privilegiado de aprendizado, visto que possibilita que a criança desenvolva sua interação e que o adulto seja um componente das brincadeiras, participando como observador e organizador, tornando-se dessa forma, um mediador entre o aprendizado e a criança, construindo junto com ela o conhecimento.

Os jogos e as brincadeiras oferecem algo interessante e desafiador para as crianças solucionarem, possibilitando que elas possam se auto avaliar com relação ao seu desempenho. Trata-se de uma atividade especialmente poderosa para o exercício da vida social e do desenvolvimento da criança.

Na opinião de Gomes (2020), o uso do lúdico na Educação Infantil tem como objetivo desenvolver a habilidade manual e aptidões motoras em virtude da idade. O ato de brincar com um jogo ou uma

brincadeira que utilize o corpo leva a criança a trabalhar a lateralidade, a coordenação motora, o esquema corporal, a imagem corporal, a orientação temporal, a percepção e o relaxamento.

O modo como a criança brinca pode trabalhar as diferentes noções, mencionadas acima, que são:

- Noções de situação: dentro – fora; frente – atrás; no alto – embaixo; sobre – sob; esquerda – direita; longe – perto.
- Noções de tamanho: grosso – fino; estreito – largo; grande – pequeno.
- Noções de posição: em pé – deitado; apoiado – inclinado; ereto – curvado.
- Noções de movimento: levantar – abaixar; empurrar – puxar; dobrar – estender; andar – correr; girar – rolar; subir – descer.
- Noções de forma: círculo – triângulo; quadrado – retângulo.
- Noções de qualidade: cheio – vazio; mais do que – menos do que; pouco – muito; inteiro – metade.

Dessa forma, os jogos e brincadeiras possibilitam que a criança desenvolva coordenação motora, a atenção, o movimento ritmado, o conhecimento no tocante à posição do seu corpo, à qual direção seguir, entre outras habilidades (BILTENCOURT, 2002 apud UNIVERSO AUTISTA, 2020).

Os jogos e as brincadeiras possuem um papel primordial no desenvolvimento da psicomotricidade na criança. É brincando que a criança concilia elementos de fantasia e realidade e passa a diferenciar o real do imaginário. Quando brinca, a criança não apenas desenvolve a imaginação, mas também constrói afetos, supera conflitos e ansiedades, explora habilidades e, a partir do momento em que assume múltiplos papéis, produz competências cognitivas e interativas. E diante disso, o desenvolvimento da psicomotricidade acontece naturalmente e de modo agradável (SANTOS, 2005).

O lúdico é uma ferramenta de estimulação prática usada em qualquer fase do desenvolvimento da psicomotricidade. Trata-se de um modo global de expressão que abrange todos os domínios da natureza. Ela traz grandes benefícios nos aspectos físico, intelectual, social e didático para a criança. O brincar desenvolve a criatividade e a espontaneidade da criança (OLIVEIRA, 2008).

Junqueira (2020) afirma que o desenvolvimento infantil é especificamente vinculado ao lúdico, já que o brincar consiste numa linguagem peculiar da criança, que lhe possibilita o acesso à cultura e sua assimilação. O brincar é primordial tanto ao desenvolvimento cognitivo e motor da criança quanto à sua socialização, sendo uma importante ferramenta de intervenção durante a infância.

Assim, os jogos colaboram de modo prazeroso com o desenvolvimento integral da criança; a

inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade. O jogo é uma atividade social, visto que depende de regras de convivência e de regras imaginárias que são debatidas pelas crianças se desenvolvendo uma afetividade.

Por meio do jogo a criança identifica suas potencialidades e aprende a superar seus próprios limites (SANTOS, 2005).

Consoante Nasser (2004), é por meio das atividades psicomotoras, isto é, dos jogos e das brincadeiras, que a criança irá explorar o mundo, distinguindo aspectos espaciais, reorganizando o seu espaço psíquico, ligações afetivas e domínio do próprio corpo.

A criança que não brinca e não se relaciona de forma criativa com o ambiente em que vive, apresenta dificuldades no seu desenvolvimento. Portanto, é fundamental que os professores criem e desenvolvam o máximo de atividades lúdicas para colaborar com o desenvolvimento psicomotor da criança (BERTOLDI, 2004).

Conforme Passerino (1998 apud UNIVERSO AUTISTA, 2020), indiretamente, os jogos e as brincadeiras, podem favorecer: a memória; a orientação temporal e espacial; a coordenação motora viso-manual (ampla e fina); a percepção auditiva, a percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação), o raciocínio lógico-matemático, a expressão linguística (oral e escrita), o planejamento e organização.

De acordo com Piaget (1998), são três as fases dos jogos, a saber:

- Jogos de exercício sensório-motor: Jogar é uma atividade natural no ser humano. No início do desenvolvimento humano, a atividade lúdica aparece como exercícios motores simples e tem como propósito o próprio prazer. Tais exercícios consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, balançar objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Apesar do fato de que esses jogos tenham início na fase maternal e perdurem aproximadamente até os 2 anos, eles se mantêm durante toda a infância e até na fase adulta, como por exemplo, andar de bicicleta.
- Jogos simbólicos: Surgem aproximadamente entre os 2 e 6 anos e tem como objetivo satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em razão dos desejos, isto é, tem como finalidade assimilar a realidade. A criança tem a propensão de reproduzir nesses jogos as relações que predominam no meio em que vive e assimilar, assim, a realidade, sendo um modo de auto expressão. Tais jogos de faz-de-conta permitem que a criança realize sonhos e fantasias, revele

conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.

- Jogos de regras: Começam a aparecer em torno dos cinco anos de idade, mas, tornam-se mais evidentes no período dos 7 aos 12 anos e permanece durante toda a vida do sujeito. Os jogos de regras são divididos em jogos de exercício sensório-motor (como o futebol), e intelectual (como o xadrez). Têm como característica a existência de um conjunto de regras impostas pelo grupo, cujo descumprimento é geralmente penalizado, e existe uma forte competição entre os participantes. O jogo de regra presume a existência de parceiros e um conjunto de regras, o que lhe dá uma natureza intensamente social. Surgem quando a criança deixa a fase egocêntrica permitindo desenvolver os relacionamentos afetivo-sociais.

Conforme Tomazinho (2020), há uma relação direta entre brincadeiras corporais e a psicomotricidade. Nesse sentido, as brincadeiras são uma forma de aperfeiçoar funções neuropsicomotoras e fortalecer conexões neurais, uma vez que brincar com o corpo requer atenção, controle corporal em situações de deslocamento no espaço, percepção de seu corpo, tonicidade muscular, organização espaço-temporal, controle viso-manual. Além disso, a brincadeira em conjunto consiste numa experiência de socialização rica, visto que em contato com o outro a criança aprende a controlar seus impulsos e respeitar o espaço do outro.

Os jogos e as brincadeiras fazem parte do universo da criança. E ao fazer uso deles nas aulas, os professores estarão contribuindo para o desenvolvimento psicomotor e psíco-físico-social da criança. Não há nada melhor para a criança sentir a realidade daquilo que lhe é ensinado do que por meio daquilo que ela mais gosta de fazer: brincar (NASSER, 2004).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É primordial ressaltar que o movimento é a primeira manifestação na vida do ser humano, visto que desde a vida intrauterina o bebê realiza movimentos com o seu corpo, que vão se estruturando e exercendo enormes influências no comportamento.

Com base nesse pressuposto e da prática como educadora, acredita-se que a psicomotricidade é uma ferramenta preciosa que ajuda a promover momentos preventivos e de intervenção, obtendo resultados satisfatórios em situações de dificuldades no processo de ensino-aprendizagem.

Desenvolver a psicomotricidade é buscar proporcionar à criança, condições para que o esquema corporal seja organizado e sadio, de forma a padronizar movimentos a ponto de favorecer a fixação de uma postura correta e harmoniosa, voltada para as necessidades básicas do educando em crescimento.

A criança que possui um bom controle motor poderá descobrir o mundo exterior, fazer experiências concretas, obter diversas noções básicas para o próprio desenvolvimento da mente, o que possibilitará tomar conhecimento de si mesmo e do mundo que a cerca.

A prática psicomotora oferece recursos para estruturar um projeto educativo que contemple não somente a emoção, mas também a compreensão.

O movimento realizado pelas crianças é muito importante, sendo o período da Educação Infantil (3 a 6 anos) caracterizado por grande exuberância motora e por uma enorme necessidade de descobrir e experimentar.

Nesse contexto, deve-se oferecer à criança a possibilidade de se desenvolver nessa área tão importante e gratificante para si, permitindo-lhe assim satisfazer a sua necessidade natural de se movimentar, por meio de uma prática pedagógica orientada pelo professor, na qual se pode aperfeiçoar e superar no domínio das habilidades físicas e motoras. Assim, uma das grandes finalidades do desenvolvimento motor é a necessidade da elevação da aptidão física na perspectiva da melhoria da qualidade de vida, saúde e bem-estar.

Nesse sentido, é possível desenvolver as habilidades motoras de cada criança por meio de jogos e brincadeiras que envolvam todos os alunos.

O universo do movimento amplia e resgata aquilo que é essência do ser humano, a relação. Nessa relação, a criança, o adolescente e o adulto estabelecem vínculos sobre diferentes perspectivas, sendo elas introspectivas e extropectivas,

São experiências que se concretizam à medida em que os sujeitos se permitem no mundo e para o mundo. Em outras palavras, relacionar é aceitar que existe o "eu" e o "outro" e que, em virtude das necessidades, das potencialidades e das dificuldades, reveladas diversas vezes na brincadeira que imita a vida, o ser humano se desenvolve, aprende e se descobre como parte indispensável de um todo muito maior, a existência.

Portanto, o processo relacional no ambiente escolar poderá proporcionar ao educador observar muito além de movimento corporal, aprimorando o desenvolvimento de maneira mais ampla e abrangente, mostrando que é possível aperfeiçoar e enriquecer o conhecimento, enquanto a criança joga e se socializa

com os demais, descobrindo, experimentando e construindo novas formas de auxiliar o desenvolvimento infantil, acreditando que o corpo da cada criança é o teatro de suas emoções.

Assim sendo, é possível concluir que os jogos e brincadeiras que são conteúdos da psicomotricidade e permitem o desenvolvimento integral do aluno, contribuindo positivamente para o processo de aprendizagem.

Percebe-se que com o desenvolvimento tecnológico o brincar perdeu espaço para os jogos eletrônicos e, na escola, está estigmatizado como uma atividade sem objetivos bem definidos. É fundamental que os educadores, sobretudo os profissionais de Educação Física, trabalhem atividades que visem o desenvolvimento integral do aluno. Daí vem a relevância da psicomotricidade.

O lúdico promove um desenvolvimento saudável e harmônico. Quando brinca, a criança valoriza a cultura, aumenta a independência, desenvolve habilidades motoras, exercita a imaginação e a criatividade. É possível juntar numa mesma situação o brincar e o educar.

O brincar vai muito além de um passatempo. Trata-se de um instrumento muito valioso na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. Possibilita muito mais do que diversão e ocupação de tempo. Todavia, brincar na escola não é como brincar em casa ou na rua. Na escola, o lúdico funciona como parceiro e pode ser utilizado para atingir os objetivos da aprendizagem. Para a criança, o jogar é uma atividade séria. Independentemente de ganhar ou perder, o importante é jogar.

Os movimentos, as expressões, os gestos corporais, bem como suas possibilidades de utilização (danças, jogos, esportes...), recebem um destaque especial no desenvolvimento fisiológico e psicológico do ser humano. Com base nesse contexto, percebe-se a importância das atividades motoras na educação, pois, elas contribuem para o desenvolvimento global das crianças. Entretanto, as crianças passam por fases diferentes uma das outras e cada fase exige atividades apropriadas para cada determinada faixa etária. A psicomotricidade precisa ser vista com bons olhos pelo profissional da educação, uma vez que ela vem auxiliar o desenvolvimento motor e intelectual do aluno, uma vez que o corpo e a mente são elementos integrados da sua formação.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, G. P. de. **Teoria e prática em Psicomotricidade** - jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis. 2ª ed. Rio de Janeiro: Wak, 2007.
- BERTOLDI, A. L. S. **A influência do uso de dicas de aprendizagem na percepção corporal de crianças portadoras de deficiência motora**. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2004.
- GOMES, A. C. **O brincar e a psicomotricidade**. Disponível em: <<http://www.avm.edu.br/monopdf/7/ADRIANA%20DA%20CONCEI%C3%87%C3%83O%20GOMES.pdf>>. Acesso em: 15 mai. 2020.
- JUNQUEIRA, M. de F. P. da S. **O brincar e o desenvolvimento infantil**. Disponível em: <<http://www.saudedafamilia.hpg.ig.com.br>>. Acesso em: 15 mai 2020.
- MACHADO, J. R. M. **Recriando a psicomotricidade**. Rio de Janeiro: Sprint, 2010.
- MACHADO, J. R. M.; NUNES, M. V. da S. **100 Jogos Psicomotores**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Wak, 2011.
- MOURA, I. S. **Psicomotricidade e jogos e brincadeiras**. Disponível em: <<http://cantinhotiacarol.blogspot.com.br/p/psicomotricidade-na-educacao.html>>. Acesso em: 15 mai. 2020.
- NASSER, G. C. **Psicomotricidade**. Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia) - Faculdade Afirmativo. Cuiabá - MT, 2004.
- OLIVEIRA, V. B. de. (org.) **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. 7ªed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2008.
- PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- RAU, M. C. T. D. **A Aprendizagem por meio do Jogo e da Psicomotricidade**. Disponível em: <<http://www.imoesc.com.br/cursos/cursos-livres/metodologia/aprendizagem-por-meio-do-jogo-e-da-psicomotricidade/>>. Acesso em: 11 mai. 2020.
- SANTOS, E. L. S.; CAVALARI, N. **Psicomotricidade e Educação Infantil**. Disponível em: <<http://www.ucpparana.edu.br/cadernospos/edicoes/n1v3/12.pdf>>. Acesso em: 11 mai. 2020.

SILVA, D. V. da; HAETINGER, M. G.. **Ludicidade e Psicomotricidade**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2008.

STANT, M. **A criança de 2 a 5 anos**. Atividades e materiais. Trad. de Maria Murray. Rio de Janeiro: F Alves, 1985.

TOMAZINHO, R. C. Z. **A Importância das atividades e brincadeiras corporais para o desenvolvimento infantil**. Disponível em: <<http://www.abpp.com.br/abppprnorte/pdf/a12Tomazinho03.pdf>>. Acessado em: 11 mai. 2020.

UNIVERSO AUTISTA. **A importância da ludicidade, jogos e brincadeiras no desenvolvimento da psicomotricidade**. Disponível em: <<http://www.universoautista.com.br/autismo/modules/articles/article.php?id=27>>. Acesso em: 15 mai. 2020.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 3ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.