

CONTRIBUIÇÕES DE UMA PRÁTICA VOLTADA PARA A EDUCAÇÃO PSICOMOTORA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Jéssica Ellen Gonçalves Nogueira
Centro Universitário Geraldo Di Biase
jessicaellen_vr@hotmail.com

Resumo

Este artigo discute as contribuições da psicomotricidade na aprendizagem de crianças de 4 e 5 anos, em contexto da educação infantil. Tem por objetivo refletir a prática docente voltada para o desenvolvimento de uma educação psicomotora, observando as contribuições e a aplicabilidade de jogos e brincadeiras que contemplem os campos da motricidade. Trata-se de uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório. Apresenta como referenciais teóricos Henri Wallon, Jean Le Boulch e Jean Piaget. Constatamos que a educação psicomotora estabelece relações dialéticas entre o corpo e a mente, porque considera o desenvolvimento humano nas esferas mental, emocional e corporal. Ou seja, ela envolve o ser humano em sua totalidade. Cabendo ao docente da educação infantil promover a educação psicomotora por meio da realização de jogos e brincadeiras lúdicas, que inseridos no cotidiano da criança em sala de aula da educação infantil, contribuem de modo relevante para a aprendizagem das habilidades cognitivas, motoras e sociais.

Palavras-chave: Educação Psicomotora. Educação Infantil. Desenvolvimento Psicomotor. Jogos e Brincadeiras.

Introdução

A educação Psicomotora atua como um importante instrumento para a promoção do desenvolvimento global dos alunos da Educação Infantil. Nesta fase, as crianças iniciam o processo de percepção e compreensão do funcionamento do próprio corpo e do mundo a sua volta. Trata-se, portanto, de um tempo em que a criação de espaços apropriados e situações favoráveis devem ser a preocupação primeira dos educadores, tendo em vista que as experiências vividas desenvolvem os

aspectos e habilidades motoras, afetivas, cognitivas e sociais com intencionalidade pedagógica.

A aprendizagem que se constrói por meio do movimento e das brincadeiras associa-se diretamente aos aspectos observados em psicomotricidade: a percepção do próprio movimento, o reconhecimento do eu, a imagem corporal, a construção do esquema corporal, a conquista da coordenação motora ampla e fina, a reflexão e estruturação de conceitos espaciais e temporais, o aperfeiçoamento das percepções sensoriais do ser humano e o desenvolvimento do Tônus e do equilíbrio. Estas habilidades precisam ser alcançadas utilizando-se atividades lúdicas, pois permitem que as crianças criem conceitos, estruturem ideias e façam as associações simbólicas do mundo com suas próprias experiências.

Considerando a importância da Educação Infantil como fase na qual ocorrem essas aprendizagens do desenvolvimento humano, nos deparamos com a seguinte questão a ser investigada: Como os jogos e atividades psicomotoras podem contribuir para a prática do professor da Educação Infantil? Acreditamos que o profissional precisa oferecer às crianças, por meio de suas propostas, diferentes formas para que o aluno atinja os objetivos referentes ao trabalho da educação infantil. Experiências ricas, motivadoras e desafiadoras, construídas a partir de objetivo e intenção do educador, possibilitarão a ampliação de conhecimentos das crianças acerca de si mesmas, dos outros e do meio em que vivem (RECNEI,1998).

Desta forma, esta pesquisa tem como objetivo refletir a prática docente voltada para o desenvolvimento de uma educação psicomotora, observando as contribuições e a aplicabilidade de jogos e brincadeiras que contemplem os campos da motricidade.

Para responder ao questionamento que originou o estudo, utilizamos uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório, com levantamento bibliográfico e discussão teórica do tema. Além disso, foram aplicados alguns jogos e brincadeiras em uma turma de 30 crianças em idade de 4 e 5 anos, em uma unidade escolar do município de Volta Redonda. Para esta etapa, utilizamos a técnica de observação comum em pesquisa de campo.

Estabelecendo um conceito para psicomotricidade

A palavra Psicomotricidade originou-se da conjunção de dois termos: *psico* (alma) e *motor* (movimento, mover) ambos com significados e raízes distintas, mas que unidos possuem um novo sentido de se pensar no desenvolvimento humano, observando a alma do movimento ou pensamento do movimento. No dicionário, o verbete é assim definido: “Integração das funções motrizes e mentais sob o efeito da educação e do desenvolvimento do sistema nervoso” (AURÉLIO, 2016).

O estudo da psicomotricidade revela-se como uma ciência que busca a compreensão das relações motoras e cognitivas, porém, não foi sempre assim. De acordo com Fonseca (2004) a psicomotricidade foi inicialmente percebida como uma atividade prescrita pela psiquiatria por Dupré (1915). Logo atingiu com Wallon (1925-1947) e com Ajuriaguerra (1977-1988) uma dimensão relacionada ao desenvolvimento humano como teoria e prática.

A psicomotricidade, enquanto ciência que estuda o corpo por meio do movimento amplia as práticas pedagógicas nas aulas de Educação Física. Com sua evolução, a Psicomotricidade passou a ser sinônimo do relacionar-se por meio da ação, permitindo a união do ser corpo, o ser mente, o ser espírito, o ser natureza e o ser sociedade. (MACHADO; NUNES 2010 p.23 apud MACHADO; NUNES, 2011, p. 26)

Para os autores, a Psicomotricidade estabelecida como um campo teórico, chega à prática dos professores como uma ação a ser realizada de modo a oportunizar a formação humana, além de permitir a interação entre da criança consigo mesma e com o mundo. Somando-se a isto, Vitor Fonseca assinala que “[...] a psicomotricidade compreende, no fundo, uma mediatização corporal e expressiva, na qual o reeducador, o professor especializado ou o terapeuta estudam e compensam condutas inadequadas”, sugerindo que esses profissionais fazem uso incorreto da Psicomotricidade, tendo em vista que somente a utilizam quando há algum problema de desenvolvimento e na maturação infantil ao passo que, devido às suas contribuições, este campo do conhecimento sugere um trabalho pedagógico mais amplo.

A psicomotricidade considera a motricidade humana uma ação e uma conduta relativas a um sujeito, isto é, uma ação que só pode ser concebida e abordada nos substratos psiconeurológicos que a integram, elaboram, planificam, regulam, controlam e executam. (FONSECA, 2004, p.10).

Para o autor, a psicomotricidade deve fomentar a prática educativa, a reeducativa e a terapêutica, de modo a atender a amplitude do desenvolvimento. Afirma que “[...] a psicomotricidade subentende uma concepção holística do ser humano, e fundamentalmente de sua aprendizagem” (FONSECA, 2004, p.10), por esse motivo, conecta o corpo à mente, o pensamento às ações. O movimento é pensado e elaborado antes mesmo de ocorrer.

Fonseca adverte que “o corpo e a motricidade são abordados como unidade e totalidade do ser” e por isso devem ser abordados como “psicossomático, psicoemocional, psicocognitivo, fenomenológico, psiquiátrico, psicanalítico, psiconeurológicos, psicoterapêutico, etc.”. Ressalta que o enfoque da Psicomotricidade está principalmente nos processos desencadeados na motricidade e nem tanto em seus produtos (FONSECA, 2004, p.11).

A luz do que nos assinalam os autores, entendemos a psicomotricidade como um conhecimento capaz de compreender as relações dialéticas entre o corpo e a mente. Ela pode ser utilizada em diferentes campos, mas na educação, serve para promover o desenvolvimento de habilidades motoras que favorecem principalmente as esferas mental, emocional e social, indo além da corporal. A psicomotricidade pode ser grande aliada para compreendermos o ser humano em sua totalidade em relação ao meio em que vive e aos outros humanos.

Encaramos a Psicomotricidade como uma Ciência e prática educacional que visa atender às demandas do desenvolvimento global do ser humano e não apenas as suas defasagens, tendo em vista que ela pode contribuir com o desenvolvimento psicológico, emocional e motor das crianças, assim como de adolescentes, adultos e idosos, em diferentes contextos.

Bases teóricas do ensino psicomotor

Neste estudo, enfatizamos a Psicomotricidade como ação formadora do ser humano e, como tal, envolve os processos educativos relativos ao desenvolvimento de funções motoras, cognitivas, emocionais, sociais etc.

Para a consecução dos objetivos deste trabalho, passamos a descrever as contribuições para a prática educativa de nossos referenciais: Jean Le Boulch, Jean Piaget e Henri Wallon.

A educação psicomotora de Jean Le Boulch

Jean Le Boulch (1924-2001) foi um médico francês, professor de educação física e fundador da Teoria Psicocinética, que influenciou as concepções de educação do mundo todo, trazendo ao campo grandes contribuições. Sua teoria é concebida, de um modo geral, como um estudo sobre o movimento humano, permitindo sua aplicabilidade como método de condicionamento, desenvolvimento e recuperação da motricidade.

Como profissional da Educação Física Le Boulch buscou novos olhares para o trabalho da profissão, percebeu que somente o ensino esportivo tradicional não atendia as necessidades da escola elementar, hoje caracterizada como “anos iniciais do ensino fundamental” e por extensão, a pré-escola. Para ele, essa prática seria adequada apenas aos adolescentes e adultos.

Segundo Le Boulch (1983) os princípios da educação física tradicional se apoiam nos resultados das atividades, se opondo aos princípios didáticos-pedagógicos que visam as necessidades do educando e a preocupação com o seu desenvolvimento holístico.

[...] a educação psicomotora contemporânea coloca o acento na importância do problema relacional e no interesse em favorecer o desenvolvimento de determinadas funções perceptivas e motoras em relação estreita com as funções mentais. (LE BOULCH, 1983 p.16).

O pensamento de Le Boulch favoreceu a reflexão de uma nova visão de educação, que visa educar a criança por meio do movimento, utilizando os jogos e as brincadeiras, porque oportunizam o lúdico e afetam as crianças atribuindo prazer à aprendizagem. Tal pensamento é compartilhado com autores da atualidade como Machado e Nunes (2011), que compreendem que é pela atividade lúdica que a criança “forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis como crescimento físico e o desenvolvimento, ajudando-a na sua integração na sociedade”. Uma aprendizagem lúdica dá prazer e possibilita que a criança estabeleça “relações cognitivas com experiências vivenciadas”, relacionando as “produções culturais e simbólicas conforme os procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática” (MACHADO; NUNES, 2011, p. 20).

A educação psicomotora, ao utilizar o movimento e o jogo lúdico com a criança, possibilita a construção de aspectos físicos, psicológicos e emocionais que irão compor sua personalidade e que lhe permitirá agir e conviver em sociedade. Esse tipo de educação favorece, segundo Le Boulch (1983), o autoconhecimento, a autoaceitação, o ajustamento das atitudes ao meio, a autonomia e a responsabilidade. Desta forma, o educador deverá abarcar em seu trabalho diferentes situações que atendam às necessidades do movimento de seus alunos, incorporando a essas experiências, os interesses e preferências do grupo.

De acordo com Le Boulch (1983 p.19), as situações educativas serão de duas naturezas: “Situações problemáticas que têm para a criança o valor de uma tarefa concreta ou utilitária. [...] e a análise do desenvolvimento funcional, exercícios-problemas globais [...] visando abordar um aspecto do desenvolvimento que apresenta um certo atraso”.

O reconhecimento das teorias de psicomotricidade ocorreu com a mudança na visão de educação que passou a preocupar-se com a formação integral do indivíduo e a considerar a importância dos aspectos interpessoais e inter-relacionais, superando a supervalorização conteudista existente nos modelos tradicionais. Segundo Le Boulch, em fragmento citado pelo autor do relatório da comissão de Renovação da Pedagogia:

A educação psicomotora deve ser considerada como uma educação de base na escola elementar. Ela condiciona todas as aprendizagens

pré-escolares e escolares; estas não podem ser conduzidas se a criança não tiver conseguido conscientizar seu corpo, lateralizar-se, situar-se no espaço, controlar o tempo, se não tiver adquirido uma habilidade suficiente e uma coordenação de seus gestos e movimentos. A educação motora deve ser privilegiada desde a mais tenra idade; conduzida com perseverança, ela permite prevenir certas desadaptações, sempre difíceis de reduzir quando não estruturadas. (LE BOULCH, 1983 p. 30)

A Educação Psicomotora implica em possibilitar que a criança desenvolva algumas habilidades físicas que irão beneficiá-la nos processos de aquisição da leitura, da escrita e dos conhecimentos lógicos-matemáticos, tendo em vista, de acordo com Le Boulch, é por meio da compreensão do movimento e do papel de seu próprio corpo, que a criança estrutura o pensamento e faz relações construindo sua consciência como indivíduo.

A Psicomotricidade como “educação do corpo” e seus elementos

Na teoria da Psicogênese, que pauta a prática psicomotora, o desenvolvimento humano está associado às conquistas de determinadas funções. Tais funções ocorrem de acordo com a interação da criança com o meio e com ela mesma, dependendo de estimulação e de sua maturidade. A aquisição de habilidades possibilita que se atinja um desenvolvimento holístico da criança. Quando bem desenvolvidos, os elementos da prática psicomotora contribuem para os processos de aquisição da linguagem oral e escrita e dos conhecimentos lógico-matemáticos, conforme assinalamos anteriormente.

De acordo com Angela Maluf, o trabalho que envolve a prática psicomotora está centrado em “uma educação global que, associada aos potenciais afetivos, sociais, intelectuais e motores da criança, amplia a possibilidades de uso significativo de seus gestos e posturas corporais, desenvolvendo assim sua motricidade” (MALUF, 2013, p. 26).

Rosângela Santos (2002, p.4) acrescenta que “a psicomotricidade é a relação entre o pensamento e a ação, envolvendo a emoção. Assim, ela procura educar o movimento ao mesmo tempo em que envolve as funções da inteligência”. Educar pelo

movimento exige que os ambientes educacionais instrumentalizem e organizem ações para que o trabalho pedagógico, a cargo do professor na educação infantil, insira fundamentos da educação psicomotora.

De acordo com Machado e Nunes (2011, p. 31), o trabalho da psicomotricidade desenvolve funções que estruturam os seguintes elementos:

- Esquema corporal e imagem corporal;
- Estruturação espacial ou orientação espacial;
- Lateralidade;
- Estruturação temporal ou noção temporal;
- Equilíbrio;
- Coordenação motora global ou *Praxia* global;
- Coordenação motora fina ou *Praxia* fina;
- Ritmo;
- Tônus.

Cada elemento, quando construído, ativa partes específicas do cérebro promovendo a aquisição da aprendizagem destes movimentos. Quando internalizados estes elementos somam-se às capacidades de exercer e organizar inúmeras atividades e funções que são necessárias a vida de todos os indivíduos. É, portanto, imprescindível que a educação psicomotora se torne uma direção no trabalho pedagógico e que na Educação infantil assuma caráter significativo.

Santos (2002), apresenta alguns aspectos que envolvem a compreensão de cada elemento, função básica, da psicomotricidade, assim como as fases e as atividades que dever ocorrer para sua estimulação.

Esquema corporal e imagem corporal

É a percepção do próprio corpo, construção de uma imagem das partes e do todo, que está diretamente relacionado aos sentidos e às experiências de movimentos com o corpo. É construído a partir da maturação neurológica e da vivência de exercícios e gestos. É após esta percepção que desenvolvemos nossa individualidade

e personalidade, nos identificamos semelhantes, porém distintos uns dos outros. Ter experiências positivas e agradáveis favorecem o sentimento de autoaceitação e a relação afetiva com o outro.

Esta função possui quatro etapas de desenvolvimento: o **corpo submisso**, que ocorrem do nascimento aos 2 meses, em que a criança executa apenas movimentos espontâneos e reflexos; o **corpo vivido**, entre 2 meses a 3 anos de vida. A criança já utiliza os movimentos da coordenação global, descobrindo inicialmente seu corpo e realizando gestos impulsivos que se associam às emoções, como chupar dedo, agitar os braços, encolher-se e pular; o **corpo descoberto**, entre 3 a 6 anos, fase em que a criança já começa a estruturação do esquema corporal, sendo capaz de nomear e apontar seu corpo, como também percebe as diferenças entre os corpos; o **corpo representado**, entre 6 a 12 anos, a criança utiliza seu corpo de maneira consciente executando atividades mais elaboradas. Representa seu próprio corpo e o movimento feito por ele. O esquema corporal que se elabora nesta fase irá definir a imagem corporal que se tem em mente, estando relacionado ao papel que exercemos nas relações.

A imagem corporal está relacionada aos aspectos psicológicos e provém das experiências emocionais em relação ao próprio corpo. É, portanto, subjetiva e as vezes não está de fato relacionada à realidade, originando diferentes transtornos de distorção corporal. Seu desenvolvimento ocorre por toda a vida a cada mudança no crescimento.

Estruturação Espacial ou orientação espacial

É a percepção do corpo no espaço, no ambiente. Se constrói a partir da percepção do corpo e após o espaço que o corpo ocupa. Utiliza as funções visuais e do tato para realizar comparações entre objetos e espaços físicos, inicialmente de forma concreta e assim partindo para relações mais abstratas.

Lateralidade

É o desenvolvimento dos hemisférios do cérebro, marcado pela dominância de um deles, direito ou esquerdo como aquele que possui maior eficiência na realização de ações. O domínio de movimentos bilaterais executados com o corpo e a distinção destes, a partir dos 5 anos de idade, ocorre pelas experimentações e relações estabelecidas no cérebro.

Estruturação Temporal ou noção temporal

É construída a partir da observação e das funções auditivas, iniciando com a aprendizagem do tempo rítmico, como compasso e pulsação, que se relaciona a duração dos acontecimentos. A aprendizagem do tempo cronológico é mais demorada, pois se trata de ideias abstratas, como a divisão dos dias da semana, meses e anos. Ainda há a noção subjetiva do tempo, que está relacionada ao sentimento de ansiedade e não de fato a contagem de minutos. Quanto mais ansiosos, mais atentos ao tempo estamos, é por isso que o tempo nos parece longo e interminável. Quando estamos relaxados, não percebemos da mesma forma o tempo, distraímos nossa atenção e o tempo assim se torna rápido e insuficiente para a atividade que realizamos.

Equilíbrio

É importante que já exista uma musculatura desenvolvida, a tonicidade, que permita a criança a ficar de pé, a correr, andar e saltar. A força gravitacional que o planeta exerce em nossos corpos nos mantém presos ao solo, encontrar o eixo da massa do nosso corpo é o que gera o equilíbrio. Quando estamos parados, o equilíbrio torna-se estático, podemos então apoiar o nosso peso em apenas um dos pés e utilizar o resto do corpo para obter o eixo de equilíbrio. Quando nos movemos o equilíbrio é dinâmico, muda a cada movimento, como ao andar sobre uma reta de madeira.

Coordenação motora global ou Praxia global

São movimentos realizados com o corpo todo, indo desde o simples andar aos movimentos complexos de expressão corporal e prática de esportes. Envolvem as ações pensadas e as espontâneas, a partir do domínio do corpo e dos movimentos musculares.

Coordenação motora fina ou Praxia fina

Envolve a união dos movimentos manuais e visuais. O desenvolvimento destes gestos foi o marco evolutivo da espécie humana, a destreza que a mão possui é o resultado do desenvolvimento motor bem trabalhado, em diferentes experimentações. Somente assim somos capazes, por exemplo, de escrever, parte fundamental da construção da linguagem humana.

Ritmo

É o andamento do movimento realizado por cada um, podendo ser de ordem moderada, lenta, acelerado ou cadenciado. Está relacionado à noção temporal.

Tônus

É a capacidade de dosar a força, tensão muscular, empregada nos músculos ao realizarmos ações. É desenvolvido a partir da contração e do relaxamento muscular.

A educação psicomotora em sua prática, permite o desenvolvimento dessas funções (ou elementos), garantindo à Educação Infantil um caráter indispensável para a formação das crianças de 0 a 5 anos que a frequentam. O trabalho psicomotor realizado pelo professor nesta etapa da educação básica possibilita o desenvolvimento integral das crianças, porque permite a experimentação de

potencialidades e limites físicos por meio de atividades lúdicas, brincadeiras e estimulação.

A teoria Walloniana de desenvolvimento da pessoa completa

Desde o início da concepção da vida, ainda no útero da mãe, o processo de desenvolvimento das células, órgãos e tecidos é marcado por estágios de maturação. Isto significa que o bebê conquista novas habilidades de acordo com seu crescimento. Esta aprendizagem não ocorre de forma isolada, pois, mesmo antes de seu nascimento, a criança já vivenciou diferentes experiências sensoriais, afetivas e instintivas possíveis pela interação com a mãe.

A partir do nascimento temos pela frente um longo processo para aquisição de inúmeras habilidades físicas, emocionais e intelectuais. Durante toda a vida humana, podemos observar as diferentes fases biológicas e psicológicas que são marcadas pela maturação, estimulação e socialização dos indivíduos, sendo as primeiras conquistas desse desenvolvimento o controle do movimento motor e a habilidade de comunicação pela linguagem.

Segundo Wallon (ALFANDÉRY, 2010) a conquista das funções cognitivas é uma ação indissociável do ato motor e do ato mental, afirmando que necessariamente é preciso que haja a interação e a afetividade para seu desenvolvimento. Percebe-se então que:

As funções motoras, vão além da tarefa de executar as ações pensadas pelo sujeito. O ato motor no ser humano garante desde o início a função de expressão da afetividade (por meio dos gestos, expressões faciais e agitação corporal). Essa atividade expressiva, possibilitada pela atividade motora, regula, modula e produz estados emocionais. Bastante atento à maturação neurofisiológica da motricidade [...]. Na medida em que a função simbólica se desenvolve, a representação possibilita internalizar o ato motor. Ou seja, quanto mais a criança passe a dominar os signos culturais e desenvolver os aspectos cognitivos, mais o gesto motor tende a se reduzir como agitação, ganhando em refino e qualidade motora autônoma. (WALLON apud ALFANDÉRY, 2010, p.37 e 38)

Wallon afirma que o ser humano é um todo: afetividade, emoções, movimento e espaço físico (MALUF, 2013). E destaca em seus estudos a importância do desenvolvimento da motricidade na infância como forma de aprendizagem do eu e do mundo.

Segundo Wallon (ALFANDÉRY, 2010) o movimento é um instrumento de interação dos seres vivos com o meio e com o outro. O ato motor está ligado a intencionalidade da ação, o planejamento, a antecipação e a representação mental do movimento, isto é o que difere a motricidade humana a dos demais animais. A representação que fazemos de um movimento está relacionada ao cérebro e não aos músculos.

O ser humano, ao longo de toda a sua vida, faz associações cognitivas a respeito das situações e relaciona as emoções com o meio para ajustar-se e atuar sobre os acontecimentos. É improvável, portanto, que exista algum tipo de aprendizado sem que haja relações afetivas (positivas ou negativas), tendo em vista que a construção do conhecimento é um processo impregnado de sentidos, sendo o indivíduo incapaz de aprender estando alienado ou passivo ao ambiente e às pessoas com quem interage, ensina e aprende reciprocamente.

Para Maluf (2013, p.13): “Os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois se trata de um período em que ela está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, afetiva e intelectual”. A autora, que se fundamenta na visão Walloniana, assinala para o profissional que atua com essas crianças em instituições de pré-escola ou creches, que a responsabilidade dele como educador é de oportunizar diferentes experiências em que a criança possa interagir com o meio físico e social e com ela mesma, por meio de atividades planejadas e lúdicas promovendo o desenvolvimento de habilidades e competências possíveis para cada indivíduo.

Segundo Maluf, “as instituições de Educação Infantil precisam ser acolhedoras, atraentes, estimuladoras, acessíveis às crianças e ainda oferecer condições de atendimento às famílias, possibilitando a realização de ações socioeducativas” (MALUF, 2013, p.14). A partir desta afirmação, entendemos que o educador que atua na educação infantil precisa conhecer as bases de um trabalho de estimulação da motricidade, com a adoção de estratégias e práticas da Educação Psicomotora. Pois,

é a escola o espaço onde a criança tem suas primeiras experiências de contato com diferentes grupos além da sua família.

Para confirmar sua assertiva, a autora destaca o pensamento de Wallon: “o movimento depende basicamente da organização dos ambientes para as crianças se movimentarem, se expandirem. A motricidade possui caráter pedagógico pela propriedade do gesto e do movimento quanto à sua representação” (MALUF, p. 15).

Para Wallon (ALFANDÉRY, 2010), o desenvolvimento da pessoa completa se dará por toda a vida do ser, estando associado a diferentes fases do desenvolvimento. Ainda segundo ele, é necessário para o crescimento total a tríplice “afetividade, ação motora e inteligência”. Destaca a afetividade como foco central do desenvolvimento humano desde o nascimento, expressa através do choro e gemidos. Em seguida, a ação motora ou motricidade torna-se o principal meio de comunicação, de relação e de ação com o outro e com o mundo.

Com base no exposto, é possível inferir que é partir da compreensão do movimento e de sua representação mental, ou seja, do pensamento simbólico, que o sujeito constrói os primeiros conhecimentos de sua vida.

O desenvolvimento psicomotor na criança de 4 a 5 anos e a prática psicomotora

A percepção do desenvolvimento psicomotor, está em direta associação ao estabelecimento das fases do desenvolvimento humano. Piaget e Wallon se dedicaram à descoberta da psicogênese da aprendizagem, embora cada um tenha seu próprio objeto de pesquisa: Piaget (MUNARI, 2010) nos apresentou a construção do pensamento a partir da ação do sujeito sobre o objeto, com base no que ocorre com as estruturas mentais quando há interação homem-meio; Wallon toma por objeto de estudo os atos mentais em relação aos atos motores, ou seja, o movimento, além de estabelecer em sua “Teoria da Pessoa Completa” o trabalho mediador com base na afetividade e na emoção.

Não é nossa intenção descrever todas as fases do desenvolvimento estabelecido por esses autores, tendo em vista que tais estágios já foram descritos por outros autores e são do conhecimento de grande parte de quem atua na área

educacional. Nosso intento é somente destacar o que esses autores explicitaram a respeito do desenvolvimento da criança pré-escolar, sobre a qual este trabalho se debruça, conforme o quadro a seguir:

QUADRO COMPARATIVO			
AUTORES	JEAN PIAGET	IDADE/ FASE DE DESENVOLVIMENTO CARACTERÍSTICAS	BRINCADEIRAS ESSENCIAIS
		2 a 7 anos/ Simbólico e pré-operatório	Jogos simbólicos
	É a fase de transição do período sensório-motor do bebê, marcada pela aquisição da inteligência simbólica, afloramento do comportamento egocêntrico. A criança adquire a capacidade de interiorização, imitação e de representação mental. Há desenvolvimento da linguagem, das emoções, do desenho e da imagem corporal. (MUNARI, 2010)		
	HENRI WALLON	4 e 5 anos (Idade da graça) 5 a 6 anos (Imitação)	Brincadeiras de imitação motoras e de posturas, em jogos de imaginação- faz de conta.
Momento em que a criança se relaciona com o mundo de modo afetivo. Neste período, forma-se a personalidade e autoconsciência. A criança percebe-se como individualidade, e conhece seu corpo. Os movimentos são mais complexos e as brincadeiras mais criativas. (ALFANDÉRY, 2010)			

Com base no que assinalam Piaget e Wallon em suas teorias, destacamos o papel relevante que os jogos e brincadeiras exercem sobre o desenvolvimento e a aprendizagem infantil, entendendo que a escola é um espaço de interações e local em que se promove a aprendizagem. A escola, portanto, pode contribuir para o desenvolvimento integral da criança, explorando as suas possibilidades e oferecendo-lhes experiências significativas. Buscamos, portanto, na Educação Psicomotora o caminho para a promoção e a construção dessa aprendizagem, que desenvolve o corpo, as emoções, o cognitivo e da sociabilidade. E o professor que atua como gerador de novas práticas educativas, tem na Educação Psicomotora a base para o trabalho com jogos, atividades lúdicas e brincadeiras.

Por meio de uma busca em diferentes fontes bibliográficas direcionadas ao professor e ao fazer pedagógico, sobre jogos e brincadeiras selecionamos atividades que estão de acordo com a faixa etária de 4 a 5 anos. Essas atividades foram aplicadas e serviram à constatação e compreensão da temática abordada neste estudo. São eles:

Jogos para a construção do esquema corporal e imagem corporal

- Comando e Imitação: (WRIGHTSON, 2015, p. 21).

Desenvolvimento: Mantenha as crianças calmamente sentadas na sala de aula e dê os seguintes comandos, realizando as ações para que elas possam imitar. (Posteriormente dificulte tocando os lugares diferentes daqueles solicitados)

Exemplo: Toda criança deve apontar para seus olhos; para o seu nariz; para sua boca; para as suas orelhas; para suas mãos; para seus pés.

- Esculturas vivas: (MACHADO; NUNES, 2011, 127)

Material: (vendas para os alunos)

Desenvolvimento: Os jogadores formarão um círculo e estarão com os olhos vendados. Um dos alunos, que não estará vendado, irá para o meio da roda. Ele escolherá uma postura, pose, e se transformará em estátua. O professor então intervém descrevendo, progressivamente, a posição do aluno. Segundo suas indicações, os outros participantes de olhos vendados procuram se colocar na mesma posição. Quando a atividade estiver finalizada, o professor retirará as vendas. Pode-se, então, comparar a exatidão e diferenças das reproduções com relação a estátua original.

Jogos para a coordenação motora global

- Vamos à festa: (GUEDES, 2007, p.89)

Material: (Peças de roupas do vestuário, como chapéu, lenços de pescoço, luvas, cintos, sacolas, bolsas, sapatos e etc. para cada equipe.)

Desenvolvimento: Os jogadores formarão pares em uma fileira, atrás de uma linha marcada, paralela a esta haverá outra linha que será a festa. Ao sinal, as crianças vestirão as roupas e acessórios, e em dupla, correrão para a festa. Vencerá aqueles que primeiro completarem a atividade. (Somente uma das crianças vestirá a roupa, a outra será responsável por colocar a roupa no colega. Após chegar a linha da festa, devem retirar os acessórios para que outra dupla busque e vista-os.)

Jogos para a coordenação motora fina

- Bolinha de Gude: (SMOLE; DINIZ; CANDIDO, 2000, p. 37)

Material: (giz, bolinhas de gude)

Desenvolvimento: Desenha-se um círculo (peça a um aluno para fazê-lo) com aproximadamente 8 palmos, no chão, onde as bolinhas serão colocadas. A uns 2 ou 3 metros, marca-se uma raia (linha demarcatória); Todos os jogadores apostam. Ou seja, colocam o mesmo número de bolinhas no círculo, e ficam com uma na mão. A bola da mão será a *tecadeira*; Antes de começar a jogar, os alunos se posicionam a uns cinco passos da raia e rolam suas bolinhas em direção a ela. Aquele cuja bolinha chegar mais próximo da raia iniciará o jogo, estabelecendo assim a ordem dos jogadores; A partir da raia, o participante atira a *tecadeira* em direção ao círculo, com a finalidade de deslocar, para fora dele, as bolinhas que estão dentro; Vence o jogador que retirar o maior número de bolas de gude do círculo.

- Escrita com palitos: (MACHADO; NUNES, 2011, p.111)

Material: (Vários palitos de picolé e uma venda)

Desenvolvimento: Formar grupos com três crianças, um será o observador, outro será o instrutor e um executará a dinâmica do jogo. Quem executará deverá estar de olhos vendados. O instrutor não poderá encostar nos palitos nem no executor, somente poderá falar verbalmente as instruções. O observador não poderá falar nem mover os palitos. O objetivo da atividade será de o executor construir um desenho solicitado pelo professor ou formar palavras (como seu nome) com os palitos de picolé, apenas

com as orientações do instrutor. Depois invertem-se os papéis entre o grupo, para que todos vivenciem as funções.

Jogos para a estruturação espacial e lateralidade

- Percorrer labirinto: (MALUF, 2013, p.48)

Material (mesas e cadeiras)

Desenvolvimento: Organizar um labirinto com mesas e cadeiras. Mostrar para as crianças como percorrer o labirinto. (Engatinhando, olhos vendados tateando ou por sinalização em setas) pedir as crianças que o percorram, respeitando os espaços bloqueados e descobrindo outras saídas.

- Amarelinha Orelha: (SMOLE; DINIZ; CANDIDO, 2000, p. 30)

Desenvolvimento: Para iniciar o jogo, o primeiro jogador deve colocar-se na orelha da esquerda, ao lado da casa 1, como mostra o diagrama; -O jogador deve começar jogando a pedra na casa 1. Seguindo a ordem; -As casas 1,2,4,5,7 e,8 deverão ser pisadas com um pé em cada casa, como na amarelinha tradicional; (Ou seja, a criança pula com as pernas abertas, ocupando duas casas por vez) -As casa 3 e 6 deverão ser puladas com um pé só; -o jogador completa o circuito fazendo as duas orelhas, isto é, pulando do 1 ao 8 a partir da orelha da esquerda e depois da orelha direita, sem queimar; -Quando completar as orelhas, o jogador vai ao céu, vira de costas para o tabuleiro e tenta fazer casa. (Lançar a pedra e acertar um dos espaços) -Será o vencedor quem fizer o maior número de casa.

Jogos para percepção de ritmo e temporalidade

- Marchando e batendo palmas: (WRIGHTSON, 2015, p. 24)

Desenvolvimento: Organize as crianças sentadas formando um semicírculo. Dê os comandos com clareza e explicando-os. As crianças devem manter o tempo rítmico marchando e batendo palmas. Coloque as crianças marcando a marcha antes de efetivamente começarem a marchar, andar. Ao fazer isso a marcha será mais rítmica e a confusão será eliminada.

Comandos: -Todos em pé; calcanhares juntos; braços para baixo; -Virem-se para a porta (Combinar algo como referência, por exemplo uma porta) e marquem o passo. (Ainda parados no mesmo local); -Em frente, marche! Batendo palmas; -Braços para baixo; marque o tempo; marque um, dois, um, dois; -Em frente, marche! Devagar, batendo palmas lentamente; -Marchem rapidamente; batendo palmas rapidamente;

- Zerinho: (SMOLE; DINIZ; CANDIDO, 2000, p. 57)

Material: (Uma corda grande)

Desenvolvimento: Duas pessoas batem a corda, segurando pelas extremidades. A corda é batida em direção as crianças que, uma a uma, tentam passar correndo sem interromper a corda nem tocar nela. Esta brincadeira é indicada para que a criança perca o medo da corda. Isso faz com que esta brincadeira seja indicada para anteceder o pular corda.

Jogos para as percepções sensoriais

- Que som é este?: (BROICH, KÖLN, 1999, p. 71)

Material: (uma venda para os olhos)

Desenvolvimento: forma-se um círculo. Um jogador senta-se no meio do círculo com os olhos vendados. Todos os outros fazem sucessivamente diferentes ruídos. O jogador que está sentado tem de adivinhar quem está fazendo o ruído ou o próprio ruído. Ele terá duas rodadas para descobrir. A primeira rodada deve ser realizada

ordenadamente para uma assimilação vocal, e a segunda até a quarta rodada realizam-se sem nenhuma sequência fixa.

- Brincadeira do espião: (MACHADO; NUNES, 2011, p. 98)

Desenvolvimento: Dividir o grupo em duplas. Cada integrante da dupla observará bem a outra pessoa e vice-versa. Os dois viram de costas, e cada um fará alguma mudança no visual. Pode ser algo como tirar anel, trocar relógio de lugar, desamarrando sapato, prendendo cabelo etc. os dois se voltam um de frente para o outro, e cada um tem de adivinhar o que mudou. Depois de cada realização da atividade, solicitar a troca de duplas, para aumentar o contato entre os participantes.

A observação da prática psicomotora

No contexto da rotina da educação infantil estão inseridas diferentes atividades lúdicas, que oportunizam uma experiência de aprendizagem envolvendo o corpo.

Ao professor cabe a realização do planejamento de jogos e brincadeiras que serão feitos diariamente e que buscam promover os objetivos propostos pelo RECNEI, referentes ao corpo e ao movimento, como forma de alcançar as potencialidades da criança. A escolha desses jogos deve ser executada com seriedade, pois o brincar se torna algo sério, quando é utilizado como instrumento para a prática pedagógica.

Entretanto, o cuidado que o professor deve ter na escolha dos jogos precisa ir além de adequá-los ao grupo e à faixa etária. É necessário que o educador perceba que tipo de relações e emoções a brincadeira promoverá. O lúdico deve ser um dos objetivos principais. Permitir que o aluno explore com independência o jogo, que ele modifique e reinvente regras, que encontre novas maneiras de se organizar. É dar ao aluno a chave para que invente suas próprias brincadeiras e meios de interagir com o grupo.

Assim acreditando, realizamos as atividades propostas neste artigo, como meio de observar a reação de um grupo de 30 crianças 4 e 5 anos de idade que fazem parte de uma turma de educação infantil. Incorporamos as brincadeiras ao cotidiano da turma. Antes, algumas eram desconhecidas pelas crianças e nunca tinham sido

realizadas nos momentos de recreação. No primeiro contato, foi explicado passo a passo o desenvolvimento do jogo e suas regras. E seguida, a realização do mesmo e como finalização a reflexão em grupo para apurar se a brincadeira ou jogo respondeu a três critérios (interesse – dificuldade – participação).

Dentre os jogos simbólicos e de imitação motora, o grupo de crianças elegeu os três que segundo eles são os melhores para se brincar: Vamos à festa (GUEDES, 2007), Amarelinha Orelha e Zerinho (SMOLE; DINIZ; CANDIDO, 2000). Todos os jogos permitem a tomada de decisões de forma individual, reforçando sua autoconsciência e capacidade de tomar de decisões. Estes jogos ainda reúnem um grande conjunto de movimentos e elementos da psicomotricidade, englobando o equilíbrio, a *praxia* global e fina, a orientação espacial, a tonicidade, o ritmo e os sentidos. Além de serem atividades lúdicas e prazerosas, estes jogos e brincadeiras estimulam a autonomia das crianças.

Fato interessante ocorreu por repetidas vezes com a turma. As crianças formavam pequenos grupos e reproduziram as brincadeiras mais aceitas por eles, improvisando materiais e regras. A Amarelinha Orelha por exemplo, foi reproduzida pelas crianças, que aprenderam sua diagramação e a fizeram inúmeras vezes para brincar livremente. A corda, é um objeto com várias possibilidades e popular entre os alunos, com ela brincam de tudo, o jogo do Zerinho tornou-se um dos preferidos por ser desafiador e ao mesmo tempo de pouca dificuldade. Vamos à festa, foi a brincadeira mais reinventada, sendo brincada com qualquer acessório, às vezes somente o sapato, outra vezes com fantasias de animais disponíveis na escola. Neste jogo a competitividade, inerente e forte nas crianças desta idade, é trabalhada de modo que a criança compreenda que o grupo é um só, vence a turma toda, pois todos fazem parte dela.

Contudo, esta é apenas a observação da aplicação de alguns jogos, que como quaisquer outros são importantes e significativos para quem os brinca e, inegavelmente, oferecem muitos benefícios ao desenvolvimento psicomotor da criança, reforçando o que assinala Machado e Nunes (2011, p. 29): “o brincar, quer seja como recreação psicomotora orientada ou livremente, aponta sempre para resultados positivos”.

A contribuição da educação psicomotora está na compreensão do brincar. Na análise do desenvolvimento psicomotor (corporal, cognitivo e emocional) e na observação de como este é um instrumento de aprendizagem. Sendo ela, uma direção para o trabalho dos profissionais que atuam com crianças em seus diferentes contextos, mas sobretudo, para o professor da educação infantil.

Considerações finais

Durante a construção deste artigo científico foram expostas e analisadas as contribuições de diferentes autores considerados importantes para a compreensão da Educação Psicomotora. Verificamos que a psicomotricidade é compreendida como uma Ciência, mas também como uma prática educacional que visa atender às defasagens de aprendizagem, promover o desenvolvimento psicológico, emocional e motor das crianças.

Consideramos a escola de educação infantil como local onde se vivencia a fase inicial de desenvolvimento das habilidades e aprendizagens em um grupo social mais amplo e, por conseguinte, heterogêneo. Por esse motivo buscamos esclarecer a problemática deste artigo: Como os jogos e atividades psicomotoras podem contribuir para a prática do professor da Educação Infantil? E constatamos que a Educação Psicomotora favorece as relações dialéticas entre o corpo e a mente, porque considera o desenvolvimento humano nas esferas mental, emocional e corporal. Ou seja, ela envolve o ser humano em sua totalidade, analisando-o não apenas em relação ao próprio sujeito, mas, também na relação que ele estabelece com o mundo, visto que é por meio de seu corpo que o indivíduo se comunica com os outros indivíduos e com o ambiente.

A prática da educação psicomotora envolve a realização de jogos e brincadeiras lúdicas, que inseridos no cotidiano da criança em sala de aula da educação infantil, contribuem para a aprendizagem das habilidades cognitivas, motoras e sociais. Essa prática facilita o relacionamento e a afetividade entre o grupo de crianças e o educador, favorecendo o desenvolvimento de atitudes e comportamentos que serão levados por toda vida.

Cabe ao docente da educação infantil adotar os princípios e aspectos da educação psicomotora, exercendo seu papel na promoção do desenvolvimento integral do educando.

Por fim, encerramos este trabalho com a frase de Machado e Nunes (2011, p. 21) que nos reafirma que “no brincar, a criança constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo externo e interno”, pois, é brincando que ela aprende e constrói seus conhecimentos do mundo.

Referências

ALFANDÉRY, Hélène Gratiot. **Henri Wallon**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Massangana, 2010. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br>> Acesso em: 25 ago. 2016.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf> Acesso em: 25 ago. 2016.

BROICH, Josef; KÖLN, Maternus Verlag. **Jogos para Crianças**: Mais de cem brincadeiras com movimento, tensão e ação. São Paulo: Loyola, 1996.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Dicionário Aurélio Básico da Língua Portuguesa. [versão *online*] Disponível em: <<https://dicionariodoaurelio.com>> Acesso em: 25 abr. 2016.

FONSECA, Vitor da. **Psicomotricidade**: perspectivas multidisciplinares. Porto Alegre: Artmed, 2004.

GUEDES, Maria Hermínia de Sousa. **Oficina da Brincadeira** – 4. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2007.

LE BOULCH, Jean. **A educação pelo movimento**: a Psicocinética na idade escolar. Porto Alegre, Artes Médicas, 1983.

MACHADO, José Ricardo Martins, NUNES, Marcus Vinicius da Silva. **100 jogos psicomotores**: uma prática relacional na escola. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2011.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil**: conceitos, orientações e práticas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

MUNARI, Alberto. **Jean Piaget**. Tradução e organização: SAHEB, Daniele. Fundação Joaquim Nabuco: Massangana. Recife, 2010. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me4676.pdf>> Acesso em: 25 ago. 2016.

SANTOS, Rosângela Pires dos. **Psicomotricidade**. São Paulo: Curse Pack, 2002.

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez; CANDIDO, Patrícia Terezinha. **Brincadeiras Infantis nas Aulas de Matemática de 0 a 6 anos**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

WRIGHTSON, Hilda A. **Jogos e Brincadeiras Para o Desenvolvimento Infantil**. 1. ed. Foz do Iguaçu, PR: Letras, 2015.