DESENVOLVIMENTO MOTOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

LUCELI FREITAS PASSUAN

RESUMO:

Este trabalho tem como objetivo compreender as concepções de professores e gestor frente à inclusão de alunos diagnosticados como autistas em salas de aula regulares em uma escola pública situada no município de Ferraz de Vasconcelos, SP. Para tanto, em um primeiro momento, aplicou-se um questionário a nove professores, bem como ao gestor da referida escola a fim de verificar-se qual o posicionamento desses sujeitos no que se refere à inclusão. Em seguida, procedeu-se a análise dos referidos questionários à luz da bibliografia. Verificou-se que essa temática é caracterizada pela efetiva participação de todos os envolvidos no processo educacional e que essa etapa da educação vem passando por diversas transformações nas últimas décadas, sendo amparado por vários dispositivos legais, a fim de melhorar o trabalho. Conclui-se que somente a efetiva participação dos agentes da comunidade escolar, em parceria com os órgãos públicos, será capaz de superar os desafios educacionais.

PALAVRAS CHAVES: Escola; Professor; Gestor; Inclusão

1. INTRODUÇÃO

Ao observar uma mobilização da escola frente ao novo modelo escolar, a qual preconiza a inclusão de alunos que apresentam necessidades educacionais especiais em salas de aula regulares, o objetivo do presente trabalho é propor uma reflexão sobre como se dá o acolhimento destes alunos, como é possível ajudá-los a superar barreiras e ou dificuldades que possam impedir seu desenvolvimento. Essa mobilização deve levar a escola a refletir sobre seus princípios e funções. Promover ensino de qualidade para todos. Desse modo todos os alunos, inclusive os autistas, devem ter garantido seu direito de acesso e permanência na escola pública gratuita e de qualidade, afim de que se promova uma vida autônoma e uma postura crítica frente aos fatos ocorridos no cotidiano. É certo que neste processo os professores devem ter sua formação continuada repleta de fundamentos, embasamentos teóricos, epistemológicos, metodológicos e didáticos. A formação continuada agregará e ampliara cada vez mais o conhecimento do professor para lidar com estes educandos. Sendo assim, os questionamentos que me levaram a pesquisar sobre o tema foram; como o professor e o gestor vêm agindo e recebendo esse aluno, e também qual a conduta do gestor da escola em auxiliá-lo neste desafio. Observei que existem professores que há muito tempo estão na sala de aula, próximo as suas aposentadorias, na qual não tiveram uma formação voltada a capacitá-los para receber tal educando. A pesquisa por meio de questionários realizada em uma escola pública na região da grande São Paulo – Alto Tietê na qual nomeio de escola "X" contou com dez participantes nove professores e um gestor sendo que os questionários foram elaborados com cinco questões abertas. Foram também consultadas bibliografias com vários autores que discutem este tema. Pois considerando que o conceito principal de Educação Inclusiva é Integrar todos sem nenhuma distinção, ainda que o aluno possua as mais diversas limitações, conforme Glat & Duque (2003, p 70), Preconiza que todos os alunos, mesmo os portadores de condições que afetam diretamente a aprendizagem – deficiências sensoriais (surdez e cegueira), mental ou cognitiva, e os transtornos severos de comportamento (autismo e psicoses) – devem ter a possibilidade de se incluir no ensino regular, preferencialmente sem defasagem idade série. Ainda com base nesta citação, podemos dizer que a inclusão tem seu princípio sua origem da mesma fonte que a integração: A luta pela democratização, e a preocupação com e humanização da vida da sociedade

2. O QUE É O BRINCAR?

O ser humano nasce e cresce com a necessidade de brincar, sendo uma das atividades mais importantes na vida do indivíduo. Por meio das brincadeiras, sabe se que a criança trabalha as suas potencialidades, limitações, habilidades sociais, afetivas, cognitivas e físicas.

Se indagar a uma criança o que é brincar, na certa ela o diria que "brincar é fazer coisas divertidas".

Para um educador o importante não é procurar definições, mas sim repensá-las de maneira a promovê-la pelo seu uso adequado, ou seja, estudá-la e promover o seu estudo.

As duas definições estão corretas se olhadas de âmbitos diversos, ou seja, na perspectiva do educador há um elo que une a prática pedagógica ao fato de interte-se.

A prática educacional deve procurar unir essas duas partes o educar e o entreter, pois ambos são importantes, a prática deve ser lúdica, há tempos ouvimos dizer que "atrás de toda brincadeira a um fundo de verdade" brincar é trazer a prática tudo o que se aprende, ou seja, somos capazes de aprender brincando. Ao pensar nisso e nas

duas definições vemos que dependendo da brincadeira o educando pode desenvolver não só o físico, mas também o cognitivo.

A aprendizagem deve ser coerente com o desenvolvimento da criança, a capacidade de aprender está relacionada com a zona de desenvolvimento em que a criança se encontra. Deve-se levar em conta que tudo ao redor da criança é capaz de estimular e enriquecer as brincadeiras, ou o contrário. Pensar na mediação torna-se indispensável no momento de organizar e comprar brinquedos, arrumar a sala, brincar no parque, e também no momento em que a professora vai dirigir uma brincadeira com a turma.

Um professor mediador constrói um ambiente também mediador do brincar.

2.1 OS BRINQUEDOS

O brinquedo é o instrumento principal para a criança, é ele que transpõe a criança da realidade ao mundo lúdico, brincar é para a criança por em prática aquilo que aprendeu durante o dia.

Cabe ao educador usar esse instrumento, ou seja, o brincar para ensinar e levar o aluno ao desenvolvimento pleno de suas habilidades.

Mas qual é o papel do brinquedo nessa história?

Já foi descrito que o brinquedo é o instrumento que transpõe a criança do real ao lúdico. O carrinho, a boneca, a bola, são todos instrumentos que fazem a criança a ser o grande motorista, a mamãe perfeita, o grande craque da seleção.

O brinquedo é a essência da infância e permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento da criança. Ela estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar suas angústias e entusiasmos, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

Fica, portanto, evidenciado a essencialidade do lúdico no trabalho, pois fazem com que as crianças revelem aspectos que não aparecem em situações mais formais

No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das idéias e não das coisas. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas idéias e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado. A criança não realiza esta transformação de uma só vez porque é extremamente difícil para ela separar o pensamento dos objetos.

Sintetizando o brinquedo desperta na criança a imaginação.

2.2 AS BRINCADEIRAS E OS BRINQUEDOS

As brincadeiras e os brinquedos cantados são vastos conteúdos a serem explorados pela prática educacional, isso se considerar as brincadeiras e jogos infantis, não são ideias de criança, mas são de fato atividades preparadas e planejadas para que além de divertir-se o educando aprenda algo de valor para sua vida pessoal, social e educacional.

Os brinquedos e as brincadeiras devem ser propostos de forma que os participantes possam tomar decisões e agir de maneira significativa.

O brincar na escola deve ser visto e respeitado em suas características básicas como: ordem, tensão, movimento, mudança, ritmo e entusiasmo.

Como defende W. Winnicott (1975, p.367) na infância as brincadeiras são meios fundamentais para a criança resolver os problemas emocionais que fazem parte do desenvolvimento, brincar e sonhar deve ocupar um lugar especial na vida de toda criança.

A brincadeira é também um método de aprendizagem no qual a criança tem autonomia para perguntar, explicar e expor-se.

Se for feita uma análise histórica sociológica do papel do brinquedo e das brincadeiras dentro da sociedade verifica-se que os tipos de jogos, brinquedos e brincadeiras têm variações de predominância em certa parte do ano e da etapa da infância.

O educando em seu dia-a-dia faz uso de um repertorio lúdico bem significativo e variado, cabe ao educador investigar e criar em sua rotina educacional momentos propícios para a prática do brincar sempre ressaltando o pleno desenvolvimento do educando.

Crianças que brincam aprendem decodificar o pensamento dos parceiros por meio da meta cognição, o processo de substituição de significados, típicos de processo simbólicos. (Kishimoto, 1998, p.150).

De sua época até os nossos dias o brincar foi sendo cada vez mais usado de maneira audaz pelos educadores modernos com o intuito de promover um melhor aprendizado desenvolvendo a formação da personalidade nos domínios da inteligência na evolução do pensamento e de todas as funções neurais.

Ao brincar a criança desenvolve todas as suas funções mentais além de auxiliar a superar suas dificuldades de maneira pro-

gressiva, transformando assim seus conhecimentos anteriores em conceitos para o uso em novas brincadeiras.

Ao reconhecer a impossibilidade de definição exata do termo Huizinga (2001, p. 33) se dispõe a descrever as características principais do jogo e chega a uma noção, assim explicitada:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatório dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana".

A importância das brincadeiras é que humanizam as crianças e possibilitam-lhes ao seu modo, e ao seu tempo, compreender e realizar, com sentido, sua natureza humana, bem como o fato de pertencerem a uma família e a uma sociedade em determinado tempo histórico e cultural. A criança que brinca tem o domínio da linguagem simbólica. A brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade anteriormente vivenciada.

2.3 O BRINQUEDO E A CRIATIVIDADE

Como visto no RCN brincar é atividade permanente na Educação Infantil, mas essa brincadeira precisa ter fundamentos e sobre tudo um objetivo uma finalidade a qual deve o educando conduzir e promover situações que o aluno brinque e amplie seus conhecimentos.

Diz Piaget que brincar é o meio da criança interagir com a sociedade, ou melhor, com as regras sociais, porém elas apenas a reproduzem e muitas vezes não sabem sua finalidade.

Neste ponto é que o primeiro rastro da criatividade se evidencia, pois ao imitar aquilo que são meros observadores o educando tenta a até criativamente criar o porquê de tal regra ou procedimento, ou seja, duas crianças brincando de motorista com uma tampa de panela as duas põe a mão no centro da tampa e gritam "biiiii....." indicando o som da buzina.

Ao perguntarmos a elas por que fazem tal gesto as mesmas responderam:

porque "quando meu pai está dentro do carro ele faz isso", ou seja, em algumas vezes eles não tem noção da regra do uso da buzina, mas tentam explica-las como se entendesse.

A criatividade é compreendida por Piaget como uma busca de soluções para conflitos psicológicos causados por um novo conhecimento ainda não abstraído.

2.4 MÉTODOS EDUCACIONAIS E O BRINCAR

A aprendizagem por métodos surgiu no final do século XIX na Inglaterra por causa do grande desenvolvimento industrial e rapidamente se difundiu no E.U.A. e em outros países de economia capitalista.

No Brasil a ideia de método educacional surgiu na década de 1.920 com as famosas cartilhas e se difundiu com os métodos e sistemas de ensino apostilados dos grandes colégios particulares da nossa época.

Os métodos apostilados bem como as cartilhas nas últimas décadas do século XX e na primeira década do século XXI fora considerados os maiores vilões da educação, porém métodos como Positivo, Objetivo e outros provaram que a culpa da baixa aprendizagem e a falta de estímulo não está no livro e sim no mau uso dele.

Nesse ponto pode-se afirmar que a brincadeira só desenvolve o conhecimento criativo se a mesma for divertida, o mesmo acontece com os métodos se o seu uso for criativo, estimulante e sobre tudo provocador, o educando desenvolverá todas as suas potencialidades cognitivas.

Alguns educadores criticam o método de ensino Caminho Suaves da professora Branca Alves de Lima, todavia, seus livros trazem assuntos trabalhados em diversos livros e métodos recomendados pelo M.E.C, traz também textos literários jogos e atividades lúdicas.

O mau uso do método Caminho Suave fez com que o presente livro fosse por muitos formadores de educadores visto como uma bíblia ante Cristo educacional.

Essa nova geração de educadores relembra que aprender de acordo com Sócrates é um ato sublime em que só as mentes sem nenhum preconceito ou distinção conseguem conceber plenamente.

A culpa assim como a verdade está dentro de nós só mesmo com os olhos do conhecimento é que conseguiremos transpô-la e conhecê-la em plenitude já dizia Pitágoras.

3. LUDICIDADE E PSICOTRICIDADE

A ludicidade se refere às atividades que não se restringem aos jogos e as brincadeiras, mas incluem atividades que possibilitam uma experiência de prazer, entrega e interação dos envolvidos.

É preciso entender a criança como criança, afinal ela não é um mini-adulto, a compreensão de mundo para elas é diferente.

O brinquedo em sua essência não se

prende a preparação sistemática do futuro, mas a vivencia do presente.

A ludicidade está presente na vida de todas as fases da criança, dessa forma precisamos de atenção para selecionar atividades para a mesma, jogos, brinquedos e brincadeiras devem permitir o seu desenvolvimento pleno. É importante valorizar a troca de experiência entre as crianças. É preciso vivenciar diversas percepções, os jogos, as atividades e as brincadeiras precisam alcançar os sentimentos de todos.

A psicomotricidade é um trabalho que contribui significativamente para o desenvolvimento da criança. É a ciência que tem como objeto de estudo o homem e ele através do seu corpo movimento e a relação do homem com seus movimentos em relação ao seu mundo interior e ao mundo exterior.

A criança busca experiências em seu próprio corpo formando conceitos e organizando o esquema corporal, é necessário trabalhar a coordenação motora ampla, o espaço que ocupa no mundo que vive relacionamento e regras. Através do seu corpo ela irá se conhecer o que facilita o desenvolvimento de suas habilidades e a sua sociabilidade.

A psicomotricidade favorece desde o desenvolvimento do cognitivo até o motor. A abordagem da psicomotricidade irá permitir a compreensão da forma que a criança toma consciência do seu corpo e das possibilidades de se expressar por meio desse corpo, localizando-se no tempo e no espaço.

Todas as atividades, jogos, brincadeiras devem ter como objetivo a educação da criança, visar prepará-la para o futuro, mas de forma lúdica. Aprender brincando é melhor e principalmente sentindo o que estamos fazendo.

A criança precisa ser respeitada e ter o seu papel na sociedade compreendido por todos.

3.1 O LÚDICO COMO FERRAMENTA NA APRENDIZAGEM

A criança inserida na Educação Infantil está na fase onde o lúdico é muito presente, e é muito importante o ato de criar. Na sala de aula, uma das principais atividades, ele contribui em vários âmbitos como desenvolvimento da coordenação motora, organização do pensamento, visão, construção de noções espaciais, movimento das mãos, e outros aspectos cognitivos superimportantes para que a alfabetização ocorra. Além de ser uma forma de expressão da criança.

A infância é uma fase em que a sua criatividade aflora, e um ato de mostra o modo como ela vê o mundo, como uma possibilidade de brincar, de falar, de registrar, marca o desenvolvimento da infância, em cada estágio, o desenho assume um caráter próprio.

Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças, serem e estarem de maneira integrada, que advêm de concepções de desenvolvimento que consideram as, seus contextos sociais, ambientais, culturais e, mais concretamente, nas mais variadas construções da identidade e autonomia.

É importante lembrar de que a criança usa tonto da sua criatividade através do lúdico como do seu conhecer dos objetos que a rodeiam e do que se vê. Sendo assim, quando vai representar algo por meio por meio do lúdico usando estes a imaginação, interpretando elementos, acrescentando detalhes e criando a sua figura de maneira que se crie uma cena, um cenário, buscando sempre as cores que os representem na realidade.

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres pensantes com condições de vida a que se submetem aos seus anseios e desejos na construção de conhecimento, se utilizam as mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de ter ideias sobre aquilo que buscam desenvolver através da interação que estabelecem com as outras pessoas e com o meio.

Criança que brinca, aprende mais, e o educador que se propõe a utilizar essa ferramenta facilitadora da aprendizagem também aprende. É brincando que a criança atribui sentido ao seu mundo, como ela o interpreta e o assimila. O brincar poderá ser o reflexo da vida real de uma criança.

3.4 A CRIATIVIDADE INFANTIL: PORTA DO CONHECIMENTO

Ao tomar-se como definição que a criatividade é o princípio da construção ou um meio de buscar o desenvolvimento da aprendizagem tem-se um gigantesco leque aberto para estimular o uso do brincar na atividade escolar.

Como descreve a professora de piano Alice G. Botelho no prefácio de seu livro “Meu piano é divertido” aprender também pode ser divertido, mas como transformar a aquisição do conhecimento em algo divertido? O aprendizado deve ser uma prática prazerosa e nesse contraponto surge o papel do professor que deve propiciar condições e meios para que a ação da educadora, da criatividade do educando se transforme em conhecimento para o mesmo.

O professor nesse aspecto, deve utilizar da troca de experiências para dar liberdade ao aprendizado, o mesmo deve transfor-

mar o brincar no despertar o conhecimento.

Segundo Brasil (2001, p. 22), "brincar é umas das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia". É no brincar que a criança investiga e constrói conhecimentos sobre si e sobre o mundo. Dessa maneira, a presente investigação busca ampliar a compreensão sobre a temática relativa à ludicidade. De acordo com Rau (2012 , p. 31):

A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referências da própria vida do sujeito.

O brinquedo é influenciado pela idade, sexo, presença de amigos, além dos aspectos que estão ligados à novidade, surpresa, complexidade e variabilidade. O brinquedo pode ter diferentes papéis, pode ser cooperativo e competitivo. Existem infinidades de brinquedos e brincadeiras que seduzem a criança e envolvem-na integralmente. Quanto mais o brinquedo possibilitar a exploração livre da criança, melhor

3.5 A APRENDIZAGEM CRIATIVA E O BRINCAR

O professor é o mediador entre o conhecimento e práxis do educando, salientase que o mesmo não é um ser vazio sem conhecimento, ele tem seus saberes, a diferença é que o mesmo não tem o pleno domínio de seus mecanismos e por isso cabe ao docente promover meios para que o educando desenvolva suas potencialidades cognitivas.

Essas potencialidades são amplamente exploradas se o ato de brincar for bem planejado e também dosado nas medidas adequadas, ou seja, não adianta o professor trazer uma brincadeira no qual o aluno ainda não tem base para compreender.

A brincadeira deve ser direcionada, para ter valores significativos, pois assim o educando vai desenvolver seu conhecimento mediando com as atividades e conhecimentos já adquiridos.

Os jogos e brincadeiras são utilizados o tempo todo no espaço da educação infantil, sendo utilizados como um recurso de aprendizagem. Muitas vezes os professores podem usá-los de maneira errada por não realizar algumas reflexões sobre o uso do mesmo.

Muitas propostas pedagógicas para creches e pré-escolas baseiam-se na brincadeira. O jogo infantil tem sido defendido na educação infantil como recurso para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças. O modo como ele é concebido e apropriado pelos professores infantis, todavia, revela alguns equívocos. (OLIVEIRA, 2008, p.230).

Todavia, a algo que não se deve esquecer, o brincar tem que ser divertido.

A aprendizagem na Educação Infantil deve ser divertida, quando bem planejada a brincadeira pode se transformar em conhecimento e por meio do brincar a criança desenvolve a criatividade, que é à base da resolução dos conflitos por um novo conhecimento.

Quando refletem sobre as possibilidades de intervenção e de ensino com a utilização do lúdico, os educadores sempre relatam experiências em que estão presentes sentimentos e posicionamentos que evidenciam a relação entre educador e educando, adulto e criança. Nessa perspectiva, se o educador souber observar as perguntas que seus alunos fazem, a maneira como exploram objetos e brinquedos, ele irá perceber que existem inúmeras possibilidades de intervenção durante as atividades pedagógicas desenvolvidas na sala de aula. A ludicidade como prática pedagógica requer estudo, conhecimento e pesquisa por parte do educador. (RAU, 2011, p. 42).

A partir dos jogos de faz de conta, a criança se expressa relatando suas vivências, onde o professor também tem influência sobre a simbologia criada pela criança durante as brincadeiras.

3.6 UM OLHAR SOBRE A APRENDIZAGEM

A aprendizagem deve ser concebida pelo educador como uma construção pessoal que o educando realiza interagindo com o meio social a qual convive.

O educador tem o papel de promover condições que possa exercer a sua ação de aprender participando de situações que promovam a aprendizagem significativa. O brincar nessa visão é o instrumento fundamental, pois ele transpõe a criança do meio social ao mundo da ilusão e faz de contas, nisso ela expõe tudo o que vive o que aprende e aquilo que acha que é ou que dever ser.

A aprendizagem em si é algo que acontece espontaneamente se for devidamente provocado com atividades criativas que aguçam a curiosidade e a imaginação do ser humano em processo de desenvolvimento.

É preciso enxergar o que a criança já sabe a partir do que ela produz observar, perguntar, sugerir, mobilizar e fornecer meios que estimulem e faça a mesma aprender cada vez mais. Normalmente a criança age ativamente em seu entorno, selecionando informações, analisando-as, relacio-

nando-as e atribuindo diferentes sentidos, desta forma entendem e transformam a realidade. È necessário valorizar a capacidade e o interesse delas em aprender, descobrir e ampliar seus conhecimentos.

Brincar é um modo de obter informações, respostas e contribui para que a criança adquira certa flexibilidade, assim como vontade de experimentar, buscar novos caminhos, conviver com o diferente, permite confiar, raciocinar, descobrir, persistir e preservar.

Ao brincar a criança adquire hábitos, atitudes e conhecimentos importantes para seu convívio social e para seu crescimento intelectual.

4 O CONHECIMENTO E A PROVOCAÇÃO

É comum um professor apresentar o sistema de numeração por meio de jogos com dados, material dourado, trilhas, dominós; falar de letras a partir de elementos folclóricos, filmes, teatros, simulações enfim situações que estimulem de forma lúdica a aquisição do conhecimento.

A educação escolar é a reflexão de diversos aspectos sociais como, a economia, a cultura, a política, a família, as competências e valores, a questão é: como abordar tal repertório numa sala de Educação Infantil, com uma clientela de 04 a 06 anos de idade de forma simplificada e significativa.

Levando em consideração que uma criança desta idade se dispersa com facilidade e não se prende a algo por muito tempo e muito menos a aulas teóricas, uma aula que surja efeitos para esse publica deve certamente partir de preceitos lúdicos e estimulantes para que a criança sinta-se instigada a aquisição, a ampliação de seus conhecimentos e que essa prática seja prazerosa.

"É por meio de brincadeiras de criança, que podemos compreender como ela vê o mundo, brincando ela expressa seus medos, desejos e anseios, nenhuma criança brinca simplesmente para passar o tempo, suas escolhas são motivadas por processos íntimos, desejos, problemas e ansiedades, por meio do brincar a criança expressa linguagens e desejos secretos que os adultos devem respeitar mesmo não entendendo ou compreendendo sua lógica. " Bettelhein (1995, p.89).

Partindo do pressuposto de que a criança não é uma página em branco que necessita ser preenchida por alguém e preparada para a vida, precisamos conhecê-las entrar em seu mundo para parti-la de então colaborar de forma positiva para o seu desenvolvimento mútuo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade está presente na vida de todas as fases da criança, dessa forma nós educadores devemos ter atenção para selecionar atividades para a mesma, jogos, brinquedos e brincadeiras devem permitir o seu desenvolvimento pleno.

Aprender por meio do brincar na educação Infantil é simplesmente promover o conhecimento criativo de maneira lúdica, estimulando o educando a participar da construção de seu próprio conhecimento.

Ao ter essa concepção o educador deixa de ser um mero "explicador" de conteúdos e toma um papel mais abrangente, ou seja, de educador-professor, aquele que não só professa o conhecimento, mas aquele que o promove, o pratica, a ponto de junto com o seu educando promover de maneira paralela a construção do conhecimento.

Compreendida dessa forma, a brincadeira infantil passa a ter uma importância fundamental na perspectiva do trabalho pé-escolar, tendo em vista a criança como ser histórico e social. Se a brincadeira é efetivamente, uma necessidade de organização infantil, ao mesmo tempo em que é o espaço da interação das crianças, então esta brincadeira se transforma em fator utilizado pela criança para sua organização e trabalho. No entanto, "essa atividade não surge espontaneamente, mas sob a influência da educação" (WAJSKOP, 1997, p. 37).

É preciso vivenciar diversas percepções os jogos, as atividades e as brincadeiras precisam alcançar os sentimentos de todos, para que isso se torne possível, é importante que todas as pessoas envolvidas com o desenvolvimento motor das crianças tenham consciência do que o brincar pode significar na vida do aluno.

Através do seu corpo a criança irá se conhecer o que facilita o desenvolvimento de suas habilidades e a sua sociabilidade. A psicomotricidade favorece desde o desenvolvimento do cognitivo até o motor. A abordagem da psicomotricidade irá permitir a compreensão da forma que a criança toma consciência do seu corpo e das possibilidades de se expressar por meio desse corpo, localizando-se no tempo e no espaço.

Todas as atividades, jogos, brincadeiras devem ter como objetivo a educação da criança, visar prepará-la para o futuro, mas de forma lúdica.

Educar mais que ciência é uma arte, pois transforma algo às vezes imperceptível para os olhos de outros em um instrumento de promoção do conhecimento humano é simplesmente uma habilidade nata que só a mente e o coração de um educador podem compreender. O ato de brincar corresponde a um impulso natural da criança, satisfaz

uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica.

A educação deve se voltar para a busca de um modo mais saudável de aprender, permitindo às crianças uma interação lúdica que garanta felicidade, prazer, satisfação e vontade de aprender, desempenhando como elemento principal o desenvolvimento físico, cognitivo, motor e psicológico infantil. Como explica Vygotsky, as crianças, em suas brincadeiras,

[...] reproduzem muito do que vêem, mas é sabido o papel fundamental que ocupa a imitação nas brincadeiras infantis. Estas são, com freqüência, mero reflexo do que vêem e ouvem dos maiores, mas tais elementos da experiência alheia não são nunca levados pelas crianças aos jogos como eram na realidade. Não se limitam a recordar experiências vividas, senão as que reelaboram criativamente, combinando-as entre si e edificando com elas novas realidades de acordo com seus desejos e necessidades. (VYGOTSKY, 1984, p. 12).

As brincadeiras devem ser incorporadas aos conteúdos diários possibilitando tudo o que a criança merece aprender e de forma prazerosa. A Educação Infantil é o melhor lugar para que isso ocorra de forma planejada e organizada e com objetivos concretos, sem dispensar a presença do educador, mas também de maneira suave para que a criança não perca o prazer do brincar devido a tal presença.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília: MEC/SEF, 2001, vol. 1-2. agos /2017

BUJES, M. I. E. Infância e maquinarias. Rio de Janeiro: DP&A, 2002. 286 p. jul/julh 2017

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001. 243 p. agost /set 2017

KISHIMOTO, T.M. O Brincar e as Teorias. São Paulo: Pioneira, 1.998. agos/ set.2017 OLIVEIRA, Zilma Ramos de. Educação Infantil: fundamentos e métodos. 4ª ed. São Paulo, 2008. Julh/2017

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. 2ª ed. Curitiba, PR, Ibpex, 2011. set/2017

RAU, Maria Cristina Trois Dorneslles. Educação infantil: práticas pedagógicas de ensino e aprendizagem. Curitiba: Inter Saberes, 2012. set/2017

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.agost/2017

WAJSKOP, Gizela. Brincar na Pré-escola. 2 ed. São Paulo: Cortez Editora, 1997. set/2017

WINNICOTT, D.W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975. agost/set 2017