

PSICOMOTRICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

BRUNA PAULA TERRA MOURA DOS ANJOS

Lidiane Hott de Fúcio Borges

Curso: Pedagogia Período: 8º Área de Pesquisa: Educação

RESUMO

O ensino tradicional torna-se defasado e os alunos perdem o interesse em frequentar a escola, muitas das vezes ao longo de sua vida, desistem de continuar a caminhada escolar, dessa forma a psicomotricidade estabelece uma relação entre os professores e os alunos de maneira a proporcionar uma aprendizagem dinâmica e lúdica, visto que na fase inicial que se constrói uma base, refletida nas ações futuras para isso precisa ser bem estruturada. A razão da elaboração do presente trabalho é a importância de aprofundar em uma nova metodologia de ensino que proporcione aos alunos uma aprendizagem eficaz, contando com a mediação do professor ao aplicar atividades lúdicas e dinâmicas, transformando o ambiente harmonioso, explorando os aspectos psicomotores da criança. O pedagogo deve preparar as aulas pensando em quais os pontos positivos vão agregar para os seus alunos e o que fazer para que o seu planejamento seja eficiente de forma que o educando possa aprender com a proposta pedagógica inserida.

Palavras-chave: Lúdica. Dinâmica. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Baseado nos direcionamentos apresentados pela BNCC - Base Nacional Comum Curricular, para a aplicação de um ensino de qualidade é preciso observar os campos de aprendizagens adequadas para o planejamento de aula, portanto o professor tem a liberdade de trabalhar com os seus alunos os diversos meios didáticos, seguindo os temas pertinentes da grade curricular do ensino infantil.

Ao longo deste trabalho pretende-se pesquisar em fontes confiáveis sobre o tema – psicomotricidade na educação infantil – pela qual todo o processo busca por conteúdos que corroboram para o enriquecimento do conhecimento, além de tratar a veracidade do assunto, ou seja, qual a importância do lúdico para as crianças e quais são os parâmetros ligados à aprendizagem eficaz, posicionando o aluno como protagonista dos estudos.

Diante disso, os itens abaixo demonstram os objetivos desse artigo, são eles: Estimular o brincar e os aspectos físicos; Estimular ler e escrever; Estimular os

aspectos físicos, sociais e cognitivos. Tendo em vista que, a Educação Infantil precisa ser abordada e apresentada como uma descoberta diária da criança cabe ao professor estimular a sua aprendizagem, dando lhes autonomia de: conviver, explorar, brincar, participar, expressar e conhecer-se.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 Referencial Teórico

2.1.1 Definição de Psicomotricidade

A psicomotricidade em sua descrição proporciona ao professor uma nova maneira de ensinar, pela qual abrange áreas que antes não eram exploradas, bem como a interação e aprendizagem pelo movimento do corpo, o conhecimento e habilidades motoras e cognitivas, além de apresentação de aulas dinâmica e lúdicas. Dessa forma segue a representação do mapa mental sobre a importância da psicomotricidade em sala de aula:

Imagem 01 - A importância da psicomotricidade na educação infantil e suas contribuições no desenvolvimento e processo de aprendizagem



Fonte: autoria própria

Para se ter um conhecimento sobre um determinado assunto, sem que haja equívoco em sua concepção é necessário realizar a sua fundamentação teórica de forma conduzir o tema em uma formação convincente para que os leitores tenham uma base do conteúdo abordado, seguindo a proposta do TCC (Trabalho de Conclusão de Curso), cujo tema é “psicomotricidade”, segue respectivamente uma apuração dos estudos realizados com as representações científicas mais importantes sobre o assunto em destaque, que auxiliam na aquisição do conhecimento:

De acordo com (VECCHIATO, 2003, p. 33), as crianças têm o seu aprendizado afluído nos primeiros anos de vida, mas faz uma ressalva individual dizendo que aos três anos de idade elas já possuem uma personalidade adulta estipulada, ou seja, são formados conceitos de comportamentos afetivos, agressão espontânea, ciúmes entre outros sentimentos oriundos da personalidade de cada ser humano.

Muitos estudiosos, mesmo de correntes de pensamento diversas, concordam sobre o fato de que os primeiros anos de vida são fundamentais para a maturação da criança. De maneira particular, é opinião compartilhada que já aos três anos todo indivíduo tenha adquirido as características principais da própria personalidade (VECCHIATO, 2003, p. 33).

Em confirmação o com (BRASIL, 1998, p. 29) os conteúdos apresentados em sala de aula para os alunos devem despertar na criança suas habilidades de movimentos corporais, experimentos dos sentidos (tato, olfato, paladar, audição e visão), sensações novas (dor, alegria, emoção e choro), raciocínio rápido (responder aos comandos designados a eles), entre outras.

Os conteúdos deverão priorizar o desenvolvimento das capacidades expressivas e instrumentais do movimento, possibilitando a apropriação corporal pelas crianças de forma que possam agir com cada vez mais intencionalidade. Devem ser organizado num processo contínuo e integrado que envolve múltiplas experiências corporais, possíveis de serem realizadas pela criança sozinha ou em situações de interação. Os diferentes espaços e materiais, os diversos repertórios de cultura corporal expressos em brincadeiras, jogos, danças, atividades esportivas e outras práticas sociais são algumas das condições necessárias para que esse processo ocorra (BRASIL, 1998, p. 29).

Segundo (BUENO, 1998, p. 51), as crianças na fase inicial devem ser instruídas de forma a expressar as suas emoções para que no futuro não seja formado um adulto retraído, visto que em tempos passados os pais criavam os seus filhos em um regimento com regras e afazeres isso dificultava o seu desenvolvimento, cresciam presos no seu mundo, daí a expressão “jeca tatu”, pois quando viam movimento de pessoas se escondiam, ou seja, não sabiam lidar com a situação devido a sua criação rígida quando eram crianças.

É nesse período que se instalam as principais dificuldades em todas as áreas de relação com o meio ao qual está inserido e que, se não forem exploradas e trabalhadas a tempo, certamente trarão prejuízos como dificuldades na escrita, na leitura, na fala, na sociabilização, entre outros. [...] Observando o indivíduo de forma global, a psicomotricidade faz-se necessária tanto para a prevenção e tratamento das dificuldades quanto para a exploração do potencial ativo de cada um (BUENO, 1998, p. 51).

Seguindo a linha de pensamento de (MARCONI; LAKATOS, 2009, p.188), a psicomotricidade em sua versão simplificada procura por aspectos relevantes as capacidades individuais do ser humano e o aperfeiçoamento daquelas já existentes, fazendo uma ponte de ligação entre o bom e o que precisa ser ajustado sem tirar a essência de cada indivíduo.

[...] é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles (MARCONI; LAKATOS, 2009, p.188).

De acordo com Bueno (1998) a Psicomotricidade no Brasil tem seus primeiros registros e documentos em meados de 1950, neste período começava-se a reconhecer a ligação existente entre corpo e movimento, mas ainda não se visava o termo “psicomotricidade”.

A Sociedade Brasileira de Psicomotricidade foi fundada em 1980, com o objetivo de auxiliar os profissionais que trabalhavam e buscavam formação nesta área.

Os primeiros registros e documentos sobre a psicomotricidade foram apresentados em meados de 1950, quando surgiu uma iniciação de reconhecimento das ligações entre corpo e movimento sem ter a clareza na formação do termo “psicomotricidade”, porém no fim do ano de 1950 Gunspun visava a possibilidade de tratamento dos distúrbios de aprendizagem através das atividades psicomotoras. Bueno (1998).

O autor salienta ainda que no fim de 1950 Günspun já evidenciava a possibilidade de tratamento de distúrbios de aprendizagem utilizando-se de atividades psicomotoras.

2.1.2 Aspectos inerentes a psicomotricidade

O estudo justifica-se, conforme já descrito acima, pela necessidade de se trabalhar com o lúdico na educação infantil, de modo dinâmico e criativo.

A educação lúdica, na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1994, p.41).

O lúdico envolve a criança em um mundo imaginário e desperta nela um grande interesse, e, se bem trabalhado em sala de aula, é uma grande ferramenta para o ensino. Para PIAGET (1998, p. 15) “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável à prática educativa”.

Segundo Oliveira (2000), o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a vida.

O lúdico deve ser considerado como uma estratégia significativa na construção do aprendizado e como um potencial efetivo para uma prática pedagógica transformadora, proporcionando uma aprendizagem mais espontânea, prazerosa e efetiva.

Com as formas lúdicas no ensino, a criança trabalha com o mundo imaginário, passando a produzir, de forma menos complexa, a compreensão e a reformulação de suas ideias e experiências cotidianas, tornando-se assim, criadora de novos conhecimentos. Portanto, justifica-se a importância de envolver o lúdico em sala de aula, buscando integrar as disciplinas que serão aplicadas de maneira dinâmica e participativa, tendo o aluno como foco principal, em busca de um envolvimento pedagógico significativo.

2.1.3 Jogos e brincadeiras

A brincadeira é uma atividade espontânea, que tem por finalidade distanciar a criança da realidade e introduzi-la num mundo imaginário, gerando prazer ao praticante e estimulando o aprendizado que a brincadeira está inserida.

O professor deve oferecer circunstâncias adequadas para uma boa aprendizagem, através de brincadeiras e dinâmicas diferenciadas com situações pedagógicas de forma orientada, para que o aluno aprenda a importância de brincar. No entanto, é necessário que o professor saiba conduzir o aluno a diferenciar as brincadeiras que serão formas de aprendizado com as de recreação.

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146).

É com a brincadeira que a criança aprende a comunicação com os demais colegas, ela mesma e com o mundo em sua volta, passando então a estruturar-se de modo a conhecer a sua realidade, além disso, podem servir como um recurso metodológico destinado a diagnosticar necessidades e interesses dos diferentes grupos de crianças, também destinado a contribuir para o desenvolvimento da inteligência e de aprendizagens específica (FRIEDMANN, 1996).

A brincadeira é uma linguagem própria da criança onde se estabelece um vínculo essencial com aquilo que não se refere ao brincar. Ao brincar a criança desenvolve algumas potencialidades importantes onde ela analisa, compara, associa, nomeia, mede, calcula, classifica, compõe e cria. Lira e Rubio (2014 p.11), salientam que:

[...] educadores, devemos estar atentos ao brincar da criança, pois muitas vezes, estamos preocupados com os resultados do jogo, com as habilidades e competências que a criança deve desenvolver, ou até mesmo com aquilo que nós consideramos importante para o seu desenvolvimento, e não observamos na riqueza deste momento, que a criança por si só e na relação com seu par, alcançou ou superou seus limites considerados essenciais para sua aprendizagem. Lira e Rubio (2014 p.11).

O brincar é uma necessidade básica da criança estando presente em todas as dimensões da existência do ser humano, sobretudo na sua fase inicial. É fato que a criança aprende a brincar brincando e brinca aprendendo, um princípio vital para manter o equilíbrio com o mundo.

Kishimoto (1998) ressalta que o jogo, os brinquedos e as brincadeiras são termos que terminam se misturando. As diversas brincadeiras e jogos, faz-de-conta, jogos simbólicos, sensorio motores, intelectuais, individuais, coletivos, dentre outros mostram as multiplicidades das categorias de jogos.

Portanto, o professor deve considerar o lúdico como uma contribuição significativa na ampliação do conhecimento. As atividades lúdicas, quando orientadas pelo professor, devem respeitar a realidade da criança alcançando a escuta, compreendendo a dimensão do papel que desempenham as experiências e a observância dos erros na construção do conhecimento.

Os jogos tradicionais são também denominados de jogos populares, sejam aqueles praticados por adultos ou pela população infantil, principalmente por crianças integrantes de famílias menos privilegiadas. Estes ocorrem com frequência em calçadas, ruas, quintais, terrenos baldios e pátios escolares, ao passo que aqueles se tornam parte da vida cotidiana de seus praticantes em seus momentos de tempo livre e oportunidade de encontro grupal (MELLO, 2006, p. 01).

O jogo por suas características, principalmente as regras, é uma das atividades infantis mais importantes, pois para manter o seu equilíbrio com o mundo é necessário ela brincar, jogar, criar/recriar, inventar/reinventar. “O grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”. (ALMEIDA, 2000).

Vygotsky (1998) afirma que através dos jogos a criança aprende a agir, sendo a sua curiosidade estimulada para que possa adquirir a iniciativa e a autoconfiança, promovendo o desenvolvimento da linguagem, da concentração e do pensamento. Os jogos quando bem desenvolvidos nos ambientes escolares, passa a ser uma ferramenta de grande importância para professores e alunos, pois contribui para o processo de aprendizagem.

Na perspectiva de recurso pedagógico vemos o jogo sendo utilizado como um meio, um instrumento educativo para o ensino de outro determinado conhecimento. Nesse aspecto ao se aplicar o jogo o professor tem a oportunidade de relacionar um assunto que está sendo estudado, durante a realização do jogo. Tem a possibilidade de problematizar determinado conteúdo nos diferentes momentos e ações realizadas pelos alunos no jogo escolhido (SANTOS, 2009, p4).

Através dos jogos as crianças põem em prática habilidades importantes por meio do raciocínio; estimulando a coordenação motora; estabelecendo relações inter e intrapessoais, considerando seus sentimentos e emoções ao se integrar a uma equipe. O autor Kishimoto (1997, p. 104) fala que:

[...] os jogos de construção ganham espaço na busca do conhecimento físico, porque desenvolvem as habilidades manuais, a criatividade, enriquecem a experiência sensorial, além de favorecer a autonomia e a sociabilidade. Assim, a criança terá elementos para estabelecer relações e desenvolver seu raciocínio lógico-matemático, o que é importante para o desenvolvimento da capacidade de calcular, de ler e de escrever. Sendo assim, o lúdico é um recurso do qual o mediador pode fazer uso para ajudar as crianças na aprendizagem a se tornarem sujeitos pensantes, participativos e felizes. Kishimoto (1997, p. 104)

O jogo é uma ferramenta pedagógica que potencializa a percepção, a inteligência, o ser social do aluno, contribuindo para a formação da personalidade do mesmo, como recurso pedagógico. Para Moura (1991, p. 84):

A atividade é orientada no sentido de criar possibilidades de intervenção que permitem elevar o conhecimento do aluno. Dessa maneira, todo e qualquer material utilizado para o ensino é ferramenta para ampliar a ação pedagógica. O jogo, a brincadeira, o material estruturado, todos são ferramentas do educador, tanto quanto os instrumentos que permitem amplificar e organizar a nossa comunicação: vídeos, rádio, computador, etc. Moura (1991, p. 84).

A aprendizagem precisa ser compreendida de forma que não haja a intolerância sobre atitudes espontâneas e a repressão corporal, sobrepondo uma metodologia descontextualizada, mecânica e abstrata, excluindo a realidade da criança, propagando a imposição de uma disciplina rígida e obsoleta predominando a imobilidade e o silêncio.

O uso do brinquedo/ jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquirem noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais. O brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. (KISHIMOTO, 2003, p.36).

Neste sentido, as atividades lúdicas têm a sua função distorcida determinando a disputa e a competitividade deixando de transparecer seu valor pedagógico e seu caráter formativo.

A utilização de jogos e das brincadeiras potencializa a exploração e a construção do conhecimento, 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 jogos ou brincadeiras (KISHIMOTO, 1999, p. 38).

Desta forma a criança organiza o seu pensamento ampliando e elaborando sua compreensão do mundo. As histórias infantis, o teatro, a música e a dança também são consideradas atividades lúdicas, agregando valores importantes à aprendizagem.

No brincar a criança está sempre acima de sua idade média, acima de seu comportamento diário. Assim, na brincadeira de faz-de-conta, as crianças manifestam certas habilidades que não seriam esperadas para sua idade. Nesse sentido, a aprendizagem cria a zona de desenvolvimento proximal, ou seja, a aprendizagem desperta vários processos internos de desenvolvimento. Deste ponto de vista, aprendizagem não é desenvolvimento; entretanto o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer (VYGOTSKY apud OLIVEIRA, 2002, p. 132).

A criança quando brinca, desenvolve seu imaginário, estimulando sua habilidade visual, auditiva, criatividade e imaginação e isso contribui para a socialização e o processo de aprendizagem do aluno, na construção do seu conhecimento. Para Bueno (2010 p. 09):

[...] O brincar possibilita o desenvolvimento, não sendo somente um instrumento didático facilitador para o aprendizado, já que os jogos, brincadeiras e brinquedos influenciam em áreas do desenvolvimento infantil como: motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade. Desse modo o brinquedo constrói para a criança exteriorizar seu potencial criativo.

Nota-se que a criança que presta atenção nos jogos que estão sendo produzidos, tende a ter um comportamento menos agitado e a probabilidade de compreender melhor o ensinamento.

Por envolverem extrema dedicação e entusiasmo, os jogos das crianças são fundamentais para o desenvolvimento de diferentes condutas e também para a aprendizagem de diversos tipos de conhecimentos. Podemos, então, definir o espaço do jogo como um espaço de experiência e liberdade de criação no qual as crianças expressam suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo e também um espaço de interação consigo mesmo e com os outros. Sendo assim, propor que a escola infantil reflita sobre os jogos infantis é uma tarefa básica para que se possa estruturar uma ação pedagógica que respeite e propicie o desenvolvimento integral das crianças (SANTOS, 2001, p.89).

Assim, podemos observar que o desenvolvimento da criança com os jogos e brincadeiras em questões psicológicas, tende a ser mais dinâmica, onde a mesma prende sua atenção em foco mais interessantes para um bom aprendizado.

2.2 Metodologia

A metodologia utilizada para o tema “Psicomotricidade” é caracterizada pelas pesquisas bibliográficas em sites confiáveis e livros de autores que buscaram por teorias e fatos que comprovam a descoberta científica e que demonstram a veracidade do assunto, sendo apresentadas no tópico desenvolvimento e referenciadas as suas citações.

Para a realização do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), sua divisão está baseada em tópicos são eles: Introdução, Desenvolvimento e Conclusão, que expressa à facilidade de entrosamento entre as crianças, sendo assim a psicomotricidade dá espaço para alegria e encantamento por estarem misturadas com os outros alunos, pesquisas relacionadas aos tipos de metodologias dinâmicas e logo após uma análise de tudo que foi aprendido na pratica o desenvolvimento psicomotor e cognitivo.

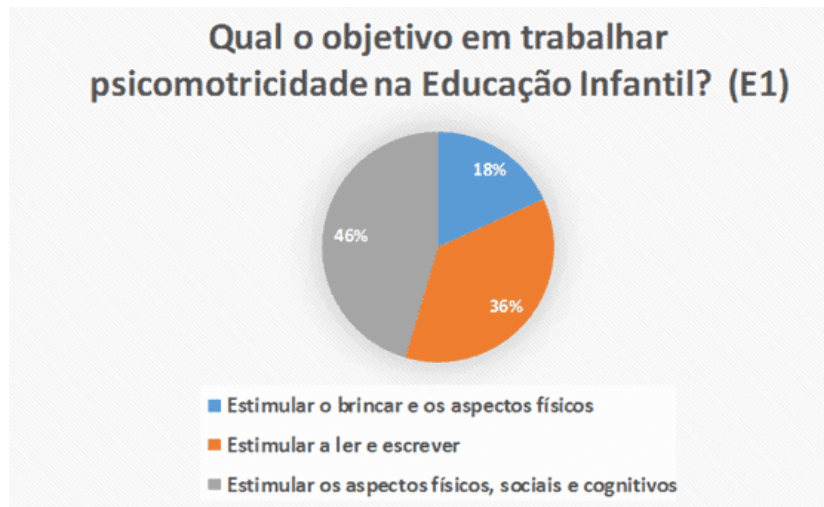
2.3 Resultados e discussões

Ao longo deste trabalho foram pesquisados em fontes confiáveis sobre o tema –Psicomotricidade – pela qual todo o processo busca por conteúdos que corroboram para o enriquecimento do conhecimento, além de tratar a veracidade do assunto, ou seja, qual a importância da psicomotricidade para as crianças e quais são os parâmetros ligados à aprendizagem eficaz, posicionando o aluno como protagonista dos estudos.

Diante disso, o gráfico abaixo demonstra os objetivos da psicomotricidade na educação infantil, são eles:

- Estimular o brincar e os aspectos físicos;
- Estimular ler e escrever;
- Estimular os aspectos físicos, sociais e cognitivos.

Gráfico 01 – Qual o objetivo em trabalhar psicomotricidade na Educação Infantil

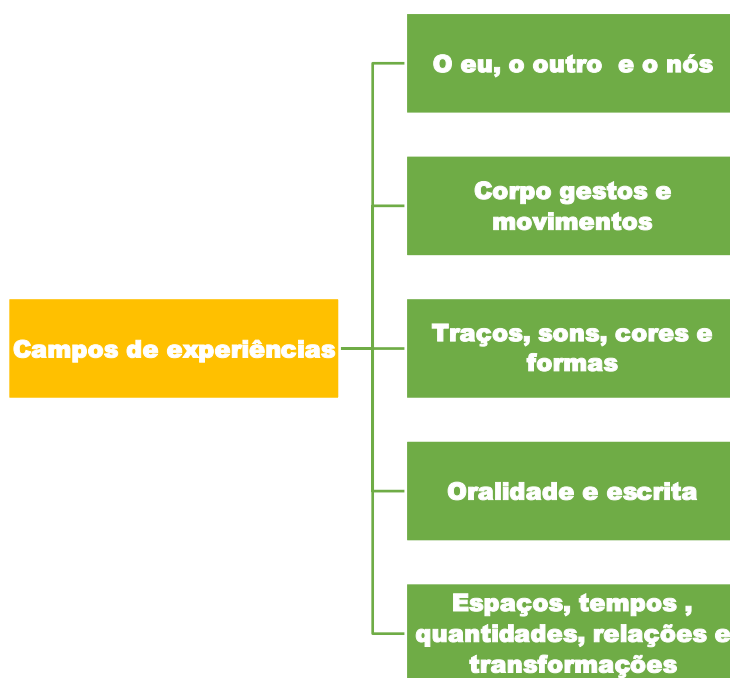


Fonte: Revista científica multidisciplinar núcleo do conhecimento

Baseado nos direcionamentos apresentados pela BNCC - Base Nacional Comum Curricular, para a aplicação de um ensino de qualidade é preciso observar os campos de aprendizagem adequada para o planejamento de aula, portanto o professor tem a liberdade de trabalhar com os seus alunos os diversos meios de aprendizagem, seguindo os temas pertinentes da grade curricular do ensino infantil.

Segue abaixo um mapa mental sobre as observações dos Campos de Experiências que devem ser analisadas pelo educador, imaginando como será a participação da turma.

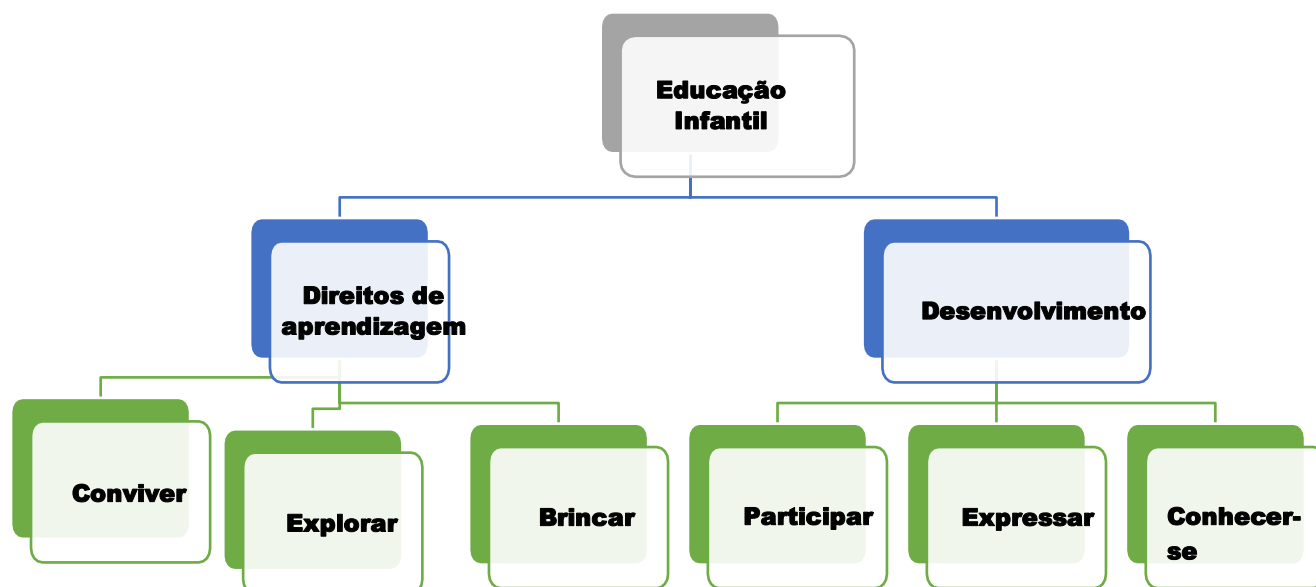
Imagem 02 – Campos de experiências



Fonte: autoria própria

Tendo em vista que a Educação Infantil precisa ser abordada e apresentada como uma descoberta diária da criança, cabe ao professor estimular a sua aprendizagem, dando-lhes autonomia de: conviver, explorar, brincar, participar, expressar e conhecer-se. Assim como retratado no mapa mental abaixo:

Imagem 03 – Psicomotricidade na educação infantil



Fonte: autoria própria

Ainda continuando com a saga das injustiças que ocorreram ao longo dos anos com os deficientes, AMARAL, 2001 explica que, no século XVII, as pessoas que tinham alguma deficiência mental ou que ficaram doentes mentais eram mantidas em manicômios, orfanatos e entre outras instituições estatais pela qual eram dopadas para se acalmarem fazendo com que o seu aprendizado esteja em regressão;

No século XVII, os deficientes, principalmente os com deficiência mental, eram totalmente segregados, internados em orfanatos, manicômios e outros tipos de instituições estatais. Esses internatos acolhiam uma diversidade de sujeitos com patologias distintas, alguns deficientes, outros doentes (AMARAL, 2001, p. 32).

Na contramão dos relatos acima e já considerando a inclusão no ambiente escolar, BRASIL, 2007 diz que a educação inclusiva está fundamentada na concepção dos direitos humanos e que amparada pelo movimento mundial pela educação inclusiva garante a participação de todos os alunos sem nenhum tipo de discriminação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, conclui-se que, o exercício da psicomotricidade no ambiente escolar é uma realidade que os professores precisam adequar-se, no objetivo de estimular o desenvolvimento de seus alunos, sendo que as bases legais da BNCC permite uma atualização na maneira de ensinar, para a obtenção de melhores resultados, visto que, o ensino tradicional encontra-se defasado e com pouco êxito, pelo fato de forçar o aprendizado, por outro lado as atividades dinâmicas e lúdicas estimulam e desenvolvem o aprendizado dos alunos em um clima harmonioso de interação entre todos.

Além disso, a psicomotricidade está ativa na aquisição das habilidades motoras e cognitivas dos alunos, visto que o período da infância em seus primeiros anos deve ser tratado como um alicerce para a sua vida adulta.

As crianças desenvolvem quando são incentivadas e acompanhadas, dessa forma, os educadores possuem um importante papel nessa fase de crescimento e construção de indivíduos com pensamentos próprios e atitudes críticas para discernir e apurar fatos da sua realidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1994.
- BELISÁRIO, J. **Ensaio pedagógico: construindo escolas inclusivas**. Brasília: MEC, SEESP. 2005.
- BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. Londrina – PR, 2010.
- GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998
- MELLO, Alexandre Moraes. **Jogos Tradicionais e Brincadeiras Infantis**. Atlas do Esporte no Brasil. Rio de Janeiro. CONFEF, 2006.
- MOURA, M. O.de. **O jogo na educação matemática**. In: Ideias. O jogo e a construção do conhecimento na pré-escola. São Paulo: FDE, 1991.
- OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **O Brincar e a Criança do Nascimento aos Seis Anos**. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.
- PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998.
- SANTOS, Milton,. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**,5a Ed.Rio de Janeiro: Record,2001.
- SCHON, D. A. **Formar professores como profissionais reflexivos**. In_____. Os professores e sua formação. Lisboa: Dom Quixote, 1992. p. 52- 77.
- VYGOTSKY, L. 1989. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes.

APÊNDICE

ENTREVISTA - PSICOMOTRICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

1. Qual a importância da psicomotricidade para o desenvolvimento infantil e para aprendizagem?

Psicomotricidade é uma metodologia de ensino que possibilita desenvolver na educação infantil uma aprendizagem satisfatória pois estimula as habilidades cognitivas, psicomotoras além de promover uma relação interpessoal entre professor e aluno.

2. A educação psicomotora tem como objetivo estimular o desenvolvimento da criança e seus aspectos motores, cognitivos e socioafetivos. Essa afirmação está na proposta da bncc (base nacional comum curricular). Como você planeja e realiza esses estímulos?

Através dos planejamentos de aula visando a participação inclusiva dos alunos tendo como ferramenta de trabalho brinquedos, brincadeiras e os recursos tecnológicos.

3. Sendo a coordenação motora fina e o desenvolvimento ligado aos movimentos dos pequenos membros e músculos, como mãos, dedos, músculos sociais e outros, que tipo de atividade você executam na educação infantil?

As atividades que utilizamos incluem musicalidade e movimento do corpo através de gestos e linguagem corporal.

4. Educador deve trazer as atividades psicomotoras para sala de aula, porém mais que isso: ele pode trazer essas ações aliadas a ludicidade, ao desenvolvimento cognitivo e motor. É trabalhado jogos esportivos, games, brincadeiras entre outros como?

Brincadeiras ao ar livre desperta curiosidades nas crianças além de aprender um pouco mais sobre a natureza e como ela se desenvolve com o passar do tempo.

A entrevista foi realizada com a professora Maria Dulce de Oliveira Mansur Vaz, E.E. Célia Pereira Mendes cidade (Santana do Manhuaçu)