



O Brincar e o Desenvolvimento Psicomotor: Um Estudo Bibliográfico sobre o Ensinar Brincando

Mirele Leila da Silva Barbosa¹; Maricélia Félix Andrade Bringel²

Resumo: O presente estudo, discute a importância dos jogos e brincadeiras, como ferramentas onde as crianças aprendem se divertindo no processo de ensino aprendizagem. Objetiva promover o desenvolvimento da leitura e escrita mediante brincadeiras, além da realização de jogos a fim de, despertar o interesse no processo de ensino aprendizagem. O ponto de partida para embasar o presente artigo discorre da intensificação de atividades lúdicas no ensino e suas contribuições, abrindo lacunas para o desenvolvimento do hábito de ler e escrever. As bases teóricas apresentam embasamento desde a importância do brincar na aprendizagem de conteúdo, o desenvolvimento da leitura através do brincar e a competência dos jogos através da leitura e escrita. Decorrente de uma problemática bastante alarmante, presente no processo de transição da educação infantil para o ensino fundamental, transferindo a criança para uma realidade de leitura e escrita. Onde os jogos eram vistos como sinônimo de bagunça e desordem na sala de aula. A metodologia utilizada para a realização da pesquisa, apresenta caráter qualitativo, de seguimento bibliográfico decorrente de orientações acadêmicas e estudos acerca do tema. Os resultados apontam que a arte de ensinar brincando é uma ação que poucos educadores e mediadores do conhecimento conseguem realizar, visto que o brincar faz parte da natureza da criança. Afirma-se com o estudo que, quando o brincar se volta para a sala de aula, o aluno consegue desenvolver-se e aprender mais sobre si mesmo, seu corpo e suas funções motoras e também sobre o ambiente que o rodeia.

Palavras-chave: Brincadeira; Desenvolvimento Psicomotor, Leitura, Ensinar.

Playing and Psychomotor Development: A Bibliographical Study on Teaching through Play

Abstract: The present study, discusses the importance of games and play as tools where children learn while having fun in the teaching-learning process, as well as promoting the development of reading and writing through play, in addition to playing games in order to awaken interest in the teaching-learning process. The starting point for this article is the intensification of playful activities in teaching and their contributions, opening gaps for the development of the habit of reading and writing. The theoretical bases are based on the importance of playing in learning content, the development of reading through play and the competence of games through reading and writing. This is due to a very alarming problem, present in the process of transition from early childhood education to elementary school, transferring the child to a reality of reading and writing. Where games were seen as synonymous with mess and disorder in the classroom. The methodology used to carry out the research has a qualitative character,

¹ Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC). mirelebarbosa770@gmail.com;

² Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC). maricelifelix@yahoo.com.br.

following bibliographical research resulting from academic guidelines and studies on the subject. The results indicate that the art of teaching through play is an action that few educators and knowledge mediators are able to perform, since playing is part of a child's nature. The study states that when playing is brought into the classroom, students are able to develop and learn more about themselves, their bodies and motor functions, as well as about the environment that surrounds them.

Keywords: Play; Psychomotor Development, Reading, Teaching.

Introdução

Os jogos e brincadeiras como caráter educativo, possibilitam vivenciar momentos valiosos e com melhores resultados. O uso de tais estratégias aporta muitos benefícios, visto que, os jogos promovem a expressividade, a linguagem comunicativa, a atenção e o raciocínio lógico, dentre outros aperfeiçoamentos de habilidades, contribuindo assim, como recurso essencial no processo de desenvolvimento integral da criança (Belo e Nunes, 2020).

Observada por outra perspectiva, a brincadeira proporciona conhecimentos bastante significativos, auxiliando quanto ao desenvolvimento cognitivo e motor das crianças. Também é promotora de maior socialização, uma vez que, enquanto brincam, o processo de aprendizado evolui à medida em que a criança assume os papéis e, aceita as regras presentes na brincadeira, executando espontaneamente, comandos para as quais nem sempre está completamente apta ou não condiz com sua realidade (Medrado e Teixeira, 2020).

Nos dias atuais, tem se exigido muita criatividade por parte dos docentes sobre uma aprendizagem mais eficaz. Alfabetizar requer dos alfabetizadores e alfabetizadoras, estratégias que possam chamar atenção do estudante, principalmente, nos anos iniciais do ensino fundamental, tendo em vista que é nesta fase que eles tendem a ter bastante energia, motivação e onde acontece o início de um maior conhecimento do mundo que o cerca (Santos e Menezes, 2021).

Por brincar se entende a atividade prazerosa e natural, presente no processo de desenvolvimento infantil. Segundo Vygotsky (1984), a brincadeira proporciona à criança, comportamentos sociais mais adequados, pela internalização de uma série de normas sociais e comportamentais, que estão presentes, principalmente nos jogos, funcionando como uma excelente estratégia para o aprendizado. Bruner (1991) propõe que, a atividade lúdica é muito relevante para o desenvolvimento e amadurecimento da linguagem, de uma série de funções cognitivas, incluindo a criatividade. Piaget (1971) nos orienta que as brincadeiras estariam

intimamente relacionadas aos estágios de desenvolvimento cognitivo, quando as crianças experienciam diferentes maneiras de lidar com o mundo a sua volta.

Considera-se desenvolvimento psicomotor, o processo pelo qual a criança alcança novas habilidades motoras, tais como o equilíbrio, a coordenação das ações, domina maior equilíbrio e adquire maior força muscular, além de ampliar suas habilidades perceptivas e cognitivas. Conforme Le Boulch (1987), o desenvolvimento psicomotor é fator essencial para que a criança conquiste maior autonomia e independência. Pode-se classificar o desenvolvimento psicomotor, em pelo menos duas categorias principais: habilidades motoras grossas. Neste caso, as que desenvolvem os grandes grupos musculares, especial para os movimentos mais amplos; e as habilidades motoras finas. Neste último caso, são necessários para os movimentos mais precisos, que trabalham os pequenos músculos, principalmente os das mãos e dos dedos.

O presente estudo tem como principal objetivo, apresentar os jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de ensino e aprendizagem, buscando mostrar que é possível aprender brincando. Além disso, há uma maior facilitação, pois além de desenvolver habilidades em alfabetização, mostra-se os conteúdos de uma maneira mais atrativa, por tratar-se de uma estratégia que visa promover vários aspectos cognitivos. É uma ferramenta de aprendizado que facilita as aulas do professor, quando orientadas de maneira correta e, promove ao docente um olhar mais apropriado às diversas dimensões pedagógicas no momento do brincar.

Os objetivos específicos são: conhecer O estudo apresenta objetivos específicos que irão seguir uma linha de pensamento no decorrer do conteúdo, que visa promover o desenvolvimento da leitura através de brincadeiras, realizar jogos com competência na leitura e escrita e despertar o interesse na aprendizagem dos conteúdos.

A pesquisa dispõe em sua justificativa a intensificação de atividades através de jogos e brincadeiras, trabalhando na perspectiva de materiais, voltadas para a prática da leitura e a escrita oportunizando aos alunos o desenvolvimento do hábito de ler, por ser um dos instrumentos essenciais para a construção do conhecimento e a base essencial de todas as outras atividades escolares. Considerando que um bom leitor é aquele que sabe relacionar o que ler a sua vida, e a vida em sociedade e que a formação deste é tarefa de seus professores e professoras, pais/mães e de todos as pessoas envolvidas no meio educativo.

É importante despertar o hábito da leitura nos educandos em processo de alfabetização. É um mecanismo que facilita o desenvolvimento de atividades, vindo ao encontro do lúdico, é sempre bom dispor de materiais que instiguem as crianças a ler e escrever, permitindo a interação com o ambiente e o meio social, procurando competências coerentes para poder desenvolver dinâmicas em que todos os alunos avancem cada um em seu ritmo, aperfeiçoando suas habilidades.

Desse modo, consiste-se em “ensinar a ler, lendo” (Soares, 2022). Ou seja, para que as crianças gostem de ler, o momento dispõe em mostrar para eles que isso é bom, é gostoso, e que a melhor forma de construir essa atitude é fazê-la da forma mais criativa, lúdica e apaixonante possível. Só assim, possibilita uma educação de qualidade e o desenvolvimento de uma proposta pedagógica que, de fato, promova a aprendizagem, e nada melhor do que fazer isso em ações e atitudes com momentos em que os alunos amam fazer, que é através dos jogos e brincadeiras.

A importância do brincar na aprendizagem dos conteúdos

A visão educacional do ato de brincar na alfabetização, para os educadores, destaca-se como um marco no desenvolvimento dos alunos. Já para as crianças, uma nova possibilidade de brincar. Mesmo diante de todo conteúdo educacional proporcionado pela escola, o simples fato de aprender as letras, números, além da leitura e escrita, costuma ir além das aulas metódicas e mecanizadas, e em virtude de uma simples atividade que busque aspectos do dia a dia da criança, surge uma infinita possibilidades de explorar a imaginação.

Sobre a aprendizagem das crianças, conforme descreve Montessori (2017): “O importante não é ensinar, mas dar condições para que a aprendizagem aconteça de forma lúdica”. Assim, esses mecanismos de aprendizagem podem facilitar o desenvolvimento da criança. Os jogos e brincadeiras são ferramentas que, quando são utilizados de forma lúdica podem despertar nas crianças o desenvolvimento motor, psicológico cognitivo e social.

Os jogos e brincadeiras não podem ser aleatórios, ou somente para suprimir o tempo da carga horária de 200 dias letivos, mas, utilizar esses aparatos como forma de levar as crianças a se sentirem estimuladas. Para enfatizar a importância desses instrumentos educacionais, na primeira infância, é importante dispor da concordância com estratégias educacionais, onde os

jogos, são a principal fonte de desenvolvimento na primeira infância, a principal etapa da vida humana.

Além de que, esses métodos trazem grandes benefícios, que segundo Vygotsky *apud* Fantacholi (2009), o brincar pode influenciar no desenvolvimento de cada criança, fazendo assim, despertar a imaginação e a criatividade delas, relacionada a uma esfera cognitiva. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

[...] brincar é uma das atividades mais importantes para o desenvolvimento da identidade e da autonomia das crianças [...], além de [...] "desenvolver habilidades importantes como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação, o aluno também amadurece a capacidade de socialização por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (Brasil, 1998, p. 22).

Utilizar os jogos e as brincadeiras como instrumento de ensino-aprendizagem é uma ferramenta que favorece a interação entre aluno e professor. Para o educando é uma forma mais dinâmica de aprender, e para o docente é uma estratégia que irá auxiliá-lo nas dificuldades de alfabetização, assim como tornará o ambiente escolar mais agradável. Nesse contexto, cabe o professor mostrar ao aluno a finalidade dos jogos e brincadeiras, qual o objetivo que precisa ser cumprido, usar como práticas pedagógicas com fim intencional, na construção da aprendizagem eficaz dos alunos, não como diversão ou passatempo, e sim como veículo de aprendizado.

Segundo Montessori (2017), o educador tem um papel imprescindível, não sendo seu objetivo principal o de ensinar, todavia transferir conhecimento, observando o aluno para descobrir suas habilidades, suas dificuldades e seus interesses, deixando à-vontade com os objetos ao seu redor, fazendo dessa forma, estará permitindo ao estudante desenvolver o aprender sozinho:

[...] não é ensinar, mas sim observar, conhecer a criança, descobrir seus interesses e permitir a manipulação da realidade a seu redor. Facilitando para a criança aprender sozinha, manipulando materiais preparados para satisfazer suas necessidades possibilidades. A atividade espontânea da criança se desenvolve dentro de um ambiente educacional projetado com exatidão e possuindo o que ela necessita para crescer e viver no mundo (Montessori, 2017, p. 9).

Com base no método Montessori, que é diferente de um método professor-aluno mais tradicional, que enxerga o aluno como uma tábula rasa, nesse método o aluno é protagonista de seu processo de construção, tornando-os em cidadãos críticos e conscientes. Nesse sentido, o ambiente preparado é crucial para atender as necessidades dos alunos, com materiais que eles possam escolher, proporcionando momentos para eles agirem ativamente, e conseguirem desenvolver habilidades necessárias ao final de cada atividade. Nesse contexto, Santos afirma

que planejar e organizar as aulas é indispensável para alcançar o objetivo esperado, sempre centrado no perfil do aluno, condizentes com a realidade e o nível de aprendizado que se encontra o estudante

[...] A organização metodológica é um processo e, como tal, deve ser cuidadosamente planejada. Inicia-se pela classificação dos jogos e elaboração das fichas técnicas de cada um para poder filtrar a essência do jogo e seu poder educativo, fazendo a relação com o que se quer passar através dele (Santos, 2014, p. 28).

É importante destacar que em virtude do processo acelerado da evolução das tecnologias, se vê atualmente uma carência do gostar de ler, devido a essa gama de opções tecnológicas, as crianças acabam se familiarizando muito mais com esse meio de telas virtuais, do que com a leitura em livros, o que acaba influenciando na maneira de pensar e na carência de uma boa escrita. Assim existe a necessidade da criação de metodologias para mudar esse contexto. Sendo assim, projetos de jogos e brincadeiras de incentivo à leitura são fundamentais na vida do indivíduo. Através deles, se aprendem a ter conhecimento, cultural, moral, social e histórico, porém, é preciso estar inovando as práticas de ensino para que assim não se torne cansativo para o leitor aluno.

O desenvolvimento da leitura através do brincar

O ato de ensinar brincando reflete muito no aprender de maneira prazerosa, uma vez que, o ensinar mediante o lúdico, reflete na criança uma perspectiva de novas aprendizagens como fluência mais leve. O ensino da leitura e escrita, não é uma tarefa fácil, tanto para o educador quanto para o educando, uma vez que as crianças estão chegando de ambientes mais liberais e brincantes para o convívio diário de sala, onde precisarão aprender regras e informações novas a cada ano de ensino.

Vindo ao encontro de Luckesi (2013):

[...] “O educador será aquele que oferece condições que potencializam o processo de autodesenvolvimento do educando. O educador cria o espaço de receptividade viva para o alunado, oferecendo-lhe condições para que se sinta num espaço seguro, sem ameaças, julgamentos ou desqualificações, tendo em vista, através de atos e de atividades educativas, aprender e conseqüentemente, desenvolver-se” [...] (Luckesi, 2013, p.42).

Ao passar pela Educação Infantil, que é uma etapa do ensino onde a criança encontra o ato de brincar com mais frequência, e se depara com os anos iniciais do ensino o fundamental,

proveniente de uma nova realidade, acontece um impacto real de adaptação de atividades e conteúdos, levando assim, a uma rejeição ao ensino. Por isso, a importância do lúdico, buscando a brincadeira como metodologia de ensino, para alcançar o novo, seja em aspectos linguísticos ou sociais.

É importante fazer com que o aluno se sinta bem em sala de aula. Bem acolhido, realizando ações marcadas pelo incentivo, respeitando suas produções culturais, artísticas e linguísticas. Tudo isso faz com que a criança não tenha mais medo da leitura e escrita, e a não enxergar a folha em branco, como um grande obstáculo no processo de alfabetização. Ao realizar esse processo, sabemos que por meio do brincar tudo se torna mais prazeroso, e a ludicidade surge justamente para facilitar e agregar novas aprendizagens.

Observar-se na Base Nacional Curricular Comum – BNCC, onde: “O ato de brincar durante a infância promove a interação da criança com o seu cotidiano, proporcionando aprendizagens e potenciais para seu desenvolvimento. A linha de afirmação continua quando diz que: [...] Ao brincar diretamente, a criança amplia e diversifica seu acesso à cultura e conhecimentos” (Brasil, 2018). Assegurando e reforçando que o professor deva fazer uso do lúdico em seu plano de aula, realizando o desenvolvimento educacional no processo de alfabetização. Um professor que busca o potencial leitor da criança, cria estratégias para alcançar tal conquista, visto que o caminho a ser percorrido provém de várias realidades em vivências do seu público-alvo.

Procurar momentos de interação, aproximação e o uso da imaginação, proporciona ao professor um momento primordial, proveniente de intervenções mediante avaliação de cada ação realizada em sala, decorrente de uma sequência de atividades recreativas, buscando uma proposta pedagógica prazerosa e com maior aproveitamento do conteúdo com a prática do ler e escrever.

A competência dos jogos na leitura e escrita

Ao observar o momento em que as crianças ingressam na etapa de aprimorar a leitura e escrita, a brincadeira de caráter simbólico começa a se tornar mais frequente. O faz de conta se torna mais presente, uma vez que as crianças imitam as diversas profissões existentes em seu cotidiano, e situações do dia a dia, como brincar e casinha ou de escolinha. Essa atividade em

que a imaginação vem como fator importante, ajuda o professor e o aluno na realização de atividades voltadas para produções textuais, seja ela escrita ou oral.

É imprescindível considerar o uso de alguns jogos que são realizados com poucos recursos, mas de grande serventia, ao aprimorar o processo de alfabetização. Destaca-se, leitura com caça-palavras, ditado desenhado, raspadinha da leitura, leitura escondida, texto fatiado, dentre outras, existem uma infinidade de propostas lúdicas. Mas é de grande valor saber utilizar o lúdico diante de jogos voltados à leitura de maneira inteligente, sem dar a entender que a escola é apenas um ambiente para brincar. Além disso, é sempre bom agregar uma atividade seguida de jogos educacionais, em que o professor deve analisar e compreender a importância ou a eficácia a fazer uso, para assim, não se tornar um brincar por brincar. A cerca do assunto, Soares diz que:

[...] Os jogos precisam ser rigorosamente estudados e analisados para serem de fato eficientes, por que aqueles que são ocasionais, que não passam pela experimentação e pesquisa, são ineficazes. Ao mesmo tempo, uma quantidade exagerada dele sem que estejam devidamente associados aos conteúdos e aos objetivos dentro da aprendizagem, também não tem nenhuma valia. Podem até partir de materiais que o professor tenha disponível em sala, porém precisam atentar para a forma de como devem ser trabalhados [...] (Soares, 2013, p.14-15).

É de grande valia, saber usar uma ferramenta lúdica, tanto na escola como em casa, uma vez que os pais e a mãe também fazem parte do processo de alfabetização dos seus filhos e filhas, mas, seguindo sempre uma linha de raciocínio educacional. Jogos são facilmente confeccionados, e quando apresentam um seguimento, seja ele na leitura ou na escrita, o professor consegue ir além do seu plano de aula.

Vale salientar que quando a escola e a família usam de estratégias com o uso da diversão, isso pode ajudar a criança a deixar de lado o receio ao realizar atividades relacionadas à leitura e a escrita, criando assim uma relação ímpar na formação de novos leitores, e consequentemente, através da leitura que surgem grandes escritores. Por isso, a prática da leitura lúdica em ambos os ambientes é de grande importância.

Metodologia

A metodologia está embasada na pesquisa qualitativa, que segundo Denzin e Lincoln (2006) afirmam que, “a pesquisa qualitativa envolve uma abordagem interpretativa do mundo”. Por meio de uma revisão bibliográfica e análise de temas acerca do uso dos jogos e brincadeiras

como ferramenta no processo de ensino aprendizagem da leitura e da escrita, foi realizado um estudo analítico que apresenta indagações sobre propostas educacionais mediante o objetivo.

Ao término de um processo de estudo sobre a temática e de melhor compreensão, o presente artigo foi produzido com base em autores e pensadores que contribuem dia após dia com linhas de pensamento a respeito do tema. Neste princípio, o estudo segue uma linha de raciocínio apreciando o uso da ludicidade na interação com jogos educacionais, exemplos que podem ser utilizados em sala e no ambiente familiar, além de fazer uma ressalva quanto ao mau uso desse recurso, tão necessário no espaço escolar.

Resultados e Discussão

Diante de uma abordagem ampla no tema explanado, é válido despertar o interesse dos estudantes, chamando a sua atenção por meio dos jogos e brincadeiras e recrutando a participação de todos. Cabe aos educadores e pais compreenderem a importância dessa prática pedagógica como forma de alfabetização. Desse modo, é de suma importância que resulte a um impacto positivo, levando sempre em consideração que o processo se concretiza no espaço escolar e familiar, em seu dia a dia.

A atribuição dos jogos vai muito além do brincar, como já explanado neste estudo, mas, os jogos apresentam infinitas atribuições positivas dentro do ambiente escolar, tornando a aprendizagem mais próxima do aluno e facilitando o processo de ensino. A educação infantil é uma porta aberta para a construção de novos saberes, atrelar ao lúdico, faz com que, a construção de novos saberes se torne um momento mais prazeroso, consolidando o aprender nas crianças.

Muitos momentos educativos nem sempre precisam do uso de jogos e brincadeiras, mas, quando o gosto pelo saber já está aflorado na criança, principalmente da educação infantil, desmistificando o brincar por brincar, os jogos se tornam essenciais na aquisição do conhecimento, e assim, fazendo o uso correto desta metodologia de ensino, muitas perspectivas de ensino desdobram o conhecimento do aluno.

Segundo Fonseca (2008), a motricidade tende a um maior desenvolvimento, quanto mais a criança é exposta às atividades lúdicas, mais especificamente correr, escalar, dançar, pular, onde desenvolveria um maior controle dos grandes músculos. Servem para maior coordenação para domínio das atividades diárias. Outras atividades como pintura, encaixes ou a manipulação de pequenos objetos, são facilitadoras de maior refinamento motor, chamado de

motricidade fina. Outras brincadeiras trabalham a precisão de certos movimentos motores, como os jogos com bola.

De acordo com Gallahue e Ozmun (2005), uma das habilidades psicomotoras finas é o brincar de "pega-pega", "esconde-esconde" ou em brinquedos de parque como balanços e , pois os mesmos ajudam na construção do equilíbrio e na percepção espacial, promovendo uma base sólida para o desenvolvimento da estabilidade corporal.

Pesquisas apontam que crianças que possuem certa regularidade em brincar, apresentam melhor desenvolvimento psicomotor, quando comparadas com outras que tiveram menos oportunidades em conviver com brincadeiras. Segundo Smith e Pellegrini (2013), a brincadeira ajuda na maturação das estruturas cerebrais associadas ao controle motor, bem como com o desenvolvimento da percepção sensorial. Dessa forma, ao brincar se mostra como fundamental para a construção de maior autonomia e para o desenvolvimento integral da criança.

Considerações Finais

O lúdico é fundamental para uma transição suave da Educação Infantil para o Ensino Fundamental. Ao transformar o aprendizado em brincadeira, diminuimos o impacto da mudança e facilitamos a aquisição de novas habilidades, tanto linguísticas quanto sociais. Assim, o uso dos jogos é fundamental para auxiliar no processo de leitura e escrita na educação infantil.

As primeiras aprendizagens se tornam bastante impactantes para as crianças, onde elas irão observar que podem aprender sem frustração ou o medo do erro.

A falta de conhecimento acerca do estudo, diz muito sobre a realidade de ensino, posto que ele se torna mais difícil, quando o profissional não valida a busca de estratégias para a prática da leitura e escrita através de jogos, durante o processo de aprendizagem da criança.

Referências

BELO, Aparecida Alves Leite; NUNES, Cícera Alves. A Influência Positiva da Brincadeira na Educação Infantil. **Id on Line Rev. Mult. Psic.**, Dezembro/2020, vol.14, n.53, p. 280-292. ISSN: 1981-1179.

BRASIL, **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. 2018. Disponível em: <https://portalme.gov.br/> acesso em 03/09/2024.

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, 1998. p. 1-71. (Vol. 2). Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf>>. Acesso em 05/09/2024.

DENZIN, N. K e LINCOLN, Y. L. **Introdução a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa**; In: DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. (Orgs). **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. 2. Ed. Porto Alegre: Artemed, 2006. P 15-41.

FONSECA, V. **Psicomotricidade: Perspectivas multidisciplinares**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

GALLAHUE, D., & OZMUN, J. C. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor: Bebês, Crianças, Adolescentes e Adultos**. São Paulo: Phorte, 2005.

LE BOULCH, J. **A Educação Psicomotora na Escola Primária**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

MEDRADO, Ana Cláudia de Souza Menezes; Teixeira, Verônica Rejane Lima;. A Relevância dos Jogos e Brincadeiras para o Desenvolvimento da Aprendizagem na Educação Infantil. **Id on Line Rev. Mult. Psic.**, Dezembro/2020, vol.14, n.53, p. 260-270. ISSN: 1981-1179.

MONTESSORI, Maria. **Os conflitos durante o desenvolvimento**, In: MONTESSORI, Maria. A criança. São Paulo: Círculo do livro. cap. 10, p. 84-88. MONTESSORI, Maria. **A descoberta da criança: pedagogia científica**. Tradução Pe. Aury Maria Azélio Brunetti. Campinas: Kíron, 2017. 347 p.

PIAGET, J. **A Psicologia da Criança**. Rio de Janeiro: Bertrand, 1971.

SANTOS, F. C. R. **A ludicidade na alfabetização: perspectivas e possibilidades de novas aprendizagens**. Trabalho de Conclusão de Curso, UTFPR, Medianeira/PR, 2014. Disponível <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/5382/1/MD_EDUMTE_VII_2014_45.pdf>. Acesso em: 01 abril 2024.

SANTOS, Thayná da Silva; MENEZES, Aurelania Maria de Carvalho. A Importância do Lúdico no Processo de Ensino Aprendizagem e no Desenvolvimento Infantil. **Id on Line Rev. Psic.**, Dezembro/2021, vol.15, n.58, p. 660-668, ISSN: 1981-1179.

SMITH, P. K., e PELLEGRINI, A. **The Nature of Play: Great Apes and Humans**. New York: Guilford Press, 2013.

SOARES, Jiane Martins. **A Importância do lúdico na Alfabetização Infantil**. Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/o-ludico-na-construcao-da-aprendizagem> Acesso em 04/09/2024.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY. Apud FANTACHOLI. Fabiane das Neves. **A importância do brincar na Educação Infantil**. CESUMAR, Maringá- Paraná. 2009. Disponível em: <https://www.brasil-escola.com>- Acesso em 14 de Outubro de 2024.

Como citar este artigo (Formato ABNT):

BARBOSA, Mirele Leila da Silva; BRINGEL, Maricélia Félix Andrade. O Brincar e o Desenvolvimento Psicomotor: Um Estudo Bibliográfico sobre o Ensinar Brincando. **Id on Line Rev. Psic.**, Outubro/2024, vol.18, n.73, p. 511-521, ISSN: 1981-1179.

Recebido: 18/10/2024; Aceito 26/10/2024; Publicado em: 31/10/2024.