O BRINCAR E A PSICOMOTRICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

GABRIELA BEZERRA SILVA CARVALHO

RESUMO
Este trabalho tem o intuito que por meio do brincar o educador trabalha a psicomotricidade na criança, favorecendo os mais variados aspectos do desenvolvimento. O brincar é o melhor recurso que o educador pode ter para motivar a aprendizagem infantil, os jogos, às brincadeiras, as formas lúdicas da apresentação do conhecimento favorecem um aprender de forma prazerosa. Utilizou-se como método de pesquisa, o estudo bibliográfico de livros e artigos que abordam a questão do brincar no desenvolvimento social e psicomotor da criança, além do auxílio que o trabalho família/escola proporciona para o desenvolvimento infantil e na sua aprendizagem.

Palavras-chave: Desenvolvimento. Brincar. Escola. Psicomotricidade.

ABSTRACT
The purpose of this work is for educators to work on children's psychomotor skills through play, favoring the most varied aspects of development. Play is the best resource that educators can have to motivate children's learning. Games, play, and playful ways of presenting knowledge promote learning in a pleasurable way. The research method used was a bibliographic study of books and articles that address the issue of play in the social and psychomotor development of children, in addition to the support that family/school work provides for children's development and learning.

Keywords: Development. Play. School. Psychomotor skills.

INTRODUÇÃO

O trabalho tem como foco principal de pesquisa a importância do brincar na educação infantil e como essa prática tão natural para a criança auxilia no seu desenvolvimento psicomotor.

A psicomotricidade trabalhada na criança como forma de brincadeira, ou seja, o lúdico respeita as fases de desenvolvimento motor e psíquica, auxiliando a criança na resolução de pequenos problemas de forma individual e em grupo.

No trabalho docente o lúdico é um recurso muito importante de estimulo para observação e conhecimento que o professor pode ter de seus alunos, pois por meio do faz de contas a criança transmite seus medos e desejos de forma que nem sempre são destacadas na vida real.

A pesquisa foi elaborada por meio de leituras e estudos referente à importância do brincar, do lúdico e da psicomotricidade no ambiente escolar.

Sabendo que a escola é o principal meio de conhecimento cultural, pois é nela que a criança interage, conhecendo as diferenças e outras realidades, se abrindo ao novo, cabe ao professor a busca e formação por recursos no processo de ensino aprendizagem, que visam estimular a curiosidade e o interesse da criança, possibilitando a criança uma formação psicofísica, emocionais e sociais tão importantes nessa fase de aprendizagem.

As crianças se expressam por meio do corpo e sentem a necessidade de estar em movimento, ao andar, correr, jogar, eles aprendem regras e toma o seu corpo como referência no mundo.

Os movimentos corporais são interligados ao cérebro, e todo o trabalho realizado com o movimento auxilia o bem-estar e a saúde da criança, resultando de forma positiva para a aprendizagem prazerosa, pois trabalham regras, desafios corporais, conceitos matemáticos, oralidade entre outros exercícios psicomotores.

A psicomotricidade trabalhada por meio dos gestos associados às estruturas cognitivas prepara a criança para a escrita, assim também a leitura requer a percepção temporal que pode ser trabalhada por meio das brincadeiras e jogos que possibilitam uma série de movimentos coordenados que auxiliam na coordenação da criança.

EDUCAÇÃO PSICOMOTORA NA ESCOLA

A educação psicomotora se remete ao estudo do corpo, associa as potencialidades afetivas, sociais e motoras da criança. A educação psicomotora é indispensável a todas as crianças uma vez que assegura o desenvolvimento funcional, ajuda a expandir a afetividade e equilibrar-se por meio da interação com o ambiente e com o outro.

Psicomotricidade na escola é uma ação pedagógica que objetiva principalmente o desenvolvimento motor e mental da criança, auxiliando a mesma a dominar o próprio corpo, pois em seu planejamento, propõe o movimento espontâneo do ser, sendo assim, em qualquer movimento existe um condicionamento afetivo determinante de um comportamento intencional. É por meio do aspecto motor que a criança estabelece os primeiros contatos com a linguagem socializada.

O desenvolvimento motor na infância caracteriza-se pela aquisição de um amplo aspecto de habilidades motoras, que possibilita a criança um domínio do seu corpo em diferentes posturas (estáticas e dinâmicas), locomover-se pelo meio ambiente de variadas formas (andar, correr, saltar, etc), e manipular objetos e instrumentos diversos (receber uma bola, arremessar uma pedra, chutar, escrever, etc.).

A educação psicomotora deve ter como objetivo inicial ensinar a criança a ficar sentada, adquirir boa postura, ouvir, etc., posteriormente, será atingir a capacidade de receber ordens, concentrar-se, usar a memória, executar tarefas do começo ao fim. O progresso pode ser lento, mas o objetivo principal é o de não deixar lacunas entre as etapas de desenvolvimento. A educação psicomotora na idade escolar necessita da ajuda educativa dos pais, e do meio escolar não para simplesmente ensinar comportamentos motores, mas permitir-lhe exercer a sua função de ajustamento, individualmente ou com outras crianças. Para facilitar a aprendizagem, cabe ao educador verificar antes de passar à etapa seguinte se a criança adquiriu os conceitos inicialmente trabalhados para constituir uma base sólida para o processo de desenvolvimento psicomotor. (DUARTE, 2015, p.108).

Essas habilidades básicas são requeridas para a condução de rotinas diárias em casa, e na escola, como servem a propósitos lúdicos, tão característicos na infância. Já nos primeiros anos de vida a cultura exige da criança, no início de seu processo de escolarização, o domínio de várias habilidades, denominadas básicas e que são vistas como o alicerce para a aquisição de habilidades motoras.

Essa relação de interdependência entre as fases de habilidades especializadas denota a importância das aquisições motoras iniciais da criança, que não atende só as necessidades imediatas na primeira e na segunda infância, como traz profundas implicações para o sucesso com que habilidades específicas são adquiridas posteriormente.

Um aspecto que parece relevante para o pesquisador da área de desenvolvimento motor, na escolha das etapas iniciais da vida para testar as suas hipóteses, é o fato de que os momentos críticos do processo de desenvolvimento são mais facilmente detectáveis durante a infância, identificando os momentos de instabilidade e estabilidade no comportamento motor e suas respectivas descontinuidades e continuidades de desenvolvimento após a idade adulta, significa percorrer uma trajetória mais nebulosa, pois os longos intervalos de tempo entre um determinado comportamento e o surgimento de outro, representam um obstáculo.

Adicionalmente, a extensão de tempo entre a idade adulta e a morte e as infinitas possibilidades de interação com o meio ambiente, resultam num aumento da variabilidade inter-indivíduos, na medida em que o estilo de vida (incluindo prática regular de atividade física, alimentação balanceada, etc.) exerce forte influência no desenvolvimento motor dos indivíduos.

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O brincar é uma ação lúdica, ou seja, brincadeira ou jogo, com ou sem brinquedos ou outros objetos, pois se brinca também com o corpo, a música, a arte, as palavras, entre outros, a proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática

educacional, é incorporar o conhecimento por meio das características do conhecimento do mundo.

Para que as crianças possam exercer sua capacidade de brincar é imprescindível que haja espaços seguros e diversidades nas experiências, principalmente na educação infantil. Neste sentido, é importante que o poder público favoreça espaços, em que as crianças estejam seguras, tendo coragem de se arriscar e vencer os obstáculos. Quanto mais rico e desafiador for o ambiente mais possibilitará a ampliação do autoconhecimento e auto-estima.

As brincadeiras tradicionais e populares fazem parte do patrimônio lúdico dos diferentes grupos infantis, constituindo as culturas da infância. Elas são uma forma especial da cultura folclórica, que se opõe á cultura escrita, oficial e formal. O que as distingue e caracteriza são seus critérios de formação e seu mecanismo de transmissão, os quais fazem delas um tipo de folclore infantil e da cultura popular em geral. Anonimamente criadas e modificadas em um processo de esforço coletivo, elas são a produção espiritual do povo acumulada ao longo do tempo. (FRIEDMANN, 2012, p.59)

Para definir a brincadeira infantil, ressaltamos a importância do brincar para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. Para tanto, se faz necessário conscientizar os pais, educadores e sociedade em geral sobre à ludicidade que deve estar sendo vivenciada na infância, ou seja, de que o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa não sendo somente lazer, mas sim, um ato de aprendizagem, e ainda a importância desta ludicidade nas intervenções e prevenções de problemas de aprendizagem na visão da psicopedagogia.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuem em conceitos gerais com os quais brincam. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, no ato de brincar a criança vai estabelecendo diferentes vínculos, necessários ao equilíbrio psicossomático.

As práticas culturais predominantes e as possibilidades de exploração oferecidas pelo meio no qual a criança vive, permitem que ela desenvolva capacidade e construa repertórios compostos de brincadeiras, que favorecem oportunidades para o desenvolvimento de habilidades motoras.

Ao executar as mais diferentes brincadeiras, a criança vai conhecendo o seu corpo e dos demais, progressivamente e vai formando sua imagem corporal, portanto seu esquema corporal, integrando o esquema com a imagem corporal ela torna-se mais equilibrada em termos psicossomáticos.

Por meio da brincadeira a criança satisfaz suas necessidades presentes à medida que aparecem e vive seu corpo no modo simbólico em relação com o mundo e com outros, por isso, a criança deve ser compreendida como um ser dinâmico que possui potencialidades e limitações. Suas múltiplas habilidades motoras são utilizadas para expansão de sua imensa energia e a brincadeira é o meio natural de desenvolvimento, comunicação e aprendizagem.

O brincar é considerado como uma ação, brincadeira, divertimento, imitação, faz de conta, pois, quando a criança brinca, na realidade entra no mundo adulto e lida com os mais diferentes temas e problemas do cotidiano de forma simbólica.

Assim, o brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo durante a vida do ser desde os mais funcionais até os de regras, são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e formação da sua identidade.

O educador em sua ação, na educação infantil e nas séries iniciais do ensino fundamental, deve considerar essas questões ao refletir sobre sua prática pedagógica. A ludicidade deve ser um dos principais eixos norteadores do processo de ensino aprendizagem, pois possibilita a organização dos diferentes conhecimentos numa abordagem metodológica com a utilização de estratégias desafiadoras. Assim, a criança fica mais motivada para aprender, pois tem mais prazer em descobrir e o aprendizado é permeado por um desafio constante. A prática pedagógica com um caráter lúdico possibilita também ao professor organizar as atividades

pedagógicas com as crianças de maneira a permitir-lhes vivenciar as situações de ensinoaprendizagem com seus pares, elaborando seus conhecimentos, conquistas e dificuldades. (MARINHO, 2012, p. 84).

O lúdico na educação infantil trabalha diversos aspectos do desenvolvimento, as brincadeiras com movimento auxiliam a coordenação motora, os jogos trabalham o respeito às regras e pelo outro, assim como a socialização, a contação de história e a música despertam a imaginação, a expressão da criança além de estimular o gosto pela leitura.

O educador alemão Froebel (1782-1852), foi um dos primeiros a vê o ato de brincar como forma de aprendizagem, para ele o brincar desenvolve aspectos físico, moral e cognitivo e a importância da orientação de um adulto para que esse desenvolvimento ocorra de forma natural na qual as crianças possam experimentar situações novas e que a ação do brincar de certa forma venha a suprir o preenchimento das necessidades da criança.

O lúdico estimula o processo de estruturação afetivo–cognitivo da criança, socializam criativamente no jovem e mantêm o espírito de realização no adulto. Geralmente as atividades lúdicas oferecem como objetivo, oportunizar uma maneira diferente para a criança brincar, ao mesmo tempo, que ela brinca e se desenvolve, interage com outras crianças e adultos.

PSICOMOTRICIDADE NOS JOGOS E BRINCADEIRAS ESCOLARES

O ambiente escolar é o local mais propicio de se estimular a aprendizagem de variadas formas, os jogos e brincadeiras tornam-se um recurso precioso para os professores interagir com os alunos e ensinar de forma prazerosa, evitando discussões e o tradicionalismo da transmissão de saberes do senso comum.

A psicomotricidade encontra-se presente no cotidiano escolar em cada atividade planejada e aplicada aos alunos, pois se trabalha o corpo e seus movimentos.

Os jogos e brincadeiras por vezes são desafiadores, auxiliando no equilíbrio da criança, quanto mais experiências são disponibilizadas para as crianças, mais motivação elas sentem e a curiosidade que é um fator normal na infância favorece a descoberta, a aprendizagem e exploração de seus movimentos corporais.

Trabalhar jogos e brincadeiras na educação infantil auxilia o professor por meio da observação, identificar características únicas de cada criança no individual e na sua convivência no grupo, podendo assim auxiliar a cada um em determinados aspectos que o professor considere necessário para um melhor desenvolvimento da criança.

O jogo é um importante recurso em vários aspectos do desenvolvimento infantil, assim como a classificação dos mais variados jogos que contribuem para esse desenvolvimento e aprendizagem, a incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para os jovens.

Quando pensamos em jogos e brincadeiras, inevitavelmente nos reportamos á infância, ou mais propriamente a criança. É difícil imaginar uma criança que não goste de brincar e/ou jogar, tamanho é o prazer com o qual se entrega a suas atividades lúdicas. Aliás, é próprio de nossa humanidade esse desejo para o jogo, de modo que se engana aquele que acha que um dia deixamos de jogar e/u brincar como fazíamos na infância. Apenas trocamos a simplicidade das brincadeiras infantis por outras mais complexas como o esporte e a dança, à medida que vamos crescendo e se desenvolvendo. Podemos pensar, então, que o jogo é nosso ponto de partida: é a partir dele que iniciamos nossa fantástica relação com o mundo da cultura. É a partir do jogo e da brincadeira que nós ampliamos nossas experiências para outras atividades como o esporte, a dança, as lutas, a ginástica, o teatro, a licenciatura etc.(SOMMERHALDER E ALVES, 2011, p.12)

PSICOMOTRICIDADE EM CRIANÇAS COM TRANSTORNO DE DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE (TDAH)

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade TDAH é pouco conhecido, discu-

tido e diagnosticado em crianças em fase escolar, o que pode gerar diversos problemas principalmente na autoestima dessa criança, uma vez que, as características do TDAH são: a impulsividade, a falta de atenção e a inquietude, características essas que quando não compreendidas, muitas vezes são confundidas e rotuladas como falta de educação, grosseria, deixando a criança que possui TDAH sentir-se mal com ela mesma e isolada.

Por se tratar de um transtorno neurobiológico que afeta o psicomotor, as atividades que trabalham a psicomotricidade na criança, auxiliam os alunos diagnosticados com TDAH, pois nos casos no qual os jogos estão presentes nos planejamentos escolares, os mesmos auxiliam na coordenação motora, na atenção, além de contribuir com a interação com os demais colegas, favorecendo a socialização que é um ponto bastante delicado para o TDAH.

A relação família/escola/profissionais da saúde quando trabalhado em parceria, torna-se um fator importante no auxílio para o desenvolvimento e aprendizagem da criança com TDAH, terapias e em alguns casos até o uso de medicamentos contínuos são necessários para uma melhor qualidade de vida da criança, pois o TDAH não tem cura, ela pode ser amenizada na fase adulta.

Algumas crianças podem causar a falsa impressão de ser TDAHs se estiverem passando por problemas - constantes ou passageiros - que contribuíram para deflagrar ou intensificar comportamentos agitados ou falta de concentração. Uma criança pode se apresentar indisciplinada e com baixa tolerância à frustração e possivelmente não ser TDAH. Na investigação de sua história podemos constatar que ela é oriunda de um ambiente em que características comportamentais, como disciplina e contenção, não são valorizadas. Pode também não está recebendo atenção suficiente ou sofrendo maus-tratos. Todos os fatores que talvez estejam contribuindo para algum comportamento inadequado devem ser cuidadosamente investigados e considerados como ponto de exclusão para um diagnóstico de TDAH ou mesmo como agentes que intensifiquem o TDAH preexistente. (SILVA, 2014, P.73)

O TDAH é genético e se manifesta na criança antes dos 7 anos de idade. A criança com TDAH responde a estímulos positivos, mas também pode se retrair e revoltar-se quando não compreendida e julgada com críticas e acusações.

A psicomotricidade é fundamental na formação de fatores afetivos, cognitivos e sociais, fatores estes essenciais e serem trabalhados em criança na fase de aprendizagem diagnosticadas com TDAH, estudos comprovam que é mais frequente o TDAH em meninos do que em meninas. O TDAH ocorre devido a alterações em algumas áreas significativas do cérebro, os neurotransmissores, o que ocasiona os três sintomas citados anteriormente, a impulsividade, alterações da atenção e inquietude, pois afetam a coordenação motora e atenção.

A criança em fase de aprendizagem sente dificuldades em assimilar determinadas funções como: resoluções de problemas simples, memória operacional, organização das tarefas e atividades entre outras funções escolares básicas, além de prejudicar os aspectos psicomotores, pois apresentam dificuldades na leitura, matemática e na escrita. Uma das formas da psicomotricidade auxiliar criança com TDAH é o uso do lúdico, que intercalam o mundo imaginário com a realidade, fazendo com que a criança interaja com os demais da forma mais “normal” possível.

À medida que a criança troca com o meio, vai descobrindo novas combinações que se coordenam em atividades mais complexas, produzindo organizações superordenadas, aí se encontram um espaço de criatividade no jogo do exercício.

O período semiológico tem início quando há diferenciação e coordenação entre significantes e significados, ou seja, quando a criança passa a ação interiorizada, quando se torna capaz da representação mental, a formação da função simbólica terá como papel fundamental, a linguagem, o jogo simbólico e a imitação.

No jogo simbólico, a criança exercita uma forma particular de pensamento, que é a imaginação, ela colocará a ação em outros objetos e ainda transformará simbolicamente alguns objetos em outros. Piaget classifica

os jogos simbólicos em: fase I e fase II.
Na fase I, a criança projeta esquemas simbólicos e de imitação, nessa fase o jogo oferece a criança a possibilidade de pensar e evocar as próprias experiências, sua vida afetiva, fornecendo-lhes meios de assimilar o real aos seus desejos e interesses.
Graças á imaginação, a criança unifica diferentes representações mentais em novos contextos, recombinando-as, suprindo lacunas entre elas e reformulando-as, de forma a conceber, assim, possíveis mudanças na realidade. Ao desenhar um menino, ela demonstra já ter desenvolvido a capacidade de simbolização. No entanto, quando acrescenta ao desenho uma bola e coloca uma capa nos ombros do menino, pode estar expressando algo criado em sua imaginação: um herói que é, por exemplo, um misto de Pelé e Batman. Todo ser humano pode desenvolver grande capacidade imaginativa, desde que sejam garantidas condições para tal: um ambiente acolhedor, que promova a liberdade de pensamento, que incentive a ousadia nas formas de expressão, que valorize a descoberta do novo. (DAVIS; OLIVEIRA, 1994, p.70)
Na fase II, dos quatro aos sete anos aproximadamente, os jogos simbólicos vão aproximando-se do real, o símbolo perde o seu caráter lúdico, aproximando-se de uma simples representação imitativa da realidade, nessa fase inicia-se o simbolismo coletivo e o jogo socializado, pois a criança já diferencia variados papeis, tornando-os complementares.

TRABALHAR COM TDAH NA ESCOLA

A vida escolar para crianças diagnosticadas com TDAH, não é um período fácil, requer muita paciência, entendimento e compreensão por parte dos professores que muitas vezes não estão preparados para atender aos alunos com esse distúrbio de comportamento e aprendizagem, por outro lado não é uma tarefa nada fácil a do professor conduzir uma sala de aula que atende os mais diversos casos de alunos, sem fazer distinção e respeitando a inclusão e o direito do ensino de qualidade e respeito de que todos merecem tem direito.
Uma vez que a criança é diagnosticada com TDAH, o trabalho em parceria família/escola/profissionais da Saúde, torna-se extremamente importante para que o desenvolvimento da criança obtenha resultados satisfatórios e o acompanhamento da sua aprendizagem.
As crianças que apresentam distúrbios de aprendizagem geralmente estão matriculadas nas classes ditas regulares, nas quais alguns alunos aprendem mais rápidos, com mais facilidade, e outros apresentam dificuldades para acompanhar as tarefas escolares, o que provoca sérios transtornos, baixa auto-estima e depressão por parte desses alunos. Quando a criança chega à escola já acompanhada de um laudo que indica sua deficiência ou transtorno, o trabalho do professor se torna muito mais fácil. Há casos em que a pessoa segue todo o seu percurso escolar (sem reprovações, muito comum no sistema de ensino brasileiro), sem adquirir o básico do que é ensinado na escola, sempre se distanciando dos demais colegas de classe. A gravidade desse fato aumenta na vida adulta, quando a pessoa se torna responsável por sua sobrevivência. (LEITE, 2019, p. 71).
No ambiente escolar o professor pode aderir algumas atitudes a fim de contribuir no auxílio para um bom desenvolvimento e relacionamento social do aluno, como sentar o aluno em carteiras próximo a mesa do professor, observar planejar e aplicar estratégias de comportamento que deve ser conversado e usado também no ambiente familiar dando continuidade ao aprendizado da criança em casa.
Estimular o uso da agenda não somente com os alunos com TDAH, mas com o grupo todo, assim o trabalho realizado com a integração ocorrerá de forma mais leve, a realização de jogos em sala de aula como jogo da memória com imagens e temas diversos, auxilia na concentração e é uma forma de trabalhar diversos conteúdos com todos os alunos sem exclusão de ninguém.
O jogo para a criança é visto como uma atividade de prazer, distração e divertimento, não como uma obrigação, é realizada sem nenhuma finalidade e não esta atendendo a nenhuma exigência, existe uma liberdade no jogo de não cumprir expectativas, carac-

terizase muitas vezes pela simulação, o faz de conta, possibilitando um mundo de fantasias.

O jogo proporciona benefícios indiscutíveis no desenvolvimento e no crescimento da criança, por meio do jogo, ela explora o meio, as pessoas e os objetos ao seu redor, aprende a coordenar suas ações e a socializar-se, o jogo é um impulso natural da criança funcionando, como um grande motivador, é por meio do jogo que ele obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo, o jogo mobiliza esquemas mentais, e estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

O aluno com TDAH se dispersa com muita facilidade e o professor necessita ter o cuidado de ao invés de chamar a sua atenção, apenas tocar levemente no seu ombro, por um simples gesto já traz o aluno com TDAH para a realidade do momento, o contato professor/aluno é muito importante para os resultados positivos do desenvolvimento da criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao trabalhar a ludicidade e a psicomotricidade, o corpo em movimento desenvolve o equilíbrio psíquico e emocional, necessário para a criança, a escola deve proporcionar atividades lúdicas e jogos livres e direcionados com objetivos que desenvolva capacidades cognitivas, criativas e autônomas.

Durante o processo de aprendizagem, os elementos básicos da Psicomotricidade são aprimorados com frequência, o desenvolvimento do Esquema Corporal, da Lateralidade, da Estruturação Espacial, da Orientação Temporal e da Coordenação é fundamental no processo de aprendizagem, quando há algum problema ou déficit nestes elementos, a criança pode vir a ter problemas sejam eles de ordem corporal ou cognitiva, cabendo assim uma reeducação ou terapia a fim de sanar estas dificuldades.

Para que as etapas de construção do conhecimento ocorram, é importante a estimulação por meio das brincadeiras, pois a criança sente prazer em brincar. Por meio dos jogos a criança passa a conhecer a si mesma e os papéis de outras pessoas na sociedade.

É por meio do lúdico que a criança busca alternativas para solucionar diversos problemas, no qual o brincar é um grande aliado do professor, para que se faça a integração, analise e conhecimento de cada aluno, assim como suas limitações e como a brincadeira pode auxiliá-lo em seu desenvolvimento psicológico, físico e social.

Os jogos e brincadeiras realmente contribuem para a construção da inteligência, desde que sejam usados em atividade lúdica prazerosa e com questionamentos do professor, respeitando as etapas de desenvolvimento intelectual da criança.

A psicomotricidade por sua vez, por estudar o corpo como um todo auxilia professores em seus planejamentos educacionais, utilizando de jogos que trabalham a atenção, regras e a interação com o outro, pontos tão importantes a serem trabalhados em alunos com diagnósticos de TDAH, que tendem a ter a autoestima baixa por se sentirem incompetentes e muitas vezes punidos diante de suas atitudes impulsivas por desconhecimento de muitos, principalmente no ambiente escolar e familiar.

Assim como em tantos outros casos de transtornos de aprendizagens, a família nem sempre aceita essa realidade no ambiente familiar o que dificulta para a criança, pois quanto antes o TDAH é diagnosticado mais oportunidades a criança tem com terapias, medicações e o trabalho em parceria família/escola para auxiliá-lo em sua aprendizagem e vida em sociedade.

Por fim, quando o professor se vale de jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos, propicia espaços e situações de aprendizagem que articulam os recursos e capacidades efetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimentos.

REFERÊNCIAS

ARCE, Alessandra. Friedrich Froebel, o pedagogo dos jardins de infância. São Paulo: Editora Vozes, 2002.

BUSATTO, Cléo. Práticas de Oralidade na

sala de aula. São Paulo: Cortez, 2010.

CORIA-SABINE, Maria Ap.; LUCENA, Regina F. de. Jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas: Papirus, 2009.

DAVIS, Cláudia; Oliveira, Zilma. Psicologia na Educação.São Paulo: Cortez, 1994.

DUARTE, Adriana Falcão. Psicomotricidade e suas implicações na alfabetização. São Paulo: All Print Editora, 2015.

FALKENBACH, Atos Prinz. Um estudo de casos: as relações de crianças com síndrome de down e de crianças com deficiência auditiva na psicomotricidade relacional. 2003. 448 f. Tese (Doutorado em educação) – Faculdade de educação física, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2003.

FONSECA, Vitor da. Neuropsicomotricidade: ensaio sobre as relações entre corpo, motricidade, cérebro e mente. Rio de Janeiro: Wak Editora,2018.

FRIEDMANN, Adriana. O brincar na educação infantil.1.ed.São Paulo.Moderna,2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) Jogos, Brinquedos, Brincadeiras e a Educação. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2003.

LEITE, Célio Rodrigues. Psicomotricidade relacional e suas implicações na educação inclusiva. Curitiba: Intersaberes, 2019.

MARINHO, Herminia Regina Bugeste. Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade. Curitiba:InterSaberes,2012.

NEGRINE, Airton. O corpo na educação infantil. Caxias do Sul: EDUCS, 2002.

RAU, Maria C. T. D. A ludicidade na educação infantil: uma atitude pedagógica. Curitiba: IBPEX, 2011.

SILVA, Ana Beatriz Barbosa. Mentes Inquietas: TDAH: desatenção, hiperatividade e impulsividade. São Paulo: Globo, 2014.

SILVA, Daniel Vieira da. Educação Psicomotora. Curitiba: IESDE Brasil S.A, 2009.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender. 1. ed. Curitiba, PR:CRV,2011.
Professor Bolonhini.
VYGOTSKI, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1992.
Lei de Diretrizes e Bases - Lei 9394/96 | Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: https://presrepublica.jusbrasil.com.br/legislacao/109224/lei-de-diretrizes-ebases-lei-9394-96 ACESSO EM: 23/11/2024.