**A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES PSICOMOTORAS**

**Josemary Ferreira Costa**

**josemarysantafe@yahoo.com.br**

**Tel: (98) 981407903**

RESUMO

A pesquisa aqui delineada busca fazer uma análise dos dados bibliográficos de autores comoWallon (1984), Fonseca (2008), Vygotsky (2005), Montessori (1983, 2003), Piaget (1982, 2005), entre outros. Faz-se uma explanação dos dados obtidos utilizado o método descritivo, dialético explicativo enfatizando o lúdico como um instrumento que possibilita o desenvolvimento de habilidades motoras. Sabe-se que o ser humano, quando criança precisa de muito movimento, o seu corpo está se desenvolvendo e suas perspectivas de construções mentais estão amadurecendo. Dai as brincadeiras da infância veem contribuir com aquisições importantes para sua vida social e escola. Com resultado dessa pesquisa evidenciou-se que as habilidades essenciais para o desenvolvimento mental, social e emocional são desenvolvidas com maior precisão quando o lúdico se torna uma prática educativa.

Palavras Chave: Contribuição. Lúdico. Habilidades Psicomotoras

SUMMARY

The research outlined here seeks to make an analysis of the bibliographic data of authors such as Wallon (1984), Fonseca (2008), Vygotsky (2005), Montessori (1983, 2003), Piaget (1982, 2005), among others. An explanation of the obtained data is made using the descriptive, dialectical explanatory method emphasizing the playful as an instrument that enables the development of motor skills. It is known that the human being as a child needs a lot of movement, his body is developing and his prospects for mental constructions are maturing. Hence the childhood games contribute important acquisitions to their social life and school. As a result of this research it became clear that the skills essential for mental, social and emotional development are developed with greater precision when playfulness becomes an educational practice.

Keywords: Contribution. Ludic. Psychomotor Skills

**1 INTRODUÇÃO**

 A educação brasileira tem intensificado suas bases legais na busca da qualidade no ensino de maneira que a formação acadêmica evolua no sentido de ampliar conhecimentos básicos sobre o desenvolvimento humano. Atualmente, muitos profissionais estão buscando ampliar seus estudos em torno da psicomotricidade. Isto por que o movimento corporal é indispensável ao sujeito em desenvolvimento de habilidades. Diante disso, o lúdico surge favorecendo as aquisições necessárias, pois junto ao movimento realizado pela criança, inicia-se o processo de amadurecimento das células neurais.

 Esse artigo vem tratar sobre as contribuições do lúdico para o desenvolvimento psicomotor. Sabe-se que o uso do lúdico é importante para aquisições de habilidades como equilíbrio, noção espacial e temporal, e ainda, ajuda na organização mental e no raciocínio lógico o que facilita o processo de aprendizagem. Portanto objetiva-se com esse estudo analisar as teorias sobre o assunto para ponderar essas contribuições e ao mesmo tempo ampliar conhecimentos sobre o assunto em pauta.

 Utiliza-se como metodologia a pesquisa bibliográfica e pauta-se em observações vivenciadas em sala de aula. Utiliza-se também a pesquisa descritiva dialética e a interpretação para explicar os dados observados. Busca-se apoio em estudiosos como: Wallon (1984), Fonseca (2008), Vygotsky (2005), Montessori (1983, 2003), Piaget (1982, 2005), entre outros.Espera-se com essa pesquisa fornecer informações que possam contribuir para a aprendizagem de outros profissionais e acadêmicos.

2 **A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES PSICOMOTORAS**

 Ainda no ventre da mãe, o bebê inicia seus movimentos, que permite seus primeiros gestos de interação com o meio externo, seus movimentos tornam-se uma necessidade vital. A teoria Walloniana (1984) deixa claro que o desenvolvimento psicomotor é uma essência humana desde a gestação a criança busca comunicar-se com o meio externo. É pelos movimentos que o bebê mostra seu bem-estar ou mal-estar e esse comportamento é impregnado de afetividade e de sociabilidade que vai acompanhar o sujeito ao longo de sua existência.

 O desenvolvimento psicomotor é intensificado a partir do nascimento é fortemente e se edifica e visivelmente pela realização de movimentos sincréticos que são impulsionados pela necessidade de sobrevivência. São os movimentos que ajudam na adaptação do indivíduo ao ambiente. “Não há separação possível entre o indivíduo e o ambiente (sociedade, ecossistemas), isto é, não há oposição entre o desenvolvimento psicobiológico e as condições sociais que justificam e motivam” (FONSECA, 2008, p. 15). Após o nascimento a criança utiliza movimentos puramente reflexos que vão aos poucos evoluindo.

 Fonseca (2008, p. 83) aborda, que:

É com base nesta perspectiva evolutiva e construtivista que a noção de objeto e a noção do real virão, entretanto, a estruturar-se. A criança só poderá ter a noção de um objeto quando esse mesmo objeto for por ela utilizado significativamente. Aqui a função de utilização é sinônima de função de conhecimento. Ambas são conseqüência das ações que a criança pode realizar e produzir com o objeto. A assimilação do objeto pela criança só poderá existir perante um sistema de trocas (sensoriais e motoras) entre o objeto e a criança.

Existe uma concordância das teorias vygotskyana, Montessoriana e Piagetiana, pois os estudiosos afirmam a necessidade da relação entre o sujeito e o objeto para que se estabeleça a construção do conhecimento. Sobre o assunto, observa-se que para Piaget; Inhelder (1993) o sujeito precisa formular esquemas sobre sua ação no objeto a ser conhecido as informações são retiradas pela manipulação, isto a conduzirá a interpretação, significação e construção do conhecimento; Vygotsky (2005) visualiza o sujeito agindo em seu ambiente sócio-histórico e cultural, em uma Zona de conhecimento real, e que precisa agir sobre o objeto para construir um novo potencial, esse exige dele esforço mental para construir hipóteses e elaborar conceitos; o mesmo se verifica nos estudos de Montessori (1965 ) pois ela afirma que o movimento exploratório do ambiente é essencial para que a criança desenvolva suas habilidades sendo portanto, um ponto de partida para aprender.

 Pelo movimento, a criança interage com o mundo e experimenta sensações de prazer, mesmo que inicialmente seja só um reflexo de seus músculos. O lúdico provoca a sensação de prazer e bem estar produzido pela brincadeira, sendo um instrumento motivador para o desenvolvimento do ser humano. Quando movimenta seu corpo, o bebê o tem como seu primeiro brinquedo e realiza num jogo sensorial ao exercitar seus dedos, mãos, pés, braços e pernas, numa ação que é produzida pela necessidade dos seus reflexos. Sobre o assunto, Santos (1999, p. 19) reforça que: “Criança é sinônimo de movimentos. Desde que nasce ela está em ação; primeiramente de forma reflexiva e desordenada, que aos poucos vai se estruturando”.

 Os exercícios motores reflexos realizados pela criança recém-nascida, aos poucos vai se tornando mais coordenado e adquire segurança e confiança, saindo dos movimentos desordenados para se apropriar do domínio do corpo, aos poucos consegue sentar, engatinhar, fica em pé e começa andar, mesmo que inicialmente, seja com pequenos passos inseguros. Segundo aborda, Santos (1999, p. 21): Os primeiros jogos são puramente funcionais, que Erickson chama de “autocósmicos”, que significa o jogo centrado no próprio corpo, que ajudam na exploração das percepções sensoriais e das sensações cinestésicas, próprias do autoconhecimento.

Os reflexos possibilitam para criança, as primeiras interações com o conhecimento e é possível afirmar que o autoconhecimento com o movimento do bebê ao explorar seu corpo. Esta preferência pelo próprio corpo como objeto de brincadeiras permanece até os seis meses a criança. Quando seu controle muscular se estabiliza ela passa ao jogo de imitação das atitudes dos adultos, utiliza as mãos para bater palmas e brincar esconde-esconde ou puxando objetos que lhe chama atenção. Nesse momento o adulto precisa intensificar os cuidados com os enfeites ou objetos pequenos que pode provocar o interesse do bebê, pois ele tentará alcançá-lo e arrancá-lo, como uma ação lúdica. Existem alguns brinquedos que chama mais atenção do bebê e inspiram mais cuidados são: argolas, brincos com bolas, óculos, colares, chocalhos, objetos de borracha, entre outros. Ressalta-se todo brinquedo que lhe é oferecido, será olhado e, em seguida conduzido para boca, tal experiência poderá se repetir até que compreenda a utilização do objeto.

 Até os doze meses a criança adquire uma posição corporal mais ereta, seus dedos são usados como pinça para pegar objetos, mostram preferência por ambientes espaçosos, aumenta seu interesse pelos objetos do ambiente e intensifica sua curiosidade pelas descobertas. Com a evolução de sua habilidade muscular começa a locomover-se sozinho e utiliza a exploração de forma mais intensa. Santos (1999, p. 46) reforça que: “ a sensação de liberdade é bem marcada. Ele tende a rejeitar o cercado, o berço ou mesmo o ambiente de seu quarto, gosta de grandes espaços para suas experiências e conquistas”.

 Com seus movimentos intensificados e mais coordenados, aos doze meses ele mesmo busca suas conquistas, pois, já consegue dominar seus passos e pegar objetos de acordo com suas preferências. Santos (1999, p. 49) aborda, que: “À medida que o bebê fica mais móvel, podendo deslocar-se no ambiente, sai à procura de seus brinquedos, domina o espaço”. Aprende a jogar objetos no chão e se diverte com o barulho ao cair, além disso, brinca de pegar e largar coisas e gosta das brincadeiras de empilhar e jogar bola, essas atividades lúdicas lhe proporcionam prazer.

 São muitas as mudanças que criança passa, por isto ela necessita de movimento para desenvolver suas habilidades. Os três primeiros anos de vida, essas transformações são muito mais notadas, pois refletem no seu desenvolvimento físico no seu, biológico, cognitivo e emocional. A presença do adulto como mediador de suas brincadeiras ajuda na sua evolução e apropriação de saberes que são essenciais para sua vida social.

 Dos três aos seis anos, a criança intensifica sua aprendizagem sobre o mundo, passa a vivenciar experiências escolares, inicia o mundo das letras e começa a ser inserida na compreensão de uma lógica alfabética e, isto exige muito mais esforço mental. Seu crescimento físico evolui e seus músculos adquirem uma consistência firme fazendo com que seus movimentos sejam mais complexos e controlados. Assim ela corre, pula, ultrapassa obstáculos sem se machucar ou tropeçar, e o movimento é uma das suas brincadeiras preferida.

Conforme, reitera Montessori (1965, p. 79) sobre o assunto:

A criança, como podemos constatar, é habitualmente presa de incessante movimentação: a necessidade de movimento, nela irresistível, vai aparentemente atenuando-se; é que os poderes inibidores, desenvolvendo-se, harmonizando-se com os impulsos motores possibilitando a obediência à vontade.

 Omo se observa a evolução motora se amplia com o domínio do equilíbrio, ela movimenta-se mesmo sem sentir vontade, tem necessidade de arrastar-se pelo chão, correr, experimentar o mundo, por essa razão costuma pegar tudo o que vê. Seu corpo se transforma simultaneamente com o seu desenvolvimento intelectual e na puberdade, já tem domínio de todo os seus movimentos e seus esforços são direcionados pelo pensamento.

**2.1 O lúdico o corpo e o movimento da criança no ambiente**

 O Homem está inserido em uma sociedade desde que nasce e suas relações sociais são de suma importância para comunicar-se com seus semelhantes e estas relações sociais são cruciais para a disseminação do conhecimento, portanto ele precisa das interações para se movimentar e evoluir seu conhecimento. O sujeito nasce com uma história cultural advinda da própria família com a qual, desenvolve e fortifica seus laços afetivos que vai ajudar na sua forma de ver e perceber o mundo, identificar-se com ele e tornar-se capaz de perceber-se como ser criativo.

 Conforme aborda Porto (2011, p. 26):

O bebê humano nasce com predisposição para interagir. Para sobreviver, necessita estabelecer uma relação estável com um ou mais adultos em seu ambiente. Essa relação, onde certos padrões afetivos se desenvolvem, fornece o substrato para a ocorrência de transformações no comportamento da criança. É, pois, na relação com determinados adultos que o bebê dá início à construção dos seus esquemas e de sua afetividade.

 Desde o seu primeiro contato com o mundo, a criança busca interagir com o meio que a cerca. Experimenta o calor través do seu contato com a mãe pelo aconchego ao corpo e pelo os olhos numa ação de puro reflexo, mas que cria vínculo afetivo para construções futuras. “O desenvolvimento dos sentidos, da afetividade, da linguagem, da motricidade e da inteligência integram-se e completam-se num processo contínuo de interação” (SANTOS, 1999, p. 11).

 As atitudes dos adultos servem de norte para formação de valores que vão influenciar os comportamentos infantis. Ressalta-se, que somente o ser humano entre todos os animais, possui características próprias, capas de desenvolver laços afetivos e sociabilizar-se com outros animais. Os fatores ambientais, biológicos e psicológicos estão relacionados na formação da personalidade do indivíduo. Sobre o assunto, Santos (1999) aborda que o comportamento da criança também carrega influência da carga hereditária além das condições ambientais em que vive. Considera-se, que estas influências, se completam num processo de formação da personalidade e do caráter que são percebidas nas atitudes e comportamentos do sujeito diante das várias situações que vivencia.

 Conforme reitera Ajuriaguerra (s/d, 63), sobre o assunto:

O homem evolui de fato, do estado sembiótico e dependente para uma independência relativa no quadro social onde ele se justa põe, ao mesmo tempo, no curso de um diálogo positivo ou negativo, mas sempre implícito, no qual se exprime sua própria personalidade.

 Segundo a abordagem do estudioso a criança se desenvolve socialmente recebendo influência dos grupos sociais, pois este fornecerão opções para sua evolução. Dessa forma o indivíduo é um produto dos fenômenos coletivos. Sendo a ação humana, produzida pela imitação de atitudes vivenciadas. Como se verifica, o ambiente exerce seu magnetismo sobre as atitudes do indivíduo. Cada pessoa deve ser vista como um ser individual, com características próprias, ritmos próprios e, portanto, sua carga hereditária também impulsiona seu desenvolvimento social.

 Ao abordar o egocentrismo, como uma fase que inicia inconscientemente Piaget traz que o desenvolvimento é progressivo e que passa a ser consciente aos quatro anos quando a criança percebe o mundo que a cerca, mesmo que, inicialmente, seja centrada em si mesma, pois as influências exteriores se tornam cada vez mais intensas e os contatos sociais de caráter cooperativo produz comportamentos sociais que se dividem entre positivos e negativos, dependendo do estímulo fornecido.

 Sobre o assunto Ajuriaguerra (s/d, p. 74) aborda que:

Se podemos dizer que a criança joga segundo suas possibilidades maturativas e suas possibilidades cognitiva e de socialização, não se pode esquecer o que a exteriorização do jogo representa para ela. É pelo jogo que a criança exprime suas possibilidades, é pelo jogo que ela descobre a si própria e que ela se revela ao outro.

 O desejo de ter suas necessidades satisfeitas, dentro de um tempo e espaço, no qual só existe lugar para sua satisfação sobre o objeto de sua preferência são intensificados peos dois a três anos com este sentimento nascem as “birras” e a centralização em si mesma. Em seguida a criança vai evoluindo e suas preferências ganham nova forma, seu foco de interesse muda e mais ativos e, muitas vezes, impossíveis de realizar-se, por esta razão, são constantemente contrariados, e buscam a imaginação para entrar no mundo de faz de conta e tornar seus desejos realidade.

 Segundo Vigotsky (2007) No início da idade pré-escolar, o surgem os desejos intensos e não satisfeitos, e permanece uma tendência de necessidade de satisfação imediata. O mundo imaginação surge para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo imaginário para que possa fantasiar, pois neste mundo tudo pode.

 No mundo da imaginação, a criança sente satisfação de poder fazer seus desejos se realizaram, esse é um processo psicológico que representa para ela um apoio, no qual pode criar situações vivenciar o brinquedo, experimentando sensações de prazer que são fornecidas pela ação do brincar.

 Vigotsky (2005), afirma que ao agir no mundo social, a criança aprende a resolver conflitos internos e ter atitude independente diante as diversas situações. Como se verifica, o ambiente vai influenciar a forma como o ser humano aprende, pois através do convívio com outros indivíduos, a criança passa por novas adaptações e a cada nova adaptação a criança cria novas Zonas de Desenvolvimento Proximal (ZDP).

 São as experiências vividas pela criança que ajudam na sua transformação de maneira que a imitação surge como apoio na sua propria realidade contextual e a ajudará na reconstrução de um mundo novo, ao viver nas brincadeiras. O “maquinista do trem”, o “soldado” e outros personagens imaginários do seu mundo real, servem como ancoragens para suas aprendizagens e, são nas imitações que ela caminha do real o potencial. Verifica-se uma divergência existente entre a teoria vigotskiana e a piagetiana, no que diz respeito a aprendizagem, pois para Piaget existe um padrão universal, já que toda criança deverá evoluir por um determinado estágio, que será conforme sua idade cronológica e para Vigotsky (2007), afirma que nesse processo pode acontecer semelhanças em aquisições mas, não adquire um caráter universalmente idêntico para todas, pois o ambiente interfere na evolução do organismo.

 Para Vigotsky (2007), todas as oportunidades oferecidas para o sujeito contribuirão para a formação de novos sistemas funcionais de aprendizagem. Compreende-se, que se o organismo humano necessita de nutrientes e proteínas para o crescimento do corpo físico, também a mente precisa desses nutrientes para desenvolver-se intelectualmente. Sendo assim, não se pode determinar o tempo de desenvolvimento, pois este, não é pré-estabelecido por idades cronológicas, mas receberá influência do contexto sócio-histórico-cultural ao qual no indivíduo vive.

 Fonseca (2008, p. 15) ressalta, que:

A sociedade é para o homem uma “necessidade orgânica” que determina seu desenvolvimento e, portanto, a sua inteligência. A apropriação do conhecimento é um patrimônio extrabiológico inerente ao grupo social no qual vai evoluir e coexistir. No ser humano, o desenvolvimento biológico, ou seja, a sua maturação neurológica, e o desenvolvimento social, ou seja, a incorporação da experiência social e cultural, melhor dito, a sociogênese, são condições um do outro.

 O estudioso, não descarta a necessidade do estado maturacional propicio para o sujeito estabelecer relações interativas com o meio social, pois acredita que ele precisa explorar o mundo e interagir com os objetos e é essa interação que vai contribuir para a formação do pensamento e para suas relações no mundo.

 Para se apropriar das informações do meio, no qual a criança está inserida, ela precisa de um pensamento organizado neurologicamente, isto exige uma Integração Sensorial. Para Fonseca (2008), existe a necessidade da integridade neurofuncional para que as atividades escolares ou laborais, sejam compreendidas. Isto significa que todo o sistema sensorial deve funcionar harmonicamente. No entanto, chama-se atenção de que a estimulação ambiental proporciona no sujeito o desenvolvimento de uma zona de interesse crucial para ativar seu sistema límbico – que responsável pelas emoções – e, é desse interesse que o conduzirá para novas descobertas.

 A maturação neurobiológica e o ambiente funcionam numa rede integrada que ajudam mutuamente o sujeito nas aprendizagens. Fonseca (2008, p. 367) reforça, que: “(...) a consciência interiorizada e a conduta humana exteriorizada são a mesma coisa, são um só e mesmo fenômeno dialético, isto é, uma é incompleta sem a outra e a outra é impossível sem a primeira”. Assim, percebe-se que uma é impulsionada pela outra, pois ao do interiorizar novos conceitos, o sujeito demonstra isto no seu comportamento.

 Vigostky (2007) enfatiza que as funções psicológicas tem a função de juntar outras funções separadas para combiná-las em outras e isto dependerá das experiências, já que sua evolução está ligada a cada novo conhecimento, trata-se de um sistema psicológico adaptativo que se revela quando a criança adquire uma nova habilidade, consequentemente, ela irá à busca de outro potencial. “Esses sistemas são plásticos e adaptativos em relação às tarefas que a criança enfrenta e em relação ao seu estágio de desenvolvimento” (VIGOTSKY, 2007, p. 155).

 Na sua ação interativa com o brinquedo, a criança desenvolve laços afetivos e cognitivos, e aumenta seu nível de compreensão do mundo estabelecendo relações com grupos sociais e interagindo com ele. Santos (1999, p. 113) pontua, que: “É no brincar que se pode ser criativo, e é no criar que se brinca com imagens, símbolos e signos, fazendo uso do próprio potencial, livre e integralmente”.

2.2 **As brincadeiras e o desenvolvimento motor perceptivo**/**sensorial**

 O desenvolvimento perceptivo é objeto de estudo da neurociência, visualizando os aspectos neurológicos, conforme se observa em Powers; Howley (2000) quando pontua a importância dos órgãos sensoriais em sua ação de transformar as energias do mundo em impulsos nervosos, provocando uma reação nos receptores que tem a função de transmitir informações ao sistema nervoso de como o corpo se localiza no ambiente externo. Isto acontece numa “somação temporal[[1]](#footnote-1)” ou numa “somação espacial”[[2]](#footnote-2). È através do sistema nervoso que o ser humano percebe o mundo, para isto é utilizado os receptores que detectam estímulos exteriores que imediatamente são conduzidos ao córtex cerebral pelos neurônios.

 Os neurônios são altamente sensíveis, se comunicam entre si estabelecendo transmissões sinápticas e reagem a qualquer alteração do ambiente provocando o impulso nervoso. O Sistema Nervoso Central está sempre recebendo bombardeio de mensagens de todos os receptores do corpo que informam as alterações tanto do ambiente interno quanto do externo. (POWERS; HOWLEY, 2000).

 A organização neurológica permite que o indivíduo perceba os vários estímulos que o rodeia, neste caso, quando observa e analisa um objeto elabora uma imagem mental ao atuar sobre ele, para isto usa seus órgãos sensoriais. É nesta analise que o sujeito consegue uma constância perceptiva da imagem tendo em vista a localização e o tempo.

 Conforme Fonseca (2008) o desenvolvimento perceptivo se dá a partir do próprio corpo. Inicialmente, a criança precisa se perceber e a partir da percepção da imagem do seu corpo que se localiza no espaço e no tempo, e constrói seu esquema corporal. Fonseca (2008, p 111) comenta que: “Parece, assim, não haver dúvidas de que o sentir se encontra mais ou menos identificado com o agir do corpo”. O ser humano faz um exercício neurofisiológico para organizar e armazenar todas as informações que córtex cerebral recebe. Isto envolve a integração de todos os órgãos sensoriais, portanto o sujeito precisa está em estado de alerta e de atenção.

 Pedagogicamente, vale ressaltar que as brincadeiras são importante para a aprendizagem, devido despertar de forma natural no aprendente, um interesse positivo, que reflete em seu bem estar diante das construções educativas. Cabe ao educador intervir para que o estudante perceba o mundo, situando-se nele e agindo dentro dele, para isto as atividades de classe são imprescindíveis para que ela se descubra como sujeito atuante no meio.

 Para aprender, é preciso perceber o mundo em transformação, e esta a percepção, exige o uso dos sentidos. A ação educativa do professor serve de aporte para o processo de construção do conhecimento de mundo. Nele a criança receber incentivo para discriminar sons, odores, sabores, espessura; estabelecer associações a partir de tamanho, cores, formas; ordenar as partes de um todo; reconhecer números iguais e diferentes; identificar relações espaciais, e buscar conquistar o processo perceptível e ao mesmo tempo despertar a atenção e o interesse pelas tarefas escolares. “A percepção se baseia em reflexos condicionados e nas comunicações nervosas temporais que se formam no córtex dos grandes hemisférios cerebrais ao atuarem sobre os perceptores, os objetos ou fenômenos circundantes”. (MUSSALEM, 2000, p. 53).

 O desenvolvimento perceptivo da criança é iniciado pela sua exploração do mundo, para isto, utiliza seus órgãos sensoriais. É notável que ao nascer, a criança percebe no ambiente as sensações como calor, frio, cheiro, gosto, movimentos e expressões, barulho e silêncio. Todo o seu desenvolvimento acontece gradativamente, inicialmente ela realiza ações do brincar, com as mãos, pés, pernas e braços, depois, descobre que o brinquedo lhe dar prazer, e o utiliza pelo o interesse objeto desejado lhe desperta. Sobre o assunto Vigotsky (2007, p. 125) aborda que: “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual – ou seja, entre duas situações no pensamento e situações reais”.

 Conforme vai crescendo o indivíduo adquire capacidades perceptivas, como discriminar cores, formas espessuras, tamanhos, e adquire acuidade visual e auditiva. Isto facilitará sua inserção na vida escolar e facilitará a aquisição da leitura e da escrita. Para ler e escrever a criança precisa perceber as sensações do mundo, e, isto requer estímulos ao oferecidos pelos pais e posteriormente, pelos professores na sala de aula proporcionam, à criança o desenvolvimento de habilidades específicas de leitura e escrita.

 O desenvolvimento perceptivo da criança para Piaget acontece numa perspectiva evolutiva a partir das atividades sensório-motoras, em sua ação de explorar ou manipular o objeto de conhecimento ela elabora hipóteses e esquemas mentais. Piaget; Inhelder (1993, p. 30) afirmam que:

A percepção constitui, de fato, um caso particular das atividades sensório-motoras. Mas o seu caráter particular consiste em ela depende do aspecto figurativo do conhecimento do real, ao passo que a ação em seu conjunto (e já na qualidade de ação sensório-motora) é essencialmente operativa e transforma o real.

 O educador precisa do conhecimento científico do processo de transmissão neurológica, para compreender como a aprendizagem se realiza e como ela está relacionada com o sistema nervoso central e a função de cada área cerebral.

 Brincadeira simples com a de se esconder por trás do lençol e aparecer para a criança estimula sua percepção do ambiente e dos objetos que a rodeia. Ao amadurecer, percebe que a pessoa continua por trás do lençol e a partir daí seus movimentos perceptivos aumentam, consegue pegar objetos e soltá-los no exercício de tempo e espaço que antes não existia.

 Segundo Piaget; Inhelder (1993, p. 31,32):

Chama-se constância da grandeza à percepção da grandeza real de um objeto situado à distância independentemente do seu pequenamento aparente: constância da forma é a percepção da forma habitual do objeto (por exemplo, visto de frente ou no plano frontal-paralelo etc.) independentemente da sua apresentação perspectiva.

 Com a maturação a criança entre os oito e nove meses percebe a permanência de alguns objetos e tenta agarra-los. Piaget; Inhelder (1993) aborda que a grandeza inicia por volta dos quatro ou cinco meses e a criança mostra a preferência por objetos. Este fato acontece pela imagem retiniana que ela tem dos mesmos. Se o objeto for retirado do campo de visão automaticamente ela buscará encontrá-lo.

 O efeito de campo é variável conforme a busca ativa do olhar do sujeito ao explorar o ambiente, as atividades perceptivas permitem que elefaça o deslocamento do olhar no espaço e no tempo e possa estabelecer diferenças e relações. “Os efeitos do campo permanecem qualitativamente iguais em todas as idades, embora possam constituir novos, mais cedo ou mais tarde, por sedimentação de atividades perceptivas” (Piaget; Inhelder, 1993, p. 35).

 Ao brincar as crianças vivenciam sensações em seu corpo que se transformam em informações básicas que ajudam na evolução intelectual e emocional. A criança passa por períodos de desenvolvimento, que mostra características do interesse pela descoberta, e, ressalta-se que ela precisa de liberdade para realizar suas construções. No período sensório motor, deverá ser oferecido estímulos sensoriais para que ela possa iniciar sua construção cognitiva, pois este é um momento para descobertas, das diferenças e localização de objetos no mundo, pois se concentra em determinada atividade, estabelecendo um elo de interesse pela descoberta que a levará a se apropriar de informações percebidas.

 Escutar, ver, sentir são capacidades necessárias para que o sujeito possa perceber e interagir com o ambiente interno e externo, pois os órgãos sensoriais estão intrinsecamente ligados à aprendizagem. Estas habilidades perceptivas vão se desenvolvendo no sujeito a partir do seu nascimento com a maturação das células nervosas e neurônios conectores neurotransmissores. A criança para desenvolver-se naturalmente, necessita de estímulos, isto é preciso ver, sentir e ouvir o mundo, sendo importante oferecer oportunidade de ela ter experienciais táteis, visuais e auditivas. “Este desenvolvimento é bem mais difícil de acontecer se poucas coisas forem oferecidas para ver e tocar”. (SANTOS, 1999, p. 17).

 A percepção visual e tátil aos pouco ganhando consistência, pois inicialmente, a criança não se detém nos detalhes ou nas diferenças. À proporção que cresce ela consegue identificar e diferenciar pessoas, objetos. Aos poucos seus músculos adquirem maior habilidade e flexibilidade, movimenta a cabeça e segue com os olhos pessoas e objetos; estende os braços para pegar objetos de seu interesse, demonstrando habilidade perceptiva de discriminação visual. Os brinquedos tornam-se atraentes, costuma olhar pegar e atirar longe numa brincadeira prazerosa e mesmo que ainda não tenham adquirido o sentido de permanência dos objetos, sabem que eles existem.

 Verifica-se que na abordagem de Santos (1999) sobre o desenvolvimento visual e tátil, o bebê de um ano possui a visão e o tato em movimento dinâmico, absorvendo o ambiente e suas mãos estão sempre em busca de tocar os objetos a sua volta. Vivenciam experiências múltiplas, pegando, rasgando e já buscam encontrar os objetos que estão fora do seu campo de visão. “É o aparecimento da noção de permanência do objeto. Isto só ocorre em razão das experiências anteriores de ver, seguir um objeto em movimento, pegar e sentir” (SANTOS, 1999, p. 41).

 Segundo aborda santos (1999), a habilidade visual e tátil se torna mais evidente aos dois anos e a criança consegue enxergar cores formas e tamanhos dos objetos. É conveniente oferecer materiais de diferentes texturas, que provocam sensações táteis e permite a discriminação entre os objetos. Atividades envolvendo a arte vão ajudar a desenvolver seu potencial criativo. Assim, o desenho e a pintura causam bem estar e geralmente, são prazerosas além de ajudar na aproximação com a escrita alfabética. “Quando começa a desenhar, seu interesse não é representar uma figura ou objeto, mas sim perceber o efeito que o material utilizado produz. Sua intenção é deixar marca” (SANTOS, 1999, p. 62).

 Mesmo que seus rabiscos não tenham sentido de produção textual, causam prazer e determina uma relação afetiva com o lápis e o papel. Dessa forma sabe-se da necessidade de oferecer materiais para suas produções e deixá-la livre para criar. No entanto nesta fase, é muito importante a participação da família nas brincadeiras, pois essa relação afetiva alicerçará novas construções aos longo de sua vida escolar.

 Aos três anos, a criança está mais envolvida emocionalmente com os pais e outros adultos que fazem parte do seu mundo. Já consegue realizar tarefas que exige mais coordenação de movimentos e para incentivar seu desenvolvimento deve lhe ser oferecidos materiais lúdicos para que realize ações que estimule os olhos acompanharem o movimento das mãos, como amassar, modelar, riscar, pintar e desenhar, “As experiências táteis são tão importantes quanto as visuais, pois sem olhar para suas modelagens a criança apalpa e ‘sente’ a forma, conseguindo fazer coisas impossíveis no desenho ou na pintura”. (SANTOS, 1999, p. 83).

 As crianças maiores de três aos seis anos precisam de atenção e concentração para aprender, daí a necessidade de trabalhar materiais lúdicos que ajudem a manter o estado de alerta, para não se dispersar com estímulos visuais. As atividades devem estar voltadas para produção que envolva mãos e olhos e ao mesmo tempo façam com que o escolar sinta prazer em realizar a tarefa.

Tais atividades com materiais lúdicos, geralmente são muito aceitas pelas crianças dessa idade e essa sensação de prazer ao brincar torna a aprendizagem interessante ao mesmo tempo em que ajuda no desenvolvimento cognitivo e afetivo do escolar. Este processo requer maior compromisso e dedicação dos professores dessa etapa.

 Quanto à audição, Santos (1999) afirma que o bebê é sensível ao barulho, responde com mais facilidade aos estímulos auditivos. Assim devem ser oferecidos brinquedos que produzam sons diferentes como: chocalhos, sinetas ou mesmo palmas, tendo cuidado com os sons mais fortes, pois costumam assustar-se.

 Com a maturação da audição, surge às primeiras tentativas imitativas das expressões verbais, isto porque ao falar próximo ao bebê os adultos produzem sons e movimentam os lábios, o que observado por ele. Os cuidados com os brinquedos são indispensáveis, devem produzir sons que sejam suaves e, não muito pequenos, pois costumam experimentar conduzindo objetos para a boca. Da mesma forma que a visão a audição da criança evolui e ao completar um ano, conseguem acompanhar e localizar a direção dos sons produzidos no ambiente. O ouvir se torna muito importante para desenvolver sua linguagem verbal, daí os estímulos devem ser voltados para o lúdico. As musicas são valiosa nessa construção, principalmente, se o adulto interage com a criança acompanhando com palmas o ritmo, pois permitira a percepção de tempo. “A música desempenha importante papel na discriminação auditiva”. (SANTOS, 1999, p. 64).

 A utilização da música nessa faixa etária permite que a criança movimente o corpo conforme o ritmo produzido, e ao mesmo tempo proporciona equilíbrio e ajuda na lateralização e na apropriação do esquema corporal. Aos três anos ela inicia uma fase de mudança, pois é o momento que vivencia o espaço escolar, as atividades devem se intensificar para o desenvolvimento sensorial. Dessa maneira, as experiências musicais devem fazer parte de sua rotina, pois alem de se tratar de brincadeiras, também vão influenciar nas relações sociais e comunicação, por esta razão os adultos precisam ouvir com mais atenção o que os pequeninos querem falar. Para Oliveira (2009, p. 122): “O brincar desenvolve na criança seu espírito construtor e artístico. Faz com que lide de forma efetiva com as dificuldades encontradas, identificando o próprio estilo de agir e criar”.

 A partir de três anos a evolução acontece num ritmo galopante, especialmente, se os estímulos auditivos continuam sendo trabalhados, pois a criança precisa ouvir e escutar, isto facilitará manter o nível de atenção necessária para sua aprendizagem. Nessas condições o educador deve usar sua criatividade para criar estratégias que envolvam o diálogo, daí a dramatização é uma opção lúdica que permite as crianças maiores desenvolver o sentido de regras, comunicação e respeito ao outro.

 Conforme pontua Fonseca (2008, p. 392) sobre a ação do brincar e o desenvolvimento perceptivo: “Com base no jogo, a criança ativa funções proprioceptivas e exteroceptivas, que tendem a gerar respostas motoras adaptativas. Com base nestas, acaba por se organizar internamente, isto é, neurologicamente”. Assim, o brinquedo provoca sensações que são captadas pelo sujeito e desencadeia impulsos neurológicos que estabelece comunicação com as demais áreas neurológicas e provocam a descoberta do conhecimento novo. Dessa forma, acredita-se que as manifestações lúdicas passam a incluir representações simbólicas nos jogos de faz-de-conta, no qual são utilizadas funções psíquicas que envolvem a imaginação e a linguagem. Portanto, as propostas lúdicas nas atividades escolares auxiliam nas aprendizagens significativas, já que estas estão ancoradas em experiências previas e num contexto próximo a realidade da criança. Lembrando que a aprendizagem se torna significativa quando está vinculada a vivências contextuais e ao interesse do aluno, pois este proporcionará a mobilidade na busca do conhecimento novo.

 Com o amadurecimento psicomotor surgem novas habilidades, daí que o interesse pelo lápis e pelo papel inicia logo nos primeiros anos de vida. Os desenhos são uma forma sensorial, na qual, ela percorre toda a folha preenchendo de rabiscos circulares sem nenhum domínio de espaço ou de tempo, não existe um significado lógico para suas produções, que recebem o nome de garatujas desordenadas, pois não seguem ordem sequencial e nem a lógica do pensamento.

 Em seguida as produções gráficas infantis evoluem, já não saem mais do limite da folha do papel e, numa organização circular, seus desenhos vão assumindo formas de círculos, que preenche a folha e alternam entres pontos serrilhados, são as garatujas ordenadas. Logo depois, ela evolui para a fase pré-esquemática, que se caracteriza pela produção da figura humana incompleta, ou com formas desproporcionais, e aos poucos surge o pensamento mais esquemático, consegue traçar linhas mais organizadas e seu pensamento lógico consegue organizar cada parte do corpo no seu lugar. Na produção do desenho esquemático ela já coloca a linha de base abaixo, as figuras antes vistas soltas no espaço, agora estão apoiadas por uma linha horizontal.

 Sobre o assunto Greig (2004, p. 12) pontua que:

Momento “mágico”, mas efêmero, é nessa passagem que a criação abandona o informe sem ter ainda avançado na outra vertente, na qual a cumulação de detalhes de observações e os estereótipos aprendidos tiram o encanto que nos tocava. A personagem vai sendo, pouco a pouco, completamente estruturada por volta dos 5 anos, e eis que chegamos ao final da educação infantil; tem inicio o ensino fundamental, com prioridade para a escrita e com a curiosidade sobre o mecanismo das coisas e a precisão de sua representação.

 O desenho para a criança representa o movimento, os olhos seguem as mãos numa combinação óculo-manual num procedimento motor que conduz ao traçado e o lápis deixa sua marca no papel, que aos poucos evolui de forma esquematizada se apossando do controle sobre seus rabiscos que passam a ter forma e direção.

 Na proporção que a criança cresce, sua concepção sobre a realidade vai se formando em sua consciência, e a imaginação perde um pouco o encantamento e suas produções vão se tornando mais técnica. Agora busca retratar a realidade no que autores como Méredieum (2010) chama de realismo visual e seu interesse pelo desenho vai diminuindo e ao chegar à adolescência se esgota. Do mesmo modo, a escrita evolui, e as letras adquirem formas técnicas e combinadas revelando o nível de compreensão e generalização que o sujeito tem do mundo.

**3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O estudo desenvolvido evidenciou que o uso das brincadeiras lúdicas contribuem para o desenvolvimento de habilidades psicomotoras, e que, ao brincar a criança ativa o sistema cerebral, produzindo mais sinapses e, em consequência, organiza melhor seu pensamento lógico, e isso lhe permite perceber-se como sujeito do processo de aprendizagem.

 A partir do momento em que o pensamento se organiza o ser humano consegue traçar esquemas mentais, o que facilita suas relações psicoemocionais com o mundo. Tais relações ajudam a alicerçar os laços afetivos, desenvolvendo habilidades que permitem evoluírem em suas conquistas.

 Fica claro que ser humano necessita de movimento e a mente recebe os impulsos desse movimento, fazendo com que ele aprenda a se locomover paulatinamente com equilíbrio e precisão. Os estímulos ambientais são essenciais para que as aquisições de habilidades possam progredir, sendo assim, o exercício mental que as atividades lúdicas proporcionam é fundamental para que se desenvolva e adquira noções temporais e espaciais, o que facilitará aquisição da linguagem oral e escrita.

REFERÊNCIAS

***A JURIAGUERRA, J. de.*** *Manual de psiquiatria infantil****. 2 ed. rev. ampl. Tradução de Paulo Cesar Geraldes; Sônia Regina Pacheco Alves. Rio de Janeiro: Atheneu, [1975?].***

EDUCAÇÃO Montessoriana. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO MONTESSORI, 2.,1980. São Paulo, **Anais...** São Paulo: Associação Montessori do Brasil, 1980. p. 207 – 509.

FONSECA, Victor. **Introdução às dificuldades de aprendizagem**. 2 ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

FONSECA, Vitor da. **Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

GREIG, Philippe**. A criança e seu desenho**: o nascimento da arte e da escrita. (tradução: Fátima Murad) Porto Alegre: Artmed, 2004.

***MÉREDIEU, Florence de.*** *O desenho Infantil.* ***São Paulo: Cultrix, 2010***

MONTESSORI, Maria. **Pedagogia Científica:** a descoberta da criança. Tradução de Aury Azélio Brunetti. São Paulo: Flãmboyant, 1965.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **Mente absorvente**. Rio de Janeiro. Editorial Nórdica, 1983.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **The Montessori Method.** (Frederick A. Stokes): Mineola, New York Dover Publications, INC, 2002.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **Para educar o potencial humano**. Tradução de Mirian Santini. 2 ed. Campinas, São Paulo: Papirus, 2003.

MUSSALÉM, Marilourdes Maranhão. **Investigação, diagnóstico e formas de intervenção no trabalho com crianças portadoras de necessidades educativas especiais:** uma abordagem psicopedagógica. São Luís: Fhenix, 2000.

***OLIVEIRA, Maria Marly de.*** *Como fazer pesquisa qualitativa****. 2 ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2008.***

***OLIVEIRA, Vera Barros de (Org).*** *O brincar e a criança do nascimento aos seis anos****. 8 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.***

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

\_\_\_\_\_\_\_. **Las relaciones entre la inteligencia y la afectividad en el dessarrollo del nino**. In: DALAHANTY, G,; PERRÉS, J. (ORGS). Piaget y el psicoanálisis. México: Ed. Universidad Autónoma Metropolitana, 1994.

***\_\_\_\_\_\_\_.*** *A noção do Tempo na criança****. (Tradução Rubéns Fiúza). 2ª Ed. Rio de Janeiro: Record, 2002.***

\_\_\_\_\_\_\_. **Psicología y Pedagogía**. (Tradução: Francisco J. Fernández Buey). Espanha: A&M Gráfic, Santa Perpétua de Mogoda (Barcelona), 2005.

PIAGET, Jean; INHELDER, Bärbel. **A Psicologia da criança.** (Tradução Octavio Mendes Cajado). 12 ed. Rio de Janeiro /RJ: Bertrand Brasil S/A, 1993.

POLLARD, Michael, **Maria Montessori:** a pedagoga italiana que revolucionou o sistema educacional em todo o mundo. São Paulo: Editora Globo, 1993.

PORTO, Olívia. **Bases da Psicopedagogia**: diagnóstico e intervenção nos problemas de aprendizagem. 5 ed. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2011.

POWERS, Scott k; HOWLEY, Edward T. **Fisiologia do exercício:** teoria e aplicação ao condicionamento e ao desempenho. 3 ed. São Paulo: Manole, 2000.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância**: um guia para pais e educadores em creche. Petrópolis. R.J: Vozes, 1999.

\_\_\_\_\_\_\_. **Brinquedo e infância**: um guia para pais e educadores em creche. 6 ed. Petrópolis. R.J: Vozes, 2004.

SARAIVA, Juracy Assmann et. al. **Palavras, brinquedos e brincadeiras**: cultura oral na escola. Porto Alegre. RS: Artmed, 2011.

VYGOTSKY, Lev S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **A Formação social da mente**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **A Formação Social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **Psicología Pedagógia**: Pisicologia cognitiva y Educación. Buenos Aires: Aique Grupo Editor, 2005.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **A Formação social da mente**. Tradução José Cipolla Neto. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **Pensamento e linguagem**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

**WALLON, H.** As origens do pensamento da criança**. São Paulo: Monole, 1984.**

1. É a somação de vários PEPSs (Potenciais excitatórios pós-sinápticos) de um único neurônio pré-sináptico durante um curto período de tempo. [↑](#footnote-ref-1)
2. É a somação da PEPS (Potenciais excitatórios pós-sinápticos) de vários estímulos pré-sinápticos de diferentes pontos no espaço. (POWERS; HOWLEY, 2000, p. 115) [↑](#footnote-ref-2)