CONTRIBUIÇÕES DA PSICOMOTRICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

JOSÉ ARIOSTO CASTRO

RESUMO

A Psicomotricidade é a ciência que estuda o homem através de seu corpo em movimento, considerando suas questões motoras, cognitivas e afetivas (LE BOULCH, 1982). Atualmente a psicomotricidade vem sendo utilizada em vários campos do conhecimento como saúde e educação, observamos nesse sentido a reeducação psicomotora aplicada geralmente em clinicas de reabilitação e a educação psicomotora aplicada no campo escolar, sendo assim o objetivo do presente estudo é analisar como a psicomotricidade pode auxiliar no processo de alfabetização e letramento de alunos do ensino fundamental I, para o levantamento dos dados será realizada a revisão de literatura sobre a psicomotricidade e a alfabetização e letramento. A ausência de um desenvolvimento psicomotor adequado afeta não somente a aprendizagem da criança, mas também pode levar a problemas de ordem emocional e social tais como baixa autoestima, instabilidade emocional, imaturidade, inibição, agressividade, segregação e discriminação entre as crianças. Em vista disto tudo, defendemos aqui a inclusão da disciplina “psicomotricidade” nos cursos de formação de professores tanto na graduação quanto em sua formação continuada, para que eles possam ser capacitados para estimular o desenvolvimento psicomotor de seus alunos bem como para detectar problemas de ordem psicomotora que precisam da atenção especial de profissionais especializados na área da psicomotricidade.

PALAVRAS-CHAVE: Educação; Psicomotricidade; Desenvolvimento motor.

1. Introdução

A Psicomotricidade é a ciência que estuda o homem através de seu corpo em movimento, considerando suas questões motoras, cognitivas e afetivas (LE BOULCH, 1982). Atualmente a psicomotricidade vem sendo utilizada em vários campos do conhecimento como saúde e educação, observamos nesse sentido a reeducação psicomotora aplicada geralmente em clinicas de reabilitação e a educação psicomotora aplicada no campo escolar, sendo assim o objetivo do presente estudo é analisar como a psicomotricidade pode auxiliar no processo de alfabetização e letramento de alunos do ensino fundamental I, para o levantamento dos dados será realizada a revisão de literatura sobre a psicomotricidade e a alfabetização e letramento. A afetividade e a formação da personalidade da criança também estão associadas à psicomotricidade.

Algumas atividades proporcionam às crianças a criação e a interpretação do mundo em que vivem e exatamente por isso é sempre aconselhável o ensino mediante atividades lúdicas, jogos para trabalhar o desenvolvimento motor e desempenhar uma aprendizagem eficiente. Não se pode reduzir o conceito de psicomotricidade apenas como a movimentação para o desenvolvimento do corpo, pois, ela também é responsável pelo desenvolvimento da mente e até mesmo do comportamento da criança. Por isso a abordagem da psicomotricidade na

aprendizagem é importante, pois ela explica como a criança busca experiências com seu próprio corpo, seja para movimentar-se, seja para se expressar.

As atividades recreativas, lúdicas e que respeitem o gosto da criança proporcionam bem-estar, favorecem o desenvolvimento corporal e mental, melhoram a aptidão física, a socialização, a criatividade, dentre outros fatores importantes para a aprendizagem. São exemplos de atividades físicas que promovem um bom equilíbrio psicológico e emocional na criança, rolar, balançar, dar cambalhotas, se equilibrar em um pé só, andar para os lados, equilibrar e caminhar sobre uma linha no chão, etc. Entretanto, nos dias de hoje, com tantos aparatos tecnológicos tais como, jogos virtuais, internet, TV, dentre outros, vivemos situações preocupantes acerca da promoção de atividades recreativas, elas estão sendo substituídas por outras atividades que não proporcionam os mesmos benefícios físicos, psicológicos e sociais que as antigas brincadeiras.

Esse é o ponto de partida para a problemática que envolve o objeto desta pesquisa sobre a importância da psicomotricidade no processo de alfabetização e letramento, uma maior divulgação sobre o assunto com o intuito de orientar pais e profissionais da educação no desenvolvimento emocional, psicológico, corporal e intelectual de seus filhos e alunos, é fato que a psicomotricidade é importante para a vida do homem, e é exatamente por isso, que torna-se ainda mais importante procurar entender e analisar as definições para essa ciência, a fim de ensinar como aplicá-las em situações educacionais fundamentais Fonseca (1995).

O conhecimento a respeito da psicomotricidade para o profissional da educação é indispensável, apesar de que, muitas vezes é ignorado, pois, sua filosofia estimula traçar um perfil psicológico do aluno. Os jogos de quebra-cabeça, encaixes, dominó e outros, trabalham a psicomotricidade a fim de levar a criança a conclusões lógicas, os jogos que exigem um pouco mais de esforço físico, como é o caso das atividades físicas, futebol, vôlei, entre outros, levam a criança a perceber os diferentes movimentos de seu corpo e sentir os benefícios que cada atividade pode lhe proporcionar.

Como mencionado anteriormente, a psicomotricidade está completamente ligada com a aprendizagem, este fato pode ser explicado usando como exemplo o próprio desenvolvimento da criança, onde ela vai aprendendo gradativamente a se movimentar e a ter domínio sobre seu próprio corpo. É feita então, uma análise do desenvolvimento motor da criança que é dividida em quatro estágios, necessário se faz compreender esses estágios para um melhor acompanhamento desde os primeiros dias de vida da criança até o quarto estágio, onde a criança já terá acima de 12 anos de idade. O objetivo do presente estudo é analisar como a psicomotricidade pode auxiliar no processo de alfabetização e letramento de alunos do

ensino fundamental I, para o levantamento dos dados será realizada a revisão de literatura sobre a psicomotricidade e a alfabetização e letramento.

1.2 Metodologia

No entendimento de Gil (1999), o método científico é um processo que envolve

de procedimentos acadêmicos e técnicos utilizados para atingir o conhecimento de um determinado assunto. Assim, para que seja considerado conhecimento científico, é necessária a identificação dos passos para a sua verificação, ou seja, determinar o método que possibilitou chegar ao que se pretende pesquisar. Segundo o autor, já houve época em que muitos entendiam que o método poderia ser generalizado para todos os trabalhos científicos. Os cientistas atuais, no entanto, consideram que existe uma diversidade de métodos, que são determinados pelo tipo de objeto a pesquisar e pelas proposições a descobrir. Todavia, o método científico é a forma encontrada pela sociedade para legitimar um conhecimento adquirido empiricamente, isto é, quando um conhecimento é obtido pelo método científico. Em nosso caso utilizamos a revisão de literatura por meio da leitura de artigos e livros da área educacional (GIL, 1999).

2. As unidades funcionais do cérebro

Segundo o modelo de Luria (1981), a primeira unidade funcional, que compreende a medula espinhal (especialmente a formação reticulada), o tronco cerebral, o tálamo, o hipotálamo e o cerebelo, responde pela regulação do tônus muscular e dos estados de atenção e alerta, sendo o seu funcionamento essencial para toda a troca de informação entre os receptores nervosos, o sistema nervoso central e os músculos. Em outras palavras, é a primeira unidade funcional que regula os processos de aferência (movimento dos estímulos nervosos em direção ao sistema nervoso central) e eferência (movimento dos estímulos nervosos que partem do sistema nervoso central). Fonseca (1995) associa as estruturas da primeira unidade funcional à regulação dos seguintes fatores psicomotores: Tonicidade, definida como estado de tensão (contração) básica dos músculos, que possibilita o acionamento de um músculo ou grupo muscular. Equilibração, entendida como capacidade de manutenção da postura bípede, tanto em imobilidade quanto em deslocamento.

A segunda unidade funcional, que inclui as áreas corticais dos lobos occipital, temporal e parietal, responde pela recepção, análise e armazenamento de informações. Assim, todas as informações provenientes dos sentidos voltados para o exterior (visão, audição, tato, olfato e gustação) e para o interior (propriocepção, que inclui informação proveniente dos músculos, articulações e órgãos) são passíveis de tratamento e armazenamento (como memória) na segunda unidade funcional, tratamento da informação inclui a associação entre diversas informações, provenientes de diferentes campos perceptuais (visão, audição, cinestesia, etc.).

Esta unidade funcional, segundo Fonseca (1995), tem suas estruturas relacionadas a três fatores psicomotores, Lateralização, que é o processo de integração entre ambos os lados do corpo, tanto no que diz respeito às sensações provenientes dos tele receptores (órgãos sensoriais) e dos proprioceptores (receptores nervosos localizados no interior do corpo), como no que se refere à emissão de respostas motoras. Noção do corpo, que representa a síntese psíquica de um amplo conjunto de informações provenientes do próprio corpo (tônus musculares, sensações de movimento, reflexos labirínticos, sensações de dor, calor, prazer, etc.) e do contato com o meio (impressões

táteis e visuais), integradas em imagens no córtex do lobo parietal. A noção de corpo integra, ainda, afetos e conceitos, sendo influenciada pela linguagem e pelas interações sociais. Estruturação espaço-temporal, que diz respeito à localização do corpo no espaço-tempo, possibilitando a relação do sujeito com o meio físico, em movimentos de locomoção e manipulação, que implicam ajustes da posição, da trajetória e da velocidade do corpo, no seu todo ou em partes.

A terceira unidade funcional envolve o córtex do lobo frontal. Esta unidade comanda a programação, a regulação e a verificação da atividade, ou seja, é a unidade responsável pela atividade intencional, deliberada, que envolve a movimentação dirigida para finalidades específicas, com objetivos de curto, médio e longo prazo. Para Fonseca (1995), as estruturas desta unidade funcional são utilizadas também para as seguintes funções: praxia global, definida como capacidade de realizar movimentos intencionais com finalidades preestabelecidas e definidas, envolvendo o corpo como um todo ou vários segmentos em ações articuladas. Implica a consciência de objetivos a atingir, portanto, envolvem múltiplas funções cerebrais, o planejamento das ações a realizar, a memória que fornece os dados sobre os objetivos e as condições (internas e externas) do corpo, a tomada de informações sobre o estado atual do ambiente e do corpo, a imaginação de soluções para atingir os objetivos, etc, assim como a avaliação dos resultados das ações realizadas.

Praxia fina, que é a capacidade de realizar movimentos intencionais e controlados com as mãos e com a língua – estruturas com inervação motora altamente especializada e complexa. Entendendo as relações caracterizadas por Fonseca (1995), pode-se inferir que, ao aprender e exercer uma variedade de habilidades motoras, o aluno exercita os fatores psicomotores elencados e, correlativamente, as estruturas funcionais que servem também a funções mais gerais (atenção, concentração, memorização, formação de conceitos, raciocínio, antecipação e planejamento, imaginação, etc.).

O conhecimento do desenvolvimento e do funcionamento do sistema nervoso central, abarcado pelas neurociências, tem sido potencializado pelos avanços tecnológicos que permitem estudar os processos neurológicos. Esse avanço tem evidenciado a interdependência funcional entre diferentes estruturas do cérebro e de outras estruturas encefálicas. Tal interdependência reflete-se na determinação recíproca entre funções psíquicas consideradas distintas, como, por exemplo, memória e afetividade. Um exemplo desta interdependência é a relação entre o hipocampo – estrutura considerada importante para os processos de memorização de informações – e outros componentes do chamado sistema límbico – conjunto de estruturas que estão associadas às experiências afetivo-emocionais (giro do cíngulo, fórnice, amígdala.) Um funcionamento adequado do hipocampo (e, portanto, do processo de memorização de novas informações) depende de um estado ótimo de ativação do sistema límbico como um todo.

Em outras palavras, quando o sistema límbico está ativo, mas não hiperativo (isso acontece quando o sujeito experimenta sentimentos e emoções intensas, como raiva, medo, ansiedade, euforia), o hipocampo tem as melhores condições de processar as informações a serem memorizadas. No caso

de uma sub ativação do sistema límbico (estado de apatia), o hipocampo fica menos ativo e processa as informações de forma mais lenta. A hiperativação do sistema límbico, por sua vez, gera uma sobrecarga de estímulos que tende a desorganizar o fluxo de informações no hipocampo, confundindo o processo de memorização.

A partir das referências teóricas pontuadas acima, podemos apontar elementos que sugerem uma influência geral da construção da motricidade nos processos de aprendizagem escolar, em primeiro lugar, a construção e o exercício de habilidades motoras implicam a formação de múltiplas sinapses, tanto nas áreas pré-motora e motora suplementar do córtex frontal, como nas conexões destas áreas com outras (áreas sensoriais terciárias dos lobos occipital, parietal e temporal, hipotálamo, etc.). Tais sinapses podem ser utilizadas em outras funções gerais, como planejamento, imaginação, associação de informações, memória.

Em segundo lugar, o exercício de atividades motoras como o jogo, os diferentes métodos de exercitação (flexibilidade, agilidade, velocidade, etc.), o relaxamento, a massagem, a dança, as atividades rítmicas em geral, pode contribuir para um melhor equilíbrio afetivo-emocional, na medida em que propicia experiências prazerosas aos alunos, eleva sua autoestima e favorece a sociabilidade. Tais benefícios, entretanto, dependem de uma adequada orientação das atividades motoras – competência fundamental para os professores de Educação Física e necessária, também, para outros professores que venham a atuar na construção da motricidade dos alunos.

Em terceiro lugar, a prática de atividades motoras promove uma ativação cortical, elevando o nível geral de atividade cerebral. Isto ocorre tanto pela promoção de uma melhor irrigação sanguínea geral, quanto pelo acionamento das múltiplas estruturas corticais e subcorticais que atuam no planejamento, execução e controle das atividades motoras. Dessa forma, o sistema nervoso, como um todo, fica mais preparado para desempenhar todas as funções psicológicas exigidas no trabalho escolar.

3. Os jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem

A prática dos jogos e brincadeiras favorece a intencionalidade do trabalho pedagógico e o enriquecimento dos conteúdos a serem desenvolvidos, nessa situação é importante que o adulto esteja sempre incentivado as atitudes das crianças à medida que lhe é solicitado. Para Kishimoto (2004), o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos é importante instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. A autora limita as funções educativas apenas aos brinquedos educativos, principalmente quando os classifica de acordo com as habilidades que desenvolve nas crianças, citando como relevante apenas o uso dos mesmos nas tarefas de ensino-aprendizagem e quando considera que a dimensão educativa surge apenas no instante em que as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem.

Segundo Aranão (2004) a criança, portanto, tem de explorar o mundo que a cerca e tirar dele informações que lhe são necessárias. Nesse processo, o professor

deve agir como interventor e proporcionar-lhe o maior número possível de atividades, materiais e oportunidades de situações para que suas experiências sejam enriquecedoras, contribuindo para a construção de seu conhecimento. Sua interação com o meio se faz por intermédio de brincadeiras e jogos, da manipulação de diferentes materiais, utilizando os próprios sentidos na descoberta gradual do mundo (ARANÃO, 2004).

Os jogos e as brincadeiras permitem ao professor explorar estes momentos de prazer e imaginação junto às crianças, seja atividades diárias desenvolvendo as capacidades de raciocínio, bem como o desenvolvimento físico, afetivo e cognitivo das mesmas. O professor precisa estar atento quando oportunizar um jogo, para direcionar a atividade, respeitando o tempo de cada criança na construção dos conceitos e os objetivos que deseja atingir durante esta atividade. Uma das formas que podem ser utilizadas pelo professor é usar o cotidiano das crianças, a realidade na qual vivem, associando-os com as diferentes culturas, pois elas precisam de conteúdos que lhe sejam significativos.

É fundamental que haja motivação por parte do educador para que o mesmo possa despertar, na criança à vontade em participar, criar, desenvolver e construir, buscando, assim a construção do conhecimento. Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (BRASIL,1998,). Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação.

Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação, amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. Faz-se necessário envolver os jogos e as brincadeiras nas práticas pedagógicas de sala da aula, não apenas com vistas ao desenvolvimento da ludicidade, mas sim, como meio de desenvolver e aprimorar o raciocínio lógico, social e cognitivo de maneira prazerosa para acriança.

Segundo Silva (2004, p.26), ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento no processo ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente.

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, as crianças desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando–se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

Para Kishimoto (2004) a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por conta com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos

externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar, de modo, metafórico, a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou um espaço definitivo na educação infantil. O brincar é mais do que uma distração, é uma linguagem na qual a criança revela uma forma de pensamento. Através da brincadeira a criança situa-se no espaço em que vive, constrói a ideia de si e do outro, experimenta, fala, age, interpreta, interage, enfim, desenvolve habilidades essenciais para uma melhor compreensão do mundo.

O trabalho lúdico contribui na formação de cidadãos conscientes e éticos, preparados para enfrentar os desafios da vida, cientes de sua responsabilidade, priorizando o bom senso e respeitando seus limites, o que reflete na boa convivência e no bom relacionamento. A brincadeira de pular corda, tão popular no Brasil, propõe às crianças uma pesquisa corporal intensa, tanto em relação às diferentes qualidades de movimento que sugere (rápidos ou lentos; pesados ou leves) como também em relação à percepção espaço-temporal, já que para "entrar" na corda, as crianças devem sentir o ritmo de suas batidas no chão para perceber o momento certo. A corda também pode ser utilizada em outras brincadeiras desafiadoras.

A dança das cadeiras contém regras tradicionais, colocando sempre um participante a mais que uma cadeira, ao começar a música todos andam em volta das cadeiras, ao parar a música os mais espertos sentam, eliminando sempre aquele que ficar em pé, até sobrar somente o vencedor, esta brincadeira ajuda na coordenação auditiva, na competição, desenvolvendo a atenção e a noção espacial e matemática. Pular de um pé só: A corrida com um só pé é uma brincadeira onde as crianças realizam movimentos de ida e volta, enfrentado desafios diversos no percurso, estimulando a concentração e a situação do ponto de vista do outro, desenvolvendo a coordenação, enriquecendo o ritmo, a atenção e a compreensão de regras.

Corre lenço: Esta brincadeira é ótima não tem número limitado, todos podem participar, ajuda desenvolver a criatividade, noção espacial e agilidade. Na área cognitiva desenvolve organização do grupo, integração entre os mesmos. Na área afetiva desenvolve atenção, rapidez, controle emocional, cooperação e espírito competitivo.

Segundo Porto, a brincadeira pode ser um espaço de experiências bem original, onde o comportamento encontra-se dissociado e protegido de censuras correntemente encontradas na sociedade. Nesse sentido, a brincadeira é uma situação de frivolidade e flexibilidade. A criança pode tentar sem medo a confirmação do real. Algumas condutas de comportamento que, sob pressões funcionais, não seriam tentadas podem ser experimentadas na brincadeira.

Nesse universo, a criança pode, sem riscos, inventar, criar, tentar. Por meio do ato de brincar, à criança percebe o mundo, faz-de-conta, inverte papeis, cria e recria situações diversas. Brincar junto reforça os laços afetivos. Visto que, todas as crianças gostam de brincar com os pais, com a professora, com os avós e com os irmãos. A participação do adulto na brincadeira da criança eleva o nível de interesse, enriquece e contribui para o esclarecimento de dúvidas

durante as brincadeiras. Ao mesmo tempo, a criança sente-se prestigiada e desafiada, descobrindo e vivendo experiências que tornam o brinquedo o recurso mais estimulante e mais rico em aprendizado.

4. Jogos Psicomotores

O brincar é a atividade predominante na infância e vem sendo explorado no campo científico, com o intuito de caracterizar as suas peculiaridades, identificar as suas relações com o desenvolvimento e com a saúde e, entre outros objetivos, intervir nos processos de educação e de aprendizagem das crianças.

A psicomotricidade possui vários conceitos. Muitos deles até confundidos entre as pessoas que acreditam ser apenas algo relativo ao movimento corporal. Na realidade, o conceito de psicomotricidade vai muito além da simples movimentação do corpo, uma vez que contribui de maneira significativa para a formação e estruturação de todo o esquema corporal. Ela pode ser definida como a consciência de que corpo mente e espírito estão intimamente conectados, mediante a ação. A afetividade e a formação de personalidade da criança também estão associadas à psicomotricidade. Algumas atividades proporcionam às crianças a criação e a interpretação do mundo em que vivem, e exatamente por isso é sempre aconselhável o ensino mediante atividades lúdicas, jogos para trabalhar o desenvolvimento motor e desempenhar uma aprendizagem eficiente.

As atividades recreativas, lúdicas e que respeitem o gosto da criança proporcionam bem-estar, favorecem o desenvolvimento corporal e mental, melhoram a aptidão física, a socialização, a criatividade, dentre outros fatores importantes para a aprendizagem. São exemplos de atividades físicas que promovem um bom equilíbrio psicológico e emocional na criança, rolar, balançar, dar cambalhotas, se equilibrar em um pé só, andar para os lados, equilibrar e caminhar sobre uma linha no chão, etc. Entretanto, nos dias de hoje, com tantos aparatos tecnológicos tais como, jogos virtuais, internet, televisão, dentre outros, vivemos situações preocupantes acerca da promoção de atividades físicas e recreativas. Elas estão sendo substituídas por outras atividades que não proporcionam os mesmos benefícios físicos, psicológicos e sociais que as antigas brincadeiras.

Esse é o ponto de partida para a problemática que envolve o objeto desta pesquisa sobre a importância da psicomotricidade no processo de aprendizagem: uma maior divulgação sobre o assunto com o intuito de orientar pais e profissionais da educação no desenvolvimento emocional, psicológico, corporal e intelectual de seus filhos e alunos. É fato que a psicomotricidade é importante para a vida do homem, e é exatamente por isso, que torna-se ainda mais importante procurar entender e analisar as definições para essa ciência, a fim de ensinar como aplicá-las em situações educacionais fundamentais. O conhecimento a respeito da psicomotricidade para o profissional da educação é indispensável, apesar de que, muitas vezes é ignorado, pois sua filosofia estimula traçar um perfil psicológico do aluno.

Kishimoto (1995) cita dois autores importantes no tratamento do jogo. Na teoria Piagetiana a brincadeira não aparece em si, mas serve para revelar mecanismos cognitivos da criança. É urna forma de expressão

da conduta que não parte de um conceito específico, mas empresta características metafóricas como espontâneo, prazeroso, provenientes do romantismo e da biologia. Ao colocar a brincadeira dentro do conteúdo da inteligência e não na estrutura cognitiva, Piaget mostra o pouco valor que lhe atribui, o conteúdo da inteligência não tem a relevância da estrutura mental, o centro de seu estudo psicológico. Embora dotada de grande consistência, a teoria piagetiana não discute a brincadeira em si. Em síntese, Piaget adota o uso metafórico vigente na época, de uma conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá. Para o autor, ao manifestar a conduta lúdica, a criança apenas demonstra o nível de seus estágios cognitivos. Da mesma forma, para psicólogos, especialmente freudianos, o jogo infantil é o meio de estudar a criança e perceber seus comportamentos. Melanie Klein usa o jogo como meio de diagnóstico de problemas da criança. Não estuda a especificidade do jogo, vindo como um meio de expressão natural.

. 5. Considerações finais

Tendo em vista tudo o que discutimos até então, concluímos mostrando a possibilidade de que a alfabetização é antes de qualquer coisa, um aprendizado motor particularmente complexo. Para que a criança possa aprender a ler e a escrever, ela precisa de

determinados requisitos psicomotores bem desenvolvidos tais como uma boa coordenação dinâmica geral, uma boa coordenação motora fina, uma boa coordenação óculo-manual, uma boa postura, tônus musculares adequados, um bom equilíbrio, uma boa respiração, um bom esquema corporal, uma lateralidade bem definida; um bom conhecimento de direita-esquerda, uma boa estrutura espacial e uma boa organização temporal.

A ausência de um desenvolvimento psicomotor adequado afeta não somente a aprendizagem da criança, mas também pode levar a problemas de ordem emocional e social tais como baixa autoestima, instabilidade emocional, imaturidade, inibição, agressividade, segregação e discriminação entre as crianças. Em vista disto tudo, defendemos aqui a inclusão da disciplina “psicomotricidade” nos cursos de formação de professores tanto na graduação quanto em sua formação continuada, para que eles possam ser capacitados para estimular o desenvolvimento psicomotor de seus alunos bem como para detectar problemas de ordem psicomotora que precisam da atenção especial de profissionais especializados na área da psicomotricidade.

6. Referências Bibliográficas

ARANÃO, Ivana. D. A Matemática Através de Brincadeiras e Jogos. 5. ed. Campinas: Papirus, 2004.

BRASIL, MEC. Referencial Curricular para a Educação Infantil. Volume 2. 1998.

BRASIL. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. Parâmetros curriculares nacionais: Educação física. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BARRETO, Sidirley de Jesus. Psicomotricidade, educação e reeducação. 2.ed. Blumenau: Livraria Acadêmica, 2000.

DE MEUR, A.; STAES, L. Psicomo-