

CONTRIBUIÇÕES DA PSICOMOTRICIDADE: Movimento, jogos e brincadeiras¹

Marques, Gisele Caroline²

Souza, Vilma Rocha³

RESUMO:

Este artigo abordará a importância da psicomotricidade no desenvolvimento infantil. A partir dos movimentos, jogos e brincadeiras, sendo fator fundamental ao desenvolvimento das aptidões físicas e mentais da criança, sendo um grande facilitador para a obtenção de conhecimento, e tendo o professor como mediador no seu ensino aprendizagem. Por intermédio de atividades lúdicas, a psicomotricidade realidade, experiências de autoconhecimento, bem como conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro. Contribuir com a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos através de jogos e brincadeiras, possibilitando o maior entendimento da motricidade humana. A importância da mediação do educador através de atividades bem planejadas, para que possam assim orientar da melhor forma os educandos na construção do conhecimento. Conhecer, valorizar e utilizar a psicomotricidade no dia a dia escolar, sendo que a mesma é de suma necessidade e importância, ou seja, indispensável para um ensino de qualidade.

Palavras chave: Psicomotricidade. Desenvolvimento. Aprendizagem

1. INTRODUÇÃO

A psicomotricidade é um recurso de suma importância para a construção do conhecimento de forma integral da criança.

Partindo dessa temática, serão abordadas as contribuições da psicomotricidade, movimento, jogos e brincadeiras sendo que através do jogo é que acontece a aprendizagem, pois no ato de jogar existe o brincar.

Este artigo tem como objetivo compreender e conhecer a importância e necessidade dos jogos e brincadeiras, contribuir na aprendizagem e desenvolvimento da criança no seu ensino aprendizagem.

¹ Artigo apresentado para Instituto Educacional Sem Fronteira para a obtenção do título de especialista em Psicomotricidade em Educação Infantil e Educação Física Escolar.

² Formada em Pedagogia pela Universidade do Norte do Paraná Unopar, Pós Graduada em Neuroaprendizagem, pelo Instituto São Brás.

³ Formada em Pedagogia pela Universidade do Norte do Paraná Unopar, Pós Graduada em Educação Infantil e Séries Iniciais, pelo Instituto sem Fronteiras.

Nesse sentido a psicomotricidade, estimula o desenvolvimento, a motricidade e o psicológico das crianças, proporcionando para a criança vivenciar, imitar, criar ritmos e movimentos, atitudes éticas e morais enquanto joga.

O jogo como presença marcante, propiciando momentos de diversão e aprendizado favorecendo o desenvolvimento físico, intelectual, afetivo e social da criança.

O professor como mediador, contribuindo na formação de alunos capazes de concentração, de descobrir, criar, de jogar e se socializar com os demais.

2. DESENVOLVIMENTO

A psicomotricidade nasceu no início do século XIX, na França, como toda ciência tem seu objetivo próprio de explicar certos fenômenos clínicos estudados por neurologistas da época.

Durante as primeiras décadas do século XX, época da primeira guerra mundial, a psicomotricidade no Brasil foi orientada pela escola francesa, quando as mulheres resolveram firmemente adentrarem no trabalho e nas indústrias, tendo que deixar suas crianças nas creches. Nesta perspectiva os profissionais sentiram a inevitabilidade de se especializar em clínica infantil na França foi então nesta época que a psicomotricidade se iniciou no Brasil. Foram os franceses que influenciou mundialmente a psiquiatria infantil, a psicologia e a pedagogia.

Segundo Alves (2007, p. 49):

É por meio do corpo que a criança vai descobrir o mundo, experimentar sensações e situações, expressar-se, perceber-se e perceber as coisas que a cercam. À medida que a criança se desenvolve, quanto mais o meio permitir, ela vai ampliando suas percepções e controlando seu corpo por meio da interiorização das sensações. Com isso ela vai conhecendo seu corpo e ampliando suas possibilidades de ação. O corpo é, portanto, o ponto de referência que o ser humano possui para conhecer e interagir com o mundo.

Assim como a ciência da educação procura educar o movimento, sendo que a psicomotricidade é a relação entre o pensamento e a ação, envolvendo a emoção e as funções da inteligência, onde o seu intelecto se constrói a partir do exercício físico. O desenvolvimento é de fundamental importância não só do corpo mas também da mente e da emotividade, e está presente em toda as atividades que

desenvolve a psicomotricidade e a mesma contribui para o conhecimento do seu próprio corpo.

Para a psicomotricidade, o fundamental é a intencionalidade da ciência que estuda o homem por meio do seu corpo em movimento e em relação ao mundo interno e externo. Facilitar as possibilidades de interação da criança perceber, atuar e agir como o outro, com indivíduos do mesmo grupo social de que faz parte e consigo mesmo.

Através da Psicomotricidade Relacional que o ser humano é capaz de escutar, observar e sentir. Ele recebe a produção da criança no decorrer das sessões, procura entender quais são as modalidades de relação que vai estabelecendo com o observador, com os colegas, os objetos, o espaço e o tempo. Com esta observação o adulto permite conhecer melhor a criança e suas estratégias relacionais, tanto positivas quanto negativas, entende-se assim o seu comportamento adotado.

Através dos jogos e brincadeiras a criança está em constante movimento e vivencia um mundo do faz de conta da imaginação e ludicidade desenvolvendo a motricidade.

Assim segundo Antunes (2005, p. 36):

O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

O jogo, o brinquedo e a brincadeira podem assumir vários sentidos conforme o contexto em que está sendo utilizado e os objetivos pretendido, estabelecendo assim um vínculo instantâneo com as crianças. Pode-se caracterizar o lúdico espontâneo e satisfatório por fazer parte das atividades essenciais da dinâmica humana, vale ressaltar que o ser funcional não deve ser com ato repetitivo, deve ser sem monotonia de comportamento, e o mesmo deve ter objetivo. O professor ao planejar uma aula com características lúdicas, não precisa ter somente jogos ou brinquedos, mais a partir de brincadeiras e movimentos utilizando o próprio corpo.

Piaget (1976, p. 160) diz:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as

realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

Resgatando assim um processo de ensino aprendizagem mais significativa e prazerosa para a criança e reconhecendo que através do lúdico a criança possa aprender, se desenvolver e interagir com o mundo a sua volta.

Para se trabalhar o jogo no ambiente escolar é importante acima de tudo que o professor tenha clareza da sua definição, historicamente a palavra jogo está vinculada a competição seguida por regras externa imposta ao jogo.

No entanto, independente dos lugares onde aconteça o jogo, não pode ser confundido o seu significado, deve-se ter estimulação, divertimento, brincadeiras e liberdade.

Segundo Antunes (2005, p.33):

[...] um verdadeiro educador não entende as regras apenas como sendo os elementos que tornam o jogo passível de ser executado, mas como uma lição de ética e moral, e assim sendo, cumprir seu objetivo educacional. O jogo pode ensinar, aprimorar as relações interpessoais e promover alegria, prazer e motivação, no entanto o único que pode convertê-lo em tal é o professor lembrando-se dos ganhos cognitivos e sociais sem perder de vista seu caráter de prazer e alegria.

É sempre muito importante proporcionar as crianças oportunidades para brincar e criar livremente suas brincadeiras e jogos. Pois além de desfrutar da alegria de brincar, isto contribuirá para o seu desenvolvimento psicomotor.

O jogo contribui com o propósito de que as atividades não se desenvolvam num processo, ele canaliza os ensinamentos sérios e importantes, através do dinamismo, do prazer e da alegria.

O ato de jogar e brincar como uma necessidade para que o ser humano se desenvolva ao longo dos tempos, a sua ação não pode ser vista apenas como uma mera diversão, onde o uso de material lúdico ajuda no desenvolvimento da aprendizagem.

Segundo Piaget (1983) a prática de jogos possibilita a criança o desenvolvimento de autonomia e de reciprocidade, de ordem e de ritmo, e no sentido global ela pode representar uma fonte impulsionadora do processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Pode-se observar que as brincadeiras praticadas pelas crianças mudam à medida que elas vão crescendo, mudando assim a compreensão em relação aos problemas diversos que começam a ocuparem suas mentes.

O lúdico na escola como fator essencial para promover as atividades com jogos e brincadeiras, tornando assim uma aprendizagem prazerosa para a criança, facilitando ao mesmo tempo o trabalho do educador, pois através dos jogos pode ser feita uma investigação do modo de pensar dos alunos auxiliando os mesmos na compreensão dos conteúdos escolares e como superar suas dificuldades.

As atividades lúdicas tem papel fundamental no contexto escolar sendo essencial para o conhecimento de uma forma prazerosa sendo a brincadeira uma fonte de aprendizado, onde através da mesma possa-se alcançar resultados positivos.

Almeida (2006, p. s/p) fala que:

O lúdico tem a sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

As experiências do brincar na escola auxiliam a formação de vínculos entre alunos e professores e certamente facilitam a aprendizagem.

É de sua importância ressaltar que o educador é indispensável nesse processo de ensino aprendizagem, pois ele é quem faz a mediação e quem cria e planeja situações, tornando o meio o mais favorável possível, possibilitando reflexões e descobertas.

É possível dizer que incorporar a ludicidade no planejamento demonstra que o docente reconhece seu papel como promotor e mediador da aprendizagem. Nesse contexto, observa-se a importância do planejamento de atividades lúdicas.

O jogo para Piaget (1971) é um meio de explicação para apresentar como a criança realiza seu desenvolvimento para compreender e explicar a sua realidade. O autor apresenta três estruturas contínuas que são o jogo de exercício, jogo simbólico e o jogo de regra.

Para Piaget (1986), o jogo de exercício predomina do nascimento até aproximadamente dois anos, tendo por objetivo a repetição de um ato motor, de acordo com Piaget (1986, p.39):

No que diz respeito à sua adaptação, é interessante notar que o reflexo, por muito bem montado que esteja como mecanismo fisiológico hereditário e por muito bem fixado que pareça em seu automatismo imutável, nem por isso necessita menos de certo exercício para adaptar-se verdadeiramente e

nem por isso é menos suscetível de acomodação gradual à realidade exterior.

O jogo simbólico está na fase intermediária, que compreende dos dois aos sete anos de idade aproximadamente, sendo as idades na teoria piagetiana sempre por aproximação.

Nesta fase sensório-motor a criança desenvolve em um sujeito mais poderoso em relação com o mundo, onde é evidente que só é possível devido as construções realizadas anteriormente. Para Piaget, (1971, p. 146) revela que existe:

Uma segunda categoria de jogos infantis é a que denominaremos o jogo simbólico. Ao invés do jogo de exercício, que não supõe o pensamento nem qualquer estrutura representativa especificamente lúdica, o símbolo implica a representação de um objeto ausente, visto ser comparação entre um elemento dado e um elemento imaginado, e uma representação fictícia, porquanto essa comparação consiste numa assimilação deformante.

Sendo o jogo simbólico aplicado em todas as situações realizadas pela criança, ampliando assim o seu compreensão.

A última grande estrutura do desenvolvimento é o jogo de regras apresentada por Piaget (1971, p. 148) define o que seria o jogo de regras:

Assim como o jogo simbólico inclui, frequentemente, um conjunto de elementos sensório-motores, também o jogo com regras pode ter o mesmo conteúdo dos jogos precedentes: exercício sensório-motor como o jogo das bolas de gude ou imaginação simbólica, como nas adivinhações e charadas. Mas apresentam a mais um elemento novo, a regra, tão diferente do símbolo quanto este pode ser do simples exercício e que resulta da organização coletiva das atividades lúdicas.

Neste estágio, as regras representam relações sociais ou interindividuais em caráter coletivo, e o sujeito entende a regra como necessária, mais não a elabora.

Segundo Piaget (1983) a prática de jogos possibilitam a criança o desenvolvimento de autonomia e de reciprocidade, de ordem e de ritmo, e no sentido global ela pode representar uma fonte impulsionadora do processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança.

O jogo atua como facilitador no desenvolvimento da aprendizagem sendo ele uma ferramenta valiosa para o ensino.

Por último se encontra o estágio de codificação de regras, onde o respeito pela regra ainda é obrigatório, porém esta regra já é possível de mudança, sendo que não era vista nos estágios anteriores.

Os jogos favorecem a socialização permitindo cada um expressar-se, improvisar decisões, raciocinar rápido, a criatividade, autenticidade, desafios e descobertas, a alegria de se divertir e não ter medo de errar, desenvolvendo assim suas habilidades e competências.

Constata-se que mediante as brincadeiras de faz de conta ou de jogos que a ação da criança se consolida na presença do imaginário.

Através da estimulação do desenvolvimento psicomotor é fundamental que haja consciência dos movimentos corporais interligados com emoção e expressados pelo movimento.

Almeida (2007, p. 17) diz:

Psicomotricidade, portanto, 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.

Cabe aos docentes transformar os ambientes constantemente, um ambiente que não seja só físico mais cultural.

A partir de materiais versáteis que possam se transformar em muitas coisas, é uma forma enriquecedora para os jogos e brincadeiras.

Dessa forma observa-se como o lúdico é tão essencial e de extrema importância para o desenvolvimento, através de ações concretas e planejadas.

Alves (2008, p. 42) defende:

É brincando que a gente educa e aprende. Alguns, ouvindo isso, pensam que quero tornar a educação coisa fácil. Coitados! Não sabem o que é brincar! Brinquedo fácil não tem graça. Brinquedo, para ser brinquedo, tem de ter um desafio.

Alves (2008, p. 38) aponta que “as escolas, tão preocupadas em desenvolver os saberes que moram na cabeça, não tem sequer noção, da sabedoria que mora no corpo”.

O desenvolvimento psicomotor abrange o desenvolvimento funcional de todo o corpo sendo a coordenação motora global. Alves, (2007, p.57) afirma:

É a coordenação existente entre os grandes grupamentos musculares. Para a criança, é mais fácil fazer movimentos simétricos e simultâneos, pois só em uma segunda etapa é que ela movimentará os membros separadamente.

Neste contexto a mesma também desenvolve a coordenação motora fina, assim como o equilíbrio, o esquema corporal, lateralidade, estruturação espacial e temporal, ritmo e percepções.

A lateralização é o resultado de diversos fatores, daí a importância da criança ter liberdade de expressar-se e se movimentar e testar qualquer um dos lados, para que assim ela desenvolva sua maturidade neurológica.

Segundo Fonseca (1995, p. 172):

A lateralização traduz a capacidade de integração sensório-motora dos dois lados do corpo, transformando-se numa espécie de radar endopsíquico de relação e de orientação com o mundo exterior. Em termos de motricidade, retrata uma competência operacional, que preside a todas as formas de orientação do indivíduo. Compreende uma conscientização integrada da experiência sensorial e motora, um mecanismo de orientação intracorporal (proprioceptiva) e extracorporal (exteroceptiva).

Para Fonseca (1995), é essencial para todos os aprendizados ter a capacidade de estruturar e organizar o espaço.

Fonseca (1995, p.204):

A noção do espaço não é inata, ela resulta de uma construção onde o corpo assume o papel de arquiteto. A criança constrói a noção do espaço através da interpretação de uma constelação de dados sensoriais que não têm relação direta com o espaço.

A estruturação temporal não se separa da espacial. Afirma Fonseca (1995, p. 209) que a noção do tempo é artificial e abstrata, mas que:

A sequência dos acontecimentos e a sua relação temporal são essenciais para estabelecer sistemas de relações, na medida em que a experiência materializa uma corrente e uma fluência de eventos ao longo de uma direção temporal irreversível.

Precisa-se dizer que ainda há a noção de tempo subjetivo que está ligado a questão afetiva, ou seja, dependendo do grau de ansiedade, e motivação.

Segundo Almeida (2007, p. 93)

O tempo é das mais difíceis habilidades para se trabalhar na escola infantil, dada a dificuldade de se distinguir, por parte da criança, o tempo real do tempo ficcional. As histórias que ela ouve se passam em um tempo, as cobranças que ela escutam se passam em um outro muito mais real, e o dia tem uma organização temporal que ainda não é de domínio ou de aceitação ou de reconhecimento por parte dela.

No que diz respeito ao ritmo, é a movimentação própria de cada ser, o mesmo se introduz em todas as manifestações de comportamento, ocorrendo na

motricidade, ou seja, na coordenação de movimentos, na audição, na visão e nos aprendizados escolares.

Fonseca, (1995, p.210) diz que:

O ritmo é uma propriedade fundamental da matéria viva, caracterizada por altas, médias ou longas frequências, ela é, certamente, uma propriedade de toda a atividade da criança, uma espécie de requisito do comportamento humano, pondo em relevo o papel do sistema auditivo nos esquemas gerais do pensamento.

A percepção é a capacidade de obter informações sobre um ambiente, através da percepção auditiva, percepção visual e percepção tátil, quanto à percepção Almeida, (2007 p. 67) revela que:

Estes trabalhos com as percepções musicais podem ser desenvolvidos 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 musicalização que envolve cada ambiente, seja ele educacional ou não.

Nesta premissa a psicomotricidade relacional tem como objetivo auxiliar na superação das dificuldades, na aprendizagem, no comportamento e na socialização.

Alves (2007, p. 94) afirma que é “preciso que a educação dê a criança um sentimento de segurança afetiva que lhe será necessário para aceitar as mudanças de um mundo perpetuamente em transformação e nele participar com confiança”.

A respeito do esquema corporal nota-se que é a capacidade de simbolizar seu próprio corpo e interiorizar a sua imagem, desse modo Alves, (2007, p.49) diz que:

A noção de esquema corporal é como uma noção de âmbito fisiológico. Ela representa e experiência que cada um tem de seu corpo, quando em movimento ou em posição estática, em relação com o meio. É consciente, um simples movimento depende de seu esquema corporal.

Partindo desse pressuposto a imagem corporal se desenvolve a partir do nascimento até a morte, passando por modificações, a construção e a reconstrução resultante do processamento de estímulos.

Segundo Alves (2007, p.53)

A imagem corporal diz respeito aos sentimentos do indivíduo em relação à estrutura de seu corpo como a bilateralidade, lateralidade, dinâmica e equilíbrio corporal. As relações entre o corpo e os objetos situados no espaço ao seu redor referem-se aos conceitos direcionais do indivíduo e à consciência de si próprio e do desempenho do que ele cria no espaço.

A psicomotricidade relacional utiliza-se do corpo e movimento, como mediadores para alcançar a meta de ajudar a viver em grupo, a respeitar regras, a

socialização, a comunicação e o fundamental a sensibilizar-se com o próximo, sendo a afetividade essencial e necessária.

Alves (2008, p. 75) retrata que “a educação se divide em duas partes: educação das habilidades e educação da sensibilidade. Sem a educação da sensibilidade, todas as habilidades são tolas e sem sentido”.

Evidencia-se a necessidade de oferecer momentos de desenvolvimento integral, proporcionado à criança uma vivência com espontaneidade das experiências corporais, onde a criança possa se expressar através de ações, brincadeiras e jogos, desenvolvendo assim suas aquisições.

A psicomotricidade como objetivo de se enxergar em sua total totalidade, para a psicomotricidade, o ser humano, necessita aprender, precisa sentir pensar e agir. Portanto Fonseca (1993, p. s/p) destaca como objeto de estudo que:

A psicomotricidade, como objeto de estudo, subentende as relações entre a organização neurocerebral, a organização cognitiva e a organização expressiva da ação (entendida como praxia, motricidade ou movimento intencional) como um todo, e sendo impossível conceber a sua execução (output) sem a sua planificação (input / elaboração).

Precisa-se dizer que se faz necessário que os educadores permita que os alunos possam conhecer o meio ao seu redor sem tantas interferências e sim possa ser um mediador, as auxiliando a serem independentes, produtivos e críticos em suas ações.

Segundo Fonseca (1993, p.89):

A criança deve viver o seu corpo através de uma motricidade não condicionada, em que os grandes grupos musculares participem e preparem os pequenos músculos, responsáveis por tarefas mais precisas e ajustadas. Antes de pegar num lápis, a criança já deve ter, em termos históricos, uma grande utilização da sua mão em contato com inúmeros objetos.

Alguns educadores não acreditam que o movimento seja de fundamental importância na formação, Já outros afirmam claramente que o movimento é fundamental ao desenvolvimento humano, assim Fonseca (1993, p. s/p) afirma que:

O movimento e o seu fim são uma unidade; desde a motricidade fetal até a maturidade plena, passando pelo momento do parto e pelas sucessivas evoluções, o movimento é sempre projetado face a uma satisfação de uma necessidade relacional. A relação entre o movimento e o seu fim aperfeiçoa-se cada vez mais, como resultado de uma diferenciação progressiva das estruturas integrativas do ser humano.

A psicomotricidade é um aspecto fundamental, sendo que a mesma potencializa a aprendizagem, o comportamento, a cognição e a afetividade oferecendo condições necessárias que outras dimensões humanas para que possam progredir.

A escola possibilita através da prática diária, atividades e ações que envolvem o corpo, o movimento e a motricidade, Fonseca (2008, p.53) cita Wallon em uma de suas obras:

De acordo com Wallon, a escola do futuro deveria criar mais oportunidades e facilitar mais a expressividade do sujeito, não só na aquisição e na expressão de vivências corporais e subjetivas na arte e na ciência, como, também, refletir sobre os espaços, os materiais, o mobiliário, (...) os tempos de estudos, os tempos livres, etc., de forma a aumentar a oferta e a qualidade das situações de interação social e de participação em grupos variados.

O corpo e o movimento estão ligados diretamente ao cotidiano do educador infantil e são o fundamento e o reflexo das práticas pedagógicas, e é nessa etapa da infância que as crianças estão descobrindo os limites do querer e ter.

De acordo com os estudos, Fonseca, (1993, p.9) revela que:

O movimento, na sua ação, manifesta a exteriorização significativa dos desejos e das aquisições do indivíduo, pois traduz o corpo vivido, o conhecimento concreto experimentado pelo sujeito. A originalidade peculiar do movimento não o caracteriza como mecanismo psíquico ou fisiológico, como consciente ou inconsciente; ele traduz e projeta no mundo a ação relativa a um sujeito.

O movimento é a primeira manifestação na vida do ser humano, realizamos movimentos com o nosso corpo desde a vida intra-uterina, a corporeidade é o corpo em movimento, e é através da psicomotricidade que envolve o conhecimento do mesmo, por intermédio da motricidade se desenvolve as capacidades psicológicas da criança.

Fonseca (2004, p.131) escreve:

É por meio da atividade motora que a criança vai construindo um mundo mental cada vez mais complexo, não apenas em conteúdo, mas também em estrutura. O mundo mental da criança, devido às ações e interações com o mundo natural e social, acaba por apresentar essas realidades por meio de sensações e imagens dentro de seu corpo e do seu cérebro. Primeiro pela intervenção de outras pessoas, que atuam como mediadoras entre a criança e o mundo; depois pelos sucessos e insucessos da sua ação, ela vai adquirindo experiências que virão a ser determinantes no seu desenvolvimento psicológico futuro.

Através da estimulação psicomotora desperta o desejo de brincar, aprender, de se comunicar, de sentir, testar, tocar, provar, construir e desconstruir. E mediante a autonomia postural irão surgir as explorações lúdicas, a vivência dos deslocamentos e movimentos integrados, possibilitando à criança a apropriação do corpo, do espaço, do tempo e do “eu”.

Exercitando o jogo, a imitação, a mediatização simbólica na relação com o meio, à criança desenvolve os processos de linguagem verbal ou falada, responsável pela significação das ações e as situações vividas e convividas.

De acordo com Fonseca, (2008, p.520) fala que a ação:

A ação é representada mentalmente através de estruturas psíquicas que a integram, elaboram, regulam, planificam, programam, antecipam e executam. Trata-se do movimento integrado e consciencializado, que obedece a uma planificação, a uma intencionalidade e a uma regulação verbal interior, visando a obtenção de um fim. O movimento (ações e coordenações) envolve um processo relacional inteligível entre a ação e a situação. É o fim a atingir, que o justifica e o determina.

É possível dizer que a partir dos jogos, brincadeiras, a prática de esportes e danças, as crianças adquirem novas habilidades motoras ampliando assim seus conhecimentos, conhecendo seu corpo, diferentes posturas e atitudes corporais, nota-se que as brincadeiras cantadas são uma forma de conhecer o movimento.

Correr, pular, girar e subir são necessidades naturais, e de extrema importância para o desenvolvimento, a compreensão de sua capacidade de movimento, sua autonomia, criatividade e competências.

Piaget apud Fonseca (2008, p.98) cita que:

É a inteligência que se encarrega de coordenar a motricidade, de forma a acomodá-la ao real, para conhece-lo e transformá-lo. É este mesmo princípio que deve ser transferido para as aprendizagens escolares ou extra-escolares. Para aprender a ler, a escrever, a contar e a pensar, a criança deve experimentar e realizar ações e interações múltiplas com os sistemas proprioceptivos, vestibulares, tátil-cinestésicos, visuais e auditivos.

É importante que as crianças exercitem a sua criatividade, criando sequências de movimentos, e que as mesmas possam selecionar gestos e movimentos que inventaram, imitaram ou recriaram, tanto nas brincadeiras como nas danças.

São muitos os jogos para desenvolver a habilidade manual, com o objetivo de levar a criança a executar uma série de malabarismos, onde novos desafios podem ser criados sempre.

Observa-se o quanto é necessário que os educadores sejam transformadores e mediadores nesse desenvolvimento de ensino aprendizagem, integrando o lúdico nas atividades, proporcionando aulas dinâmicas e divertidas, porém aulas com brincadeiras com objetivos, estimulando a sociabilidade e a afetividade dos alunos, em um ambiente rico em possibilidades de atividades e experiências.

Segundo Fonseca (2008, p.538).

Durante a idade pré-escolar, deverão ser identificados problemas de desenvolvimento que possam comprometer a aprendizagem escolar, bem como desenvolver aptidões pré-escolares necessárias. Durante a idade escolar, as atitudes dos educadores, a aplicação de seus métodos e a invenção de novos instrumentos deveria ser estudada em termos interdisciplinares.

O ambiente escolar possibilita o desenvolvimento integral da criança, bem como a interação com os demais, a escola como um lugar onde possa ser trabalhada a autonomia, desenvolver a criatividade, autoestima, num ambiente seguro e acolhedor, dando a elas possibilidades e condições motoras, cognitivas e sócio afetivas.

Precisa-se dizer que muita coisa tem mudado, devido a espaços reduzidos por conta da urbanização, a primordialidade de segurança e a grande demanda da tecnologia onde muitas crianças se distraem e se divertem mais com essas máquinas do que através de brincadeiras.

Não importa quais foram as modificações, a criança tem o direito de crescer e aprender, a criança precisa conhecer o meio onde vive, e viver concretamente, através da interação com o mundo e da interação com o outro.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS.

De acordo com o que foi exposto a partir das perspectivas analisadas teve por meio deste, a finalidade de colaborar na interação, no ensino aprendizagem, motricidade, o brincar como base fundamental para a infância, a estimulação dos movimentos, da percepção e criatividade.

Através destes conceitos abordados, observa-se a importância do papel do educador como mediador nesse ensino, respeitando o processo de criatividade, estimulando suas habilidades e evidenciando as potencialidades de cada um.

Onde fica evidente a necessidade de uma educação de qualidade, com formações sólidas para o embasamento de uma prática efetiva, oferecendo uma educação com muitas possibilidades sem limitação de potencial.

É importante que o educador tenha formação e conhecimentos adequados, que a escola tenha ambientes propícios, instigantes e criativos para a aprendizagem e desenvolvimento.

Finalizando cabe ressaltar que através da psicomotricidade a criança vivencia um mundo de movimento, brincadeiras, jogos, fantasias, descobertas e alegrias, onde estará em constante desenvolvimento, pois é um processo dinâmico e rico em aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FOGAÇA JÚNIOR, Orlando Mendes. **Ensino da educação física escolar**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.

GONÇALVES, Fátima. **DO ANDAR AO ESCREVER: Um Caminho Psicomotor**. Editora Cultura RBL LTDA. Cajamar/SP.

MACHADO, José Ricardo Martins; NUNES, Marcus Vinícius da Silva. **100 jogos psicomotores: Uma prática relacional na escola**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2011.

MEYER, Ivanise Corrêa Rezende. **Brincar & viver: Projetos em Educação Infantil**. 4. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2008.

REVISTA IMPACTOS. **Instituto Matogrossense de Pós Graduação e Serviços Educacionais**. Ltda-Vol. 1 (Nov.) 2012-Cuiabá: Defanti, 2012- Publicação Anual.

SILVA, Daniel Vieira da; HAETINGER, Max Gunther. **Ludicidade e Psicomotricidade**. Curitiba: IESDE Brasil S. A., 2008.

STEINLE, Marlizete Cristina Bonafini; SUZUKI, Juliana Telles Faria. **Educação da criança de 0 a 5 anos**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.

SUZUKI, Juliana Telles Faria et al. **Ludicidade e educação**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.