A PSICOMOTRICIDADE POR MEIO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS COMO FATOR IMPORTANTE PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

CRISTINA ALMEIDA DUTRA SILVA

RESUMO

O presente artigo tem o objetivo de refletir sobre a importância do jogo para o desenvolvimento da criança, o que permitirá ao educador que reavalie seu papel de orientador na vida delas, contribuindo para sua formação, modificando os casos de dificuldade de aprendizagem que invadem as salas de aula e as escolas, por falta de uma educação transformadora, encontrando uma proposta educacional inovadora, para tanto, é preciso que ocorra a construção diária das regras e limites sociais das crianças, compreendendo qual a responsabilidade de cada uma delas no sistema social que vivemos, é preciso entender qual o papel da educação e do professor diante da formação destas crianças. É preciso compreender esta relação para trilhar um caminho coletivo de busca de soluções para as dificuldades de aprendizagem, uma vez que conhecimento é algo que se constrói à medida que a criança toma consciência e supera as suas dificuldades. O objetivo deste é entender como ocorre a apreensão das regras pela criança, e como se dá o desenvolvimento psicomotor dela, observando qual a importância destes processos para o seu desenvolvimento além, de perceber o que é possível fazer para que o processo educativo embutido nas atividades oferecidas no brincar se tornem um facilitador da prática educativa do professor, transformando a passagem do aluno pela escola, em uma fonte agradável de experiências que serão carregadas por toda vida como lembranças agradáveis, prazerosas e inesquecíveis. Dentro de cada prática corporal de movimento que o professor cria em sua atividade pedagógica existe um saber fazer que está em constante mudança, os procedimentos utilizados para realizar as atividades, as buscas de soluções, as regras criadas, acabam se tornando meios eficientes de resolver problemas, e permitem a evolução do indivíduo de forma completa.

PALAVRAS-CHAVE: Crianças. Desenvolvimento. Psicomotricidade. Aprendizagem.

ABSTRACT

This article aims to reflect on the importance of play for children's development, which will allow educators to reevaluate their role as guides in their lives, contributing to their education, changing the cases of learning difficulties that invade classrooms and schools due to the lack of transformative education, and finding an innovative educational proposal. To this end, it is necessary to create daily rules and social limits for children, understanding the responsibility of each of them in the social system in which we live. It is necessary to understand the role of education and the teacher in the education of these children. It is necessary to understand this relationship in order to follow a collective path of searching for solutions to learning difficulties, since knowledge is something that is constructed as the child becomes aware of and overcomes their difficulties. The objective of this study is to understand how children learn the rules and how their psychomotor development occurs, observing the importance of these processes for their development, in addition to perceiving what can be done so that the educational process embedded in the activities offered in play becomes a facilitator of the teacher's educational practice, transforming the student's time at school into a pleasant source of experiences that will be carried throughout their lives as pleasant, enjoyable and unforgettable memories. Within each physical movement practice that the teacher creates in their pedagogical activity there is a know-how that is constantly changing; the procedures used to carry out the activities, the search for solutions, the rules created, end up becoming efficient means of solving problems, and allow the individual to evolve in a complete way.

KEYWORDS: Children. Development. Psychomotricity. Learning.

INTRODUÇÃO

A criança é protagonista do seu processo de aprendizado, e ela aprende durante o brincar, uma vez que por meio de suas experiências diárias, ela constrói seus valores e regras, interagindo de forma completa com o mundo físico e social. Nesse sentido, o ato de brincar promove dois pontos fundamentais de desenvolvimento, o primeiro, possibilita o desenvolvimento do movimento de maneira eficiente e, o outro ponto importante estimula a criatividade necessária para que a criança atinja os objetivos propostos.

A este processo, aliam-se as qualidades das execuções justificadas pela necessidade funcional dos mecanismos de controle de movimento conhecidos por nós como psicomotricidade, necessários para desenvolver habilidades e interiorizá-las, desenvolvendo o conhecimento.

Os conhecimentos derivam de soluções de problemas que procuram suprir as necessidades do dia a dia da criança, ficando guardado na memória do indivíduo. No ser humano, existe uma tendência a automatizar os movimentos, esta tendência, torna favorável o processo de aprendizagem, pois a necessidade de atenção revertida em situações de aprendizagem torna-se contribuição infalível ao processo, pois ao concentrar-se a criança assimila os conceitos ensinados e desenvolve habilidades que somadas a outras atividades auxilia no desenvolvimento da leitura, da linguagem, da escrita eliminando dificuldades apresentadas (Rosa, 2001).

Aprendizagem adquirida pela criança é complexa onda de interações com o meio físico e social, promovido pela ação (Neto, 2001). Encarar as potencialidades do indivíduo e suas limitações quando se trata de pessoas com necessidades educacionais específicas é parte integrante do processo de aprendizagem e envolve desafios que devem ser vencidos.

O conseguir realizar destas crianças, gera sentimentos de satisfação e competência vencendo as limitações e destruindo barreiras internas que são construídas quando ocorrem fracassos, se permite errar e aprender com o erro, concebendo práticas educacionais que servem como instrumentos de formação que auxiliem a construção da personalidade do indivíduo favorecendo assim a diversidade existente nas crianças, lembrando sempre que esta deve ser respeitada, bem como o espaço e tempo de cada uma delas.

O objetivo aqui é entender como ocorre a apreensão das regras pela criança, e como se dá o desenvolvimento psicomotor da mesma, observando qual a importância destas para o seu desenvolvimento, além, de perceber o que é possível fazer para que o processo educativo embutido nas atividades oferecidas e no brincar se tornem um facilitador da prática educativa do professor, transformando a passagem do aluno pela escola, em uma fonte agradável de experiências que serão carregadas por toda vida como lembranças agradáveis, prazerosas e inesquecíveis.

Esta reflexão visa investigar até que ponto a instituição de educação infantil elege jogos e brincadeiras como conteúdo e desenvolvem atividades de modo a desenvolver situações que permitam que se compreenda as concepções os professores têm sobre a importância de jogos e brincadeiras na sua prática pedagógica, observando que suas práticas devem ser planejadas respeitando as diversas faixas etárias com a devida intencionalidade nas proposições das atividades garantindo-lhes começo meio e fim. Para tanto, será usado o método de pesquisa bibliográfica pautado a luz de estudiosos que tratam sobre o tema permitindo a construção de novos saberes.

A PSICOMOTRICIDADE POR MEIO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS COMO FATOR IMPORTANTE PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

A psicomotricidade é um fator de grande importância para o indivíduo, pois esta contribui para seu desenvolvimento físico e psicossocial de maneira a permitir o seu relacionamento com o meio físico trabalhando os componentes de ordem física, afetiva, motora. Ajuriguerra, apud Loureiro (1983), definiu a psicomotricidade como a realização do pensamento por meio do ato motor preciso, econômico e harmonioso entende-se que a psicomotricidade seja a ciência que estuda o homem por meio de seus movimentos e sua relação com o mundo interno e externo.

Dentro da prática educacional do professor, quando se fala de jogo, movimento, brinca-

deira, a forma como a atividade se realiza, e como ela é exteriorizado pela criança em formação está se falando em psicomotricidade, movimento e desenvolvimento motor da criança.

Ao jogar a criança vê-se em situações que a colocam em contato com o mundo e que a auxiliam em sua formação, brincando que a criança determinará se será um adulto mais ou menos feliz, com um raciocínio lógico desenvolvido rápido para resolver as mais diversas situações.

A psicomotricidade se torna uma grande aliada na aprendizagem do aluno como define Rosa (2001) que em seus escritos, descreve uma criança que brinca de carro, no seu imaginário a criança transforma um pedaço de madeira em volante e finge por horas em dirigir seu carro realizando o barulho do motor deste carro com a boca, aumentando ou diminuindo o barulho a cada obstáculo em que imaginava encontrar, caso subisse uma ladeira, o carro aumentava sua rotação, forçando o motor, automaticamente era feito um barulho mais forte, e se este estivesse pisando no freio ou andando em superfície reta o motor diminua sua tração, diminuindo o barulho.

Esta referida brincadeira, transporta a criança do real para o imaginário e vice-versa, tornando possível que algum tipo de conflito seja eliminado durante o ato de brincar. É possível afirmar diante disto que provavelmente teremos motoristas adultos com menos dificuldades no trânsito e, portanto, adultos mais felizes. Para tanto, é preciso adequar o grau de dificuldade ao grau de complexidade que se quer alcançar.

Para a criança em formação é importante determinar atividades que permitam que os problemas sejam resolvidos de acordo com a forma que vão aparecendo. Na educação psicomotora é possível trabalhar e desenvolver atividades que se liguem ao movimento e que trabalhem a perceptividade, os sensórios e o sistema motor atuando como prevenção de distúrbios de aprendizagem.

A psicomotricidade é responsável por todos os fatores importantes para o desenvolvimento do indivíduo que brinca desde sua primeira infância pois, observando um bebê recém-nascido com seus três ou quatro meses de idade, ele já se atenta ao fato de sua mãe esconder o rosto atrás de uma fralda e quando está o aparece sorri como se houvesse achado o que estava procurando. Neste ato de esconder-se e aparecer a mãe desenvolve na criança a atenção, a percepção e o senso de direção, pois ela olha para o lado que a mãe irá puxar a fralda e supostamente aparecerá.

É importante destacar também algumas funções desenvolvidas ao se trabalhar a psicomotricidade, seriam elas a velocidade, a reação, a força, equilíbrio, a coordenação, o ritmo a agilidade, a resistência, a flexibilidade a descontração e o respeito individual de cada um, provando a eficiência do trabalho com a psicomotricidade de maneira preventiva, diminuindo as dificuldades de desenvolvimento evitando alguns traumas de aprendizagem.

A criança desenvolve-se por completo quando está brincando, aprendendo todos os fatores necessários para que seja um adulto de sucesso, este processo de brincar na infância permite que se repita o mesmo exercício quantas vezes necessárias sem exaustão ou reclamações por ser um ato prazeroso e que exige atenção, contribuindo para que se aprenda realmente o que se pretende ensinar.

Portanto, é preciso ter claro que a cada momento de aprendizagem é um, e a que cada grau de complexidade oferecido durante o processo de aprender, depende da técnica utilizada, observando os conhecimentos prévios mobilizando – os por meio dos seus diversos recursos operacionais disponíveis, é possível minimizar as defasagens e suprir as metas traçadas, para alcançar o desenvolvimento.

Para que haja eficiência no processo de brincar é preciso antes de qualquer coisa entender o que é jogo, para que se joga e a importância do brincar não só na primeira infância, mas por toda vida.

Segundo Winnicott, apud Rosa (2001) em seu livro, os adultos são felizes e criativos, capazes de contar estórias e relacionar-se com pessoas porque realizaram diversas vezes estas atividades durante a infância, pautando os jogos e brincadeiras, como atividades livres, na qual a criança brinca pelo

prazer de realizá-las por meio de uma manifestação espontânea, tendo a função de perpetuar a cultura infantil, mas também de auxiliar o desenvolvimento futuro destes pequenos tendo seus frutos colhido mais adiante, na fase adulta.

O brincar representa um importante fator no desenvolvimento social da criança, pois por meio da brincadeira que o ser humano amplia sua capacidade de interagir num mundo extremamente simbólico. Além deste se tornar um recurso imprescindível na construção da identidade da autonomia infantil, contribuindo no desenvolvimento de sua linguagem.

A infância é o período do possível, e da fantasia, é durante este período que a criança necessita ter contato com diferentes formas de jogos e brincadeiras, pois tais experiências são saudáveis e apropriadas ao desenvolvimento e precisam ser proporcionadas, pois a imaginação infantil se caracteriza por ser um campo fértil, isto é ela cria e guarda imagens muito facilmente, por meio do brincar e jogar a criança expressa quais são suas dificuldades, atribuindo vida a seres inanimados, ela consegue além de encontrar prazer no ato realizado, mas também expressa o problema ao qual ela está inserida e não consegue falar sobre ele.

Dito isto, interessante, considerar o jogo um termo com precisão indefinida, pois este assume vários significados quando utilizado para diagnosticar ou corrigir falhas no processo educativo e de desenvolvimento da criança, haja visto que a natureza do jogo é uma ação voluntária e se for imposta deixa de possuir seu significado.

Normalmente o jogo é caracterizado pelos signos trabalhados em sua realização, como a alegria, o prazer, o sorriso, e estes satisfazem o ego e por sua vez o desenvolvimento infantil trazendo várias contribuições aos aspectos corporais, morais, sociais, oportunizando o desenvolvimento de ideias, imaginação e comportamento individual por meio da vivência de cada um.

Este fator auxilia no diagnóstico de problemas, pois a ausência de pressão do ambiente cria um clima bastante propício para a investigação deste e na busca de soluções, permitindo chegar a várias alternativas. Segundo Friedman (1996), por muito tempo, o jogo infantil era aliado à recreação somente, mas na Idade média foi considerado algo muito sério, pois este estimulava a inteligência e facilitava os estudos. Atendendo as necessidades infantis da época.

Atualmente os Referenciais Curriculares Nacionais deixam claro todo o direito que as crianças têm de viver experiências significativas na educação infantil, ressaltando o quanto é possível aprender e desenvolver a psicomotricidade por meio dos jogos, brincadeiras e danças.

A utilização do jogo como objeto pedagógico mostra a relevância deste como instrumento para situações de observação e diagnóstico do desenvolvimento infantil. A criança ao manipular diferentes objetos, desenvolve sua capacidade sensória motora, interagindo com o meio, crescendo física, emocionalmente e socialmente.

Ao utilizar tais técnicas lúdicas como apoio estamos colaborando para o sucesso do processo de seu desenvolvimento, resgatando a criança e criando um ambiente significativo para ela. As situações lúdicas favorecem de forma eficiente a construção do conhecimento da criança, unindo o lúdico ao processo educativo, oportunizando para a criança o acesso e o desenvolvimento a várias habilidades do conhecimento.

Ao incluir os jogos infantis na prática do professor, deve-se ter em mente um objetivo claro, para que o jogo não se perca e possa contribuir para o desenvolvimento de um ambiente favorável, mediando o processo educativo e a necessidade das crianças, contribuindo, sobretudo com os períodos sensório motores e pré-operatórios.

Quando falamos de jogos, englobamos vários aspectos, estes trabalham o faz de conta, onde situações imaginárias são construídas, o jogo de xadrez, que envolve raciocínio lógico, a casinha que envolve o social, todos eles desenvolvem o cognitivo da criança proporcionando diferentes tipos de envolvimento estruturando o tempo até que estes cheguem à lógica, deixando as crianças mais motivadas, a usarem a inteligência para jogarem bem, esforçando-se para superar os desafios sejam eles cognitivos ou emocionais.

A prática de jogar está inclusa no universo da criança desde seus primeiros anos de vida, segundo Piaget (1990) a capacidade de representar e brincar com símbolos estão presentes na vida das crianças desde o seu segundo ano de vida, neste período a criança passa a estabelecer uma ponte entre a imaginação e a realidade. A partir daí os jogos passam a ter maior significado estimulando a construção do conhecimento.

A ausência da pressão do ambiente cria um clima bastante propício para investigação necessária e a solução de problemas, a brincadeira permite a criança a flexibilidade para buscar alternativas de ações e soluções de problemas. O que quer dizer que a criança é livre para escolher papéis e definir regras, neste processo a criança toma a iniciativa planeja e substituem o significado dos objetos com o intuito de reproduzir relações, fenômenos, todos observados por ela, refazendo sua vida, e corrigindo - a sua maneira revivendo e resolvendo todos os conflitos vividos.

O jogo infantil é normalmente caracterizado pelos signos do prazer e é demonstrado pelo sorriso da criança, da expressão corporal do movimento, que fazem parte do processo de brincar, fornecendo ao professor importantes muitas informações sociais, psicológicas e estruturais que oportunizam o desenvolvimento de ideias, que favoreçam a imaginação e a correção do comportamento por meio da vivência.

O recurso que a criança usa para obter prazer e se ajustar ao mundo incompreendido ou muitas vezes temido. Quando a criança brinca sabe que sua conduta não é racional aos olhos de quem observa, mas ela não está nem preocupada em convencê-los sua busca é por respostas que muitas vezes não consegue obter por vias ditas normais.

Enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada, de maneira que ela se apropria de elementos da realidade que está vivendo dando – lhe novos significados. Ao assumir novos papéis, baseada em algo que já aconteceu, ela desenvolve a sua imaginação e interpreta a realidade. Em contrapartida o jogo é educativo, e desvirtua este critério quando dá prioridade à aprendizagem e ao desenvolvimento de habilidades.

Para Kishimoto (1998 o jogo só pode ser jogo quando é livre e espontâneo realizado pelas crianças, caso contrário é trabalho ou ensino. Por ser uma categoria com propriedades amplas, o jogo foi estudado por historiadores, filósofos, linguistas, antropólogos, psicólogos e educadores.

O jogo tem recebido apresentações de diversas concepções, para psicólogos ele é auxiliar no desenvolvimento infantil, para educadores como Chateau (1987) o jogo é um recurso para educar e desenvolver a criança, pois o ato lúdico permite ao indivíduo criar uma relação aberta e positiva com a cultura lúdica.

A cultura lúdica é antes de tudo, um conjunto de procedimentos que torna o jogo possível, e, portanto, uma atividade que atribui significados de vida comum com a ideia de faz de conta e de rupturas da vida cotidiana. Dispor desta cultura é dispor de referências que permitem interpretar o jogo, não dispor destas referencias é não poder brincar. Sendo então o jogo uma questão de interpretação, e a cultura lúdica oferece referências corretas para esta interpretação.

Sendo assim, seu papel é especial e tem uma característica importante no desenvolvimento, sendo normal que a criança dedique maior tempo a ele, pois é por meio do jogo que a criança libera e canaliza suas energias, tendo o poder de transformar uma realidade difícil, proporcionando-lhe condições de liberar fantasias.

Brincar exige concentração, tempo, o que permite desenvolver a iniciativa, a imaginação a atenção e o interesse, tornando-se este o mais completo processo educativo, pois influência o intelecto, o emocional e o corpo.

Este processo propicia a construção do conhecimento, exercê-la, é permitir à criança a oportunidade de utilizar seu equipamento sensório-motor, pois o corpo é acionado juntamente com o pensamento e enquanto estes são estimulados por meio do desafio a ser enfrentado pela criança, está se utiliza das suas habilidades operatórias para desenvolver sua observação, identificação, observação, comparação, análise desenvolvendo suas habilidades e autoconfiança.

A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A brincadeira, ganha espaço na escola como ferramenta ideal para detectar dificuldades de aprendizagem, pois à medida que o jogo estimula o interesse do aluno, ajudando-o a conquistar novas descobertas, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade, este oferece ao educador a oportunidade de ser interventor, incentivador e avaliador do problema.

É fundamental que por meio do jogo a criança descubra as respostas por si mesmas, por meio de situações desafiadoras que estimulem a criatividade, como também é necessário considerar as brincadeiras que as crianças trazem de casa ou da rua, organizadas independente da participação de um adulto, pois estas servem como diagnóstico do que elas conhecem, e dizem respeito tanto ao meio físico como social a qual o indivíduo se insere.

Para tanto é preciso que a escola resgate este conhecimento, possibilitando as interferências necessárias para que a sociedade seja formada de indivíduos criativos, dinâmicos, sensíveis, inventivos descobridores e encorajadores de sua autonomia, com pensamentos críticos chegando a níveis mais elevados de conhecimento.

A aprendizagem, no entanto, depende da motivação de interesse dispensado pela criança, esses são dois aspectos importantes para que a criança se ligue na atividade que está sendo realizada, portanto ela deve ser muito bem-preparada e articulada.

O jogo deve ser visto como uma alternativa significativa e importante, mas sua utilização não deve excluir outros caminhos metodológicos, de acordo com Piaget (1990) o desenvolvimento da linguagem aparece depois do pensamento e este depende de um desenvolvimento sensório motor bem coordenado, é por meio da linguagem que se desenvolve a memória a imaginação e a criatividade passando do concreto para o abstrato, contribuindo para a formação do indivíduo.

Numa visão Piagetiana observa-se que o conhecimento é construído durante as integrações do sujeito com o mundo. Piaget partiu da observação de como o indivíduo constrói o conhecimento construindo a teoria do interacionismo, ao papel ativo do sujeito, não analisando de forma específica o papel do meio e sua estruturação para as condutas do sujeito. O principal objetivo de Piaget foi estabelecer uma epistemologia genética estudada por meio da psicogênese e das formas de conhecimento.

Segundo Khishimoto, (2003) estudos realizados apontam que Piaget acreditava que cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre duas tendências a acomodação e a assimilação.

Para Vygotsky as atividades psicomotoras são definidas como a conduta que imita a ação, desta forma pesquisadores russos, concluíram que a atividade simbólica que contribuem para o desenvolvimento aparecem em torno dos três anos quando o ato lúdico propriamente dito tem início.

Em seus estudos o valor social é importante, e mostra que no jogo de papéis a criança cria situações imaginárias e passa a imitar elementos que no contexto fazem parte de sua cultura. O brincar da criança é, portanto, a imaginação e a ação de forma que a psicomotricidade é desenvolvida de maneira ativa e ampla sendo conquista diária na formação da criança. Este observa também que existem dois elementos importantes na brincadeira: a situação imaginária e as regras.

Segundo Vygotsky (1984), à medida que a criança se desenvolve ocorre uma modificação, assim, situação na qual anteriormente predominavam regras não explicita, com o desenvolvimento da criança passam a ser explicitas em situações imaginárias. Deixando claro, que as brincadeiras são atividades predominantemente para o desenvolvimento dos seus primeiros anos de vida, o que cria uma zona proximal na criança. Este ainda afirma que:

Portanto as atividades lúdicas que envolvem os jogos e brincadeiras são oferecidas para a criança devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento ao qual ela se encontra, sendo assim é importante que se conheça a teoria de Vygotsky, pois esta serve de mediadora do processo.

O papel do professor na educação infantil é

muito importante já que ele quem cria o espaço propício para a criança disponibilizando materiais, participando como mediador da construção do conhecimento. Por isto, garantiu-se o aparecimento do jogo na pré-escola.
Vygotsky acredita ser importante que atividades lúdicas motoras (jogos e brincadeiras) para o desenvolvimento cognitivo, pois o processo de criar situações imaginárias leva ao desenvolvimento do pensamento abstrato. Isto acontece porque novos relacionamentos são criados no jogo entre significados e objetos de ação.
Sob este aspecto o jogo é importante, pois ao brincar as crianças vão construindo a consciência da realidade ao mesmo tempo em que já vivem uma possibilidade de modifica - lá" (Wokshop, 2001, p.33.

PROPOSTAS PEDAGÓGICAS PARA TRABALHAR O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL
Os Referenciais Curriculares Nacionais de Educação Infantil (2006), explicitam o direito que toda criança tem de viver experiências significativas em sua educação infantil, ressaltando o quanto é possível aprender por meio de jogos, brincadeiras, danças e práticas esportivas.

A utilização do brincar educativo com objetivos pedagógicos auxilia o desenvolvimento da criança. Ao manipular objetos, ela desenvolve sua capacidade sensório-motora e interage com o meio crescendo física, emocionalmente e socialmente (Maranhão, 2007 p. 34)

Ao servir-se deste método, o professor está colaborando para o sucesso do processo ensino-aprendizagem, isto quer dizer que durante esta prática ocorre a potencialização de situações em que a criança é estimulada, incentivando assim a participação dela por meio de um objeto significativo para ela. Desta maneira devem-se olhar nossas brincadeiras como instrumento valioso no desenvolvimento infantil, tornando as atividades atraentes aos olhos, recebendo uma dimensão educativa gigantesca.
É preciso lembrar que ao incluir brinquedos e brincadeiras em sua prática o professor deve ter em mente os objetivos claros, para que estes atinjam o estágio de desenvolvimento da criança. O professor deverá também propiciar, mediar e organizar um ambiente favorável à interação e à aprendizagem suprindo as necessidades infantis.
É interessante ressaltar, porém, que as experiências iniciais das crianças devem ocorrer por meio de brincadeiras que propiciem vivenciar situações concretas que oportunizem a criação de conceitos relacionados à capacidade, peso, comprimento e temperatura.
O contato com diferentes tipos de brincadeiras durante o período infantil pode favorecer o processo de aprendizagem desde que sejam adequadas a faixa etária e a necessidade das crianças desta forma a ausência de pressão do ambiente cria um clima bastante propício para investigação necessária à solução de problemas.
A brincadeira permite à criança a flexibilidade para buscar alternativas de ações e soluções de problemas, este é, portanto, um recurso que a criança usa para obter prazer e para se ajustar a um mundo incompreendido ou temido. Quando brinca o "faz de conta" sabe que sua conduta não é racional para os outros, mas, não está se preocupando em convencê-los, está buscando indiretamente resolver conflitos que sua pouca experiência tem dificuldade em resolver.
Friedman, (1996), ressalta que as brincadeiras educativas ou didáticas estão voltadas para incentivar o desenvolvimento cognitivo e são importantes para o desenvolvimento dos conhecimentos. Eles ganham espaço possibilitando o desenvolvimento das habilidades manuais, a criatividade, enriquecem a experiência sensorial, além de promover a socialização entre as crianças.
O contato com diferentes métodos durante o período infantil pode favorecer o processo de aprendizagem, a partir do momento em que são adequadas as faixas etárias da criança. Segundo Vygotsky apud Kishimoto, (1998) o ser humano tem a possibilidade de imaginar eventos nunca vividos, planejar ações a serem realizadas em momentos posteriores.
Por meio dos diferentes tipos de brincadeiras oferecidas são acionados mecanismos

que desenvolvem os processos mentais e evidenciam a importância das relações entre o imaginário e a realidade.

O brincar como descrito é por excelência integrador, tendo sempre novidades. Isto é fundamental para despertar o interesse das crianças, pois conforme estas vão jogando, elas vão se conhecendo melhor e construindo interiormente seu mundo. Brincar é o mais completo processo educativo, pois influência o intelecto, o emocional e o corpo.

A psicomotricidade, portanto, ganha espaço na escola como ferramenta ideal para detectar dificuldades de aprendizagem, na medida em que o jogo estimula o interesse do aluno, ajudando-o a conquistar as novas descobertas, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade, oferecendo ao educador a oportunidade de ser interventor, incentivador e avaliador do problema.

É fundamental que por meio da brincadeira a criança descubra as respostas, por si mesma, por meio de situações desafiadoras que estimulem a criatividade, como também é necessário considerar as brincadeiras que as crianças trazem de casa ou da rua, organizadas independente da participação de um adulto, pois estas servem como diagnóstico do que elas conhecem e dizem respeito tanto ao meio físico como social no qual o indivíduo se insere.

A escola resgata seus conhecimentos, possibilitando as interferências necessárias para que a sociedade seja formada de indivíduos criativos, dinâmicos, sensíveis, inventivos, descobridores e encorajadores de sua autonomia, com pensamentos críticos, chegando a níveis mais elevados do conhecimento.

A aprendizagem, no entanto, depende da motivação de interesse dispensado pela criança. Esses são aspectos importantes para que as crianças sejam introduzidas na atividade realizada, sentindo-se segura para realizá-la.

Na Educação Infantil, o projeto pedagógico trabalhado está ligado ao brincar. Todos, coordenadores, professores e funcionários devem ser convidados a realizar o resgate das brincadeiras infantis, populares ou não, para enredar as crianças a conhecerem sua cultura e desenvolverem as suas habilidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se que o brincar, permite a criança integrar-se ao meio social em que ela está inserida sem grandes danos em sua personalidade, pois ninguém gosta de perder, mas este é um fator real na vida de todos os humanos, as vezes ganhamos e as vezes perdemos, e perder é uma situação muito dolorida para alguns de nós.

As crianças quando chegam a EMEI, são egocêntricas ao extremo, não dividem, não gostam de perder, não conseguem conviver no meio social onde existe o outro, e com as brincadeiras coletivas, o olhar o outro, é possível que estas se desenvolvam como cidadãs aprendendo a ter o que lhe é de direito sem agredir, ofender ou limitar a liberdade do outro.

Quando se oferece à criança algum tipo de atividade que busque desenvolver o conhecimento por meio da brincadeira, vários sentidos são despertados e por sua vez treinados e desenvolvidos de forma completa, entende-se, portanto, que o brincar encontra-se presente na formação de cada indivíduo desde seu nascimento, interligando o homem ao seu ambiente por meio de seus movimentos, é, portanto, esta relação que facilita o processo de aprendizagem desenvolvido na escola.

A própria criança revela a satisfação em desenvolver na escola atividades psicomotoras. É preciso aproveitar esta satisfação da criança em relação ao lúdico para se obter eficiência no desenvolvimento de habilidades motoras e raciocínio lógico, criando e estimulando atividades que possibilitem trabalhá-las, para que com o passar do tempo a criança consiga reparar seus problemas, com a cooperação de todos que lidam com seu processo de formação da criança.

O brincar no desenvolvimento infantil, serve como parâmetro para que se valorize e se reorganizem as atividades desenvolvidas de forma a perceber a importância do jogo e do brincar na vida do indivíduo. Auxiliando e valorizando o brincar, e sua eficiência, podendo este ser o caminho para que o processo de aprendizagem se torne realmente produtor de conhecimento e trabalhe as habilidades específicas do indivíduo.

REFERÊNCIAS

CHATEAU, J. O jogo e a criança. 2 ed. São Paulo: Summus, 1987.

FREITAG, Bárbara. O indivíduo em formação. São Paulo: Cortez,2001.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar Crescer e Aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

FREIRE, J. B. Educação de Corpo Inteiro:Teoria e Prática da Educação Física. 4. Ed. São Paulo: Scipione, 2001.

KISHIMOTO, M. T. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira,1997.

_____. Jogo Brinquedo e brincadeira,.São Paulo: Cortez, 1998.

LOUREIRO, Maria Beatriz S. Introdução à Psicomotricidade (Apostila). Simpósio de Atividade Física. Rio de Janeiro, 1983.

MARANHÃO, Haroldo. Jogos Infantis. Porto Alegre: Francisco Alves, 2007

MELLO, Alexandre Moraes de. Psicomotricidade, Educação Física, Jogos infantis, São Paulo: Ibrasa, 1989.

NETO, F. C. Motricidade e jogos na infância, Rio de Janeiro: Sprint, 2001.

PIAGET, J. A formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação. 3.ed. Rio de Janeiro: Zahar,1990.

REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 2002.

ROSA, S. Brincar conhecer e ensinar. São Paulo: Ed. Cortez, 2001

VYGOTSKY, L. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, ,2001.