

# CONTEXTOS NEUROPSICOLÓGICOS E PSICOPEDAGÓGICOS: FORMAS DE SE CHEGAR À EDUCAÇÃO OBSERVANDO AS NECESSIDADES

**EDUARDO AMANCIO DA SILVA SANTOS**

Graduação em Matemática pela Universidade de Guarulhos (2009); Graduação em Pedagogia pela Universidade Nove de Julho (2017); Professor de Matemática na EMEF Raul de Leoni.



## RESUMO

Através do corpo, jogo e movimento, a criança aprende a controlar seu espaço, tempo e movimentos dentro de um processo altruísta. Além do aspecto motor que permite a aquisição de noções como orientação espaço-temporal, conhecimento da imagem corporal, noções de altura, que permitem o desenvolvimento da linguagem, ortografia mestra (compreensão de letras, escrita, leitura) aritmética (noção de tempo, quantidade etc.) e que parecem fixar conhecimentos e habilidades escolares: a psicomotricidade de grupo também propõe o trabalho relacional. Estudos de neuroimagem confirmam que o desenvolvimento ontogenético do cérebro tem dois eixos que se estendem desde as estruturas mais baixas as superiores, isto é, do tronco encefálico ao córtex e o outro que avança das estruturas corticais posteriores às anteriores. Ambas sugerem um desenvolvimento funcional progressivo que vai das áreas primárias para as secundárias e destas para as áreas terciárias do cérebro.

**PALAVRAS-CHAVE:** Psicopedagogia; Neuropsicopedagogia; Educação; Aprendizagem; Desenvolvimento.

## INTRODUÇÃO

Dentro do estudo do desenvolvimento infantil podemos observar que existem dois tipos de processamento mental, um simultâneo e outro sucessivo. Processamento simultâneo refere-se à organização das partes em um todo, usando relações espaciais entre partes mediadas pelos lóbulos parietal e occipital principalmente do hemisfério direito, por exemplo, quando a criança faz uma pintura. O segundo tipo de processamento é aquele em que as partes são organizadas seguindo uma sequência temporal não espacial, relacionada aos lobos frontal e temporal esquerdos, que no nível educacional são expressos quando adquirem leitura e escrita.

Outro conceito que observamos diariamente no desenvolvimento infantil é a lateralização progressiva das funções. Paralelamente ao desenvolvimento de áreas corticais secundárias e terciárias, estabelece-se a especialização hemisférica, isto é, a diferenciação de funções entre os

dois hemisférios cerebrais. O hemisfério direito será ativado quando o material for novo, enquanto o hemisfério esquerdo intervirá no gerenciamento da informação conhecida. A criança está constantemente mudando informações de um hemisfério em resposta à característica dos estímulos. O hemisfério direito se desenvolve mais cedo do que o esquerdo. No nível inicial de educação, observamos que a criança aprende o que está relacionado à forma, tamanho, cor, espaço, distância e direção, todas as competências do hemisfério direito. Esse desenvolvimento depende do estímulo, da variedade e riqueza de experiências que a criança, dessa idade, possui. Posteriormente será observado que a criança que possui toda essa bagagem de experiências poderá enfrentar os processos lógicos característicos da educação fundamental.

Um desenvolvimento físico equilibrado, o comportamento lúdico, a necessidade de competir e ter sucesso contribui para a formação em psicomotricidade no caso de jovens estudantes. As particularidades morfológicas e funcionais desses sujeitos requerem o uso de meios e métodos específicos, que confirmam os caminhos individuais tomados pela educação motora.

Hoje em dia, todos sabem que o movimento desempenha um papel essencial não apenas no desenvolvimento físico da criança, mas também no mental, motor, artístico e sócio-afetivo, respondendo, portanto, a essas necessidades fundamentais. Consequentemente unifica todo o aprendizado e se torna o fator de aprendizagem e desenvolvimento inicial. Oferece conhecimento e habilidades.

A prática psicomotora pode tomar duas orientações, terapêutica e educativa. A idade de ouro da psicomotricidade está situada do nascimento aos 8 ou 9 anos de idade. Através do corpo, jogo e movimento, a criança aprende a controlar seu espaço, tempo e movimentos dentro de um processo altruísta. Além do aspecto motor que permite a aquisição de noções como orientação espaço-temporal, conhecimento da imagem corporal, noções de altura, que permitem o desenvolvimento da linguagem, ortografia mestra (compreensão de letras, escrita, leitura) aritmética (noção de tempo, quantidade, etc) e que parecem fixar conhecimentos e habilidades escolares: a psicomotricidade de grupo também propõe o trabalho relacional.

A psicomotricidade é uma função complexa que integra e une elementos motores e psíquicos, determinando a regulação do comportamento do indivíduo. Inclui a participação de vários processos psíquicos, garantindo assim que o desempenho adequado da resposta atue em diversas situações e estímulos. O estudo do comportamento motor nas atividades de educação física e esportes é muito importante, pois o lado motor é predominante nas atividades corporais. Reações motoras são respostas elaboradas para certos estímulos. Por isso, é natural que as atividades psicomotoras ocupem um lugar importante no processo educativo-instrutivo. Um dos principais objetivos específicos da Educação Física é a educação psicomotora. Assim levamos a estimulação de vários processos psíquicos específicos por idade os quais devem ser adquiridos através de um programa educacional que pode ser baseado em jogos de movimento ou outras estratégias lúdicas.

Um desenvolvimento físico equilibrado, o comportamento lúdico, a necessidade de competir e ter sucesso contribui para a formação em psicomotricidade no caso de jovens estudantes. As particularidades morfológicas e funcionais desses sujeitos requerem o uso de meios e métodos específicos que confirmam os caminhos individuais tomados pela educação motora.

Hoje em dia, todos sabem que o movimento desempenha um papel essencial não apenas no desenvolvimento físico da criança, mas também no mental, motor, artístico e socioafetivo, respondendo, portanto, a essas necessidades fundamentais. Consequentemente unifica todo o aprendizado e se torna o fator de aprendizagem e desenvolvimento inicial. Oferece conhecimento e habilidades.

## **AS HABILIDADES PSICOMOTORAS**

A educação tradicional apresentou algumas mudanças hoje. E é que essas técnicas de memorização, a ausência de dinâmica e o ambiente, muitas vezes de terror, em que “as letras só com sangue entraram”, são praticamente parte do passado.

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

Com o desenvolvimento social, o caminho da educação foi renovado e, como resultado, muitas escolas mudaram seus métodos de ensino. Por exemplo, aprender matemática não é mais um “trauma” como antes. Hoje, através de jogos, as crianças se divertem e, mais importante, aprendem. A implementação de jogos educativos, até recentemente, eram reservados para o ensino exclusivo de crianças com problemas de atraso ou dificuldades de aprendizagem. Atualmente, esse é um dos principais recursos para o aprendizado escolar em geral. Importância do lúdico revelou que a recreação contribui para a formação motora, e oferece oportunidades para que a criança expresse seus sentimentos livres, espontâneos e naturais. Assim, não apenas aspectos motores, mas também cognitivos e emocionais são desenvolvidos.

## **NEUROPSICOMOTORICIDADE INFANTIL: A IMPORTÂNCIA DO JOGO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA**

Atualmente, grande parte das atividades que as crianças realizam em creches e estabelecimentos de ensino são encaminhadas para séries repetitivas orientadas por educadores, deixando de lado uma atividade tão cotidiana e fundamental como a brincadeira livre. É necessário promover o desenvolvimento da Psicomotricidade Infantil, como mecanismo de aprendizagem entre crianças e professores.

Brincar é uma atividade cotidiana entre meninos e meninas, mas, às vezes, deixa de ser livre ou espontânea quando entra na Educação Infantil. Creches ou escolas nas práticas de lazer tornam-se guiado por educadores (as), com pequenas sequências repetitivas de entretenimento ou séries, que facilitam o desenvolvimento de habilidades motoras, sem uma articulação entre as ações

Nas escolas em sua gênese, o uso do jogo como ferramenta pedagógica foi mal interpretado, causando distúrbios nas salas de aula e nos estabelecimentos de ensino. Dentre eles, destacam-se os frequentes diagnósticos de hiperatividade ou, ao contrário, a passividade motora, as crianças também foram desencorajadas de aprender, o que é em grande parte devido à falta de oportunidades de experimentação.

Precisamente para reintegrar e apreciar a importância do jogo, dirigindo um relacionamento focado no corpo e psique ou a construção em si. A psicomotricidade trabalha em uma maior conectividade, que cabe analisar e propor novas abordagens e metodologias para resolver problemas relacionados com a educação infantil, sob uma linha estratégica focada na formação de professores e a relação entre educação e contexto social. Assim, esta iniciativa, juntamente com professores e pesquisadores que visa a trazer novos paradigmas para enfrentar as profundas mudanças que precisa para tornar o sistema educacional mais inclusivo.

A neuropsicopedagogia é examinada a partir de uma perspectiva profunda, que considera o mundo interno da criança, a construção de seu corpo, seu próprio processo de construção psíquica e cognitiva e a segurança com a qual se depara com o mundo, mudando assim e com constantes desafios.

O papel do professor em relação aos seus alunos e, portanto, com a aprendizagem será aprofundado. Nessa perspectiva, irão integrar aspectos emocionais na educação, o que possibilitará repensar a importância do corpo docente a partir do emocional, de sua própria experiência e experiência pessoal.

Ou seja, o foco incidirá sobre como usamos o corpo na relação pedagógica, como estávamos construindo nosso modelo de aprendizagem na infância a partir da educação corporal.

Nesse sentido, um dos eixos mais importantes será o jogo que refletirá sobre esta atividade humana fundamental, desde relacionar os antigos jogos infantis com os atualmente utilizados, até compreendê-lo como o grande motor do desenvolvimento infantil. O brincar livre e espontâneo é concebido como uma poderosa ferramenta pedagógica, a base das etapas anteriores à aprendizagem formal. Por isso, queremos recuperar o jogo livre, o jogo sensorio-motor, bem como o jogo simbólico para lançar as bases do desenvolvimento psicomotor e do desenvolvimento cognitivo.

## **OS DESDOBRAMENTOS DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM**

O lúdico no campo neuropsicopedagógico é muito importante para a aprendizagem, pois fortalece as habilidades, reforça o conhecimento e promove as habilidades no dia a dia. A dinâmica deve ser uma constante na educação atual, pois todos os jogos didáticos devem estar focados no desenvolvimento da capacidade de concentração e reflexão. Existem jogos como xadrez sudoku e outros que trabalham memórias que atendem a agilidade e habilidade dos alunos.

Estes podem ser complementados com atividades que têm a ver com esportes, aeróbica e, entre outros, dança. Em si mesma, a psicomotricidade é a ação do sistema nervoso central que cria

uma consciência no ser humano sobre os movimentos que realiza através dos padrões motores, como velocidade, espaço e tempo.

A noção de psicomotor dá um significado psicológico ao movimento, ou seja, que integra o desenvolvimento mental e motor da criança, desde acreditava-se que estes foram isolados. A base da psicomotricidade é o movimento, pois é o reflexo do pensamento. Assim, isso é essencial durante os primeiros sete anos as crianças são motivadas a conhecer seu corpo, porque com isso você tem as primeiras experiências. Dessa maneira, a criança conhece as noções básicas que têm a ver com a percepção, o espaço e o tempo e o controle do movimento. Atualmente, as habilidades psicomotoras ajudam a desenvolver funções cognitivas como atenção, memória, concentração, raciocínio e simbolização. Nas crianças da educação inicial esse assunto é primordial, pois ajuda a desenvolver atitudes e habilidades que lhes permitam adquirir conhecimentos.

## O LÚDICO E OS INSTRUMENTOS DE CONSTRUÇÃO DO SABER

Aprender através do brincar é um termo usado em educação e psicologia para descrever como uma criança pode aprender a compreender o mundo ao seu redor. Por meio do brincar, as crianças podem desenvolver habilidades sociais e cognitivas, amadurecer emocionalmente e ganhar a autoconfiança necessária para se envolver em novas experiências e ambientes.

*"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. Sobretudo nesta fase, deve-se adotar várias estratégias, entre elas as atividades lúdicas, que são capazes de intervir positivamente no desenvolvimento da criança, suprimindo suas necessidades biopsicossociais, assegurando-lhe condições adequadas para desenvolver suas competências." (Maluf, 2009. p.13)*

As principais formas que as crianças pequenas aprendem incluem brincar, estar com outras pessoas, ser ativo, explorar e novas experiências, conversar consigo mesmo, comunicar-se com outras pessoas, enfrentar desafios físicos e mentais, mostrar-se como fazer coisas novas, praticar e repetir habilidades e ter Diversão.

*"O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais." (BRASIL, 1998, p. 22).*

As crianças não apenas desfrutam de brincadeiras, mas também se beneficiam dela de muitas maneiras, assim, a importância do brincar. Abaixo estão explicações baseadas em pesquisas sobre a importância do jogo e como incorporar o jogo na sala de aula da primeira infância. O brincar pode ser um termo vago no mundo educacional porque sua definição não é clara, especialmente quando se coloca no contexto de uma sala de aula. A brincadeira pode ser definida como qualquer coisa que uma criança faça dentro do contexto social e, às vezes, é definida como apenas tempo livre. Existem definições confusas e conflitantes, mas existem duas formas seguras de brincar no contexto da educação, jogo e brincadeiras guiadas ou estruturadas. Grande parte da confusão em torno da definição de brincar está relacionada ao fato de que na literatura de desenvolvimento infantil

o termo brincar é frequentemente usado para rotular a maioria das formas de comportamento social e não social das crianças, independentemente de ser ou não brincadeira.

O brincar é essencial para o desenvolvimento porque contribui para o bem-estar cognitivo, físico, social e emocional das crianças e jovens. Brincar é a ferramenta que as crianças usam para aprender sobre o mundo e a sociedade. Através do brincar, suas necessidades sociais e cognitivas podem ser atendidas e desenvolvidas. Brincar é o modo como as crianças interagem com este mundo e criam experiências para entender a sociedade e as interações humanas. Sua prática permite que as crianças criem e explorem um mundo que podem dominar, conquistando seus medos enquanto exercem papéis adultos, às vezes em conjunto com outras crianças ou cuidadores adultos. O jogo ajudará as crianças a se tornarem solucionadoras de problemas auto eficientes, porque durante as brincadeiras, as crianças criam e resolvem seus próprios problemas. Quando uma criança é solicitada a resolver um problema acadêmico ou da vida real, ela poderá usar as habilidades que pratica durante o jogo para encontrar uma solução.

## **O DESENVOLVIMENTO DAS COMPETÊNCIAS CEREBRAIS COM BASE NO LÚDICO**

O evidente auxílio que o brincar proporciona às crianças, no que tange desenvolver novas competências que levam a uma maior confiança e à resiliência de que precisam para enfrentar os desafios futuros, contribui para o desenvolvimento global da criança. Através de sua prática explora-se a criatividade, habilidades físicas e cognitivas são refinadas e fortalecidas. Usar o brincar como uma ferramenta para ensinar em sala de aula na primeira infância trará uma abordagem holística ao conteúdo e ajudará a desenvolver cada parte de cada criança. Permite que as crianças usem sua criatividade enquanto desenvolvem sua imaginação, destreza e força física, cognitiva e emocional. Brincar é importante para o desenvolvimento saudável do cérebro atuando como um elemento essencial nos programas para a primeira infância, pois proporciona às crianças a oportunidade de expressar suas ideias e sentimentos, simbolizar e testar seus conhecimentos sobre o mundo e adquirir apoio efetivo aprendizagem.

Através do brincar, as crianças podem sintetizar e internalizar as informações que aprenderam. Depois de ensinar uma lição, deixar as crianças brincarem irá ajudá-las a colocar as informações que acabaram de aprender em situações imaginárias do “mundo real”. Se o plano não puder ser usado nas aulas para ensinar o conteúdo, é importante usá-lo depois que o conteúdo for ensinado para ajudar as crianças a internalizar o que acabaram de aprender.

As crianças integram tudo o que sabem em todos os domínios quando jogam, tudo torna-se valioso para crianças pequenas, principalmente como meio de aprendizado.

A fim de implementar o jogo de forma estruturada e eficaz, ele deve ter um lugar no currículo. Há muitos benefícios na construção do currículo em jogo. Em primeiro lugar, garante que o conteúdo seja adequado ao desenvolvimento. Em seguida, cria diferenciação para os alunos. Isso ocorre porque o jogo é determinado pelos alunos. Os alunos decidem o que querem aprender ou como aprenderão através do jogo. Uma maneira de garantir que as atividades de educação sejam

adequadas ao desenvolvimento e com conteúdo rico é através do desenvolvimento de um currículo que se baseia nas brincadeiras das crianças. O brincar tem um impacto positivo nos alunos em seu desenvolvimento, portanto, deve ser uma grande parte do currículo nas escolas. Quando as crianças são capazes de selecionar o que aprendem, elas estarão mais engajadas e capazes de obter as informações.

"[...]No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento." (VIGOTSKI, 2007, p.134).

O brincar permite que as crianças pequenas selecionem seu aprendizado, especialmente se isso facilitar a obtenção de uma ampla gama de metas de desenvolvimento; portanto, deve ser um componente vital no currículo de educação infantil. As experiências de brincadeira das crianças os ajudam a aprender conceitos e habilidades acadêmicas. Um programa efetivo de estudos por meio do lúdico oferece às crianças o ambiente apropriado para que elas se tornem membros produtivos de uma sociedade democrática. As crianças podem representar papéis em diferentes posições políticas. As crianças podem ter eleições e oportunidades de voto, também visam ensinar as crianças sobre interação social, cultura e vida doméstica. As crianças poderiam ter um lugar para brincar de casinha e assumir papéis familiares. Existem muitas ideias diferentes para o currículo.

## DESENVOLVIMENTO LINGUÍSTICO

O desenvolvimento da linguagem é outro elemento que percebemos aqui, pois a linguagem se desenvolve por meio de contextos culturais e sociais. Muitos desenvolvimentos na linguagem ocorrem no contexto social. Portanto, quando as crianças brincam juntas, elas estão praticando suas habilidades linguísticas e se desenvolvendo mais. O currículo de idiomas e alfabetização pode ser integrado em todas as áreas. Se houver uma abordagem baseada em investigação para o ensino de ciências, a brincadeira também será incorporada através de uma abordagem baseada na investigação, as crianças podem explorar e brincar para encontrar as respostas para suas próprias perguntas sobre esse mundo natural. Permitir que as crianças usem materiais no ambiente para experimentá-las e jogá-las ajudará a aprender sobre os conceitos matemáticos de maneira natural. Além disso, a criação de experiências como cozinhar, medir, construir, etc., em um ambiente de jogo, aprimora seu desenvolvimento matemático.

"Igualmente, no brincar relacionado ao letramento, é o evento do faz-de-conta que determina a natureza da resposta letrada, e não uma página de um livro de exercícios que arbitrariamente, decide focalizar a leitura ou a escrita." (MOYLES, 2006, p.137)

O jogo é suficientemente importante para as Nações Unidas, que é reconhecido como um direito específico para todas as crianças. As crianças precisam da liberdade para explorar e brincar. O brincar também contribui para o desenvolvimento do cérebro. Evidências da neurociência mostram que os primeiros anos do desenvolvimento de uma criança (do nascimento aos seis anos) estabeleceram a base para a aprendizagem, o comportamento e a saúde ao longo da vida. Os caminhos neurais de uma criança são influenciados em seu desenvolvimento através da exploração,

brincadeira. O jogo nutre todos os aspectos do desenvolvimento infantil – forma o alicerce das habilidades intelectuais, sociais, físicas e emocionais necessárias para o sucesso na escola e na vida. O brincar abre o caminho para o aprendizado.

A aprendizagem ocorre quando as crianças brincam com blocos, pintam uma imagem ou brincam de faz de conta. Durante o brincar, as crianças tentam coisas novas, resolvem problemas, inventam, criam, testam ideias e exploram. As crianças precisam de brincadeiras não estruturadas e criativas; em outras palavras, as crianças precisam de tempo para aprender através de suas brincadeiras.

O brincar é um negócio sério para o desenvolvimento de jovens em fase de desenvolvimento. Esse é um entendimento tão importante. Uma abordagem deliberada e eficaz apoia o desenvolvimento cognitivo de crianças pequenas. Quando bem projetada, essa abordagem explora os interesses individuais das crianças. Atrai as suas capacidades emergentes e responde ao seu sentido de investigação e exploração do mundo à sua volta. Ele gera crianças altamente motivadas que desfrutam de um ambiente no qual os resultados de aprendizagem de um currículo têm maior probabilidade de serem alcançadas.

“O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.” (OLIVEIRA, 2000, p.67).

O jogo desenvolve o conhecimento de conteúdo das crianças e oferece às crianças a oportunidade de desenvolver habilidades cerebrais, sociais, competências e disposição para aprender. A aprendizagem baseada em brincadeiras baseia-se em um modelo vygotskiano de no qual o professor presta atenção em elementos específicos da atividade lúdica e fornece incentivo e retorno sobre a aprendizagem das crianças. Quando as crianças se envolvem em atividades reais e imaginárias, o brincar pode ser um desafio no pensamento das crianças. Para estender o processo de aprendizagem, a intervenção sensível pode ser fornecida com apoio de adultos, quando necessário, durante a aprendizagem baseada em jogos. Aprendizagem baseada em brincadeiras também pode ser definida como crianças ativas e envolvidas em seu aprendizado. As crianças aprendem melhor através de experiências, o propósito da aprendizagem ativa é que ela motiva, estimula e apoia o desenvolvimento de habilidades, conceitos, aquisições de linguagem, habilidades de comunicação e Também oferece oportunidades para que as crianças desenvolvam atitudes positivas e demonstrem conscientização uso de aprendizado, habilidades e competências recentes e consolidem o aprendizado.

Existem vários benefícios da abordagem de aprendizagem lúdica no cenário dos anos iniciais, incluindo as crianças que usam e aplicam seus conhecimentos, habilidades e compreensão de maneiras diferentes e em diferentes contextos, e praticantes lúdicos usam muitas abordagens diferentes para envolver as crianças em atividades que as ajudem a aprender e a desenvolver disposições positivas para o aprendizado. Os praticantes podem e devem planejar brincadeiras infantis, criando ambientes de aprendizado de alta qualidade e garantindo períodos ininterruptos para as



O nível de brincadeiras infantis aumenta quando adultos brincam com elas. A variedade de brincadeiras que as crianças praticam também aumenta quando os adultos se juntam. A união é diferente do controle. O controle faz com que as crianças sigam uma agenda castradora e não leve a tanto desenvolvimento cognitivo quanto quando os pais seguem o exemplo de seus filhos. Brincar é a moeda das crianças. Existem várias maneiras pelas quais os educadores, pais e responsáveis podem facilitar o aprendizado das crianças durante o brincar.

## ATITUDES E VALORES REAIS EM TORNO DO LÚDICO

Os adultos podem modelar atitudes positivas em relação ao jogo, encorajando-o e proporcionando um equilíbrio de brincadeiras internas e externas ao longo do ano. Quando os adultos se juntam, devem guiar a forma, engajar-se e estendê-la, em vez de ditar ou dominar a ação. É necessário um ambiente decidindo quais brinquedos, materiais e equipamentos serão incluídos nesse ambiente. É importante oferecer uma variedade de materiais e experiências em diferentes níveis de dificuldade. A escolha dos materiais é importante, porque fornece a motivação para a exploração e descoberta das crianças. Ambas as experiências internas e externas devem fornecer centros e espaços exploratórios. O ambiente de jogo deve permitir que as crianças façam escolhas e explorem as possibilidades de jogo. O ambiente de jogo deve refletir as experiências de vida diárias da criança.

Observe cuidadosamente quando as crianças começarem a usar os brinquedos, materiais e equipamentos. A observação é um processo contínuo, fornecendo informações sobre os interesses, habilidades e pontos fortes da criança e as oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento adicionais.

"[...] Para a escola, os alunos são apenas transeuntes psicopedagógicos. Passam por um período pedagógico e, com certeza, um dia vão embora. Mas, família não se escolhe e não há como mudar de sangue. As escolas mudam, mas os pais são eternos [...]". (TIBA 2002, p.181)

A observação ajuda a identificar maneiras pelas quais os adultos podem construir e guiar o aprendizado. Ouça, repita, amplie e faça perguntas no momento certo, estenda a observação natural das crianças fornecendo a linguagem necessária para ajudar as crianças a articular o que elas vêm acontecer. Os adultos podem promover brincadeiras e oportunidades para descobertas expansivas; eles podem melhorar (ou facilitar) o brincar, encorajando as crianças a trazer seus interesses e experiências para a brincadeira. Os adultos podem fazer perguntas para expandir e melhorar o jogo. Auxiliar as crianças a reconhecerem os conceitos que surgem ao lidar com o ambiente, fazer hipóteses, reconhecer semelhanças e diferenças e resolver problemas. Fornecer conhecimento social, permitindo que as crianças aprendam o conhecimento físico e lógico-matemático que as ajuda a entender o mundo ao seu redor.

Brincadeiras de faz de conta envolve a criança a interpretar ideias e emoções. As crianças encenam histórias que contêm diferentes perspectivas diferentes. Embora alguns estudos mostrem que esse tipo de brincadeira não aumenta o desenvolvimento infantil, outros descobriram que ele tem um grande impacto no uso da linguagem das crianças e na percepção das perspectivas dos

outros. O faz de conta também pode ajudar na autorregulação de uma criança nas áreas da civilidade, atraso na gratificação, empatia e redução da agressão. Também pode melhorar as habilidades sociais, como empatia, resolução de problemas e comunicação.

## **A ATUAÇÃO DA FAMÍLIA EM CONJUNTO COM A NEUROPSICOPEDAGOGIA E PSICOMOTRICIDADE**

O olhar evidencia a necessidade de intervenção educativa que envolve habilidades de ensino visando a autonomia e confiança para os sujeitos envolvidos, para que seja possível seguir criando instrumentos, tanto para o aluno em conjunto com a escola quanto para a família, visando juntos assegurar que a intervenção seja exitosa em todos os sentidos. (BASSEDAS & COLS. 1996)

A intervenção da família proporciona a oportunidade de envolver a comunidade extraescolar em um espaço colaborativo, pois deixa clara a função educativa, que vai além do processo conteudista. O desenvolvimento socioemocional da criança é muito importante, ele representa o caminho da adaptação à sociedade e em família ela aprende a interagir com os outros, como uma experiência futura diante do mundo complexo e para superar as dificuldades que possam surgir. O trabalho com os pais deve ser preventivo, a fim de demonstrar as consequências de não atender às necessidades das crianças com a família, o que pode por sua vez aumentar os problemas de adaptação e possíveis comportamentos inadequados.

Vemos a preocupação em criar uma aprendizagem significativa para se viver em comunidade, participando ativamente, alcançando as necessidades específicas para cada uma das crianças – e famílias – que carecem da orientação do psicopedagogo para superar os obstáculos que venham surgir no caminho.

“O processo de construção de um relacionamento não acontece de forma mágica. A observância de alguns princípios norteadores é fundamental nessa construção como, por exemplo, reconhecer que todas as pessoas são merecedoras da confiança, da amizade e do respeito dos autores.” (TISATTO e SIMADON, 2002. p. 42).

O papel carece ser dinâmico e ajustar-se às mudanças necessárias, de acordo com as filosofias que surgem com a família e a escola por que são demandas atuais da educação sobre a inclusão, incentivar e redobrar os esforços para gerar trabalho em equipe, desse modo, tanto na educação familiar e escolar quanto na propositura em formar um modelo de intervenção aplicado de forma consistente.

Atualmente, crianças e jovens formam um tecido urbano em horários específicos do dia. De casa para a escola, eles estão tecendo um relacionamento em que cada criança e seu contexto fornecem uma vertente de cor, textura e tensão peculiares.

“[...] o problema de aprendizagem se constitui uma espécie de código secreto, desconhecido pelo próprio sujeito. Resultante da articulação de toda a história de relações do sujeito, em uma dada circunstância, se constitui em um sintoma. O problema de aprendizagem funciona como uma mensagem simbólica que o paciente traz como um texto subjetivo, o qual, se tomado em seu sentido literal, encobre a sua verdadeira função.” (BOSSA, 2011. p. 172)

Os pais não devem ser um público externo à escola porque não integram a sua equipe gesto-

ra, não definem a ideologia ou projeto educacional, as regras ou critérios de avaliação, mas, devem ser chamados a colaborar na realização do Projeto Político Pedagógico institucional, estabelecido para normatizar nas relações na escola ao qual eles aderem. Muitas vezes acontece que a escola está relacionada com os pais para as dificuldades que os alunos podem manifestar no campo cognitivo, motor, social, emocional ou comportamental. Tendo em conta estes sinais negativos é natural para os pais a assumir uma postura defensiva crítica a sentir-se acusado, desvalorizado e os aparatos institucionais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim dispostos, geram uma percepção negativa no cunho educacional, não conseguem assumi-lo como seu principal auxiliar na educação de seus filhos e tendem a desqualificar o corpo docente. A desvalorização mútua e a atribuição cruzada de culpa os desacreditam diante dos olhos da criança. Família e escola tornam-se incomunicáveis e se desligam. O resultado nos dá pais desprendidos, professores indiferentes e menores sem referências significativas. O filho/aluno transita em ambos os mundos e precisa deles relacionados, mas sem ser sufocado ou puxado entre eles.

Entrar em famílias e escolas ainda continua sendo um desafio. A escola é hoje aquela que pode instalar uma nova cultura onde a abertura ao diálogo, a clareza na comunicação, a coerência da comunidade que educa e o respeito mútuo pela delegação de pais na escola, é uma base que sustenta sua pedagogia. A primeira condição para a entrega dos pais aos professores pode ser realizada com sucesso educativo é a recuperação da confiança mútua hoje desgastada.

Uma boa interação entre a escola e a família oferece à criança uma imagem de reaproximação e relacionamento entre as pessoas que cuidam de seus cuidados e dá ao ambiente escolar um caráter de familiaridade e segurança. A família e a escola devem atuar em uníssono para atender às necessidades expressas e manifestadas pela criança e, gradualmente, introduzir e promover o desenvolvimento da aquisição de hábitos em direção à autonomia pessoal progressista.

A educação deve garantir um conjunto de experiências que possam apoiar e complementam as experiências familiares, não abstando ou substituindo a ação de receber na família, a fim de atingir o pleno desenvolvimento da criança as habilidades. As metas que estabelecemos como psicopedagogos da educação, estão na esfera de incentivar e manter uma atmosfera calorosa e acolhedora, de confiança e respeito, para envolver os pais de modo que parte da comunidade escolar possa compartilhar informações e experiências para ajudar uns aos outros em possíveis projetos de Intervenção.

A educação de crianças nesse sentido é uma tarefa compartilhada entre pais e professores com o objetivo de aperfeiçoar as potencialidades educativas e psicossociais nas crianças. Os relacionamentos devem ser cordiais e amigáveis, a fim de chegar a um acordo sobre objetivos, critérios de educação ao lidar com as crianças, para que eles desfrutem de sua infância e construam uma personalidade equilibrada. Em suma, a colaboração estabelecida entre a família e a escola deve tender a converter esses dois contextos em comunidades de práticas educacionais compartilhadas.

Um bom relacionamento entre pais e professores proporcionará o processo do ensino e da aprendizagem à criança. Por isso, esse relacionamento deve ser pautado na cordialidade e ser também amigável, gerando um bom clima de confiança entre ambos. Graças a isso, sentimentos de segurança e motivação para a aprendizagem são gerados nas crianças, uma vez que estão cientes da preocupação e do trabalho educativo realizado por seus pais e professores.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil: formação pessoal e social**. Brasília: MEC/SEF, v.01 e 02.1998. 85p.

KYRILLOS, Michel Habib M.; SANCHES, Tereza Leite. **Fantasia e criatividade no espaço lúdico: educação física e psicomotricidade**. In: ALVES, Fátima. **Como aplicar a psicomotricidade: uma atividade multidisciplinar com amor e união**. Rio de Janeiro: Wak, 2004. p.153-175.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas**. 2 Ed. Petrópolis, RJ: vozes, 2009(a).

MOYLES, Janet R. **A Excelência do Brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

VIGOTSKII, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 10ª ed. São Paulo: Ícone, 2006. Cap.4.