

JOGOS E BRINCADEIRAS: UMA ANÁLISE PSICOMOTORA DO BRINCAR

Marcela Dantas Ximenes¹; Michael Saymon Souto da Silva²

¹PROFESSORA ASSISTENTE DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS-UEA
mdximenes@hotmail.com

²UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS-UEA michaelssaymon8@gmail.com

Resumo: Os jogos e brincadeiras são ferramentas importantes no processo ensino-aprendizagem, o uso dessas ferramentas permite um trabalho pedagógico que possibilita a construção do conhecimento e perpassa o desenvolvimento infantil. É no brincar que a criança aprende, com os chamados elementos psicomotores, esses elementos não são percebidos pela criança, mas sim pelo professor, e são adquiridos pelo simples ato e prazer de brincar. A criança aprende e se desenvolve física, mentalmente, e emocionalmente enquanto brinca. Este estudo teve como fundamental objetivo analisar a importância do brincar num contexto sócio construtivista, através de uma análise psicomotora, buscando relacionar e confrontar o fazer pedagógico do professor, no ensino infantil, acerca dos pontos abordados, comparação e identificação dos pontos convergentes e divergentes nas idéias apresentadas dos pensadores; análise psicomotora de um quadro comparativo, do brincar planejado x brincar não planejado, para demonstração geral dos pontos semelhantes e diferentes. Assim, para que haja um aprendizado prazeroso para a criança é necessário sim, buscar alternativas para que a busca desse conhecimento e desenvolvimento sejam prazerosos para esses seres, que é necessário sim “brincar”. E que o brincar, de forma, orientado, perpassa a busca do ideal no aprendizado da criança. Então, concluímos com essa pesquisa que é possível, por meio dos jogos e brincadeiras, influenciar, positivamente, o perfil psicomotor da criança que brinca, sendo eles: coordenação motora ampla e fina, equilíbrio, esquema corporal, organização espacial e temporal.

Palavras – chave: Jogos, Brincadeiras, Psicomotricidade, Desenvolvimento, Infantil.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa teve como foco a realização de um estudo bibliográfico sobre uma análise psicomotora do brincar da criança. Apresentaremos um breve histórico sobre *o jogo como fenômeno mundial, o brincar no contexto social, o brincar e o desenvolvimento psicomotor* e autores como Kishimoto (2001), Vygotsky (1989), Fosnot (1998, p. 52), Souza, (2012), Wallon (2007), Piaget (1977), trazendo uma abordagem construtivista, procurando apontar os aspectos relevantes de acordo com esses teóricos, sobre a importância do brincar, considerando suas devidas contribuições a partir de seus respectivos contextos históricos.

Para tanto, é fato que o brincar existe desde os primórdios da criança, transformando o mundo que ela está inserida, gerando assim uma gama de saberes fazendo com que ela, a criança interaja no meio social. Esse aprendizado acontece em casa, na escola ou muitas vezes na rua. Nesse contexto observamos o quanto o brincar é importante na vida dessas crianças.

Quando se pergunta acerca da infância de um adulto, este sem perceber recorre a dois extremos subconscientes, diretamente dos momentos significativamente bons ou dos que o marcaram de forma negativa, como castigos, constrangimentos ou sustos. E são exatamente dos primeiros, ou seja, das experiências positivas e prazerosas, da criança que procuraremos buscar os porquês da importância do brincar. Daí a grande preocupação para com aqueles que poucos brincaram, pois quase nada têm a relatar acerca de suas lembranças agradáveis quando crianças.

Nesse sentido, essa pesquisa nos leva a refletir e compreender que importância tem o brincar na vida de uma criança, visto que para conhecer algo é necessário ter havido a prática de uma vivência. No entanto, se faz necessário investigar a concepção predominante de que o jogo e a brincadeira edificam-se nessa vivência, e é essa ideia que seguiremos na possibilidade de experienciarmos construções de novos mundos, através do imaginário infantil, percebendo que o brincar é a forma lúdica da criança aprender o mundo, além de ser uma atividade prazerosa de apresentar ao mundo o que dele apreendeu.

O jogo como fenômeno mundial

O jogo é um fenômeno mundial e há muito tempo tem sido alvo de estudos ferrenhos de pesquisadores de diversas áreas de conhecimento como pedagogia, filosofia, psicologia, antropologia.

Quando nos referimos aos jogos podemos conceituar diversas formas a tal pluralidade de atividades como os jogos políticos, jogo de faz de conta, jogos sensoriais entre outros.

“Apesar de terem denominação de jogo, apresentam especificidades diferentes, é esta variedade de fenômenos considerados “jogo” que torna difícil elaborar uma

definição que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas” (KISHIMOTO, 2001).

Para muitos estudiosos essa teoria vem sobre efeito da importância da interação social, assim como a linguagem e cultura com a evolução do psiquismo humano.

Para tanto, com relação a essas referências o conhecimento não vem com uma representatividade da nossa realidade, mas sim com operações conceituais que provam a todo custo, ser viáveis na experiência da criança.

Vygotsky (1989), diz que “o desenvolvimento cognitivo estrutura-se das relações sociais estabelecidas entre o indivíduo e o mundo exterior”. Ele pontua, ainda, que o desenvolvimento da criança se dá através de dois níveis, o real e o potencial.

“O conhecimento culturalmente produzido é um conhecimento “tido-como-partilhado”, ou seja, há uma interação negociada pela evolução dinâmica de interpretações, transformações e construções dos indivíduos” (COBB, 1998, p. 51).

Então, cabe ao professor se caracterizar como mediador entre os significados pessoais dos seus alunos, promovendo o aprendizado e o desenvolvimento dos mesmos.

Esse referencial sócio – construtivista nos traz fenômenos educacionais para que haja um entendimento da educação. Como se esse fenômeno estivesse sempre em transformação.

Fosnot (1998, p. 52),

Reconhece como aspectos essenciais da prática educativa, numa perspectiva sócio construtivista: permitir que os alunos formulem as próprias perguntas, gerem suas hipóteses e modelos e testem sua validade; proporcionar investigações desafiadoras que gerem possibilidades, tanto corroboradoras quanto contraditórias; incentivar a abstração reflexiva como força dinamizadora da aprendizagem, na medida em que, através dela, os alunos organizam, generalizam e criam sentido para as experiências vivenciadas; incentivar a conversação, a argumentação e a comunicação das ideias e dos pensamentos dos alunos e promover o movimento dos alunos na busca da produção e da construção de significados, movimento este através do qual a aprendizagem impulsiona o desenvolvimento das estruturas psicológicas.

Nesse sentido, é necessário sim, mediar esses significados, havendo uma promoção ao aprendizado e o desenvolvimento dos alunos.

O brincar no contexto social

Mas afinal de contas, porque brincar? A psicologia sociocultural apresenta frequentemente pesquisas sobre a importância do brincar. O objetivo maior de trazer essa seção nessa pesquisa foi de saber em que lugar está à brincadeira na sociedade, será que as crianças ainda estão “brincando”?

O brincar deve ser estimulado proporcionando à criança, a descoberta do mundo. Espaços infantis devem proporcionar dinâmicas alegres e criativas para que a criança se sinta feliz nesse ambiente novo e de descoberta. Os adultos que também se fazem presentes nesse ambiente devem estar preparados para agir de forma contributiva no desenvolvimento destas crianças. (SOUZA, 2012, p. 9).

“As atividades de jogo e brincadeira podem proporcionar experiências importantes, criando e sublinhando oportunidades para as crianças usarem a linguagem de modo letrado e usarem a literacia como a veem ser usada” (MATA, 2010, p. 32).

Atualmente, em nossa sociedade formas e fôrmas se confundem; onde a teoria não está ainda bem compreendida como um pensamento que só pode ser totalmente elaborado e processado depois de ser concretizado, e que a prática somente pode ser aceita como um relevante fazer se estiver pautada numa ideia que, a priori, compromete-se com a reflexão dessa praticidade e, conseqüentemente, com sua própria reformulação.

Será que por conta disso, dessa confusão de valores e conceitos, o termo *brincar* esteja diretamente associado à ideia de passar o tempo, relaxar, ou mesmo perder tempo? E é exatamente nessa falsa compreensão que reside e se baseia a incredulidade da importância desse fazer. Pois, quando se é concebido o ato de brincar apenas a crianças, estar-se negando essa atividade como um ato natural do ser humano, forma de expressão capaz de ser experimentada em qualquer fase da vida humana.

É importante frisar que o brincar é a forma lúdica da criança aprender o mundo, além de ser uma atividade prazerosa de apresentar ao mundo o que dele apreendeu. É estabelecer relações com sua compreensão do seu eu e a realidade circundante.

Nesse sentido, no brincar, o processo da assimilação é predominante, a criança incorpora o mundo que a rodeia a sua maneira, pois essa é uma atividade que lhe é muito agradável e que está integrada ao seu desenvolvimento intelectual. (PIAGET *apud* SILVIA & GONÇALVES, 2003).

O brincar, então, incorpora fazeres que estão literalmente relacionados com o prazer, porque dessa forma é que assim se caracteriza. Brincar significa, então, utilizar-se de uma linguagem lúdica, seja esta na modalidade do desenho, pintura, casinha, jogos, teatro ou dança.

Durante sua brincadeira, consegue transportar-se a seu mundo de fantasias ao mesmo tempo em que incorpora os acontecimentos do seu dia a dia, podendo ser este revestido de cenas cotidianas de violência, tensões, privações, alegria, ternura, compreensão e prazer.

Entretanto, é bom que se esclareça que a criança brinca porque simplesmente sente desejo de brincar; ela não está consciente de que, para o adulto que a observa, este ato tem uma conotação de representação de sua compreensão de seu cotidiano. Para ela, brincar de boneca, imitando a mãe ou a professora, desenhar na parede da sala de estar, fazer de conta que está conversando com alguém que apenas ela vê, ou mesmo empurrar um carrinho e desviá-lo frente a um obstáculo qualquer, não passa apenas de uma simples e prazerosa brincadeira.

É brincando que ela cria seu jogo e interpreta papéis sociais e expressa a leitura que até então fez de seu contexto. Se for uma menina, por exemplo, ela assume o papel da mãe e sua boneca a de sua filha. Em seu imaginário, a criança conversa com a boneca como sua mãe se relaciona na vida real com ela, e as situações, dessa forma, se apresentam basicamente as mesmas. Nesses momentos, ela aprende a lidar com as regras, cria e recria situações, e resolve conflitos vivenciados no dia a dia, seja em casa, na escola, etc. Isso tudo acontece através do mundo do faz de conta. (VIGOTSKY, 1984, 2011).

No mundo do faz de conta, a criança transporta-se a lugares aonde o impossível não tem morada e a possibilidade de mudança é uma constante.

Por isso mesmo, feliz do professor que viaja com seus alunos num conto de fadas, que ao cantar com eles incorpora o espírito da juventude e então pula para frente e para trás, faz caretas, remexe aqui e acolá, deixa a voz sair solta sem sentir vergonha de permitir-se experimentar o prazer de assim estar.

Então, se dessa forma se torna mais fácil, por que a maioria de nossos professores persiste numa prática pedagógica baseada na tortura e na falta de afeto? Talvez, porque sejam crias do desamor; porque tatuaram o revanchismo em seus tristes

corações; porque se deixaram abater pela mesmice, pelas salas de aulas abafadas, pelos baixos salários; ou, quem sabe, inseguros no seu fazer, resolveram adotar a “pedagogia do morto-vivo”.

A pedagogia do morto-vivo é aquela em que o professor se torna literalmente o algoz dos alunos, suas vítimas, matando-lhes a vontade de aprender e de participar, negando-lhes ainda a oportunidade de serem criativos, independentes, seguros e, por que não dizer, vivos. Sim, vivos porque viver não é apenas respirar e andar por aí. Significa mais que isso. É respirar sentindo no peito a sensação de estar compreendendo a realidade que está diluída no ar, no mundo o qual faz parte; é caminhar reconhecendo os atalhos, os jardins, as estradas, pedregosas ou não, e poder opinar em qual e como andar. É, em outras palavras, perceber que ser diferente não é feio; que a boniteza da vida reside principalmente em se saber que todos temos o igual direito de sermos não desiguais, mas, simplesmente, diferentes uns dos outros.

Quem disse que a boniteza da vida não está exatamente nos momentos ímpares, nos atos de ternura para com o outro, na gentileza de perguntar “quer mais?”, na vontade de facilitar o caminho do próximo, retirando algumas pedras, ou mesmo no olhar desarmado de uma criança em sala de aula ao pegar uma bola e, ao olhar para os colegas, ter que escolher um deles para, enfim, repassá-la?

E é exatamente nesse sentido que se pode dizer que brincar com um pedaço de papel, pequeno que seja, dar-lhe outra forma que não aquela outrora apenas plana, dar-lhe vida através da imaginação, rabiscá-la com o sabor da poesia, é, maravilhosamente, invadir a tridimensionalidade da coragem do *dispor-se a fazer, saber fazer e gostar de fazer*, para, finalmente, poder sentir-se ousando, transformando, aprendendo, contribuindo, crescendo, brincando. Pois, se alguém que escolheu a profissão de professor mediador ainda não saboreou esse prazer pedagógico, com toda certeza ainda não sabe compreender o verdadeiro sentido da boniteza da vida.

Para tanto, verifiquemos o quadro a seguir que nos traz a intencionalidade do brincar de acordo com uma revisão de literatura ao longo de estudos acerca do brincar.

Quadro 1 – Contradições entre ensino e brincar

Ensino	Brincar
--------	---------

Planejados	Não deveria ser planejado.
Intenção/finalidade/conteúdos a serem aprendidos.	Atividade com fim em si mesma.
Tempo organizado de determinado jeito.	Deveria permitir a criança organizar-se em seu próprio tempo.
Intencionalidade em relação aos conteúdos culturais.	A criança vai por seu próprio interesse aos conteúdos culturais.

Fonte: Nunes (2001, p. 22)

Essas concepções do quadro acima colocam o ensino como uma atividade produtiva e o brincar como improdutivo, como se o brincar não fosse importante nesse processo educacional.

Todos nós necessitamos de pelo menos um momento de descontração; um momento em que possamos nos sentir inteiramente desarmados. Afinal de contas, não estamos mais na idade média onde o riso era considerado um ato pecaminoso, uma ofensa a Deus.

Necessário se faz compreender que o brincar não tem nada de profano; não se caracteriza como um fenômeno sobrenatural, misterioso e sem importância. Muito pelo contrário. Através das brincadeiras, as crianças despertam o imaginário, sonham com uma realidade criada a partir do que compreendem, construindo regras e resolvendo seus conflitos de forma fantasticamente prática e simples.

O brincar e o desenvolvimento psicomotor

Sabendo da importância da cultura do movimento, a psicomotricidade envolve a educação desses movimentos. Essa educação possibilita ao aluno a descoberta, aquisição de novas experiências, interação com seus colegas, aprendizagem de novos conteúdos, incorporando, assim, os aspectos afetivos, cognitivos e motor.

Partindo dessa premissa, De Meur e Staes (1984, p. 6), nos trás o estudo da psicomotricidade envolvendo cinco temas bem distintos:

a) Tomada de consciência do corpo, a formação do “eu”, da personalidade da criança, isto é desenvolvimento do esquema corporal, através do qual a criança toma consciência do seu próprio corpo e das possibilidades de expressar-se por meio desse corpo; b) Tomada de consciência da lateralidade; a criança percebe que seus membros não reagem da mesma forma, percebe uma maior dominância dos movimentos de um hemisfério do que no outro (assimetria funcional); por exemplo, pode pular em um pé só com o pé

esquerdo, mas não com o direito. É a dominância lateral; c) Tomada de consciência do espaço; tomada de consciência da situação do seu próprio corpo em um meio ambiente, tomada de consciência da situação das coisas entre si, da possibilidade do sujeito se organizar perante o mundo que o cerca, de organizar as coisas entre si; A criança perceber que a bola está debaixo da cadeira, e que ela está distante da cadeira para alcançar esta bola; trata-se da estruturação espacial; d) Tomada de consciência do tempo, que diz respeito a como a criança se localiza no tempo; é a capacidade de situar-se em função da sucessão dos acontecimentos (antes, durante, após), da duração dos acontecimentos (longo, curto), da sequência (dias da semana, meses, ano), caráter irreversível do tempo (ontem, hoje, amanhã) e renovação cíclica do tempo (orientação temporal); e) Tomada de consciência da relação corpo-espaço-tempo; como a criança se expressa também através do desenho, completa-se o estudo com o domínio progressivo do desenho e do grafismo.

Nesse sentido, se torna primordial que a criança conquiste uma consciência do próprio corpo brincando e isso só acontece por meio dos movimentos que ela faz. Dessa forma, ela vai provocando adaptações motoras e cognitivas fazendo com que ela se mova de maneira expressiva.

Sánchez, Martinez e Peñalver (2003, p. 13), referem-se ao objetivo da prática psicomotora afirmando:

A prática psicomotora deve ser entendida como um processo de ajuda que acompanha a criança em seu próprio percurso maturativo, que vai desde a expressividade motora e do movimento até o acesso à capacidade de descentração. Em tal processo, são atendidos os aspectos primordiais que formam parte da globalidade em que as crianças estão imersas nessa etapa, tais como afetividade, a motricidade e o conhecimento, aspectos que irão evoluindo da globalidade à diferenciação, da dependência à autonomia e da impulsividade à reflexão.

Para tanto, observamos a importância que tem o brincar com o desenvolvimento da criança, principalmente no meio em que ela esta inserida. O fator psicomotor tem uma grande relevância nesse processo, estabelecendo um vínculo entre essas abordagens. Essa educação psicomotriz se tornou uma ferramenta pedagógica e psicológica eficaz que a educação física se utiliza com objetivos de educar a criança, tornando seu comportamento aceitável.

METODOLOGIA

Essa pesquisa se caracteriza como bibliográfica descritiva objetivando refletir e compreender que importância tem o brincar na vida de uma criança, através de uma análise psicomotora.

Pesquisa bibliográfica é aquela que se desenvolve tentando explicar um problema a partir das teorias publicadas em diversos tipos de fontes: livros, artigos, manuais, anais, meios eletrônicos, etc. A realização da pesquisa bibliográfica é fundamental para que se conheça e analise as principais contribuições teóricas sobre um determinado tema ou assunto.

Conforme aponta Marconi (2010, p.166) “Da mesma forma que as fontes de documentos, as bibliográficas variam, fornecendo aos pesquisadores diversos dados e exigindo manipulação e procedimentos diferentes”.

Para tanto, a pesquisa foi realizada no Município de Itacoatiara, localizado no extremo norte do país, à margem esquerda do rio Amazonas e é o terceiro município mais populoso do Estado do Amazonas. Essa pesquisa surgiu a partir de uma ótica desempenhada nas aulas do curso de Licenciatura em Educação Física, da Universidade do Estado do Amazonas, mais especificamente na disciplina de desenvolvimento motor, no 3º período.

Koche (1997, p. 122) afirma que,

“a pesquisa bibliográfica pode ser realizada com diferentes fins: a) para ampliar o grau de conhecimentos em uma determinada área, capacitando o investigador a compreender ou delimitar melhor um problema de pesquisa; b) para dominar o conhecimento disponível e utilizá-lo como base ou fundamentação na construção de um modelo teórico explicativo de um problema, isto é, como instrumento auxiliar para a construção e fundamentação de hipóteses; c) para descrever ou sistematizar o estado da arte, daquele momento, pertinente a um determinado tema ou problema. Foram utilizados para coleta de dados artigos e livros, revistas científicas de autores renomados que se dedicam ao estudo e desenvolvimento do brincar e habilidades motoras que estão relacionadas a educação física”.(KOCHE, 1997, P. 122).

No entanto, a pesquisa busca ainda relacionar e confrontar o fazer pedagógico do professor, no ensino infantil, acerca dos pontos abordados, comparação e identificação dos pontos convergentes e divergentes nas idéias apresentadas dos pensadores; elaboração de um quadro comparativo, do brincar planejado x brincar não planejado, para demonstração geral dos pontos semelhantes e diferentes.

Nesse sentido, Oliveira (2007, p. 69) diz que,

A pesquisa bibliográfica é uma modalidade de estudo e análise de documentos de domínio científico tais como livros, enciclopédia, periódicos, ensaios críticos, dicionários e artigos científicos. Pode-se afirmar que grande parte de estudos exploratórios fazem parte desse tipo de pesquisa e apresentam como principal vantagem um estudo direto em fontes científicas, sem precisar recorrer diretamente aos fatos/fenômeno da realidade.

O objetivo da pesquisa foi fazer uma análise psicomotora do brincar e de que forma esse brincar pode influenciar no aprendizado das crianças.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

1. Identificação da visão de criança e a contribuição de alguns teóricos dados à educação da criança

Para os teóricos o brincar é a forma perfeita que a criança tem de interagir com o mundo. Através da brincadeira a criança cria uma ponte do imaginário para a realidade, ela explora suas emoções e brincando, ela entende o que parecia muito difícil.

Vygotsky diz que a criança entende a brincadeira como uma atividade social e através desta adquirem meios imprescindíveis para a construção de sua personalidade e para compreender a realidade da qual faz parte.

No tocante a brincadeira, a criança tem a oportunidade de transformar as regras impostas de acordo com suas necessidades de interesse.

Nesse sentido a brincadeira torna-se um grande meio de transformação da aprendizagem, mas isso depende muito de uma ação educacional. Acreditamos, com essa pesquisa, que adotar jogos e brincadeiras como metodologia curricular, pode possibilitar que a criança tenha subjetividade e que venha compreender a realidade concreta.

No entanto, propor brincadeiras como meio para a criança aprender, evidencia ainda mais, que o brincar é um instrumento pedagógico transformador na educação.

2. Comparação e identificação dos pontos convergentes e divergentes nas idéias apresentadas de Vygotsky, Piaget e Wallon

Se formos analisar criticamente os autores, Vygotsky estudou o papel psicológico de que o jogo exerce função primordial no desenvolvimento da criança. Ele nos chama atenção para as necessidades das crianças e suas motivações ao jogarem.

Piaget nos diz que as manifestações lúdicas estão intimamente ligadas por causa dos estágios. O interessante dessa abordagem de Piaget foi que ele identificou três estruturas mentais que surgem quando a criança brinca: o exercício, o símbolo e a regra.

O *jogo de exercício* representa a maneira inicial pela qual a criança se dispõe a brincar, sendo observado na fase sensório-motor e que acompanha o indivíduo por toda a sua vida.

O *jogo simbólico* não só é apenas assimilação do real ao eu, como o jogo em geral, mas uma assimilação assegurada por uma linguagem simbólica, construída pelo eu e modificável conforme as necessidades.

Os *jogos de regras*, que aparecem mais tarde, implicam um processo de socialização da criança e exigem um desenvolvimento mais avançado do pensamento.

Wallon (2007) acredita que o fator mais importante para a formação da personalidade é o social, destacando a afetividade que, associada diretamente à motricidade, deflagra o desenvolvimento psicológico. Ele diz ainda que por meio da capacidade de se movimentar, a criança se comunica, interage e pode descobrir suas potencialidades. E enfatiza o papel da emoção no desenvolvimento humano, pois todo o contato que a criança estabelece com as pessoas que cuidam dela desde o nascimento é feito de emoções e não apenas cognições.

Dessa forma, se formos analisar, os três pensadores apresentam o brincar e o jogo como fator presente para a formação e desenvolvimento infantil.

4. Análise psicomotora do brincar planejado x brincar não planejado

O brincar nos dias de hoje já não é mais o mesmo de uma década atrás, as mudanças sociais nos trouxeram a uma realidade onde muitas brincadeiras perderam sua popularidade e até deixaram de ser brincadas, as ruas cheias de crianças brincando já não existem em muitos lugares e isso influencia no desenvolvimento da criança, que mesmo brincando sem um planejamento está aprendendo e interagindo na sociedade, segundo Andrade (2014) a psicomotricidade é a base fundamental para a aprendizagem da criança, através dela a criança vai ganhando habilidades, mesmo de forma empírica a

psicomotricidade pode ser trabalhada e oferecer benefícios como melhora no controle motor, coordenação motora fina e grossa, melhora na lateralidade, agilidade e equilíbrio, tudo isto através de simples brincadeiras não planejadas. Para Andrade (2009) no período infantil, a psicomotricidade irá analisar e estudar todo este universo da criança, como toma consciência do seu corpo e formas de expressão.

Neste sentido, Andrade (2009) diz que,

A infância é a fase das brincadeiras, o mesmo acredita que por meio delas a criança satisfaz, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a ela reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil (RCNEI, BRASIL, 1998) citado por Andrade (2009), a educação voltada para a criança deve ser baseada em três fatores: O cuidar, o educar e o brincar, visando o desenvolvimento global do ser.

Quando falamos de brincar não temos como não falar do Professor de Educação Física, o profissional que usa a brincadeira com intencionalidade e educa através do movimento e da diversão, segundo Orício (2012) citado por Andrade (2009), a educação física com atividades lúdicas tem papel de extrema relevância, principalmente na educação física infantil, pois as crianças passam um bom tempo de seu dia na escola, tendo muitas vezes este ambiente como sua segunda casa.

De acordo com Oliveira (2008) apud Andrade (2009), a Educação Infantil possui funções fundamentais a serem desenvolvidas e encaradas como objetivo para que se possa oferecer uma educação de qualidade para as crianças.

Já para Sousa (2012), apud Andrade (2009) o brincar deve ser estimulado proporcionando à criança, a descoberta do mundo.

Brincar de maneira planejada proporciona os mesmo benefícios que o brincar não planejado, porem com um professor no comando a brincadeira ganha uma objetividade e um toque de ciência para fazer com que a criança aprenda com eficiencia atraves do ato de brincar. Na realidade em que vivemos hoje precisamos mais do que

nunca do Professor de Educação Física e do brincar planejado para o desenvolvimento humano, a escola oferece segurança e proporciona um espaço para que a criança possa vivenciar e internalizar o que é passado, e com isso adquirir os benefícios da boa prática pedagógica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabemos que durante toda a nossa vida o ser humano passa por grandes transformações, em termos de atividade, questão social, física e cognitiva. Entretanto, é de suma importância conhecer essas transformações, para assim, compreender as necessidades desse ser. Fazendo com que ele conheça seu próprio corpo. Uma criança que brincou é mais feliz e se torna um adulto também mais feliz. No brincar a criança constrói seu próprio espaço para poder experimentar e assim, descobre o seu mundo interno e externo.

Nesse sentido, essa pesquisa teve como principal objetivo fazer uma análise acerca do brincar na infância, compreendendo sua importância para a vida da criança. Pois o ambiente infantil é propício para desenvolver esse objetivo e o brincar é uma importante ferramenta nesse acontecer pedagógico. Mas para a realização desse fazer, é necessário a figura do professor como agente transformador desse processo, pois este tem papel fundamental no ensino da criança.

Assim, para que haja um aprendizado prazeroso para a criança é necessário sim, buscar alternativas para que a busca desse conhecimento e desenvolvimento sejam prazerosos para esses seres, que é necessário sim “brincar”. E que o brincar, de forma, orientado, perpassa a busca do ideal no aprendizado da criança.

Então, concluímos com essa pesquisa que é possível, por meio dos jogos e brincadeiras, influenciar, positivamente, o perfil psicomotor da criança que brinca, sendo eles: coordenação motora ampla e fina, equilíbrio, esquema corporal, organização espacial e temporal.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Florence Félix de. **Psicomotricidade no ensino infantil: como utilizar o brincar como ferramenta didática?**. 2014.

CHATEAU, Jean. Por que a criança brinca. _____. **O Jogo e a Criança**. São Paulo: Summus, p. 13-33, 1987.

COBB, Paul. Onde está a mente? Uma coordenação das abordagens sociocultural e cognitivo-construtivista. **Construtivismo-Teoria, Perspectivas e Práticas Pedagógicas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

DE, MEUR. A. e STAES, L. **Psicomotricidade–Educação e reeducação**. 1ª ed. Manole Ltda. São Paulo, 1984.

DE OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. Cortez Editora, 2014.

DE SOUSA ORÍCIO, Marislene; DE MENDONÇA TRIGO, Ricardo Wagner. A ludicidade e sua relação com a Educação Física infantil. **Conexão ciência (Online)**, v. 7, n. 2, p. 116-124, 2012.

FONSECA, Vitor da. e MENDES, Nelson. Escola, escola, quem és tu? **Perspectivas psicomotoras do Desenvolvimento Humano**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

_____. **Psicomotricidade**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

GALANTE, A. C. A. **O Brincar Espontâneo em Contexto de Creche e Jardim de Infância**: Conceções e práticas. Dissertação de Mestrado em educação Pré-escolar do Instituto Politécnico de Setúbal, 2015.

HUIZINGA, J. **Homo-ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo e a educação infantil**. In Kishimoto, T. (org.), Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação (pp.13-43). Petrópolis: Editora Vozes, 2001.

KÖCHE, J. C. **Fundamentos de metodologia científica**: teoria da ciência e prática da pesquisa. 15. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

LAKATOS, Eva Maria, MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed., São Paulo: Atlas, 2003.

MATA, Lourdes. Brincar com a escrita: um assunto sério. **Cadernos de Educação de Infância**, nº90, pp.31-34. Lisboa: APE, 2010.

NUNES, C.M. **O ensino e o brincar na prática pedagógica dos anos iniciais**: uma leitura através das teorias de Maria Montessori e Freinet. 2011. 220 p. Dissertação (Mestrado em Educação) -Universidade Federal de Santa Catarina- Centro de Ciências da Educação. Florianópolis.

PIAGET, J. **O Julgamento moral na criança.** Trad. De Elzon Lenardon, São Paulo: Mestre Jou, 1977.

SANCHEZ Pilar, MARTINEZ Marta, PEÑALVER Iolanda. **A Psicomotricidade na Educação Infantil. Uma prática preventiva e educativa.** Porto Alegre, Artmed, 2003.

SOUSA, O. M. A. **O desenvolvimento dos jogos psicomotores na Educação Infantil.** 2012. 21 p. (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba-UEPB-Centro de Educação. Capina Grande.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem.** Trad. M. Resende. Lisboa: Antídoto, 1979.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente.** 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes: São Paulo, 2011.

WALLON, Henri. **A Evolução Psicológica da Criança.** São Paulo; Martins Fontes, 2007.