



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO – CEDUC
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

LUCIENE BARBOSA ALBUQUERQUE MACÊDO

**A PSICOMOTRICIDADE INFANTIL: A ARTE DE BRINCAR E APRENDER
ATRAVÉS DO LÚDICO**

CAMPINA GRANDE - PB

2017

LUCIENE BARBOSA ALBUQUERQUE MACÊDO

**A PSICOMOTRICIDADE INFANTIL: A ARTE DE BRINCAR E APRENDER
ATRAVÉS DO LÚDICO**

Trabalho de Conclusão de Curso - TCC, em formato de Artigo, apresentado junto ao Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Regimênia Maria Braga de Carvalho

CAMPINA GRANDE- PB

2017

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do Trabalho de Conclusão de Curso.

M313p Macedo, Luciene Barbosa Albuquerque.
A psicomotricidade infantil: a arte de brincar e aprender através do lúdico [manuscrito] / Luciene Barbosa Albuquerque Macedo. - 2017
25 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2017.

"Orientação : Prof. Dr. Regimênia Maria Braga de Carvalho, Departamento de Educação Física - CCBS."

"Coorientação: Prof. Dr. Maria José Guerra, Coordenação do Curso de Pedagogia - CEDUC."

"Coorientação: Prof. Dr. Álvaro Luís Pessoa de Farias, Departamento de Educação Física - CCBS."

1. Psicomotricidade. 2. Arte de brincar. 3. Lúdico.

21. ed. CDD 152.3

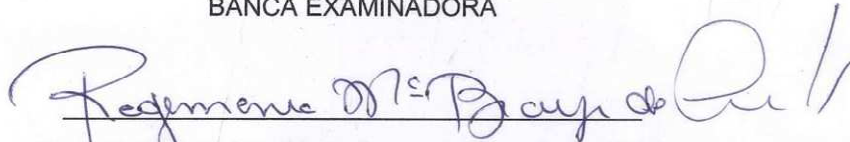
LUCIENE BARBOSA ALBUQUERQUE MACÊDO

**A PSICOMOTRICIDADE INFANTIL: A ARTE DE BRINCAR E APRENDER
ATRAVÉS DO LÚDICO**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, em formato de Artigo, apresentado junto ao curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Aprovada em: 09/11/2017

BANCA EXAMINADORA



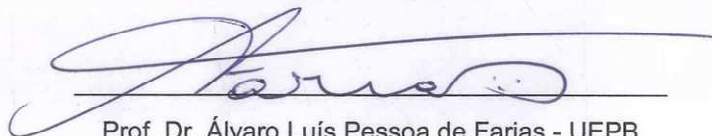
Prof.ª Dr.ª Regimênia Maria Braga de Carvalho - UEPB

Orientadora



Prof.ª Dr.ª Maria José Guerra - UEPB

Examinadora



Prof. Dr. Álvaro Luís Pessoa de Farias - UEPB

Examinador

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar quero agradecer a Deus que me deu forças e coragem para conquistar mais essa vitória.

Aos meus pais, José de Brito e Maria de Fátima, que são meus heróis e que sempre me deram apoio e incentivo nos dias e horas mais difíceis, de desânimo e cansaço.

Aos meus avós Severina Cosmo e Elias Alves (*In Memoriam*), que hoje não se encontra no meio de nós, mas foi meu porto seguro, e me ensinou a ser sempre honesta, pois nunca deixaram de me apoiar e incentivar na chegada dos meus sonhos.

Ao meu esposo Marcelo Macêdo, que sempre esteve ao meu lado e me apoiou e me fortaleceu quando fraquejava aos meus filhos Gabriel Victor e Clara Vitória, que, sempre de forma carinhosa me animou quando estava cansada e desanimada, e que sempre compreenderam as minhas saídas todas as noites.

A minha irmã Liliana Barbosa que me apoiou no que tivesse ao seu alcance, por muitas vezes me levou para Universidade.

A todos os professores que contribuíram para meu aprendizado e em especial a minha orientadora Prof.^a Dr.^a Regimênia Maria Braga de Carvalho, pelo suporte no mediante ao pouco tempo que lhe coube, mas sempre pronta para ajudar, com suas correções e incentivos.

E por fim, aos amigos que fiz nessa Universidade, e em especial, as minhas amigas, Priscila Camelo, Maria José e Danielly Kelly Regis, que sempre me apoiaram nas diversas situações, quanto os demais, que dividem o cotidiano comigo.

A todos o meu muito obrigado!

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos os que de alguma forma sempre me apoiaram, em especial aos meus pais, José de Brito e Maria de Fátima; meu esposo Marcelo Macêdo e meus filhos Gabriel Victor e Clara Vitória e aos meus colegas e amigos de curso que levarei no meu coração, da Universidade para a vida.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	09
2. METODOLOGIA.....	10
3. REFERENCIAL TEÓRICO	11
3.1 PSICOMOTRICIDADE.....	11
3.2 A ARTE DE BRINCAR.....	13
3.3 A LUDICIDADE E OS PROCESSOS DE ENSINO	
APRENDIZAGEM.....	17
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	25
5. REFERÊNCIAS	26

A PSICOMOTRICIDADE INFANTIL: A ARTE DE BRINCAR E APRENDER ATRAVÉS DO LÚDICO

MACÊDO, Luciene Barbosa Albuquerque¹

RESUMO

O presente artigo acadêmico ressalta de forma descritiva e argumentativa a valorização das vivências e do mundo das crianças, através de atividades próprias da cultura infantil, a exemplo das atividades lúdicas e imaginativas, nas quais podem garantir que as crianças estejam motivadas e engajadas, sendo isto necessário para o desenvolvimento e criatividade dela. O objetivo do estudo foi proporcionar uma reflexão sobre a educação psicomotora da criança como parte integrante no processo educativo e no desenvolvimento da mesma. O método utilizado foi o estudo exploratório, extraído de materiais publicado em livros, revistas, artigos, internet e outras publicações sobre o assunto, caracterizado como pesquisa bibliográfica descritiva, visando dar suporte teórico para este trabalho. Concluindo com os argumentos e teorias apresentados, que a psicomotricidade e a ludicidade no ato de brincar, são elementos fundamentais para serem trabalhados desde os primeiros anos de vida de uma criança. Tendo em vista que a construção do saber a partir do trabalho com o lúdico transporta a criança enquanto participa da atividade, a elaborar metas, perceber e explorar diferentes estímulos, antecipando resultados, levantando hipóteses e formulando estratégias buscando possíveis soluções para os problemas.

Palavras-Chave: Psicomotricidade; Arte de brincar; Lúdico.

¹ Graduanda no curso de Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Estadual da Paraíba – UEPB. e-mail: lucienebamacedo@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

Existe cada vez mais evidência que a educação infantil é um importante período para a formação do ser humano, tanto no desenvolvimento psicomotor que envolve o aprendizado, como em necessidades específicas de cada um. Ressalta-se ainda, que é preciso valorizar as vivências e o mundo das crianças, através de atividades próprias da cultura infantil, a exemplo das atividades lúdicas e imaginativas, nas quais, podem garantir que as crianças estejam motivadas e engajadas, sendo isto necessário para o desenvolvimento e criatividade dela.

O ato de brincar permite a criança entrar no mundo onde tudo pode ser possível dentro do que é real, e diante dessas possibilidades, trabalha-se de forma significativa para que ela construa sua identidade, e tenha compreensão da sua realidade, tudo baseado na ludicidade envolvida no ato, despertando nelas, a curiosidade e a motivação para uma atitude de construção no mundo em que vive.

Anteriormente a esta pesquisa, buscou-se momentos de reflexão sobre a ludicidade com o objetivo de investigar a importância do lúdico e da psicomotricidade no contexto da educação infantil. Segundo Fonseca (2004) a psicomotricidade está presente em todas as atividades que desenvolvem a motricidade das crianças, contribuindo para o conhecimento e domínio do seu próprio corpo. Sendo assim, buscaremos compreender a importância do lúdico no contexto escolar.

O autor Gallahue (2005) afirma que o desenvolvimento motor está relacionado às áreas cognitiva e afetiva do comportamento humano, sendo influenciado por muitos fatores. Destaca-se esse desenvolvimento como uma contínua alteração da motricidade, ao longo do ciclo da vida, proporcionada pela interação entre as necessidades da tarefa, a biologia do indivíduo e as condições do ambiente.

Tendo em vista de que a brincadeira através do lúdico é uma ação intrínseca à vida infantil e que a sua realização promove satisfação para quem a pratica, o presente estudo está pautado em uma pesquisa bibliográfica, estruturado em uma fundamentação teórica, visando colaborar para pesquisas futuras e auxiliar

profissionais ou mesmo discentes de áreas afins, sobre a importância do lúdico e da psicomotricidade no desenvolvimento de crianças. O estudo também tem o intuito de proporcionar uma reflexão sobre a educação psicomotora da criança como parte integrante e indispensável ao processo educativo, promovendo um desenvolvimento psicomotor satisfatório e ao mesmo tempo uma evolução psicossocial.

2. METODOLOGIA

Na visão de Gil (2002): “Simplificadamente, pesquisa pode ser definida como procedimento racional, estruturado e sistêmico para investigar problemas científicos e tecnológicos determinados e objetivos”. Ou seja, ele considera que a pesquisa bibliográfica tem como objetivo fundamental “descobrir respostas para problemas, mediante o emprego de procedimentos científicos”.

Quanto aos procedimentos de investigação, foi realizada na presente revisão, uma pesquisa bibliográfica descritiva, desenvolvido com base em informações teóricas, através do estudo exploratório, extraído de materiais publicado em livros, revistas, artigos, internet e outras publicações sobre o assunto, visando dar suporte teórico para este trabalho.

Para o desenvolvimento deste trabalho, utilizaram-se estratégias que possibilitam a realização da pesquisa caracterizada como descritiva, que visa proporcionar maior familiaridade com o problema com vistas a torná-lo explícito através da citação de vários autores.

A abordagem do tema tratado, foi baseada principalmente nos estudos de autores renomados como Vygotski e Kishimoto, tendo como finalidade expor conceitos sobre Lúdico a linguagem, desenvolvimento e aprendizagem dentro do brincar. Não existindo a pretensão de expor tudo a respeito da Psicomotricidade infantil, mas de reforçar e validar a arte de brincar e aprender através do lúdico.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 Psicomotricidade

Falar de psicomotricidade é compreender como o desenvolvimento em relação aos movimentos corporais, a dinâmica de observar como os movimentos corporais estão também relacionados com o processo de ensino e aprendizagem.

Deste modo, para compreender a questão da psicomotricidade, é fundamental, a priori, que entendamos os pressupostos relacionados ao desenvolvimento motor. Gallahue (2005, p. 03) afirma que:

O desenvolvimento motor está relacionado às áreas cognitiva e afetiva do comportamento humano, sendo influenciado por muitos fatores. Dentre eles destacam os aspectos ambientais, biológicos, familiar, entre outros. Esse desenvolvimento é a contínua alteração da motricidade, ao longo do ciclo da vida, proporcionada pela interação entre as necessidades da tarefa, a biologia do indivíduo e as condições do ambiente. (GALLAHUE, 2005, p. 03).

É importante salientar que o desenvolvimento motor não se restringe apenas a movimentação corporal enquanto expressão física, mas também envolve aspectos afetivos e, conseqüentemente, cognitivos. Ou seja, todas essas expressões estão também atreladas à vivência social do sujeito, que em nível contextual englobam aspectos ambientais, familiares, biológicos, econômicos, etc.

Piaget (1987 *apud* OLIVEIRA, 2000), ao se tratar das estruturas cognitivas, explana acerca da importância do período sensório motor e da motricidade, especialmente antes da aquisição da linguagem, no desenvolvimento da inteligência. O desenvolvimento mental é construído através de uma equilibração progressiva que se estabelece enquanto uma passagem contínua de um estado de menor equilíbrio para ele. Deste modo, significa uma compensação, uma atividade, uma resposta ao sujeito, frente às perturbações exteriores ou interiores.

Ou seja, todos esses fatores se relacionam de forma interdependente com a forma em que os sujeitos aprendem, o processo de ensino e aprendizagem é influenciado e influencia os fatores supracitados. Corroborando com essa ideia Alexandre e Boehme (1993, p. 10) afirmam que “O desenvolvimento motor pode promover impacto no desenvolvimento social, emocional e cognitivo. Portanto, não devemos ficar surpresos ou confusos quando crianças desenvolverem habilidade motora em razões diferentes com modelos e movimento”.

A partir das concepções do desenvolvimento motor, tal como do estabelecimento de sua importância para o processo de ensino e aprendizagem, somos capazes também de vislumbrar a importância da psicomotricidade na educação.

Ao se tratar da educação psicomotora, Negrine (1995, p. 15) contribui que:

A educação psicomotora é uma técnica, que através de exercícios e jogos adequados a cada faixa etária leva a criança ao desenvolvimento global de ser. Devendo estimular, de tal forma, toda uma atitude relacionada ao corpo, respeitando as diferenças individuais (o ser é único, diferenciado e especial) e levando a autonomia do indivíduo como lugar de percepção, expressão e criação em todo seu potencial. (NEGRINE, 1995, p. 15).

Percebemos a importância da psicomotricidade enquanto um elemento potencializador ao desenvolvimento das crianças não apenas as inserindo em atividades motoras, mas também em atividades com teor cognitivo e sócio afetivo. Assim, a psicomotricidade busca o desenvolvimento global dos alunos, atuando como um elo entre o psiquismo e a motricidade, fazendo com que os alunos tenham uma tomada de decisão consciente em relação ao movimento do seu corpo e ao seu desenvolvimento de forma global.

Nessa perspectiva, salientamos que a psicomotricidade pode ser caracterizada como a ciência que estuda o homem através de seu corpo em movimentos, incluindo também as relações internas e externas atreladas a tais movimentos. Ou seja, a psicomotricidade está ligada a três premissas principais: o movimento, o intelecto e o afeto, e, deste modo, tem fortes relações com o processo de aprendizagem (OLIVEIRA, 2013).

Nesse contexto, o objetivo de estudo da psicomotricidade é o corpo e a sua expressão dinâmica. Segundo Kyrillos e Sanches, o corpo e sua expressão dinâmica são fundamentados em três conhecimentos básicos que são:

O movimento, que segundo os conhecimentos atuais ultrapassa o ato mecânico e o próprio indivíduo, sendo à base das posturas e posicionamentos diante da vida; o intelectual, que encerra a gênese e todas as qualidades da inteligência do pensamento humano, seu desenvolvimento depende do movimento para estabelecer, desenvolver e operar; o afeto, que é a própria pulsão interna do indivíduo, que matiza a motivação e envolve todas as relações do sujeito com os outros, com o meio e consigo mesmo (KYRILLOS E SANCHES, 2004, p.167).

A partir da citação anterior compreendemos que a psicomotricidade vai além do movimento mecânico do corpo, mas envolve também uma série de outros fatores, tal como o intelecto e o afeto. Deste modo, trabalhar a psicomotricidade na Educação Infantil não significa apenas desenvolver atividades que envolvam o dinamismo e movimento corporal, mas que também englobam os aspectos da inteligência e do relacionamento das crianças com os outros, seja dentro ou fora da escola.

De acordo com Mendonça o desenvolvimento psicomotor quando efetivado plenamente, oferece à criança uma vida social bem sucedida, já que a partir disto a criança passa a dominar seu corpo e a utilizá-lo com habilidade e destreza. Tal fato torna a criança apta também a agir e interagir de forma equilibrada com os outros. Assim, a aprendizagem psicomotora e as reações afetivas estão integradas. A psicomotricidade é uma temática ampla e, quando bem trabalhada, pode contribuir de forma positiva para os objetivos da educação (MENDONÇA, 2004).

3.2 A arte de brincar

A compreensão de que a psicomotricidade não se finda apenas no fato de movimentar o corpo, mas tem um objetivo maior e mais amplo nos leva também ao entendimento de que, o ato de brincar na educação infantil não deve ser vazio de significado, mas deve promover o pleno desenvolvimento da criança.

Velasco (1996, p. 27) corrobora com essa ideia afirmando que:

O desenvolvimento psicomotor se processa de acordo com a maturação do sistema nervoso central, assim a ação do brincar não deve ser considerada vazia e abstrata, pois é dessa forma que a criança capacita o organismo a responder aos estímulos oferecidos pelo ato de brincar, manipular a situação será uma maneira eficiente da criança, ordenar os pensamentos e elaborar atos motores adequados a requisição (VELASCO, 1996, p.27).

Ainda nesse contexto, Kyrillos e Sanches ainda pontuam a importância da psicomotricidade e do ato de brincar na Educação Infantil afirmando que é nessa fase que a criança começa um processo contínuo de aprendizado não somente em relação às abordagens escolares, mas também atrelado à vida. Nesse contexto, os autores afirmam que:

Na Educação Infantil começamos a exploração intensa do mundo, das sensações, das emoções, ampliando estas vivências como movimentos mais elaborados. A linguagem corporal começa então, a ser substituída pela fala e pelo desenho, no entanto, é essencial que continue sendo explorada. O trabalho com movimentos e ritmos, de grande relevância para a organização das descobertas feitas, torna-se mais sofisticado. Nesta etapa, a atenção é voltada para o desenvolvimento do equilíbrio e de uma harmonia nos movimentos (KYRILLOS E SANCHES, 2004, p.154).

É importante vislumbrar o ato do brincar indo além da diversão e do prazer que a criança sente ao utilizar os movimentos e as expressões corporais. Através da brincadeira a criança pode aprender muitas coisas de uma maneira diferenciada e que se adeque a sua faixa etária, se distanciando de práticas que tratam crianças

como “mini adultos” e creem que as crianças desde cedo já devem agir e aprender como os adultos fazem.

Corroborando com essa ideia Kishimoto (2001) fala da importância do “ser criança” e da necessidade de se ter um tempo para brincar, socializar e a oportunidade de olhar para o mundo exatamente com o olhar da criança. Ainda de acordo com o autor, a modernização e urbanização com todas as suas pressões e responsabilidades emergem novos modos de vida que fazem com que a criança seja esquecida e que o sentido mais pleno da infância se encerre.

Vygotsky (1987) diz que através da brincadeira “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade” (p. 117).

Esses novos modos de vida, ainda segundo Kishimoto (2001) tem transformado a criança em um precoce aprendiz. Deste modo, as pessoas acabam tendo a impressão de que toda criança deve aprender tudo o que conseguir, frequentando todas as aulas, as mais variadas possíveis, que seus pais possam pagar. Tudo isso teoricamente funciona como uma garantia para um futuro bom, uma profissão interessante e lucrativa. Deste modo, a maioria do tempo das crianças é todo preenchido em favor do futuro, e não do presente, não se pensa mais na infância como tempo da vida que tem suas características próprias.

Para Vigotski (2006, p. 134) o brincar corresponde a uma interessante forma de desenvolver as habilidades das crianças:

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento. (VIGOTSKI, 2006, p.134).

A infância é uma fase de características próprias, e essas características devem ser levadas em conta, mesmo dentro do ambiente da escola. O ato de brincar, por exemplo, tão presente na vivência social dos alunos/crianças precisa ser

incluído nas práticas pedagógicas se caracterizando não apenas como uma forma de incluir o lazer e o prazer na sala de aula, mas, se desenhando também como um potencial recurso didático-pedagógico.

Portanto, os processos de ensino e aprendizagem e o lúdico estão interligados. A inclusão da ludicidade na sala de aula se caracteriza como um favorecimento a aprendizagem significativa, colaborando com a verdadeira internalização do aprendizado que se dá no ambiente da sala de aula.

Vygotsky (1987) afirma que na brincadeira “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade” (p. 117).

O ato de brincar, além de proporcionar lazer e prazer, é capaz também de promover o desenvolvimento de outras habilidades nas crianças, tais como a agilidade e reflexão de pensamento, organização de atitudes, senso de organização e solidariedade, etc. Fazendo com que a criança seja capaz de ir além da sua própria idade, tudo isso através do lúdico.

A utilização do lúdico enquanto recurso didático-pedagógico deve ser incluído de forma processual e cotidiana nos ambientes das salas de aula, inclusive, favorecendo o desenvolvimento das capacidades cognitivas, motora, afetiva, ética, estética, de relação interpessoal e de inserção social.

Leontiev (1988 apud FONTANA E CRUZ 1997, p. 129) afirma que:

Assim, a brincadeira é a atividade “em conexão com a qual ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico da criança e dentro da qual se desenvolvem processos psíquicos que preparam o caminho da transição da criança para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento”. (LEONTIEV, 1988 apud FONTANA e CRUZ, 1997, p. 129).

Ao se tratar de ensino e aprendizagem com crianças, e, neste caso em específico, da psicomotricidade, torna-se necessário que os professores façam uso de elementos diversos que estimulem as crianças a se inserirem em um processo de ensino e aprendizagem que demonstrem alguma funcionalidade real, e que se assemelham a práticas sociais vivenciadas no cotidiano.

É preciso compreender que toda atividade a ser desenvolvida em sala de aula deve levar em conta a fase das crianças, a infância e suas características peculiares, tal como utilizar como recursos didático-pedagógicos elementos que façam parte do cotidiano dos alunos, que eles gostem de utilizar fora do ambiente da escola, e que funcionem como elementos auxiliares à prática pedagógica.

2.3 A ludicidade e os processos de ensino e aprendizagem

Quando falamos em Educação Infantil, estamos tratando de um público específico e peculiar, que são as crianças. Esse público, sente, fala, entende, age, interage e vive de uma maneira característica, que, diferentemente do que muitos pensam, não se trata de uma mera imitação do agir do adulto.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) (1998) destaca a necessidade de se colocar em prática atividades lúdicas, pois deste modo as crianças tornam-se capazes de completar ou ampliar conhecimentos que estão em desenvolvimento, através de jogos e brincadeira, tão utilizados no cotidiano das crianças, funcionando assim como um importante aliado da aprendizagem das crianças.

Ainda de acordo com o RCNEI (BRASIL, 1998, p.23):

Educar significa, portanto, proporcionar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros, em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Compreendemos assim que o trabalho com a psicomotricidade deve ir além do trabalho com os movimentos corporais, mas sim, através de materiais lúdicos potencializarem as interações entre os alunos no ambiente da sala de aula, como também as relações sociais que ocorrem cotidianamente. Sendo capazes ainda de

entenderem noções de respeito, ética, moral e confiança, e compreendendo como os elementos trabalhados em sala de aula podem ser importantes para expressar a realidade e o contexto social, político, econômico e cultural em que estão inseridos, mesmo ainda sendo crianças.

Deste modo, a psicomotricidade, quando atrelada ao lúdico é capaz de, dinamicamente, preparar os alunos desde cedo para uma vivência cidadã.

Portanto, não se devem tratar as atividades psicomotoras como algo que não se relacionam como o lúdico, nem se devem ver as atividades que envolvem jogos e brincadeiras como prejudiciais ao processo de ensino e aprendizagem. Quando bem planejadas e elaboradas, a correlação entre o lúdico e a psicomotricidade pode ser importante para envolver os alunos numa aprendizagem que seja, de fato, significativa.

Scarpa (2006, p.1) atenta para o fato de que não se deve agir:

Como se a escrita entrasse por uma porta e as atividades com outras linguagens (música, brincadeira, desenho, etc.) saíssem por outra. Por outro lado, há quem valorize a presença da cultura escrita na Educação Infantil por entender que para o processo de alfabetização é importante a criança ter familiaridade com o mundo dos textos.

Vale salientar ainda, inclusive, que o trabalho com textos escritos, na etapa da educação infantil é importante, porém, nada impede que os professores se utilizem de recursos como jogos, brincadeiras, músicas, desenhos, pinturas, teatros, fantoches, etc. Através disso, esses recursos deixam de ser caracterizados apenas como materiais lúdicos, passando a ser também materiais pedagógicos, que auxiliam o trabalho do professor e favorecem a aprendizagem dos alunos.

Segundo Huizinga (*apud* ANTUNES, 1998, p. 46) a distinção entre um jogo com teor puramente lúdico para um jogo com viés pedagógico ocorre quando:

Provoca aprendizagem significativa, estimula a construção de novo conhecimento e principalmente desperta o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão

e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões.

É notório que o que se propõe aqui não é a mera inserção de elementos lúdicos nas salas de aula de educação infantil, mas sim o desenvolvimento lúdicas, que sejam também didáticas e pedagógicas à medida que de atividades desperta o interesse das crianças, estimulando novas aptidões, como também o desenvolvimento de sua capacidade cognitiva, sendo sempre capazes de estabelecer relações entre o aprendizado escolar e a vivência das práticas sociais cotidianas.

Para Brotto (2001, p. 12):

Não existe uma teoria completa do jogo, nem ideias admitidas universalmente, o autor apresenta uma síntese dos principais campos culturais e científicos onde os jogos são utilizados:

- Sociológico: influência no contexto social dos quais os diferentes grupos de crianças brincam.
- Educacional: a contribuição do jogo para a educação; desenvolvimento e/ou aprendizagem da criança.
- Psicológico: o jogo como meio para compreender melhor o funcionamento da psique, das emoções e da personalidade dos indivíduos.
- Antropológico: a maneira como o jogo reflete, em cada sociedade, os costumes e a história das diferenças culturais.
- Folclórico: analisa o jogo como expressão da cultura infantil através das diversas gerações, bem como as tradições e costumes através dos tempos nele refletidos.

Nessa mesma perspectiva, Kishimoto (1998, p. 46) classifica os jogos em duas funções distintas, sendo elas:

Função lúdica: onde a criança encontra prazer, diversão e até mesmo desprazer;

Função educativa: onde a criança além de se divertir está aprendendo e compreendendo, ou seja, esta adquirindo conhecimentos.

Sabemos que as atividades lúdicas, em especial, os jogos, são elementos utilizados em diversos contextos da vida humana. A contribuição acima nos remete ao fato de que os jogos podem dar contribuições importantes para a educação, visto que, além de envolverem as crianças em um aprendizado dinâmico e inovador, são capazes também de estimular a socialização.

Colaborando com essa ideia, Santos (2000, p. 37) explicita que a atividade lúdica na escola:

Ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a descobrir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Assim sendo, o professor deixa de ser o único participante ativo do processo de ensino e aprendizagem, apenas explanando conteúdos, e os alunos abandonam seus lugares de receptores passivos para serem ativos no seu aprendizado, tendo novas experiências e descobertas, construindo conhecimentos de forma inovadora e desenvolvendo seus níveis de experiências educativas, pessoais, e sociais.

Wajskop afirma que (1995, p. 11):

Reprimida na forma de aluno, do qual se espera obediência, silêncio, passividade, submissão a regras e rotinas - muitas quais sem objetivos claros -, encontra-se a criança, curiosa ativa, ansiosa por novas experiências e pelas oportunidades de interagir com outras crianças e com o ambiente.

Compreendemos assim que as atividades lúdicas não devem ser vistas como vilões em relação à dinâmica da sala de aula, e que a curiosidade das crianças devem ser elementos a serem estimulados elevados em conta no processo de letramento e no desenvolvimento das atividades lúdicas.

Vygotski (1994) enfocou a importância das brincadeiras para compreender a passagem de um estágio de desenvolvimento da criança para outro, visto que o

brincar emerge de uma necessidade infantil. O lúdico é essencial para o desenvolvimento do aluno, por ser uma necessidade da criança se utilizar das brincadeiras para vivenciar atividades que simulem práticas de socialização, apropriação de valores e costumes, portanto, situações não somente de prazer, mas também conflituosas.

Deste modo, os jogos e as brincadeiras, em especial, atrelados a atividades psicomotoras, são capazes de desenvolver as crianças social e intelectualmente, e de trabalhar a língua materna de forma dinâmica, expondo ideias e pontos de vista, construindo e reconstruindo textos, interpretando propostas, e explorando informações de áreas diversas.

Nessa perspectiva, Queiroz (2003) diz que o jogo pode ser extremamente interessante como instrumento pedagógico, já que incentiva a interação e desperta o interesse pelo tema estudado, além de fomentar o prazer e a curiosidade.

Salientamos ainda que todo o trabalho com o lúdico em sala de aula deve ser planejado e mediado pelos professores, que devem estar atentos e preocupados com a participação, o respeito e o desenvolvimento dos alunos.

Em relação a isso, Antunes (1998, p. 37) pontua que:

Jamais pense em usar jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o processo dos alunos, e jamais avalie qualidade do professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar.

Compreendemos que o que se almeja, assim, não é a mera inserção de elementos que caracterizem o lúdico no ambiente da sala de aula, atrelado ao processo de ensino e aprendizagem e as atividades psicomotoras, mas sim, atividades planejadas que funcionem como recursos didático-pedagógicos, capazes de envolver os alunos e de proporcionarem um aprendizado que, inclusive, estimule o social, extrapolando, assim, o ambiente físico da escola.

Assim, entendendo a contribuição que o lúdico pode trazer para o ambiente da escola, alertamos ainda para o fato de que o processo de letramento não deve se restringir ao ambiente da sala de aula e das escolas, mas envolver o processo de

ensino e aprendizagem numa dinâmica que priorize e ponha em destaque as atividades sociais, e os possíveis usos funcionais dos aprendizados que se dão na escola.

De acordo com os PCNs (BRASIL, 1997, p.45) a escola tem o objetivo principal de:

Ser um espaço de formação e informação, em que a aprendizagem de conteúdos deve necessariamente favorecer a inserção do aluno no dia-a-dia das questões sociais marcantes e em um universo cultural maior. A formação escolar deve propiciar o desenvolvimento de capacidades, de modo a favorecer a compreensão e a intervenção nos fenômenos sociais culturais assim como possibilitar os alunos usufruir das manifestações culturais nacionais e universais.

As contribuições supracitadas nos mostram que o reflexo das manifestações culturais e sociais, expressadas dentro da escola, são também demonstradas através dos jogos e brincadeiras, marcados pelo uso social.

Deste modo, através desses recursos os alunos têm a oportunidade de refletir acerca de determinados assuntos, buscar soluções viáveis, estabelecer conexões com experiências provindas de seu cotidiano, interagir e socializar com os colegas, etc. Sendo capazes de aprender o aprendizado de sala de aula, em relação contínua com a realidade social em que estão inseridos.

Rizzi e Haydt (1987, p 15) expõe que:

Brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo-a e assimilando-a. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se dizer que, através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade.

Assim sendo, os recursos lúdicos são elementos importantes para o desenvolvimento contínuo das crianças, para que estas entendam a relação entre o divertido e o importante, entre o útil e o agradável, entre o imaginário e o real.

Muitas são as atividades que podem ser colocadas em prática em sala de aula, o fator primordial é entender que o docente tem um papel preponderante, à medida que seleciona os materiais, planeja, estabelece a relação entre as atividades de leitura e de escrita com os recursos lúdicos, medindo o aprendizado das crianças, trabalhando como parceiros e percebendo as nuances de propostas que sejam adequadas a cada realidade, e a cada público específico, com características e níveis peculiares.

Kishimoto (1998, p. 13) contribui dizendo que o “Quebra cabeça e jogos de encaixe destinam-se ao desenvolvimento da atenção, percepção e habilidades intelectuais e motoras”. Portanto os jogos devem ser utilizados nas escolas como uma “ferramenta” que auxilia na educação, permitindo a interação da criança de forma mais prazerosa.

Compreendemos que o trabalho com o lúdico prepara o aluno também para uma vivência cidadã, portanto, devem estimular também a criatividade, reflexão, argumentação, interpretação e compreensão no processo de letramento.

Embora muitos professores e até mesmo escolas não compreendam a importância dos recursos lúdicos, é importante destacar também que através dessa abordagem os próprios professores abrem um leque de possibilidades de trabalhar a inteligência de seus alunos, fazendo, inclusive, com que eles sejam capazes de desenvolverem habilidades que vão além das já dominadas.

Essa abordagem permite ainda que as crianças sejam expostas a novidades e descobertas, de forma interativa e dinâmica, como consequência, temos o estímulo pelo prazer em aprender, em utilizar as práticas psicomotoras, e, até mesmo, em estar/ser escola. Percebemos assim, que a contribuição da ludicidade vai além do mero dinamismo e inovação das práticas psicomotoras.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente revisão de literatura enfatizou a importância da psicomotricidade e da ludicidade no ato de brincar, concluindo que estes, são elementos fundamentais para serem trabalhados desde os primeiros anos de vida de uma criança. Tendo em vista, que a construção do saber a partir do trabalho com o lúdico transporta a criança enquanto participa da atividade, a elaborar metas, perceber e explorar diferentes estímulos, antecipando resultados, levantando hipóteses e formulando estratégias buscando possíveis soluções para os problemas.

Observa-se ainda a importância de conscientizar os profissionais da educação, pois eles precisam incentivar e propor atividades que instiguem sempre o movimento corporal no processo de aprendizagem, dando capacidade aos educandos, assim como, trazendo a proposta de refletir sobre o assunto psicomotricidade e ludicidade, como elementos chaves no desenvolvimento da criança, pois há evidências que esses dois fatores estão interligados, sendo ambos indispensáveis.

Portanto, há evidências que este estudo busca dialogar com todos que participam direta ou indiretamente da educação de crianças. Autores citados no referencial teórico, trazem a tona a influência do brincar no desenvolvimento da criança, assim como, acredita-se que para os educadores, o brincar, é um meio que possibilita às suas aulas tornarem-se mais dinâmicas e prazerosas, fazendo com que a outra parte envolvida que é a criança, aprenda através da atividade lúdica, e aprenda a se relacionar com o meio social na qual está inserida.

ABSTRACT

This academic article emphasizes in a descriptive and argumentative way the valuation of the children's experiences and world, through children's own culture activities, such as playful and imaginative activities, in which they can ensure that children are motivated and engaged necessary for her development and creativity. The objective of the study was to provide a reflection on the psychomotor education of the child as an integral part of the educational process of child development. The method used was the exploratory study, extracted from materials published in books, magazines, articles, internet and other publications on the subject, characterized as descriptive bibliographical research, aiming to provide theoretical support for this work. Concluding with the arguments and theories presented, that the psychomotricity and playfulness in the act of playing, are fundamental elements to be worked from the first years of a child's life. Considering that the construction of the knowledge from the work with the playful transports the child while participating in the activity, to elaborate goals, to perceive and to explore different stimuli, anticipating results, raising hypotheses and formulating strategies seeking possible solutions to the problems.

KEYWORDS: Psychomotricity; Art of playing; Playful.

REFERÊNCIAS

ALEXANDER, R. & BOEHME, R. **Normal development of functional motor skills.** San Antonio: Therapy Skill Builders, 1993.

ALVES, Fátima. **Como aplicar a psicomotricidade:** uma atividade multidisciplinar com amor e união. Rio de Janeiro: Wak, 2004.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** Petrópolis: Vozes, 1998. _____, Jogos para bem falar. São Paulo: Papirus, 2003.

BRASIL. MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais** (1ª a 4ª séries). Brasília: MEC/SEF, 1997a., 10 volumes. _____. **Parâmetros Curriculares Nacionais** (5ª a 8ª séries). Brasília: MEC/SEF, 1998. _____. **Parâmetros Curriculares Nacionais: meio ambiente e saúde.** Brasília, MEC, 1997.

BROTTO, Fábio Otuzzi. **Jogos Cooperativos.** São Paulo: Melhoramentos, 2001.

FONSECA, Vitor da. **Psicomotricidade: perspectivas multidisciplinares.** Porto Alegre: Artmed, 2004.

FONTANA, R.A.C; CRUZ, N. **Psicologia e trabalho pedagógico.** São Paulo: Atual, 1997.

GALLAHUE, David L; OZMUN John C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos.** 2. ed. São Paulo: Phorte, 2005.

GIL, A. C. **Técnicas de pesquisa em economia.** 2ª ed. São Paulo: Atlas, 2002.

KYRILLOS, Michel Habib M.; SANCHES, Tereza Leite. **Fantasia e criatividade no espaço lúdico: educação física e psicomotricidade.** In:

KISHIMOTO, T.M. **Salas de aulas nas escolas infantis e o uso de brinquedos e materiais pedagógicos.** Trabalho apresentado na 23ª reunião da ANPED, Caxambu, 2000. Disponível em <<http://www.anped.org.br/reunioes/23/textos/0722t.PDF>> Acesso em <01/07/2017>

MENDONÇA, Raquel Marins de. **Criando o ambiente da criança: a psicomotricidade na educação infantil.** In: ALVES, Fátima. Como aplicar a psicomotricidade: uma atividade multidisciplinar com amor e união. Rio de Janeiro: Wak, 2004.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil: psicomotricidade: alternativas pedagógicas.** Porto alegre: Prodil, 1995.

OLIVEIRA, Andreza, F, S; SOUZA, Jose, M. **A importância da psicomotricidade no processo de aprendizagem infantil**. Revista Fiar: Revista Núcleo de Pesquisa e Extensão Ariquemes, v.2, n.1, 2013.

OLIVEIRA, Gisele de Campos. **Psicomotricidade: educação e reeducação num enfoque psicopedagógico**. 4.ed. Petrópolis/Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

QUEIROZ, Tânia Dias. **Dicionário prático de pedagogia**. São Paulo: Rideel, 2003.

RCNEI- **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Ática, 1987.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

SCARPA, Regina. **Alfabetizar na educação infantil. pode?** revista nova escola. ed 189. Fev 2006. Disponível em? <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/alfabetizar-educacao-infantil-pode-422868.shtml>. Acesso em 08 set. 2010.

VELASCO, Cassilda Gonçalves. **Brincar: O Despertar Psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

VYGOTSKI, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 10ª ed. São Paulo: Ícone, 2006. Cap.4.

VYGOTSKI_____, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1995.