



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I - SEDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CEDUC
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

LETÍCIA SANTOS SILVA SANTANA

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO
PSICOMOTOR DA CRIANÇA: UMA REVISÃO DE LITERATURA**

**CAMPINA GRANDE
2024**

LETÍCIA SANTOS SILVA SANTANA

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO
PSICOMOTOR DA CRIANÇA: UMA REVISÃO DE LITERATURA**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado a Coordenação do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de graduada em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a. Dra. Diana Sampaio Braga

**CAMPINA GRANDE
2024**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto em versão 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.

S232i Santana, Leticia Santos Silva.
A importância da ludicidade no desenvolvimento psicomotor da criança: uma revisão de literatura [manuscrito] / Leticia Santos Silva Santana. - 2024.
32 f. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2024.

"Orientação : Prof. Dra. Diana Sampaio Braga, Departamento de Educação - CEDUC".

1. Ludicidade. 2. Psicomotricidade. 3. Desenvolvimento infantil. 4. Educação. I. Título

21. ed. CDD 371.337

LETÍCIA SANTOS SILVA SANTANA

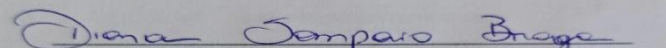
A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO
PSICOMOTOR DA CRIANÇA: UMA REVISÃO DE LITERATURA

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de graduada em Pedagogia.

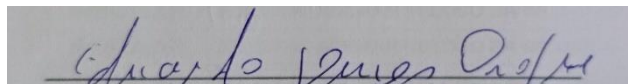
Área de concentração: Educação.

Aprovada em: 19/11/2024.

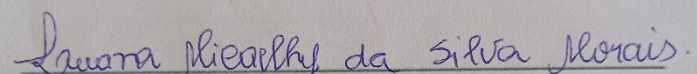
BANCA EXAMINADORA



Prof^ª. Dr^ª. Diana Sampaio Braga (Orientadora)



Prof. Dr. Eduardo Gomes Onofre



Prof^ª. M^a. Luana Micaelhy da Silva Morais

Dedico este trabalho a Deus, por ter me fortalecido durante esse período acadêmico e a Nossa Senhora por rogar por mim a Deus e minhas necessidades. Também dedico a todas as pessoas que me apoiaram, especialmente aos meus pais e ao meu namorado.

“Senhor, ensina-me o que tenho de ensinar. Ensina-me o que ainda tenho de aprender. Ensina-me a conhecer a Tua vontade e sabedoria”. Santo Agostinho (2024).

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---|----|
| Figura 1 – Crianças jogando bola | 26 |
| Figura 2 – Crianças sentindo a textura da bola | 26 |
| Figura 3 – Criança manuseando argila | 27 |
| Figura 4 – Criança fazendo origamis | 27 |
| Figura 5 – Criança realizando recortes | 27 |
| Figura 6 – Criança manuseando jogo lúdico | 28 |
| Figura 7 – Crianças pulando corda | 28 |
| Figura 8 – Crianças brincando de cabo de guerra | 28 |
| Figura 9 – Crianças imitando animais | 29 |
| Figura 10 – Crianças dançando | 29 |
| Figura 11 – Criança pulando amarelinha | 29 |
| Figura 12 – Corrida do ovo na colher | 29 |
| Figura 13 – Professora ensinando através de um jogo | 30 |

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|------|--|
| BNCC | Base Nacional Comum Curricular |
| LDB | Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional |

SUMÁRIO

| | | |
|-----|---|----|
| 1 | INTRODUÇÃO | 09 |
| 2 | METODOLOGIA | 11 |
| 3 | HISTÓRICO DA PSICOMOTRICIDADE | 12 |
| 3.1 | Conceito | 13 |
| 4 | ELEMENTOS DA PSICOMOTRICIDADE | 14 |
| 5 | CONTRIBUIÇÕES DE JEAN PIAGET | 17 |
| 6 | BREVE HISTÓRICO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA .. | 19 |
| 7 | A BNCC E O LÚDICO | 21 |
| 8 | O PAPEL DO PROFESSOR NA SALA DE AULA | 23 |
| 9 | ATIVIDADES QUE ESTIMULAM O SISTEMA PSICOMOTOR | 25 |
| 10 | CONSIDERAÇÕES FINAIS | 30 |
| | REFERÊNCIAS | 31 |

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DA CRIANÇA: UMA REVISÃO DE LITERATURA

Letícia Santos Silva Santana¹

RESUMO

Este presente trabalho tem como objetivo geral analisar a importância da ludicidade para o desenvolvimento psicomotor da criança, bem como, verificar brincadeiras e atividades lúdicas que estimulam e desenvolvem as áreas psicomotoras. Para tanto, mostraremos como o campo e as ferramentas lúdicas são importantes para o ambiente educacional e para a construção e progresso da criança na sua maturação cognitiva, na motricidade fina e global, uma vez que os instrumentos lúdicos estimulam diversas áreas do corpo, trazendo diversos benefícios como a afetividade e estímulos emocionais. Essa pesquisa tem cunho bibliográfico descritivo de caráter qualitativa. Nesse sentido, o referencial teórico foi trabalhado através de análises científicas de diversos autores, dentre eles: Botelle, Andréa (2016), Oliveira, Gisele (1997), Almeida, Geraldo (2014). Rau, Maria (2013), entre outros. Em síntese, a utilização do lúdico em sala de aula são meios de interatividade e aprendizagem muito importante, de modo que visa contribuir para o progresso dos alunos de uma maneira significativa, como também, corrobora para que as crianças tenham um processo de aquisição e aprendizado mais divertido. Dessa forma, é necessário que os educadores consigam ultrapassar a ideia de que o ensino deve ser de um mesmo modo ou utilizar recursos lúdicos só no início da escolarização, mas elaborar estratégias e métodos onde a brincadeira esteja cada vez mais inserida no espaço educativo, oportunizando um aprendizado por meio de atividades pedagogicamente lúdicas.

Palavras-chaves: ludicidade; psicomotricidade; desenvolvimento infantil; educação.

ABSTRACT

The present study aims to analyze the importance of playfulness in the psychomotor development of children, as well as to examine games and playful activities that stimulate and develop psychomotor areas. To this end, we will show how playful environments and tools are essential in educational settings for supporting children's cognitive maturation, fine and gross motor skills, as playful instruments stimulate various areas of the body, bringing numerous benefits such as emotional and affective stimulation. This research has a descriptive, bibliographic, and qualitative approach. In this context, the theoretical framework is based on scientific analyses from various authors, including Botelle, Andréa (2016), Oliveira, Gisele (1997), Almeida, Geraldo (2014), and Rau, Maria (2013), among others. In summary, the use of playfulness in the classroom is an essential means of interaction and learning,

¹Graduanda do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). E-mail institucional: leticia.santana@aluno.uepb.edu.br.

aiming to contribute significantly to students' progress and to promote a more enjoyable learning and acquisition process for children. Therefore, it is necessary for educators to move beyond the idea that teaching should follow a single approach or that playful resources should be used only in the early stages of schooling. Instead, they should develop strategies and methods where play is increasingly integrated into educational spaces, enabling learning through pedagogically playful activities.

Keywords: playfulness; psychomotor development; child development; education.

1 INTRODUÇÃO

Ainda que os estudos sobre psicomotricidade tenham sido avançados fortemente na década de XIX, há muito tempo atrás pesquisas sobre a mente e o corpo eram realizadas. Foram muitos filósofos que contribuíram para o conhecimento psicomotor que temos atualmente, dentro dos principais estão Platão e Aristóteles.

A Psicomotricidade pode ser definida como uma ciência de um movimento organizado do corpo humano que trabalha experiências integrando mente e corpo. Afinal, de acordo com Botelle (2016, p. 7):

O objeto de estudo da psicomotricidade é o homem e seus movimentos em relação ao seu mundo interno e externo. Portanto, significa uma série de movimentos realizados pelo sujeito, em função das experiências, vividas, onde a ação resulta da sua socialização, sua individualidade e a suas linguagens.

Nessa perspectiva, desde o início da vida, o bebê começa a interagir por meio da sua língua, dos seus sons e expressões, pois mesmo que ainda não fale, está de ouvidos atentos à mãe, ao pai, aos familiares, à televisão, à música e a diversos outros fatores externos, de modo que, quase instintivo começa a querer falar, a provar e descobrir um mundo de conhecimentos ao seu redor, já que tudo é novo. Sob esse viés, Kishimoto (2017, p. 41) enfatiza:

A aprendizagem da língua materna é mais rápida, quando se inscreve no campo lúdico. A mãe, ao interagir com a criança, cria um esquema previsível de interação que serve de microcosmo para a comunicação e o estabelecimento de uma realidade compartilhada.

Desse modo, por meio do seu desenvolvimento, o bebê vai tornando-se cada vez mais independente e desenvolvendo seu esquema corporal através de suas percepções e sentidos.

Por meio disso, a ludicidade e a psicomotricidade são meios que têm conquistado cada vez mais espaço dentro da sala de aula durante a aprendizagem da criança, visto que, essas duas esferas conseguem se interligar, viabilizando vivências extraordinárias através dos jogos e brincadeiras que possibilitam um crescimento pedagógico infantil dinâmico e diversificado, expandindo o cognitivo e corporal da criança. Os diferentes tipos de aprendizagem através das brincadeiras podem reforçar o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e emocional da criança, uma vez que, a ludicidade contribui na construção do conhecimento e do amadurecimento infantil.

Antigamente, o foco escolar e a educação eram voltados principalmente para o cuidado das crianças, onde as brincadeiras não eram consideradas importantes para o desenvolvimento infantil, com o passar dos anos, através de várias leis instituídas, o objetivo da educação passou a ter uma visão mais abrangente para o desenvolvimento cognitivo e motor da criança. Consequente, as atividades lúdicas estão sendo essenciais dentro dos espaços infantis e da sala de aula, em virtude que condiciona a criança a se desenvolver de uma maneira integral.

A importância da ludicidade no desenvolvimento psicomotor da criança enquanto ela se desenvolve no ambiente escolar é fundamental. Porém, parte da premissa dos educadores elaborarem estratégias e métodos, abrangendo oportunidades que permitam a criança expandir suas habilidades e funcionalidades psicomotoras através do lúdico, desenvolvendo a sua intelectualidade e sua motricidade em prol de um desenvolvimento pessoal amplo, aprimorando todas as esferas psicomotoras.

O equilíbrio entre o brincar e o aprender nem sempre é considerado, principalmente, por haver uma tendência pedagógica de se minimizar e menosprezar o tempo do brincar. Nesse panorama, uma perspectiva extensa deve ser reconhecida sobre a importância de trabalhar em sala de aula a ludicidade para que as crianças tenham o crescimento e a maturação do corpo e da mente por meio desta prática. Sob isto, há necessidade do ambiente escolar enxergar as necessidades e apontar o papel do lúdico nas aprendizagens até a necessidade das crianças terem sido estabelecidas.

Os principais aspectos a serem destacados nesse trabalho são: coordenação motora ampla e fina, lateralidade, esquema corporal, equilíbrio, percepção espacial e percepção musical, além de entender profundamente a importância da ludicidade no campo educacional e no desenvolvimento psicomotor, que possibilita a formação do conhecimento e do desenvolvimento infantil, ademais, atividades que estimulam esse campo.

Analisar e defender a lúdico como forma de aprimorar o psicomotor da criança é primordial no papel do educando, de forma que possa garantir para as mesmas um crescimento mais saudável e instigante perante as diversas maneiras de aprender por meio das brincadeiras. Nessa perspectiva, o presente trabalho tem como objetivo analisar a importância da ludicidade no desenvolvimento psicomotor da criança tanto no ambiente interno ou externo à sala de aula, demonstrando como as crianças conseguem absorver e se desenvolver melhor quando vivenciam momentos lúdicos na hora de aprender, tal qual, verificar atividades lúdicas que aprimorem a psicomotricidade ampliando o desenvolvimento cognitivo e motor.

O referencial teórico para o aprofundamento dessa análise tem como foco nos estudos de Botelle (2016), Almeida (2014), Oliveira (1997), Rau (2013), entre outros autores. A metodologia faz parte de uma abordagem qualitativa aproximando métodos de pesquisas e análises do tema abordado.

Para elucidar esse presente trabalho, iremos discutir primeiramente acerca do histórico e conceito da Psicomotricidade. Em seguida, os elementos da psicomotricidade e seus aspectos fundamentais para o desenvolvimento integral da criança. Logo após, veremos as contribuições de Jean Piaget para essa ciência. Sucessivamente, veremos a ludicidade na educação infantil, onde analisaremos um pouco sobre a historicidade e implementação do lúdico para o desenvolvimento psicomotor nos ambientes educacionais. A seguir, debateremos sobre a BNCC e o lúdico, onde estabelece de forma intencional a importância do brincar nas instituições educacionais. E por fim, para finalizar a análise desse trabalho,

verificaremos como o professor deve se posicionar em sala de aula e exemplos de atividades que abrangem o sistema psicomotor.

2 METODOLOGIA

A metodologia utilizada nesse trabalho baseou-se num levantamento bibliográfico, onde gera uma oportunidade de abranger os respectivos tópicos a partir de outras pesquisas feitas por outros autores. Sobre o trabalho de cunho bibliográfico, Fonseca (2002, p.31) aponta que:

Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações.

Desse modo, a pesquisa realizada se preocupa com a profundidade da análise. O objetivo principal é entender melhor os conceitos mais marcantes do tema escolhido. Na pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa se busca aprofundar principalmente a compreensão sobre os temas que estão sendo estudados. Ou seja, o foco está em compreender a essência do que está sendo analisado e as razões para se estudar determinado conceitos.

Com o levantamento bibliográfico, foi possível analisar como os conceitos acerca da psicomotricidade e ludicidade conseguiram se interligar conforme o tempo. De modo que, nos dias de hoje, na perspectiva educacional, o lúdico é essencial para proporcionar o desenvolvimento psicomotor da criança.

Os materiais selecionados para essa pesquisa derivam de fontes como a *Scientific Electronic Library Online* (SciELO) e livros de acessibilidade física e online encontrados na *Google Play* Livros acerca da temática abordada. Ademais, a análise desse trabalho foi realizada através das pesquisas científicas de Almeida (2014), Botelle (2016), Oliveira (1997), Rau (2013), dentre outros autores. Além de possuir caráter narrativo, esse estudo tem cunho qualitativo. De acordo com Goldenberg (2004, p. 14):

Na pesquisa qualitativa a preocupação do pesquisador não é com a representatividade numérica do grupo pesquisado, mas com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, de uma instituição, de uma trajetória, etc.

Nesse panorama, a pesquisa bibliográfica qualitativa permite que um novo autor possa ter conhecimento sobre o que já foi explorado, ademais, a revisão bibliográfica não tem enfoque em experimentos ou coleta de dados originais, mas o objetivo principal está em buscar referências teóricas, seja em livros, artigos, trabalhos de dissertações, revistas, etc, para reunir diversas informações sobre o assunto abordado.

Salienta-se a importância desse estudo para todos os docentes, profissionais e estudantes da área da educação que necessitam de fontes científicas para aprimorar seus conhecimentos e suas ações práticas quando estiverem atuando.

3 HISTÓRICO DA PSICOMOTRICIDADE

O corpo humano continua sendo objeto de várias observações, investigações e estudos por diversos profissionais da saúde ao longo dos anos, visando compreender gradativamente o desenvolvimento dos aspectos cognitivos, físico-motores, sociais e afetivo-emocionais. Diante disso, a psicomotricidade surge como uma necessidade de entender o desenvolvimento psicomotor do ser humano nas diferentes etapas da vida.

Platão e Aristóteles foram fundamentais no processo de fundamentação dessa ciência. Platão defendia demasiadamente que a mente e corpo estavam separados, uma vez que para ele, o corpo estava repleto de paixões e corrompia a pureza da alma. Já Aristóteles divide o ser humano entre corpo e alma, a alma comanda e o corpo é comandado, a alma se serve do corpo e este é um instrumento para a alma.

De acordo com as análises de Oliveira (1997), Harrow (1972) defendia que no tempo dos primórdios o homem só conseguia sobreviver através dos seus reflexos e desenvolvimentos psicomotores, já que as atividades que precisavam ser realizadas para sua sobrevivência derivava das suas habilidades corporais, como força, agilidade para pescar, equilíbrio para subir nas árvores e até mesmo velocidade, dessa maneira, o progresso corporal acontecia de forma contínua perante suas necessidades para a sobrevivência.

Henri Wallon (1879 - 1962) e seu enfoque na psicomotricidade ressaltam a interconexão entre movimento, pensamento e linguagem. Ele defende que o movimento não é apenas uma expressão física, mas também uma manifestação do processo cognitivo. Para Wallon, a atividade motora é fundamental para o desenvolvimento integral da criança, influenciando diretamente suas capacidades cognitivas e comunicativas.

Sobre o desenvolvimento do corpo humano, Oliveira (1997, p.36) esclarece que, "O indivíduo não é feito de uma só vez, mas se constrói, paulatinamente, através da interação com o meio e de suas próprias realizações e a psicomotricidade desempenha aí um papel fundamental." Nessa concepção, percebemos que o ser humano está em constante evolução e progresso, onde devido às várias transformações do mundo, precisa-se adaptar para assim viver melhor. Nesse modo, a psicomotricidade tem como objetivo melhorar os movimentos do corpo, a noção do espaço onde se está, a coordenação motora, equilíbrio, lateralidade, ritmo, entre outros fatores que agregam na vida pessoal.

Em 1920 a nomenclatura apareceu primeiramente através de um professor e filósofo Ernest Dupré (1862 - 1921), que diante de um discurso médico através de seus estudos sobre as anomalias da mente e do corpo, constatou doenças graves no corpo humano sem que o cérebro sofresse nenhuma lesão. Dessa forma, a necessidade de encontrar uma área que explicasse esses fatores clínicos foi um fator determinante, e então fez com que a palavra "Psicomotricidade" surgisse em 1970 pela primeira vez. Mediante isto, estudos e mais análises foram sendo realizadas para averiguar esse fenômeno.

Em 1970 o teórico André Lapierre contribuiu significativamente para a psicomotricidade ao relacionar o movimento, a cognição e as emoções, defendendo a importância de práticas educativas que considerem essa interdependência para o desenvolvimento humano. Ele percebe a educação psicomotora a partir da ideia de que a criança pode ser ajudada a desenvolver suas potencialidades.

Botelle (2016) descreve que no Brasil a psicomotricidade surgiu na década de 50, devido à necessidade de averiguar melhor as patologias dos indivíduos com alguma deficiência. Porém, foi somente em 1980 que foi criada a Sociedade Brasileira de Terapia Psicomotora que depois se tornou a Sociedade Brasileira de Psicomotricidade, realizando o primeiro congresso brasileiro de psicomotricidade em 1982.

Apesar da psicomotricidade ter chegado ao Brasil anos mais tarde, atualmente seu campo de estudo tem se expandido significativamente devido às crescentes especificidades e diversidades nas escolas, especialmente entre crianças diagnosticadas com algum tipo de transtorno. Com o objetivo de melhorar o desempenho cognitivo e motor, assim como o desenvolvimento escolar e pessoal das crianças, essa ciência, quando aplicada de maneira adequada, contribui para o aprimoramento das habilidades intelectuais e físicas.

3.1 Conceito

A Psicomotricidade além de ser uma ciência, é um campo de estudo que tem como foco investigar, analisar e entender como ocorrem os avanços e desenvolvimento das habilidades cognitivas e corporais do ser humano na sua etapa de vida, desde bebê até a vida adulta. Diante disso, Oliveira (1997, p. 17) elucida a que “Ao nascer, o ser humano apresenta algumas estruturas já prontas, definidas, como por exemplo, a cor dos olhos, dos cabelos, o sexo. Outras ainda estão por desenvolver.” Perante essa afirmativa, o campo da psicomotricidade se expande com a finalidade de também compreender como as aptidões de uma criança são desenvolvidas no ambiente escolar.

Nessa perspectiva, a psicomotricidade é a ciência que estuda e tem como objetivo o desenvolvimento do corpo em movimento inter-relacionando com o sistema cognitivo, motor e afetivo do ser humano em relação a integração do indivíduo com o meio e consigo mesmo. Para Botelle (2016, p. 1):

Psicomotricidade: “Psique” significa fenômenos da mente, “Moto” ou “Motriz” significa força que dá movimento. É o estudo do homem através do movimento de seu corpo em relação ao mundo interno e externo. Está relacionada a três conhecimentos básicos: o movimento, o intelecto e o afeto. É, portanto, a concepção de movimento organizado e integrado com as experiências vividas, onde a ação é resultante da individualidade, linguagem e socialização.

A partir disso, percebemos que a psicomotricidade é um campo transdisciplinar que trabalha aspectos positivos que podem ser aperfeiçoados, como também aspectos negativos que tem potencial para serem superados, dado que, nesse eixo acontece o processo de amadurecimento do sistema nervoso, ao longo do crescimento da criança.

A Psicomotricidade faz parte da vida do ser humano e é aprimorada e desenvolvida majoritariamente na escola, onde, através de atividades e recursos pedagógicos os educadores conseguem expandir as habilidades das crianças por meio de exercícios diários com finalidades psicomotoras. Sob isso, a psicomotricidade para Almeida (2014, p. 19): “é um termo empregado para uma concepção de movimento organizado e integrado, em função das experiências vividas pelo sujeito cuja ação é resultante de sua individualidade, sua linguagem e sua socialização”.

Nesse modo, toda vivência e o ambiente que a criança está inserida contribui fisicamente e mentalmente para o seu desenvolvimento e maturidade corporal, já que, é por meio das novas aprendizagens, descobertas e interação, que a criança encaminha-se para um processo de autoconhecimento e autonomia. Vale ressaltar que:

O desenvolvimento psicomotor da criança está relacionado ao conhecimento e relacionamento que ela tem com o mundo exterior, deve-se levar em conta não somente a vida escolar dela, mas também o desenvolvimento psicológico desta criança (Botelle 2016, p. 12).

Assim, é de extrema importância que o ambiente onde a criança cresce ou está situada no cotidiano seja um lugar saudável, isto afetará o seu desenvolvimento cognitivo e motor progressivamente, já que, a relação afetiva principalmente com os pais gera e garante uma estabilidade emocional favorecendo o seu crescimento e inteligência para despertar suas curiosidades em descobrir novas descobertas. Mussen (1973, p. 94) declara que “a estimulação e o estímulo que os pais dão às realizações independentes, à exploração e às tentativas de domínio do ambiente pela criança podem influir de maneira positiva em seu comportamento futuro.”

Por conseguinte, é fundamental que os pais não restrinjam a liberdade dos filhos em explorar e investigar suas curiosidades sobre o mundo, pois isso favorece o pleno desenvolvimento corporal.

Gerar independência é bastante significativo para que os mais pequenos possam crescer futuramente, tendo uma boa relação pessoal e também autoconfiança em enfrentar novos desafios e encarar novas situações que amadureça o intelecto. No esclarecimento de Oliveira (1997, p. 28) “O tônus muscular, portanto, depende muito da estimulação do meio.” Desse modo, estimular a criança por meio de exercícios e brincadeiras, bem como, interagir com o meio social, propicia uma maior amplitude no seu progresso físico.

4 ELEMENTOS DA PSICOMOTRICIDADE

O desenvolvimento infantil é uma fase crucial que impacta toda a vida futura da criança. Nesse contexto, a psicomotricidade atua de maneira excepcional nos elementos intelectuais e motores que favorecem um crescimento repleto de aptidões na criança, tais como: Coordenação Motora Ampla: A coordenação motora grossa, global ou ampla como é caracterizada, trata-se daquela que trabalha os músculos maiores do corpo, como os braços e pernas. Por isso, é tão importante que seja desenvolvida na educação infantil, para que ao crescer, a criança tenha os músculos fortalecidos e as habilidades sensoriais, perceptivas e motoras estejam bem aprimoradas. Como descrito por Oliveira (1997, p. 41):

A coordenação global diz respeito à atividade dos grandes músculos. Depende da capacidade de equilíbrio postural do indivíduo. Esse equilíbrio está subordinado às sensações proprioceptivas cinestésicas e labirínticas. Através da movimentação e da experimentação, o indivíduo procura seu eixo corporal, vai se adaptando e buscando um equilíbrio cada vez melhor. Conseqüentemente, vai coordenando seus movimentos, vai se conscientizando de seu corpo e das posturas.

É por meio da coordenação motora global que a criança se torna consciente do seu próprio corpo, dos seus movimentos e do que é capaz de fazer. Isso envolve também o reconhecimento da localização espacial do corpo, sua posição, orientação e a força exercida pelos músculos. Assim, brincadeiras como correr, pular, dançar, agachar-se, rodar e jogar futebol, assim como o jogo “morto ou vivo”, são exemplos de atividades que estimulam e favorecem esse amplo desenvolvimento corporal.

Coordenação Motora Fina: Para Almeida (2014, p. 51), “Esta coordenação diz respeito aos trabalhos mais finos, aqueles que podem ser executados com o auxílio das mãos e dedos.” É por meio dessa coordenação que o bebê começa a trabalhar primeiramente os movimentos do corpo, visto que os músculos maiores ainda estão se desenvolvendo e ganhando força para realizar atividades maiores. O movimento de “pinça” que o bebê faz nos dedos quando vai pegar algum objeto é resultado da coordenação motora fina sendo trabalhada. Ao ir amadurecendo, a criança já possui um tônus muscular muito mais forte nos membros superiores e inferiores, e atividades como rabiscar, escrever, modelar e rasgar, se tornam mais fáceis e frequentes.

Laterabilidade: A lateralidade é a forma em que o corpo age por meio do equilíbrio e percepção. É a capacidade da criança de identificar e diferenciar o lado esquerdo e direito, é ela perceber que dá para realizar dois ou mais tipos de atividades utilizando os dois lados do corpo e em lados opostos. Para Oliveira (1997, p. 62 - 63):

A lateralidade é a propensão que o ser humano possui de utilizar preferencialmente mais um lado do corpo do que outro em três níveis: mão, olho e pé. Isto significa que existe um predomínio motor, ou melhor, uma dominância de um dos lados. O lado dominante apresenta maior força muscular, mais precisão e mais rapidez. É ele que inicia e executa a ação principal. O outro lado auxilia esta ação e é igualmente importante.

Dessa maneira, é perceptível notar que cada criança terá um membro superior ou inferior, como a mão direita e esquerda que prefere utilizar para realizar determinada tarefa. Chutar uma bola, se equilibrar em um pé só e escrever, são exemplos que se podem notar quando a lateralidade está sendo desenvolvida.

Ainda concernente a esse elemento, de acordo com Oliveira (1997), através da percepção dos dentistas fica notório perceber qual lado dos dentes a criança usa para mastigar melhor, tendo o lado mais utilizado mais gasto. Por meio disto, podemos notar que cada indivíduo possui um determinado lado para executar exercícios com mais facilidade.

Esquema corporal: É por meio do corpo que o indivíduo cresce e vai se autoconhecendo, por meio de novas experiências e percepções, ou seja, é a consciência do corpo. Nesse sentido, Oliveira (1997, p. 47) aborda que: “O corpo, portanto, é sua maneira de ser. É através dele que estabelece contato com as entidades do mundo, que se engaja no mundo, que compreende os outros.” Dessa forma, por meio de atividades, brincadeiras ou movimentos repetitivos do cotidiano, o corpo consegue adquirir uma melhor forma de se integrar a novas sensações e adaptações por meio do amadurecimento do sistema nervoso, uma vez que enquanto bebê, este não possui a maturidade completa por falta do desenvolvimento cerebral que ainda está ocorrendo dado que em cada fase da criança acontece uma evolução. Oliveira (1997, p. 41) ainda alega que:

Para uma criança agir através de seus aspectos psicológicos, psicomotores, emocionais, cognitivos e sociais, precisa ter um corpo “organizado”. Esta organização de si mesma é o ponto de partida para que descubra suas diversas possibilidades de ação e, portanto, precisa levar em consideração os aspectos neurofisiológicos, mecânicos, anatômicos e locomotores.

Em função disso, o esquema corporal vai sendo majoritariamente reconhecido à medida que o bebê cresce e é inserido em ambientes que favorecem a apropriação e a compreensão do seu próprio corpo. As diversas práticas e reflexos proporcionam uma visão topográfica que permite ao bebê reconhecer a si mesmo, bem como as diferentes funções de cada membro e os sentidos de sua estrutura física.

Equilíbrio: O desenvolvimento do equilíbrio é importante para a aquisição de habilidades motoras básicas do cotidiano, como caminhar, correr, saltar e realizar movimentos coordenados. Além disso, o equilíbrio está intimamente relacionado à orientação espacial, percepção corporal e à capacidade de realizar movimentos com precisão. É por meio do equilíbrio que o bebê começa a engatinhar. É notório perceber que passado essa fase, ao caminhar, o bebê ainda está desenvolvendo força corporal e procurando equilibrar-se.

Percepção Espacial: Almeida (2014, p. 87) conceitua que “O espaço é na infância e, também, na vida adulta um grande desafio. O espaço requer pleno domínio do sujeito para a perfeita integração do ser ao ambiente.” Referente a esta afirmação, a percepção espacial que o indivíduo possui de si mesmo não é construída desde o seu nascimento. Ao longo do seu crescimento, uma junção de habilidades vão sendo formadas cognitivamente de modo que o cérebro consiga reconhecer e identificar os processos e movimentos do corpo por meio dos dados sensoriais emanados pelos neurônios em relação aos objetos do nosso meio. Por esse intermédio, a criança vai conhecendo e assimilando o que está ao seu redor, chegando em um ponto que não há mais “estranheza”.

Oliveira (1997) exemplifica que podemos identificar que uma criança atingiu a etapa dessa percepção quando possui uma lateralidade bem definida, com a finalidade dela conseguir afirmar, comparar e assimilar diversos conceitos do cotidiano, como, frente e atrás, em cima e em baixo, dentro e fora, longe e perto, assim como, em pé, ajoelhado, sentado, inclinado, girar, pular, conceitos que envolvam classificação, seriação e volume.

Percepção Musical: Pode ser definida como a capacidade de perceber e identificar as diferentes ondas sonoras que chegam até os nossos ouvidos. Para Almeida (2014, p. 69):

As percepções musicais podem ser desenvolvidas a fim de que a criança apure a audição para o reconhecimento e a prática da fala, mas também, para criar uma audição seletiva para a musicalização que envolve cada ambiente, seja ele educacional ou não.

Nesse sentido, por meio de várias músicas, a criança consegue adquirir ritmo corporal e uma audição cada vez mais aguçada, onde possui a capacidade de perceber e identificar as ondas sonoras como parte de uma linguagem musical. Brito (2003, p. 26) aponta que:

Música não é melodia, ritmo ou harmonia, ainda que esses elementos estejam muito presentes na produção musical com o qual nos relacionamos cotidianamente. Música é também, ritmo, harmonia, dentre outras possibilidades de organização do material sonoro.

É por meio desses três elementos que a música é construída, que a combinação entre essas três áreas e as formas que elas são trabalhadas em sua individualidade causam as mais variadas sensações. Dessa maneira, a percepção musical engloba vários sentidos, sentimentos e emoções, é a forma como cada um reage a determinado som.

Depois de analisar os elementos da Psicomotricidade e o quanto esses fatores quando bem desenvolvidos acarretam o indivíduo a compreender e a ter domínio do próprio corpo, veremos o quanto as contribuições do teórico Jean Piaget foram fundamentais para aprofundar e entender os conceitos e a epistemologia da Psicomotricidade.

5 CONTRIBUIÇÕES DE JEAN PIAGET

As contribuições de Jean Piaget (1896-1980) foram fundamentais para os resultados acerca da psicomotricidade que temos atualmente. Piaget, através dos seus estudos e análises sobre o desenvolvimento do ser humano, investigou as formas como ocorre o processo de maturação do corpo humano e da mente por meio da adaptação biológica através de conversas e experiências com seus filhos e crianças.

À vista disso, Piaget desenvolveu influenciado pela psicologia clínica, o método clínico. Esse método consiste em avaliar respostas além do óbvio, ou seja, a forma como um indivíduo concede determinada explicação para uma solução ou problema, verificando se dentro das respostas há coerência, lógica e se há alguma contradição. O método clínico de Jean Piaget teve como intuito investigar como o ser humano sai de um estágio de inteligência inferior para um superior e como ocorre essa transição de maturidade da mente enquanto o indivíduo é criança até a fase adulta.

Esse método foi fundamental para que Piaget desenvolvesse suas teorias sobre os estágios do desenvolvimento cognitivo e a forma como as crianças constroem seu conhecimento. Ele permitiu um entendimento mais profundo das capacidades e limitações das crianças em diferentes idades, influenciando práticas educacionais e a maneira como compreendemos o aprendizado infantil. Diante de suas teorias, Piaget elaborou também os métodos de assimilação e acomodação, que são conceitos fundamentais para entender os processos cognitivos.

A assimilação ocorre quando o indivíduo consegue identificar uma nova situação por ser familiar às suas percepções. Ela se refere ao processo pelo qual novas informações ou experiências são incorporadas aos esquemas mentais já existentes. Por exemplo, uma criança que nunca viu uma boneca antes, ao ter esse primeiro contato, pode achar que a boneca se trata de uma pessoa, por ter aspectos semelhantes aos de um ser humano. Todavia, quando a criança percebe que o brinquedo não respira, anda, abraça ou reage ao contato físico, logo os conhecimentos prévios que ela possui não serão suficientes para assimilar as novas informações. Nesse momento, o cérebro passa por um processo de acomodação.

Já a acomodação acontece quando os conhecimentos que já temos sobre determinada coisa precisam se adaptar devido à mudança na compreensão. Esses

dois processos são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, à medida que a criança interage com o mundo e constrói conhecimento.

Por meio de suas investigações, Piaget defendia também que o desenvolvimento da criança ocorre por meio de vários estádios e que em cada momento da sua fase de vida acontece diferentes adaptações, onde o sistema psicomotor precisa se desenvolver para poder se adaptar ao meio perante suas necessidades físicas, biológicas e cognitivas. Botelle (2016, p. 12) explica que:

Piaget estudou a desenvolvimento sensório motor e criou uma compreensão mais real e precisa do corpo e suas funções. Além disso ele não tratava a psicomotricidade apenas como uma ciência para reeducação, e sim que psicomotricidade deveria ser estimulada diferentemente em cada fase do seu desenvolvimento.

Através dessa percepção e avaliando o progresso do corpo humano através das experiências e análises com os pequeninos, Piaget formulou quatro estádios que demarcam a intelectualidade e habilidades funcionais do corpo conforme o desenvolvimento do ser humano. Vejamos a seguir como se classificam esses estádios de acordo com a teoria piagetiana:

O estádio sensório-motor: Se aplica do nascimento do bebê até os seus dois anos de idade. Nesse momento, o bebê reage a tudo que está em sua volta através do tato e por meio de reflexos, como pegar objetos, sugar, alcançar. Do 0 mês até 1 ano de vida o bebê não possui a racionalidade do que é real ou não é. O pensamento está restrito aos objetos do seu ambiente imediato. Esse período termina quando o neném começa a utilizar símbolos e imagens, dentre eles, a linguagem. Entre um e dois anos de idade a criança já consegue ter pensamentos simbólicos, ou seja, já consegue imaginar nos brinquedos, pessoas, mesmo estas estando presentes ou não. Também conseguem imitar comportamentos e falas.

No estádio pré-operatório, essa fase se aplica dos 2 aos 7 anos de idade. Nesse período, a criança já consegue ter noção da realidade. Surgem novos processos cognitivos, nos quais a criança começa a utilizar símbolos mentais. O egocentrismo é central nesse momento, a criança não consegue se colocar no lugar do outro e possui uma ideia abstrata sobre determinadas classificações. Por exemplo, se ela vê um gato na rua e, logo depois, vê outro em sua casa, achará que se trata do mesmo animal. Nessa fase, a forma de comunicação por meio da linguagem se expande e a criança também consegue representar objetos. O raciocínio lógico, no entanto, ainda não está totalmente desenvolvido.

No que diz a respeito ao estádio operatório concreto: Esse momento ocorre dos 7 aos 11 anos de idade. É quando a criança já consegue adquirir o conceito de conservação, diferente do estádio anterior, ou seja, consegue assimilar diferentes tamanhos e quantidades de objetos. Por exemplo, se colocarmos uma quantidade de água em um copo e, em seguida, transferirmos a mesma quantidade de água para outro copo com a mesma capacidade, mas com formato ou tamanho diferente, a criança conseguirá explicar o motivo pelo qual a quantidade de água coube nos copos, uma vez que o cérebro está mais maduro, sendo capaz de resolver problemas e situações a partir da lógica.

A última fase do desenvolvimento intelectual ocorre a partir dos 12 anos e se estende por toda a vida, sendo chamada de estádio operacional formal. Nesse momento, a criança, que já está entrando na fase da adolescência, é capaz de utilizar raciocínios científicos e filosóficos. Pensamentos sobre a realidade envolvendo questões éticas e políticas se tornam a base para a resolução de

problemas, assim como as diferentes hipóteses podem ser complexas, partindo de várias suposições.

Após aprofundarmos os estudos acerca dessa ciência por meio dos estudos de Piaget, iremos no próximo tópico debater sobre um breve histórico a respeito da ludicidade na vida infantil, dado que, nem sempre o ambiente infantil que podemos visualizar hoje nos espaços e instituições infantis eram voltados para o desenvolvimento psicomotor, mas estavam ligadas às ações assistencialistas. Nesse sentido, é necessário compreender como os aspectos lúdicos e a maneira de introduzir a brincadeira na aprendizagem da criança é primordial para seu crescimento em todas suas áreas físicas e cognitivas e como essa introdução ocorreu ao longo do tempo.

6 BREVE HISTÓRICO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA

Partindo da premissa que as primeiras escolas e jardins de infância construídos no Brasil derivou-se da influência europeia e seu modelo educacional, e que até meados do século XIX o acesso para as primeiras etapas de escolarização não existia, acabou acarretando em uma educação compensatória aos desafortunados socialmente. Esses fatores ocorriam devido ao fato de muitas crianças terem sido abandonadas, por serem filhas de escravos e de mães que possuíam prestígios sociais na sociedade.

No Brasil, uma das instituições mais antigas e que foi destinadas a atender as crianças mais pobres foi chamada de “roda dos expostos²” que perdurou de 1726 até 1950 devido ao período de escravidão e a tardia abolição dos escravos no país.

Mediante a isto, as transformações que ocorreram ao longo do processo histórico da educação brasileira decorreu devido a diversas lutas e imposições para mudar esse cenário educativo e perspectiva perante as crianças. Tratando-se da educação infantil, a aquisição em aderir uma nova identidade para os âmbitos educacionais que trabalham com crianças foi longo e difícil. O desenvolvimento do conhecimento científico e a constituição das instituições educacionais são fatores que estão associados à chamada infância moderna, já que, inicialmente, a educação infantil não tinha como foco a expansão do desenvolvimento das habilidades corporais, tampouco da aprendizagem da criança,

A ludicidade e a importância do brincar nem sempre foi visualizada de uma maneira significativa para o desenvolvimento integral da criança. Conforme Rau (2017, p. 33): “A aprendizagem requer a significação das informações para que se torne conhecimento. Assim, sempre que se aprende algo novo há um universo de significações que passam pela área cognitiva, afetiva, motora e social.” No entanto, a educação que hoje engloba essas áreas psicomotoras por meio de ferramentas e ações pedagógicas, há tempos, tinha a concepção de apenas preocupar-se com o cuidado da criança voltada para práticas assistencialistas.

Foi apenas na metade do século XX que a educação infantil, como as creches e pré-escolas, passou a receber maior atenção e investimento. No entanto, a maioria

² A Roda dos Expostos era uma espécie de armário, colocado nas portarias dos conventos, hospitais ou casas de misericórdia, onde as criancinhas recém-nascidas e enjeitadas poderiam ser deixadas sem que seus pais se identificassem. No Brasil, a primeira instituição a ter uma roda reservada a essa finalidade foi a Santa Casa de Misericórdia na Bahia. O sistema de rodas de expostos foi criado na Europa medieval. Consistiu um meio encontrado para garantir o anonimato dos expositores, a fim de evitar que abandonassem os bebês em bosques, lixos ou em qualquer outro lugar (Aquino 2011 *apud* Marcilio, 2009).

dessas instituições não tinha como objetivo principal oferecer um atendimento educacional introduzindo o lúdico como forma de aprendizagem para as crianças, mas sim atender à população mais pobre. Isso ocorreu porque a pedagogia assistencialista se caracterizava por práticas que priorizavam a proteção, higiene e o cuidado das crianças, muitas vezes em detrimento do desenvolvimento pedagógico e da aprendizagem significativa. Conforme as transformações educacionais iam ocorrendo, Aquino (2011, p. 75) salienta que:

Mediante a descoberta da criança como um ser específico, mudam-se os modos de ensino, em vez de o educador corrigir a natureza da criança, ou buscar transformá-la imediatamente em um adulto. Ele então, passa a observar e ouvir a voz da natureza infantil, governando o desenvolvimento harmonioso segundo a maturidade natural de suas faculdades infantis, desconsiderando as regras e as exigências das convenções sociais.

A partir dessa perspectiva, conforme o cenário e as concepções de criança e infância foram sendo moldados, a maneira de se educar também, ou seja, a visão do educador por meio das mudanças educacionais em trabalhar as especificidades da criança e abranger suas habilidades e conhecimentos já assimilados foram sendo desenvolvidos.

Segundo Oliveira (2011), por meio das várias mudanças e lutas pela democratização de ensino, é através da concepção de priorizar o desenvolvimento e valorizar a criança e a infância que o ramo de investimentos e transformações para que o campo da educação infantil passasse a trabalhar aspectos cognitivos acontecia, de forma a fornecer estímulos adequados para o desenvolvimento da criança por meio de programas de TV, como o programa Rá-Tim-Bum, que eram elaborados por profissões da área da educação.

De acordo com Oliveira (2011) a partir de 1985, houve um maior reconhecimento da educação infantil como um direito da infância à educação. Nos debates frequentes sobre a função pedagógica das creches e por meio das lutas pela democratização da educação, surgiram esforços para a implementação de práticas mais inclusivas e menos discriminatórias. A Constituição de 1988 estabeleceu o direito de todas as crianças de 0 a 5 anos de idade frequentarem instituições de educação infantil. Posteriormente, com a aprovação da LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), (Lei 9.394/96), a educação infantil foi designada como a primeira etapa da educação básica. Com base nessas diretrizes, o objetivo em promover o desenvolvimento intelectual, social, físico e psicológico das crianças era elucidado na forma de educar. Assim, Oliveira (2011) aponta que:

Tais diretrizes trataram o cuidar e o educar como aspectos indissociáveis e defenderam uma concepção de criança como sujeito ativo que interage com o mundo por meio da brincadeira e principalmente como alguém com direito de viver sua infância; daí as preocupações, manifestadas e práticas características do Ensino Fundamental para orientar o trabalho com as crianças pequenas (p. 119).

O aspecto assistencialista da educação infantil, especialmente nas antigas creches, refere-se às ações prioritárias desenvolvidas por essas instituições, que se limitavam a atender às necessidades básicas de higiene, alimentação, proteção e guarda das crianças, enquanto suas mães trabalhavam fora de casa. Embora diversas reformas educacionais tenham sido implementadas para mudar esse

cenário, muitas instituições infantis ainda mantêm práticas assistencialistas enraizadas. Perante a análise de Oliveira (2011):

Retomou-se a discussão das funções da creche e da pré-escola e a elaboração de novas programações pedagógicas que buscavam romper com concepções meramente assistencialistas e/ou compensatórias acerca dessas instituições, propondo-lhes uma função pedagógica que enfatizasse o desenvolvimento linguístico e cognitivo das crianças (p. 115).

Todavia, acerca desses viés, as creches e instituições infantis são vistas por muitos responsáveis como um ambiente de apenas cuidado e serviço para as crianças, e não como locais voltados para o desenvolvimento cognitivo e motor por meio das práticas educativas. Mesmo com a instituição de algumas leis voltadas para a mudança nesse cenário educativo, a educação e aprendizagem nesses ambientes infantis ainda precisa melhorar significativamente, de um modo que as crianças tenham mais espaço, autonomia e aprendam possivelmente da maneira mais lúdica.

Mediante as transformações e instalações de diversas diretrizes e leis que acarretou na mudança e no modo da valorização da criança enquanto indivíduo da sociedade, que necessita de uma educação que considere seu crescimento e maturidade na hora de aprender, identificaremos na próxima sessão a importância da BNCC e o quanto seus segmentos são necessários, onde reconhecem a importância do brincar para o progresso interpessoal, social, mental e afetivo da criança.

7 A BNCC E O LÚDICO

Com a implementação e homologação da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), é dever da escola elaborar currículos que valorizem o brincar, garantindo para as crianças momentos que explorem todos os seus sentidos, oportunizando a liberdade corporal por meio de brincadeiras, jogos, brinquedos e músicas. Para Biasi (2024, p.7):

Ao implementar a BNCC na Educação Infantil, espera-se um currículo mais centrado na criança, que leve em consideração as suas necessidades, interesses e potencialidades. Isso implica uma abordagem mais lúdica, exploratória e significativa, que privilegie a brincadeira como forma de aprendizagem e proporcione experiências ricas e diversificadas.

Por meio disso, todo planejamento de aula deve estar coincidindo com as abordagens da BNCC, dado que esse documento serve como um mapa orientador que auxilia os professores a seguirem as diretrizes pedagógicas aliando os seus saberes a práticas docentes segmentadas, reforçando a concepção do protagonismo infantil, de modo que, a criação da BNCC proporcionou a integração do lúdico nos currículos tradicionais.

Perante as mudanças e valorização do brincar na educação infantil, a BNCC (2017, p. 34) destaca o seguinte:

Brincar de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), de forma a ampliar e diversificar suas possibilidades de acesso a produções culturais. A participação e as transformações introduzidas pelas crianças nas brincadeiras devem ser

valorizadas, tendo em vista o estímulo ao desenvolvimento de seus conhecimentos, sua imaginação, criatividade, experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

Portanto, os currículos atualmente devem levar em consideração todas as alterações feitas pela BNCC como também criar espaços de aprendizado que sejam estimulantes ao ponto de transformar uma sala de aula acolhedora e com diversos materiais e recursos para brincar, capacitando também os professores para saberem utilizar recursos lúdicos.

Biasi (2024) ainda afirma que é por meio da BNCC que a educação infantil pode-se tornar uma educação mais inclusiva, onde garanta a participação da criança por meio de métodos de ensino que valorize as diferenças e promova o desenvolvimento integral da criança.

A BNCC enfatiza a importância do brincar como um direito da criança e um componente essencial da educação infantil. Ao integrar o lúdico nos currículos, as escolas podem criar ambientes que favorecem a exploração, a criatividade e a inclusão social. Brincadeiras, jogos e músicas não apenas estimulam o desenvolvimento motor e cognitivo, mas também promovem a socialização e a expressão emocional. Essa abordagem holística permite que as crianças aprendam de forma mais significativa e integrada, estabelecendo a pluralidade de experiências que compõem a infância.

Nos primeiros anos da educação básica, a BNCC incentiva a adoção de práticas pedagógicas que integrem o lúdico ao processo de ensino-aprendizagem. Tal integração pode se dar por meio de atividades interativas, como jogos educativos, projetos artísticos e oficinas de música e teatro, que contribuem para tornar o aprendizado mais dinâmico e significativo.

Ao analisar os conteúdos comuns determinados pela BNCC (2017) para a educação infantil, identificam-se os seguintes campos de experiências:

O Eu, o Outro e o Nós: Nesse eixo é possível trabalhar a autonomia da criança, a socialização e interatividade com outras crianças, seja por meio de brincadeiras ou compartilhando brinquedos. Por meio desse campo, é possível estimular a identidade da criança, fazendo-a perceber suas aptidões, suas características e diversidade das outras crianças.

Corpos, Gestos e Movimentos: Mediante essa base, é possível expandir as atividades motoras e a consciência corporal. Bem como, estabelece também a comunicação não verbal, o que é importante já que muitas crianças possuem algum tipo de transtorno, dificuldade na aprendizagem ou socialização, e acabam por interagir por meio das ações corporais. Inserir esse eixo cada vez mais na aprendizagem valoriza a diversidade e diferentes formas de aprender.

Traços, Sons, Cores e Formas: A ênfase aqui ocorre por meio de expandir os diversos conhecimentos já assimilados pelas crianças através das novas experiências, explorando diversas linguagens.

Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação: Esse eixo refere-se a utilização da linguagem oral e escrita, é onde o educador pode utilizar do meio imaginário das crianças e criar novas ideias, histórias, desenvolvendo o raciocínio lógico.

Espaço, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações”. Focaliza no desenvolvimento matemático, na compreensão dos objetos e suas grandezas, bem como, uma análise mais profunda sobre as transformações do mundo.

Esses campos de experiências visam possibilitar os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, que incluem conviver, brincar, explorar, participar, expressar e

conhecer-se, atendendo às necessidades de bebês e crianças no cotidiano das instituições de educação infantil.

É importante ressaltar que nesse parâmetro, embora a BNCC seja um documento norteador, seria necessário e mais eficaz que as políticas educacionais valorizassem mais o lúdico, considerando que grande parte das brincadeiras e vivências das crianças ocorrem durante a educação infantil. É importante que essa valorização seja promovida e contínua, pois o trabalho com a ludicidade desperta nos alunos maior interesse e prazer em aprender.

Dessa maneira, cabe a perspectiva curricular da escola elaborar novos modelos educacionais voltados para aumentar o tempo dedicado a atividades lúdicas no dia-a-dia, isso porque o tempo que as crianças têm para se autodescobrir e amadurecer suas percepções por meio das brincadeiras é consideravelmente curto, já que a maior parte da aprendizagem ocorre dentro da sala de aula conforme a criança vai crescendo. Diante desse fator, valorizar os espaços externos e proporcionar momentos e aulas mais dinâmicas e ativas no ambiente escolar é, sem dúvida, uma das estratégias que deveria ser adotada para promover uma maior valorização da criança e da ludicidade.

No próximo tópico veremos como cabe o papel do professor enquanto docente estabelecer no cotidiano de suas aulas momentos de aprendizagem onde a ludicidade seja trabalhada, seja inserindo esses momentos nas abordagens dos conteúdos e temas, mesclando a interdisciplinaridade com o brincar ou por meio de momentos mais lúdicos no início ou final das aulas.

8 O PAPEL DO PROFESSOR NA SALA DE AULA

Historicamente, a ludicidade muitas vezes foi subestimada no contexto educacional, sendo vista apenas como uma forma de entretenimento ou de lazer para as crianças. No entanto, o brincar é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional das crianças. A inclusão de atividades lúdicas no ensino pode tornar o aprendizado mais significativo e envolvente, ajudando as crianças a desenvolver habilidades essenciais de maneira natural e prazerosa. Por isso, nos dias atuais, muitos educadores reconhecem a importância do lúdico e buscam incorporá-lo nas práticas pedagógicas.

O papel do professor em sala de aula deve ir além de apenas transferir conhecimentos, mas, deve estimular e incluir as crianças no espaço educacional, onde possam aprender, explorar, brincar e crescer de maneira saudável. Dessa forma, os profissionais acabam desempenhando um papel essencial no desenvolvimento da autoestima das crianças, encorajando-as a serem criativas, a expressarem suas ideias e a explorarem o meio que estão por meio das habilidades corporais. Nessa concepção, Rau (2013, p. 25) aborda que:

Muitos profissionais da área da educacional utilizam a ludicidade como um recurso pedagógico, pois a utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, auxilia a transposição de recursos lúdicos dos conteúdos para o mundo do educando. Nesse sentido, a ludicidade, como elemento da educação, também é possível de demonstrar a evolução humana com base em suas interações sociais, culturais e motoras, pois o homem sempre teve em seu repertório as linguagens do brincar.

Partindo desse pressuposto, a necessidade do professor trabalhar em sala de aula de uma forma onde garanta tanto a aprendizagem quanto o brincar para seus

alunos, possibilitando-lhes diferentes formas de aprender. A proposta lúdico-educativa requer dedicação do professor ao ter que selecionar, preparar, planejar e aplicar atividades que venham a envolver os educandos buscando promover a troca de saberes, as interações entre eles e, principalmente, a autonomia. O objetivo é priorizar sempre o desenvolvimento mental e físico dos alunos, de modo que o ambiente escolar não sirva apenas para aplicações de conteúdos, mas também de descobertas. Sendo assim, se for preciso, o educador deve participar ativamente, entrando no jogo e interagindo com os alunos, para que estes se sintam mais confiantes em realizar algum exercício que considerem difícil, tendo um mediador de apoio.

Quando se trata de introduzir o brincar em ambientes escolares, há diversas questões inerentes à inserção do lúdico na rotina que devem ser analisadas. Primeiramente, há aqueles educadores que possuem uma didática mais tradicional, onde nos momentos de trazer a ludicidade, tem um papel de sujeito coadjuvante, trazendo apenas o direcionamento da brincadeira ou do jogo ou na sua aplicação. Em partes, outros professores utilizam-se do campo lúdico, seja com o propósito pedagógico e/ou didáticos para expandir os conhecimentos e exercitar as habilidades psicomotoras das crianças.

No cotidiano da sala de aula é dever do educador procurar formas e atividades que garanta e promova oportunidades das crianças se expressarem corporalmente, visto que a brincadeira é muito mais do que um ato de deixar os indivíduos se divertirem, mas de fazer com que eles possam expandir o raciocínio, a coordenação corporal, imaginação, inteligência, entre outras manifestações habilidosas, fazendo estender o universo infantil. É importante ressaltar nesse ponto que: “A prática pedagógica por meio da ludicidade não pode ser considerada uma ação pronta e acabada que ocorre a partir da escolha de um desenvolvimento de jogo retirado de um livro” (Rau, 2013. p, 30).

Logo, em vista, é essencial avaliar as necessidades da turma, avaliar também se todas as crianças estão aptas para participar de qualquer brincadeira e atividade lúdica, desse modo, planejar, preservar e facilitar momentos de brincadeiras, cenários compostos de brinquedos, músicas e cores, além de moldar práticas tradicionais para momentos de vivências que impulsiona a autonomia da criança, de forma que, o ambiente educacional deve ser visto como um lugar onde a criança possa crescer saudavelmente, aprendendo e se autodescobrindo por meio da ludicidade.

Outro fator importante na sala de aula é, durante a brincadeira ou em atividades como pintura e desenho, que o professor tenha a responsabilidade de permitir que as crianças se expressem livremente, tendo autonomia para usar sua imaginação, sem privá-las de seguir uma mesma linha de raciocínio, promovendo a originalidade e a individualidade, aspectos fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e emocional.

Diante de algumas práticas tradicionalistas que ainda estão enraizadas em muitos educadores, muitos se detêm em aderir a novas formas de aprender por meio da brincadeira. No entanto, esse ideal deve ser superado, uma vez que é por meio da ludicidade que a coordenação motora global da criança é expandida. Sendo assim, criar um ambiente afetivo e propício para que os alunos desenvolvam uma aprendizagem por meio do lúdico deve ser uma realidade que precisa ser trabalhada nas salas de aula nos dias de hoje. Quando afirma Almeida (2014, p. 40):

Saber discernir quando um fato pode e deve ser usado como troca de experiência é saber o significado da palavra sabedoria, que só vem com a vivência e, quase sempre, de fora da sala de aula. Saber encontrar em cada um dos alunos que o faça especial, e portanto único, é também o dever daquela que estão na condução desse processo.

Em vista disso, o docente deve levar em consideração que a criança já traz consigo uma bagagem de conhecimentos e experiências vividas, por essa razão, é primordial que o educador considere as necessidades das crianças, dado que, o método mais eficaz de ensinar é entender que seu ensino deve estar alinhado com o processo do aluno de acompanhar a aprendizagem, ser ativo e perceber que seus conhecimentos fazem a diferença e são importantes dentro da sala de aula.

Dessa maneira, é bastante significativo que os educadores possam trabalhar a ludicidade não apenas no início da escolarização, mas que essa ferramenta possa ser um recurso didático cotidiano, pois a utilização do lúdico na sala de aula acaba gerando interesse daqueles onde o desinteresse pela aprendizagem e ensino pode ser encontrado. Como também, acaba por criar uma relação mais afetiva e positiva com o processo educacional.

Conforme vimos, o quanto é fundamental o educador agir de modo em que permitam seus alunos aprofundarem suas noções, técnicas e aptidões, inserindo momentos lúdicos na hora de aprender, bem como estimulando a autonomia, no próximo ponto veremos atividades e brincadeiras que aprimoram o sistema psicomotor da criança.

9 ATIVIDADES QUE ESTIMULAM O SISTEMA PSICOMOTOR

O brincar torna-se essencial, pois o desenvolvimento psicomotor é promovido através de atividades planejadas que incentivam o movimento do corpo. Brincadeiras, jogos, atividades manuais e exercícios físicos são integrados ao cotidiano das crianças, ajudando-as a aprimorar tanto a motricidade fina quanto a motricidade grossa. Segundo Rau (2017, p. 124-125):

A concepção do lúdico como um recurso pedagógico direcionado ao desenvolvimento psicomotor surge entre os aspectos relacionados a interação da criança com o meio em que vive, e nesse sentido, ao conhecer o perfil neurosensório-motor, o educador irá perceber como está o desenvolvimento dos sistemas nervoso, sensorial e motor, conforme já foi apontado anteriormente, não separadamente, mas em sua interligação.

Dessa maneira, é crucial que os educadores estabeleçam momentos para que as crianças possam vivenciar o lúdico da melhor forma, bem como, aplique diversas atividades em que todos se sintam incluídos e aptos a participar de determinada brincadeira. Cabe ao professor usar a imaginação e a criatividade para explorar o campo lúdico de forma que todos sejam inseridos para participar. Por meio disso, Oliveira (2011, p. 235) aponta:

A brincadeira é o recurso privilegiado de desenvolvimento da criança pequena por acionar e desenvolver processos psicológicos — particularmente a memória e a capacidade de expressar seus elementos com diferentes linguagens, de representar o mundo por imagens, de tomar o ponto de vista de um interlocutor e ajustar seus próprios argumentos por meio do confronto de papéis que nele se estabelece, de ter prazer e de partilhar situações plenas de emoção e afetividade.

Por meio disso, a brincadeira pode se transformar em um espaço privilegiado de interação e confronto entre diferentes crianças, com diversos pontos de vista. Isso ocorre porque as crianças trazem consigo uma variedade de dúvidas e imaginações diante dos diferentes ensinamentos que recebem. Para Kishimoto (2017, p. 15):

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam mesma denominação, têm suas especificidades.

Desse modo, também devemos levar em consideração que, assim como, para as gerações passadas tinham algumas maneiras de brincar, hoje, essas mesmas brincadeiras foram incluídas na educação como maneiras de aprender e exercitar a mente e o corpo. Por isso, devemos entender que as características das brincadeiras mudam, dependendo de quem, quando e onde o sujeito brinca.

A seguir, podemos citar atividades, jogos e brincadeiras que favoreçam o desenvolvimento psicomotor da criança: Brincadeiras com Bolas, como: futebol, jogar a bola dentro da cesta, jogar bexigas no ar e não deixá-las tocar o chão, ajudam a desenvolver a coordenação motora grossa, percepção espacial e o fortalecimento dos músculos.

Figura 1 - Crianças jogando bola



Fonte: Pexels (2024).

Figura 2 - Crianças sentindo a textura da bola



Fonte: Deposit Photos (2024).

Atividades que trabalham a Motricidade Fina, como a manipulação da massinha de modelar, atividades realizadas com argila, recortes, pinturas, construir aviões de papel, origamis ou outras figuras, tudo isso estimula a força das mãos uma vez que está exercitando o movimento das mãos e dedos. Portanto, são exercícios que permitem que a criança use a criatividade para poder desenhar e construir suas ideias. Por meio dessas atividades, conseguimos trabalhar as habilidades sensoriais, como a visão e o tato e as habilidades pessoais.

Figura 3 - Criança manuseando argila



Fonte: Deposit Photos (2024).

Figura 4 - Criança fazendo origamis



Fonte: Deposit Photos (2024).

Figura 5 - Criança realizando recortes



Fonte: Deposit Photos (2024).

Figura 6 - Criança manuseando jogo lúdico



Fonte: Deposit Photos (2024).

Nesses momentos de atividades mais manuais é fundamental que o educador permita a autonomia da criança, para que ela se expresse e consiga transmitir para o papel ou para a arte que está fazendo aquilo que sente e deseja construir, não obrigando-as a fazer o que o professor considera perfeito. Kishimoto (2017, p. 26) ressalta que “Quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra no mundo imaginário”. Nesse sentido, a brincadeira vai muito mais além do que um momento de lazer, mas, de ocasiões onde as crianças possam aprofundar suas dúvidas, perspectivas e ideais a respeito da sua imaginação.

Outro exemplo que podemos citar são os Jogos de Corda: Brincadeiras como pular corda, cabo de guerra, ajudam na coordenação fina e ampla, na força e no trabalho em equipe. Estimular esses tipos de brincadeiras são fundamentais no convívio das crianças com as outras, uma vez que permite a troca de afetividade e socialização.

Figura 7 - Crianças pulando corda



Fonte: Deposit Photos (2024).

Figura 8: Crianças brincando de cabo de guerra



Fonte: Deposit Photos (2204).

Brincadeiras que envolvem o ritmo, como a dança, permite que as crianças expressem suas emoções, melhorando a coordenação corporal e o ritmo. A dança da cadeira ou danças congelantes onde a criança “congela” o corpo conforme o ritmo da música são exemplos que podem ser trabalhos dentro ou fora da sala de aula.

Outro exemplo que pode ser introduzido no cotidiano da aprendizagem, é a dança da laranja, onde as crianças testarão seu equilíbrio e concentração. Em duplas e sem a ajuda das mãos, os participantes devem dançar enquanto equilibram uma laranja entre suas cabeças não deixando a laranja cair enquanto dançam. Outro exemplo é a dança onde as crianças imitam os animais. Perante Almeida (2014, p. 105): “Ritmos que podem ser feitos a partir sons mecânicos, ou de sons produzidos pelas crianças ou ainda de um convidado para tocar” é outro tipo de exemplo que dá pra trabalhar bem o ritmo, a percepção visual e sonora.

Figura 9 - Crianças imitando animais



Fonte: Deposit Photos (2024).

Figura 10 - Crianças dançando



Fonte: Deposit Photos (2024).

Jogos que estimulam o equilíbrio e lateralidade: Brincar de amarelinha, caminhar sobre uma linha feita com fita adesiva, andar segurando um ovo na colher ou pular com uma perna só, ajudam a desenvolver a noção de equilíbrio e estabilidade do corpo. Esses tipos de atividades são essenciais, já que, no momento da ação da brincadeira, a criança por muitas vezes conseguirá perceber com qual lado do corpo possui uma resistência, força e equilíbrio maior.

Figura 11 - Menina pulando amarelinha



Fonte: Deposit Photos (2024).

Figura 12 - Corrida do ovo na colher



Fonte: Deposit Photos (2024).

Figura 13 - Professora ensinando através de um jogo



Fonte: Deposit Photos (2024).

Na figura 13 podemos analisar que a professora está ensinando a criança a montar uma espécie de quebra-cabeça do planeta terra, com isso, percebemos que um jogo tão comum tornou-se um recurso didático lúdico, que facilita na hora da criança absorver os ensinamentos sobre determinada temática.

Diante desses exemplos citados, é fundamental ressaltar que é indispensável por meio dessas brincadeiras e jogos que os professores consigam adaptá-las dependendo da faixa etária de cada criança e principalmente se a criança possuir algum tipo de deficiência ou transtorno, também é preciso observar o nível da sua compreensão e dificuldade em realizar o exercício.

Sendo assim, as brincadeiras infantis constitui-se em uma atividade na qual as crianças, sozinhas ou em grupo, procuram compreender o mundo e as ações humanas nas quais estão inseridas cotidianamente. Essas atividades estimulam o cognitivo, aguçam a curiosidade, promovem a cooperatividade, trabalham o corpo e o desenvolvimento sensorio-motor da criança.

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, podemos constatar que trabalhar a ludicidade é uma das práticas fundamentais e de extrema importância para que o desenvolvimento integral das crianças possa se aperfeiçoar.

A ludicidade além de ser um recurso saudável que promove momentos de lazer e divertimento, oferece também inúmeros benefícios no desenvolvimento cognitivo, motor, social, afetivo e emocional da criança. Além de ser um recurso pedagógico que, quando introduzido no cotidiano durante a aprendizagem, facilita a compreensão de conceitos de uma maneira mais interativa.

O valor educativo do lúdico quando aplicado em sala de aula, está relacionado além da sua condição de oportunizar momentos de brincadeiras, mas no ato de mobilizar interações e momentos, que haja a construção do descobrir e do saber, seja por meio individual ou coletivo.

Por meio da análise, nota-se que o brincar não é apenas um momento de lazer, mas, uma atividade natural e essencial para o desenvolvimento do corpo humano, seja na área cognitiva ou motora. É por meio das brincadeiras que as crianças têm a liberdade e autonomia em explorar o mundo ao seu redor, desenvolvendo dessa maneira, as habilidades motoras e sensoriais, aprofundando

seus conhecimentos, estimulando suas emoções, a linguagem, como também, aprendem a resolver problemas e constroem relações sociais.

Da forma que a psicomotricidade possui uma dimensão psicológica e motora e busca promover uma integração do corpo, nos seus sentidos e habilidades, o lúdico ajuda a ampliar essas áreas. Nesse panorama, é preciso que todas as etapas do desenvolvimento da criança sejam vividas corretamente.

Conseqüentemente, é essencial entender que o brincar, seja por meio de brincadeiras ou de jogos pedagógicos, proporcionam uma dinâmica no contexto da aprendizagem e formação do indivíduo. É através de uma visão holística que o educador consegue identificar e proporcionar as brincadeiras no ambiente escolar de formas diferentes. Sendo assim, o papel que o professor tem para com a educação é de favorecer situações onde o aprendizado possa acontecer por meio das atividades lúdicas. Em vista disso, todos os exercícios devem levar em conta a maturidade mental e corporal da criança. Portanto, realizar atividades nessa perspectiva, viabiliza de forma intencional e comprometida com a formação, crescimento e progresso das crianças.

REFERÊNCIAS

ABP, Associação Brasileira de Psicomotricidade. **O que é psicomotricidade**. Rio de Janeiro, 1980. Disponível em: <https://psicomotricidade.com.br/sobre/o-que-epsicomotricidade/> Acesso em: 28 jun. 2024.

ALMEIDA, Geraldo Peçanha de. **Teoria e Prática em Psicomotricidade: jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis**. 7ª. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2014.

ALVES, Fátima. **A infância e a psicomotricidade: a pedagogia do corpo e do movimento**. 2ª. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2022.

ALVES, Fernando Donizete. **O lúdico e a educação escolarizada da criança: uma história de (des)encontros**. 2008. 214 f. Tese (doutorado) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2008.

ALVES, F. **Psicomotricidade: corpo, ação e emoção**. Rio de Janeiro: Wak, 2007.

ANDRADE, L.B.P. **Educação Infantil: na trilha do direito**. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010, p.193.

AQUINO, Luciene. **Concepções de infância: um breve histórico da educação infantil geral e brasileira**. In: BARBOSA, Rita; AFONSO, Maria. Educação Infantil: das práticas pedagógicas às políticas públicas. João Pessoa. Editora Universitária da UFPB, 2011, p. 69 - 92.

BATISTA, Bianca das Neves. **Afetividade no contexto da educação infantil**. 2024. Monografia (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2024.

BIASI, Mari de. **Brincar e aprender na educação infantil segundo a base nacional comum curricular**. 2ª. ed. [s.l.]: Prestígio Editorial, 2024.

BOTELLE, Andréa. **Psicomotricidade: a importância do lúdico na infância**. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2016. E-book. Disponível em:

<https://play.google.com/store/books/details?id=Ra0wDQAAQBAJ>. Acesso em: 15 jul. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017, p. 31-54.

BRITO, Teca Alencar de. **Música na Educação Infantil: propostas para a formação integral da criança**. São Paulo: Peirópoles, 2003.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila. Disponível em:

https://books.google.com/books/about/Apostila_de_metodologia_da_pesquisa_cien.html?hl=pt-BR&id=oB5x2SChpSEC#v=onepage&q&f=false. Acesso em: 20 out. 2024

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais**. 11^a. Ed. Rio de Janeiro: Record, 2009, p. 107.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7^a ed. São Paulo. Cortez, 2003. (1-52) Disponível em:

<https://play.google.com/store/books/details?id=On02DwAAQBAJ>. Acesso em: 18 out 2024.

MACHADO, F. S.; TAVARES, H. M. **Psicomotricidade: da prática funcional à vivenciada**. Revista da Católica, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 364-379, 2010.

MUSSEN, Paul. **O desenvolvimento psicológico da criança**. 7^a ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

NICOLA, Mônica. **Psicomotricidade Manual Básico**. 2^a. ed. Rio de Janeiro, Revinter, 2013.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 6^a. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

OLIVEIRA, Gisele de Campos. **Psicomotricidade educação e reeducação num enfoque psicopedagógico**. 10^a. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

PEREIRA, Andrea; MONTEIRO, Simone; FERREIRA, Vania de Sousa. **Psicomotricidade**. Indaial: Uniasselvi, 2022.

RAU, Maria. **A ludicidade na educação: uma atividade pedagógica**. 1^a. ed. Curitiba: Ibpex, 2013. Disponível em: <https://pdfcoffee.com/qdownload/a-ludicidade-na-educacao-ibpexdigitalpdf-pdf-free.html>. Acesso em: 22 jul. 2024

RANYERE, J., & MATIAS N. C. F. (2023). **A Relação com o Saber nas Atividades Lúdicas Escolares**. Psicologia: Ciência e Profissão, 43, 1-13. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1982-3703003252545>. Acesso em: 21 nov. 2024.

SOUZA, Caroline Ramos de. **O brincar como forma de expressão e desenvolvimento da educação infantil**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2023.

TARGINO, Magnólia de Lima Sousa. **Psicologia da Aprendizagem**. Campina Grande: Edupeb. p. 111-132, 2013.