

**ESCOLA SUPERIOR ABERTA DO BRASIL - ESAB  
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM  
EDUCAÇÃO INFANTIL**

**ROSANIA APARECIDA RIBEIRO MARÇAL**

**EDUCAÇÃO INFANTIL:  
A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**VILA VELHA - ES  
2010**

**ROSANIA APARECIDA RIBEIRO MARÇAL**

**EDUCAÇÃO INFANTIL:  
A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada ao Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Educação Infantil da Escola Superior Aberta do Brasil como requisito para obtenção do título de Especialista em Educação Infantil, sob orientação da Prof<sup>a</sup> Ms. Patrícia Ebani Peixoto

**VILA VELHA – ES  
2010**

**ROSANIA APARECIDA RIBEIRO MARÇAL**

**EDUCAÇÃO INFANTIL:  
A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia aprovada em ... de ..... de 2010.

**Banca Examinadora**

---

---

---

**VILA VELHA – ES  
2010**

À todos que acreditaram em mim,  
principalmente meu marido , meu filho, meus  
pais e meu irmão.

## **AGRADECIMENTOS**

A meu marido e ao meu filho pela compreensão.

Aos meus pais pelo apoio incondicional.

A meu irmão, pela força.

Aos meus alunos, que me ensinam muito a cada dia.

À minha orientadora, pela atenção e dedicação.

"O tempo que levamos dizendo que para haver alegria na escola é preciso primeiro mudar radicalmente o mundo é o tempo que perdemos para começar a inventar e a viver a alegria".

Paulo Freire

## RESUMO

Palavras - chave: Brincadeiras, jogos, Psicomotricidade

O objetivo do presente estudo foi o de analisar a relevância do brincar no ato de aprender e ensinar. Foram utilizados métodos qualitativos fundamentando a importância do brincar na educação infantil, através de um estudo bibliográfico de vários autores, considerando as brincadeiras, jogos como um método de trabalho psicomotor e um importante instrumento no processo ensino - aprendizagem, sendo para a criança um momento de socialização, diversão e prazer. Bem como o trabalho com a psicomotricidade sendo muito relevante para o desenvolvimento físico, afetivo, cognitivo e social da criança. Apresenta a brincadeira como forma de proporcionar à criança as maneiras de organizar, desordenar, destruir e reconstruir o mundo a sua volta levando-a a várias descobertas. Apresenta também a importância de introduzir a atividade lúdica e participação do educador nas atividades propostas no ambiente escolar. Conclui-se que é fundamental o trabalho com brincadeiras, jogos e psicomotricidade na educação infantil, sendo a fase mais importante da vida e desenvolvimento da criança nos aspectos físico, afetivo, cognitivo e social. Enfim, o trabalho com atividades lúdicas proporciona à criança um momento de distração, conhecimento, troca de experiências, levando-a à criatividade e um melhor desempenho futuro.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>CAPÍTULO 1- A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E A RELAÇÃO PROFESSOR ALUNO.....</b>	<b>Erro! Indicador não definido.2</b>
1.1 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EFICIÊNCIA DO PROCESSO DA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	122
1.1.1 Os jogos no desenvolvimento e na formação da criança.....	133
1.1.2 O educador e o lúdico.....	Erro! Indicador não definido.2
<b>CAPÍTULO 2 – TÉCNICAS E MÉTODOS EM PSICOMOTRICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....</b>	<b>268</b>
2.1 A EDUCAÇÃO LÚDICA: TÉCNICAS E MÉTODOS .....	288
2.1.1 Teorias psicomotoras .....	388
2.1.2 Psicomotricidade na Educação Infantil.....	40
2.1.3 O lúdico e a aprendizagem .....	456
2.1.4 O jeito de aprender no espaço lúdico.....	499
<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>52</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>534</b>

## INTRODUÇÃO

Para dar início a esse trabalho fomos atrás de definições de palavras que consideramos “palavras-chave”. Nos deteremos com às definições das palavras brincar e jogo. Brincar<sup>1</sup>, divertir-se infantilmente, entreter-se com jogos de criança, distrair-se; jogo<sup>2</sup>, brincadeira, divertimento, folgado, Divertimento ou exercício de crianças em que elas fazem prova de sua habilidades, destreza ou astúcia, conjunto de regras a observar quando se joga.

Depois de encontradas tais definições, questionaremos sobre o problema de pesquisa: “Qual a relevância do brincar no ato de aprender e ensinar”?

O jogo possui uma característica integradora, pois à medida que a criança joga ela vai se conhecendo melhor, e ao mesmo tempo, interage com outras crianças e com os adultos. É na brincadeira que as crianças aprendem como os outros pensam e agem, descobrindo assim uma forma mais rápida para a troca de idéias e o respeito pelo outro. Enquanto aprendem brincando também ensinam algo de sua vivência, resultando na interação do aprender e ensinar.

O interesse em abordar o tema surgiu ao perceber que o contato das crianças com jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais vem perdendo espaço, sendo trocados pela tecnologia como: jogos eletrônicos, videogames, televisão, que se não for para educar, ensinar algo, não terá função alguma. Não é preconceito pela tecnologia, sabe-se que precisa-se dela no mundo de hoje, mais que seja aplicada para um desenvolvimento cognitivo e transformador na vida das crianças. Às vezes as modernidades atrapalham o desenvolvimento escolar, pois a criança se preocupa com o jogo que irá jogar depois da aula com o colega, só que no videogame, com o desenho ou filme que irá assistir mais tarde, que na maioria da vezes é impróprio para a criança ou para a idade.

---

<sup>1</sup> Fonte: FERREIRA, A. B. H: **O minidicionário da Língua Portuguesa dicionário**. 7ª ed. Curitiba: Ed. Positivo, 2008.

<sup>2</sup> Idem

Nos fala Morin, 2000, p. 30 (apud IESDE, 2009 ,p. 9) “A criança também é educada pela mídia.[...] A relação com a mídia eletrônica é prazerosa [...] é uma relação feita através da sedução, da emoção, da exploração sensorial, [...] educa enquanto estamos entretidos”.

É preciso compreender que certas técnicas facilitam e aumentam o intercâmbio de dados, possibilitando uma perspectiva mais próxima da realidade e do futuro trabalhado de forma pedagógica, mas, a criança tem que brincar de pular, correr, cair, socializar com outras crianças, não só no ambiente escolar, mais também no ambiente familiar. As crianças desenvolvem e aprendem brincando, é relevante o lúdico, o brincar para a infância.

É notável o gosto da criança pelas brincadeiras e jogos, sejam esses tradicionais, criados pela própria criança, passados de pais para filhos ou de acordo com o desenvolvimento tecnológico da atualidade. Uma mesma criança que se diverte ao jogar videogame, se diverte também ao pular corda, brincar de queimada, jogar futebol, entre tantas brincadeiras que trabalham o corpo, a mente e a linguagem.

Segundo Perrenoud, 2000; Macedo 2002 (apud Macedo, Petty e Passos, 2005, p. 24) “O trabalho com jogos no que se refere ao aspecto cognitivo, visa a contribuir para que as crianças possam adquirir conhecimento e desenvolver suas habilidades e competências”.

O brincar tem grande importância na educação infantil, principalmente no aspecto cognitivo, proporcionando á criança criatividade, com o objetivo de desenvolver suas habilidades. Os jogos fazem parte da infância de toda criança, pois garantem divertimento, alegria e aprendizado .

Acredita-se que os jogos, utilizados como instrumento didático, são essenciais no processo de ensino – aprendizagem, ou seja, na aquisição da linguagem oral e escrita. Ao mesmo tempo, o jogo auxilia na concentração, na criatividade, no raciocínio e no relacionamento. Nada mais gostoso que aprender brincando.

Por esses motivos optamos por realizar um estudo científico que focalize a educação lúdica, com jogos e atividades psicomotoras. Poderemos, a partir desse trabalho, alcançar uma melhor compreensão do tema, aperfeiçoando nossa prática cotidiana.

Considerando que hoje realizamos uma prática e desejamos alcançar uma bagagem teórica reflexiva, é que propomos para o presente trabalho o objetivo e suas especificações:

Analisar a importância do brincar na eficiência do processo da educação infantil, considerando o papel dos jogos no desenvolvimento e na formação da criança, bem como a relação do educador com o lúdico.

A partir do objetivo, apresentamos os seguintes objetivos específicos :

- Conhecer técnicas e métodos dos jogos psicomotores na educação infantil.
- Conhecer o material adequado para aulas com ênfase em atividades motoras, bem como a organização das mesmas.
- Identificar, em diferentes jogos, as orientações didáticas para cada idade.

Explicitaremos nosso trabalho a partir do tema “A importância do brincar na Educação Infantil”, considerando a relevância do brincar e aprender nessa fase tão importante da vida.

A metodologia do presente trabalho de pesquisa monográfico será baseada exclusivamente em estudos e obras já publicadas. Sendo selecionados depois de muita pesquisa e leitura, e obter um conhecimento amplo sobre o assunto a ser tratado, procurando obras com um conteúdo esclarecedor e que atenda os objetivos propostos para desenvolver um bom trabalho.

Depois de selecionados os materiais, buscaremos o melhor conteúdo e assunto que atenda ao tema proposto. As bibliografias serão analisadas cuidadosamente, portanto um aprofundamento do estudo sobre o assunto, e em particular o tema.

## **CAPÍTULO 1 - A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E A RELAÇÃO PROFESSOR ALUNO**

A criança através do jogo se socializa, encontra prazer, desenvolve a motricidade e o intelecto e cria e reconstrói a realidade à sua volta. Valorizando essa afirmativa desenvolve-se esse capítulo onde percebemos a importância do brincar na eficiência do processo da educação infantil através do papel dos jogos no desenvolvimento e na formação da criança, sem esquecer de mencionar a relação do educador com o lúdico e a relação professor aluno.

### **1.1 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EFICIÊNCIA DO PROCESSO DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

“Quem brinca sobreviveu (simbolicamente); quem joga jurou (regras, propósitos, responsabilidades, comparações)”. (MACEDO, PETTY, PASSOS, 2005, p. 15)

A brincadeira expressa a forma como a criança reflete, ordena, organiza, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo. Através da brincadeira ela pode expressar suas fantasias, seus medos, desejos, vários tipos de sentimentos e conhecimentos novos que vão sendo incorporados a sua vida. Pode-se perceber que no jogo do “faz-de-conta” a criança experimenta diferentes papéis e funções sociais generalizadas, sempre observando o mundo dos adultos. É desta forma um espaço de aprendizagem, porque ela age como se fosse maior do que é na realidade, realizando simbolicamente o que mais tarde realizará na vida real.

Nos fala Sánchez, Martinez e Peñalver (2003, p. 23)

A ação da criança tem sempre um objetivo , a transformação do outro, e mais adiante, quando a criança já pode exercer controle sobre seu corpo, seu objetivo será a transformação do ambiente a partir de sua ação sobre ele. Tal ação representa a manifestação externa da união entre o corpo e a mente e, portanto, está carregada de simbologia.

O ato de brincar é, desde os primórdios, considerado imprescindível e necessário para que a criança cresça saudável e inserida em seu mundo de fantasias, desejos e liberdade contrapondo com o mundo real vivido pelos adultos. Brincando ela começa entender como as coisas funcionam, que existem limites estabelecidos, regras a serem respeitadas, aprende a conviver com os amigos e principalmente aprende que em certas situações se perde ou se ganha e nem por isso o mundo acaba.

Por meio das brincadeiras educativas, ela entende que devem ser paciente, sonhadora e que sempre precisa buscar a coletividade, acima da individualidade, além de ter efeitos positivos para o processo de aprendizagem e estimular o desenvolvimento de habilidades básicas e aquisição de novos conhecimentos.

Nos relata Macedo, Petty e Passos (2005, p. 14)

“O brincar é um jogar com idéias[...] O jogar é uma brincadeira organizada [...] O jogo é uma brincadeira que evoluiu[...] A brincadeira é o que será do jogo, é sua antecipação, é sua condição primordial. A brincadeira é uma necessidade da criança; o jogo, uma de suas possibilidades à medida que nos tornamos mais velhos.

Portanto, a brincadeira é definida como a linguagem infantil que vincula o simbólico e a realidade imediata da criança. É uma experiência criativa que consome espaço e tempo, intensamente real.

### **1.1.1 Os jogos no desenvolvimento e na formação da criança**

O objetivo é apresentar indicadores que permitam inferir a presença do lúdico nos processos de ensino-aprendizagem e desenvolvimento da criança, e a importância da dimensão lúdica nas atividades escolares.

Segundo Lopes (apud ALMEIDA 2007, p. 111-112) “o jogo pode ser descrito de três grandes formas: jogos afetivos, jogos cognitivos e jogos corporais”. De acordo com Almeida (2007) definiremos cada um:

Jogos afetivos: são aqueles que possibilitam às crianças trocas afetivas intensas na sua realização.

Jogos cognitivos: são aqueles que estão ligados ao raciocínio lógico.

Jogos corporais: são aqueles ligados a atividade motora, o trabalho com o corpo.

De acordo com Piaget (1976), os jogos não são apenas uma recreação para gastar energias das crianças, mas auxiliam e favorecem o desenvolvimento intelectual.

Nunes de Almeida (2003) cita o desenvolvimento psicogenético da criança segundo Piaget para esclarecer a questão dos jogos no desenvolvimento e na formação da criança. Aqui iremos expor apenas as três primeiras fases, que são as que abordam as crianças até os seis anos de idade – fase em que nos propomos a estudar nesse trabalho. Essas fases são: fase sensório-motora (Maternal, 1 – 2 anos aproximadamente); fase simbólica (Jardim I, 2 – 4 anos aproximadamente); fase intuitiva (Jardim II – Pré-Escola, 4 – 6/7 anos aproximadamente).

#### ■ Fase sensório-motora (Maternal, 1 – 2 anos aproximadamente)

Nessa fase, no entender de Almeida (2003, p.42), “[...] a criança desenvolve seus sentidos, movimentos, músculos, percepções e seu cérebro[...]”. Ela se diverte e conquista novas realidades olhando, pegando, ouvindo, apalpando, mexendo em tudo que se encontra ao seu redor. O jogo nessa fase, para a criança, é simplesmente a assimilação do real ao “eu”, caracterizando as manifestações de seu desenvolvimento.

O bebê nessa fase, de acordo com Almeida (2003), brinca com o corpo o tempo todo. As brincadeiras físicas satisfazem a criança pois consubstanciam as suas necessidades de crescimento, além de combinar os movimentos simples com as atitudes naturais. Ao brincar, o bebê incorpora ao seu cérebro, através dos sentidos, impressões verdadeiras que vão aflorar no desenvolvimento cognitivo. Piaget diz “quanto mais uma criança ouve e vê, mais quer ver e ouvir” (apud ALMEIDA, 2003), as informações enviadas ao cérebro geram sempre conexões novas que as mantêm sempre ativas.

Disse ainda o autor que, segundo Piaget, a criança, nessa fase, necessita do adulto por inteiro, dependendo dele seu crescimento e sua relação social. O contato do adulto com as crianças, nessa fase, é imprescindível.

Nos fala Piaget (apud ALMEIDA, 2003, p. 44)

A primeira infância é, sem dúvida, riquíssima e deve ser estimulada de todos os modos possíveis. A perda desse período pode ser irreparável. Falar, ler, contar histórias, conversar, brincar, correr, montar a cavalo, ler para os filhos, possibilitar estimulações variadas, participar são atitudes que educam a criança, levando-a a alcançar uma mente ativa, um corpo saudável e um estado emocional de equilíbrio. Uma criança consegue distinguir um tratamento afetuoso e estimulante de um tratamento hostil e de desamor apresentado pelo adulto. É exatamente esse contato afetuoso e estimulante do adulto com a criança que caracteriza o primeiro sinal de uma verdadeira educação lúdica.

#### ■ Fase simbólica (Jardim I, 2 – 4 anos aproximadamente)

Para Piaget – na citação de Almeida (2003) ainda dentro das páginas acima mencionadas – é a partir dos dois anos que a criança passa a se estruturar como ser diferenciado dos outros animais – os animais, por mais desenvolvidos que sejam, não ultrapassam essa fase. É uma das fases mais importantes para a vida da criança em todos os seus aspectos:

- Além dos movimentos físicos, a criança começa a exercitar intencionalmente movimentos motores mais específicos com as mãos: rasga papéis, mexe com as coisas que vê, gosta de encaixar objetos, monta e desmonta coisas, explicita Nunes de Almeida.
- Disse ainda o autor que começam a aparecer manifestações simbólicas representadas na mente: exercícios motores dos músculos amplos e finos passam a ser guiados por intencionalidade, em uma manifestação psicomotora. É a fase do faz-de-conta, do jogo simbólico onde tudo é explicado pela assimilação do “eu” da criança – ela brinca imitando tudo, como forma de expressar o mundo que viu e interiorizou.
- As brincadeiras, por mais bobas que sejam, são verdadeiros estímulos ao desenvolvimento intelectual da criança. Quanto mais informações ela receber, mais registro ocorrerá em seu cérebro segundo os registros do autor acima.
- Ao experimentar, ver e manipular as coisas, a criança – observa Nunes de Almeida – descobre a possibilidade de dar forma ao mundo de acordo com as suas impressões, passando não só a evocar e registrar fatos na mente, mas a recriar esses fatos.

- O brincar se torna uma diversão arriscada e gratuita, na qual o prazer e a curiosidade são opostos. Porém, relata Nunes de Almeida, os jogos e brincadeiras vão além da ação de gratuidade e de recordação de impressões observadas e vividas para uma reelaboração criativa, onde dados da experiência são combinados e se constrói uma nova realidade, que vem corresponder à curiosidade e necessidade. O fato das crianças nessa faixa etária gostarem de ouvir histórias, brincar de esconde-esconde, adivinhações e contar suas próprias histórias está dentro deste tópico.

Nessa fase, é necessário, pelo que percebemos que a criança receba o maior número possível de estímulos para reforçar suas estruturas e expandir seus horizontes.

Almeida (2003) nos fala que as crianças, nessa etapa, gostam de estar junto de adultos e de outras crianças. É a fase do egocentrismo onde a criança se considera o centro do mundo e que tudo é voltado para ela. Nisso se explica o fato delas serem tão apegadas às suas coisas. Nas próprias brincadeiras podemos observar traços egocêntricos: as crianças não conseguem coordenar seus esforços para o outro e jogos de regra não funcionam com elas.

Segundo Macedo, Petty e Passos (2005, p. 20), “O lúdico torna-se simbólico e amplifica as possibilidades de assimilação do mundo. Dessa maneira, a criança pode pensar, imaginar ou questionar”.

#### 📖 Fase intuitiva (Jardim II – Pré-Escola de 4 – 6/7 anos aproximadamente)

Almeida (2003) aponta essa fase como a fase em que a criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do ‘eu’. O jogo, agora, passa a ter uma seriedade absoluta na vida das crianças, adquirindo um sentido funcional e utilitário. Os jogos favoritos das crianças nessa fase, de acordo com o autor acima, são aqueles onde seu corpo está em movimento. Elas ficam contentes de poder movimentar-se, e essa movimentação torna seu crescimento físico natural e saudável.

É a fase em que a criança imita tudo e quer saber de tudo. Piaget (apud ALMEIDA 2003, p. 47) diz a respeito do desenvolvimento mental nessa fase: “[...] é uma construção contínua, comparável à de um grande edifício que se torna mais sólido a cada novo conhecimento.” Piaget (apud ALMEIDA 2003, p.48) afirma também que “[...] é muito difícil ensinar as operações a uma criança pois ela as elabora por si, através de suas próprias ações”. Porém, jogando e brincando, a criança chega a assimilar as realidades intelectivas.

De acordo com Almeida (2003), todos os jogos de que as crianças participam, que inventam ou pelos quais se interessam nessa fase, vem enriquecer os esquemas perceptivos e operativos. Essas funções combinadas com as estimulações psicomotoras definem alguns aspectos da prontidão, condição necessária para o domínio da leitura e escrita.

A criança reúne-se com outras crianças para brincar. Porém, o autor em questão Almeida (2003) nos fala que ela age, ainda, sem observar regras. No jogo todas ganham e todas perdem, no final sempre há brigas e agressões. A criança ainda não coordena seus esforços com o das outras crianças, porém é necessário para ela estar junto com outras crianças.

Disse o autor ainda que até os seis, sete anos a criança está na fase em que define praticamente grande parte de seu desenvolvimento físico, mental, afetivo. A participação e também a postura do adulto nessa fase são muito importantes para a criança. Ela adora movimentar-se e a família não pode querer imobilizá-la com determinações que vêm castrá-la nesse ponto. A criança adora ajudar os pais e participar de pequenas tarefas. É fundamental que a família e a pré-escola proporcionem um ambiente rico em informações que possam estimular o desenvolvimento da criança sem nunca forçá-la a assimilar nada além daquilo que é capaz de fazer de forma prazerosa e natural.

Para enfatizar melhor tomamos emprestadas as palavras de Nunes de Almeida :

Daí entendermos que as pré-escolas, creches, que suprem ou auxiliam a educação familiar, devam ser altamente qualificadas e preparadas para essa função. – estimular o desenvolvimento da criança sem forçá-la –

Entendemos também que todas as crianças, sem distinção, deveriam ter o direito de participar de uma boa pré-escola ou de instituições similares, como centros de recreação, que as auxiliassem a se desenvolver integralmente. (ALMEIDA, 2003, p.49)

Através dos jogos a criança vai se tornando progressivamente capaz de controlar seus impulsos e desejos para que possa alcançar o seu objetivo, de acordo com o que é permitido fazer na situação de jogo. Para brincar a criança exercita seu corpo e seu pensamento todo o tempo. Suas necessidades imediatas são satisfeitas e toda a sua personalidade está envolvida no jogo. Todas as brincadeiras de que participam ajudam as crianças a revelarem preocupações, angústias, limitações e a buscarem soluções para sua estabilidade emocional. Segundo Bondioli e Mantovani (1998, p. 221-222)

O jogo é uma atividade automotivada (que pode ser compartilhada, mas não imposta) na qual as ações são tão mais produtivas quanto mais desvinculadas de tarefas específicas (prevalece o interesse pelo "processo" sobre o interesse pelo "produto"), que acontece em um tempo definido pela liberdade das pressões funcionais (depois que as necessidades primárias foram satisfeitas).

No entanto a autoconfiança da criança é continuamente desenvolvida através do jogo. A medida que a criança é desafiada a desenvolver habilidade operatórias, que envolvem identificação, observação, comparação, análise, síntese, generalização, ela vai conhecendo as suas próprias possibilidades.

Para uma melhor compreensão do jogo e do brincar propriamente dito, buscaremos na fala de Macedo, Petty e Passos (2005, p. 14) sua relevância.

O brincar é sério, uma vez que supõe atenção e concentração. Atenção no sentido de que envolve muitos aspectos inter-relacionados, e concentração no sentido de requer um foco, mesmo que fugidio, para motivar as brincadeiras. O brincar supõe também disponibilidade, já que as coisas mais importantes da vida da criança – o espaço, o tempo, seu corpo, seus conhecimentos, suas relações com pessoas, objetos e atividades[...] O jogar é um dos sucedâneos mais importantes do brincar. O jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido.

De acordo com Nunes de Almeida (2003, p. 20 ), “[...] os jogos serviam como meio de gerações mais novas aprenderem com as mais velhas os valores, conhecimentos e padrões sociais entre os egípcios, romanos e maias”.

Disse ele ainda “[...] que quando o cristianismo teve sua ascensão, os jogos foram considerados profanos, imorais e sem significação, perdendo o seu valor”. Com a chegada dos humanistas, a partir do século XVI, começou-se a perceber que os jogos tinham muito valor educativo. Os primeiros colégios a colocarem os jogos em prática foram justamente os jesuítas, que anteriormente foram contra. Um novo sentimento apareceu: a educação adotou os jogos que antes tinha tolerado como um mal menor. Philippe Ariès pesquisador da vida social da criança e da família, afirma em relação aos jogos (apud ALMEIDA 2003, p.21 )

Os padres compreenderam desde o início que não era possível nem desejável suprimi-los ou mesmo fazê-los depender de permissões precária e vergonhosas. Ao contrário, propuseram-se a assimilá-los e a introduzi-los oficialmente em seus programas e regulamentos e controlá-lo. Assim, disciplinados os jogos, reconhecidos como bons, foram admitidos, recomendados e considerados a partir de então como meios de educação tão estimáveis quanto aos estudos.

Outros teóricos também frisaram a importância do processo lúdico na educação das crianças. Vamos expor algumas dessas considerações para um melhor entendimento da gênese da educação lúdica através dos métodos ativos dos pensadores da educação.

Abaixo temos falas de alguns autores, sempre citados ou mencionados pelo autor Nunes de Almeida (2003)

Relata Almeida (2003,p. 21) no século XVI, Rabelais proclamou “Ensina-lhes a afeição à leitura e ao desenho, e até os jogos de cartas e fichas servem para o ensino da geometria e da aritmética.”

Jean-Jacques Rousseau (apud ALMEIDA, 2003, p .22) destacou “Em todos os jogos em que estão persuadidas de que se trata apenas de jogos, as crianças sofrem sem se queixar, rindo mesmo, o que nunca sofreriam de outro modo sem derramar torrentes de lágrimas”.

Pestalozzi (apud ALMEIDA, 2003, p. 23) já frisa o jogo dentro de uma visão escolar. De acordo com Pestalozzi, a escola é como uma sociedade, onde o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para educar as

crianças, e o jogo, dentro dessa sociedade é um fator que enriquece a educação, ou melhor, o senso de responsabilidade e as normas de cooperação.

Com Froebel (apud ALMEIDA, 2003, p. 23), discípulo de Pestalozzi, os métodos lúdicos na educação se fortaleceram. Para ele, “o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”.

A educação mais eficiente é aquela que proporciona atividade, auto-expressão e participação social às crianças. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto-expressão e à socialização seria por meio dos jogos.(FROEBEL apud ALMEIDA, 2003, p.23)

Dewey (apud ALMEIDA, 2003, p. 24) diz: “O jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da crianças”.

Maria Montessori (apud ALMEIDA, 2003), tendo encontrado em Froebel a idéia do jogos educativos, ela remonta a necessidade desses jogos para a educação de cada um dos sentidos. Os jogos “sensoriais” estão ligados ao seu nome. A criança, um ser em criação. Cada ato é para ela uma ocasião de explorar e de tomar posse de si mesma; ou, para melhor dizer, a cada extensão a ampliação de si mesma. E esta operação, executa-a com veemência.

Jean Piaget (apud ALMEIDA, 2003, p. 25) fala em diversas obras sobre fatos e experiências lúdicas aplicadas em crianças. É bem transparente em relação ao seu entusiasmo por esse método processual. De acordo com ele os jogos não são apenas entretenimento, mas um meio que enriquece o desenvolvimento intelectual das crianças. Conclui: “Os métodos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.”A educação lúdica vai aos poucos evoluindo do sentido de desenvolvimento e estimulação para um sentido mais político e libertador, ganhando novas conotações.

Celestin Freinet (apud ALMEIDA, 2003, p. 27) quando define o trabalho-jogo, que também tem um enfoque de Paulo Freire. Freinet conclui: “O trabalho nem sempre é

jogo, e se é nefasto trabalhar sempre, não é bom jogar sempre”. Nessa perspectiva podemos perceber que os autores veem o jogo como uma coisa séria, difícil, que possui caráter lúdico pois ninguém se dedica a alguma atividade séria se esta não lhe dá prazer ou divertimento, mesmo que pequeno.

Para Vygotsky (1988), o jogo tem um papel fundamental no desenvolvimento do pensamento da criança. É por meio do jogo que ela procura incorporar o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual baseado no significado e não no objeto.

Ao desenvolver um jogo simbólico, a criança experimenta comportamentos e papéis, projeta-se em atividades dos adultos, ensaia atitudes, valores, hábitos e situações para os quais não está preparada na vida real, atribuindo-lhes significados que até então estavam muito distantes das suas possibilidades efetivas. A atuação nesse mundo imaginário cria uma zona de desenvolvimento proximal formada por conceitos ou processos em desenvolvimento.

A zona de desenvolvimento proximal é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1988, p. 97).

Este autor vê o jogo como a principal atividade da criança, por possibilitar a passagem de uma operação baseada na relação entre significado e objeto concreto para outra, onde a criança passa a operar com significados separados dos objetos. Nesse sentido, o jogo proporciona alteração nas estruturas mentais.

Por fim, se considerarmos a evolução dos jogos aqui citada, iremos perceber que a educação lúdica possui uma profunda teoria e uma prática bem concreta e atuante. Tem como objetivos estimular além do psicomotor (nosso objetivo em questão), o cognitivo, o afetivo, o verbal, o social, para que se desenvolva nas crianças uma reação ativa, crítica e criativa. Sintetizando, a criança através do jogo se socializa, encontra prazer, desenvolve a motricidade e o intelecto, cria e reconstrói a realidade à sua volta.

### 1.1.2 O educador e o lúdico

Valorizando a importância dos jogos no desenvolvimento e na formação da criança, pretende-se com esse capítulo enfatizar sobre o lúdico na educação e a prática do educador no processo ensino aprendizagem, demonstrando que através do jogo a criança se socializa, encontra prazer, desenvolve a motricidade, o intelecto, criando e reconstruindo a realidade à sua volta.

Segundo Nunes de Almeida (2003), é uma tarefa muito difícil formar professores para uma plena e inteira introdução do lúdico na escola. Somente se o educador estiver bem preparado para realizar uma educação lúdica é que ela terá um sentido real, verdadeiro, funcional. Segundo Makarenko (apud Almeida, 2003, p. 65)

A tarefa é difícil, mas possível. A realidade pode tornar-se a base e a própria fonte do prazer ao mostrar a contradição entre o dever, a alegria presente e a aspiração de buscar e aprender sempre.

O professor não deve opor-se à liberdade do aluno. Deve, sim, reforçar a confiança, incentivar a autonomia do aluno[...]

Almeida (2003) ainda no fala que nos dias de hoje os alunos só acreditam nos professores que sabem participar, transformar suas aulas em trabalho-jogo seriedade e prazer. Quando os alunos gostam do professor, se esforçam mais para aprender e não decepcioná-lo. Do mesmo modo, quando um professor desperta na criança a paixão pelos estudos e confia nela, ela mesma buscará o conhecimento, descobrindo que a melhor escola é aquela que existe dentro dela mesma.

Muitos educadores, disse ainda Nunes de Almeida (2003), não aprenderam a confiar nos alunos. Não conseguem sequer despertá-lo e conscientizá-lo de sua capacidade. Daí impõem o saber e o cobram com medo de que os alunos dominem. Frente a isso, é preciso recuperar o verdadeiro sentido da palavra escola: lugar de alegria, prazer intelectual, satisfação.

De acordo com Fazenda (apud RONDAN 2003, p.106)

O professor precisa ser o condutor do processo, mas é necessário adquirir a sabedoria da espera, o saber ver no aluno aquilo que nem o próprio aluno havia lido nele mesmo, ou em suas produções. A alegria, o afeto, o

aconchego, a troca, próprios de uma relação primal, urobórica não podem pedir demissão da escola; sua ausência poderia criar um mundo sem colorido, sem brinquedo, sem lúdico, sem criança, sem felicidade.

É preciso repensar a formação do professor para que estes tornem sua prática reflexiva e sejam cada vez mais competentes, alimentando o desejo de aprender de seus alunos e transformando a realidade.

Nunes de Almeida (2003) sugere cinco passos para enriquecer a realização de uma proposta de educação lúdica:

#### 1º passo: Preparo e formação do professor

O professor não pode se atirar a uma prática com insegurança ou desconhecimento, aponta o autor. É necessário que invista na própria formação. Quanto mais conhecimento tiver sobre o assunto, mais segurança terá em sua prática. Dentre os aspectos básicos de seu trabalho é necessário que o docente conheça a natureza do lúdico para não se deixar enganar por falsos jogos ou modismos; conheça profundamente causas e efeitos para possíveis respostas e encaminhamentos; conheça as formas adequadas de implementação da atividade lúdica em sua realidade.

#### ■ 2º passo: Organização e planejamento

Antes de colocar em prática uma atividade lúdica, diz o autor, é bom que o professor se organize, traçando um plano de trabalho. Nesse plano é necessário considerar a caracterização dos alunos e do ambiente e a adequação aos objetivos.

A caracterização dos alunos e do ambiente se dá no levantamento da realidade em que o professor se depara em relação a ambos: idade, sexo, cultura nível sócio-econômico dos alunos e recurso disponíveis na instituição em que trabalha, tanto humanos como didáticos ou materiais.

Em relação a adequação aos objetivos vale lembrar, de acordo com Nunes de Almeida (2003), que o ato educativo não é uma ação inconsciente, espontânea, mas um ato consciente, histórico e planejado. Logo, é fundamental, antes de colocar qualquer atividade em prática, definir metas e prioridades para sua concretização.

Dentro dessas metas podemos considerar objetivos gerais que se referem a adaptações que ocorrerão durante todo o processo de escolarização e objetivos específicos referentes às adaptações que ocorrerão num prazo menor, relativas a cada ciência – os objetivos específicos estão muito ligados às programações curriculares e aos meios necessários para concretizá-las.

### ■ 3º passo: Preparação e formação dos participantes

Nunes de Almeida (2003, p.121) nos diz que “antes mesmo de sugerir qualquer tipo de atividade é necessário que os alunos estejam conscientes e preparados para isso”. Conhecendo suas regras para fazer bom uso delas. Quando não há discussão de regras podem acontecer competições que poderão transformar a atividade em um antijogo, onde há violência e transgressão.

Do comportamento da criança decorre o sucesso do jogo. Existem situações onde as próprias crianças estabelecem as regras do jogo. Em outras, cabe ao professor discutir as regras com eles. Para um melhor desempenho das atividades lúdicas, o professor poderá, antes de entrar na fase de execução dos jogos, juntamente com o grupo de alunos, levantar as atitudes básicas que norteiam o bom comportamento dos participantes.

### ■ 4º passo: Execução das atividades lúdicas

De acordo com Nunes de Almeida (2003, p.122), “Cabe ao professor certificar-se de que os participantes entenderam as regras, as metas e o funcionamento do jogo”. Ao aplicar um jogo a primeira preocupação do professor é explicar minuciosamente os detalhes, fazendo com que os participantes entendam suas explicações, sendo interessante que elabore por escrito o que será aplicado, para se sentir seguro, não decepcionando seus alunos por falta de organização. Cada palavra ou gesto do professor deve representar entusiasmo e estímulo.

Abaixo iremos transcrever algumas atitudes recomendáveis ao professor na aplicação dos jogos sugeridas por Nunes de Almeida (2003, p.123):

- Ser um guia enquanto orienta as atividades e um juiz do jogo quando dirige.

- Durante o jogo, colocar-se de modo a não atrapalhar a movimentação dos jogadores.
- Cuidar da postura, bem como da voz.
- Ser um animador e um incentivador, um desafiador.
- Conduzir o jogo tendo em vista o objetivo.
- Observar e registrar o desempenho de cada participante durante desenvolvimento do jogo.
- Discutir e analisar com os alunos o porquê e os efeitos do jogo, bem como as reações e atitudes dos participantes.
- Colocar-se como irmão mais velho, junto ao qual os menores buscam segurança e novos conhecimentos.
- Ter consciência do que se faz e saber por que faz.
- Ser um libertador.
- Motivar-se com os alunos, trabalhar com eles, mostrar-se sempre firme e seguro, passando-lhes a confiança necessária.
- Ter uma variedade de jogos e técnicas, descobrir, reinventar.
- Reduzir a comunicação verbal, evitando a confusão e a prolixidade.
- Adaptar-se ao tempo previsto para as aulas, procurando respeitar também o tempo das aulas dos outros professores.
- Trocar experiências com outros companheiros e buscar sempre novos conhecimentos.
- Possibilitar aos alunos assumir lideranças, dando-lhes espaços para conduzir os jogos.
- Preparar e conscientizar os alunos para os jogos em grupo, vivenciando os princípios básicos da dinâmica em grupo.
- Relatar e publicar experiências para que outros possam conhecê-las e se enriquecer.

#### 📌 5º passo: Avaliação do resultado da aplicação dos jogos pedagógicos

“A avaliação é um processo contínuo de renovação que, dia a dia, vem sendo enriquecido com várias vivências e experiências”, salienta Nunes de Almeida (2003, p.124).

Os jogos não constituem instrumentos de avaliação: se o professor, após o jogo, somar pontos nas notas dos alunos vencedores e tirar pontos das notas dos vencidos certamente negará tudo aquilo que fez, alerta o autor acima mencionado.

O professor deve valorizar a participação de todos os alunos no jogo, atribuindo conceitos positivos a todos que participaram.

Mas, os jogos são estratégias que oferecem ao professor e aos alunos a possibilidade de observarem o rendimento da aprendizagem, as atitudes e a eficiência do próprio trabalho.

Após a aplicação do jogo e a avaliação do resultado, disse ainda o autor, o professor pode analisar e verificar sua eficiência considerando-o: como procedimento didático, como meio de vivência de atitudes pelos alunos, como meio de análise, caracterização e reestruturação do trabalho do professor.

Para um bom resultado e um bom trabalho é necessário que haja também um espaço lúdico, um espaço de socialização para um aprendizado de êxito. Esse espaço não é específico, porém que seja aconchegante para que as crianças tenham mais interesse e prazer pela atividade proposta. Segundo Rondan (2005, p. 62)

A qualidade do Espaço Lúdico pode fazer a diferença. Um Espaço Lúdico criado com carinho, com jogos brinquedos, brincadeiras, elementos facilitadores escolhidos, com objetivos, dá condições para que a criança carente, vinda de grandes perdas, resgate sua autoestima, sua alegria de aprender e possa ser incluída na comunidade, na sociedade.

Portanto, o conhecimento e participação do educador com o lúdico é fundamental no processo ensino-aprendizagem, na troca de experiências entre professor e aluno. O educador deve usar recursos e técnicas criativas e envolventes para conquistar a confiança do seu aluno. Segundo Macedo, Petty e Passos (2005, p. 17)

Escola obrigatória que não é lúdica não segura os alunos, pois eles não sabem nem têm recursos cognitivos para, em sua perspectiva, pensar na escola como algo que será bom em um futuro remoto[...] Em jogos e brincadeiras, as tarefas ou atividades não são meios para outros fins, são fins em si mesmos. Na perspectiva das crianças, não se joga ou brinca para ficar mais inteligente[...] joga-se e brinca-se porque isso é divertido, desafiador[...]

De acordo com Almeida (2007, p. 23)

O professor sozinho pode tornar um espaço, ainda que pobre de recursos, em um rico ambiente educativo; no entanto, um rico espaço pode ser também um paupérrimo ambiente educativo. Material sozinho não funciona. Ele precisa ser humanizado. Ele precisa vir para dentro da vida do conhecimento de busca.

Enfim precisa-se de educadores mais comprometidos com a educação lúdica e saberes lúdicos, para o êxito das crianças, principalmente na educação infantil.

## **CAPÍTULO 2 – TÉCNICAS E MÉTODOS EM PSICOMOTRICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A partir de leituras realizadas em revistas, periódicos, livros didáticos (sobretudo o livro de Tereza Godall e Anna Hospital- 150 propostas de atividades motoras para a Educação Infantil, 2004, onde nos apoiamos na prática e na teoria explicitada seguir), e também de vivências, selecionamos alguns jogos e brincadeiras para explicitarmos neste capítulo.

Pelo que observamos nenhuma das técnicas ou métodos aqui apresentados são receitas prontas que não podem ser mudadas, pelo contrário, elas precisam se adequar às necessidades dos alunos e à realidade da instituição em que serão aplicadas.

Pretende-se, com esse capítulo, explicitar orientações didáticas sobre atividades motoras e psicomotoras para a educação infantil e as características dessas atividades, separando-a por idade. Valorizar-se-á os grupos de 3 a 6 anos.

### **2.1 A EDUCAÇÃO LÚDICA: TÉCNICAS E MÉTODOS**

Iremos aqui explicitar alguns jogos para educação lúdica, suas técnicas e métodos, por idades: 3 / 4 anos, 4 / 5 anos e 5 / 6 anos. Faremos breves considerações sobre cada idade e citaremos jogos específicos. Todavia, como já foi dito, estes jogos podem e devem sofrer variações. Técnicas e métodos baseados no livro de Teresa Godall e Anna Hospital, 150 propostas de atividades motoras para a Educação Infantil, 2004.

#### **Grupo 3 / 4 anos**

De acordo com Teresa Godall e Anna Hospital (2004) nessa idade, as crianças estão no primeiro ano de escolarização. Devemos considerar um tempo de

adaptação a essa nova rotina. As crianças dessa idade tendem a não separar suas atividades mentais ou sentimentais. O que acontece é vivido e sentido em seu próprio corpo; por isso, sua linguagem corporal é bem expressiva e comunicativa.

A concepção do corpo é global. Apesar de sua capacidade para nomear e identificar as diferentes partes, não perderam a sensação de que em cada uma das partes, não perderam a impressão de que em cada uma das partes está o EU.

Relata Almeida (2003, p. 47)

É a fase em que, sob a forma de exercícios psicomotores e simbolismo, a criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do "eu". Os jogos passam a ter uma seriedade absoluta na vida das crianças e um sentido funcional e utilitário.

Em relação às atividades, percebe-se que devem permitir a exploração do movimento, com ações repetitivas e também bastante variadas, favorecendo, assim, a aquisição, a fluidez e a adaptabilidade do tom, da postura e da atitude corporais, além da experimentação e de situações de equilíbrio e de desequilíbrio de eixos, segmentos e simetrias corporais.

Abaixo, algumas características das atividades motoras para o grupo de 3 anos, segundo Tereza Godall e Anna Hospital (2004, p.16) :

- a curiosidade pelas coisas e pelos outros é um motor da aprendizagem;
- a criança deve aprender, por meio do movimento e, ao mesmo tempo, levar em consideração que a imobilidade têm conseqüências no comportamento do grupo;
- as atividades devem permitir a necessidade de exploração e de descobrimento pessoal;
- os tempos de aprendizagem devem ser flexíveis;

Nessa fase, a sensibilidade é uma característica indiscutível. Deve-se aproveitar essa sensibilidade com a finalidade de tornar a criança capaz de reconhecer, identificar e nomear as diferentes informações que recebe sobre seu próprio corpo.

Faz-se necessário “fazer com que as crianças sintam prazer com as sensações corporais que percebem, já que é uma maneira de desfrutar da própria vida. As sensações ajudam a construir detalhes das características de nossa personalidade, de nossa identidade” (GODALL e HOSPITAL, 2004, p. 28).

Diz ainda Sánchez, Martínez e Peñalver (2003, p. 44) que nessa idade,

A busca da criança é mais individual, centrada sobre ela (típica do egocentrismo da criança nessa idade). Os jogos de imitação têm um papel importante na socialização. Os jogos estão centrados, sobretudo, no prazer do corpo e nas sensações.

Abaixo atividades para trabalhar com crianças de 3 e 4 anos, segundo Godall e Hospital (2004):



#### Pegadas coloridas

Material: 10 baldes com água e 10 bandejas para pintar com esponja, tintas, papel de embrulho branco, papel de jornal e 4 ou 5 bolinhas de tênis.

Espaço: interno e externo.

Duração: 30 minutos.

Distribuição das crianças: formam-se grupos com 4 ou 5 participantes. Cada um desses grupos, com os pés descalços, fica numa zona onde foi colocado um pedaço grande de papel, tão grande quanto possível, cercado de papel de jornal para não manchar o piso, e dois recipientes com tinta de dois tons ou de duas cores que combinem.

Desenvolvimento da atividade: trata-se de marcar a pegada sobre o papel de embrulho. Primeiro, o pé será colocado na bandeja com a esponja embebida de tinta, e serão tentadas estratégias para deixar a pegada. Um a um, todos os membros do grupo deixarão sua pegada. Quando a brincadeira terminar, a bola de tênis será molhada com tinta e deverá ser jogada sobre o papel, de maneira a imprimir a trajetória que lhe foi dada. Essa mesma atividade, sem tinta e com tempo bom, pode realizar-se somente com água, molhando os pés e as mãos, deixando as marcas.

### 📌 Não me pega

Material: uma bola para cada criança.

Espaço: interno.

Duração: 15 a 20 minutos.

Distribuição das crianças: Formam-se 2 grupos equivalentes, mantendo-se uma distância entre eles que lhes permita movimentar-se com facilidade.

Desenvolvimento da atividade: Após distribuir as bolas, devemos insistir em que reconheçam a bola e que sigam a trajetória de cada uma. Após um sinal, cada criança jogará sua bola tão longe quanto possível e, de imediato, correrá atrás dela tentando alcançá-la.

### 📌 Arrastar-se e fantasiar-se

Material: cordas de diferentes medidas e cores.

Espaço: interno ou externo.

Duração: 20 minutos.

Distribuição: as cordas são colocadas em diferentes setores para evitar aglomerações. O grupo, de forma espontânea, espalha-se por todo o espaço, em duplas ou individualmente.

Desenvolvimento da atividade: após apresentar e informar sobre as possibilidades de arrastar com o material, inicia-se uma fase de jogo livre para todo o grupo.

### 📌 Correr e tocar

Material: objetos já existentes no espaço do jogo.

Espaço: interno ou externo.

Duração: 3 a 5 minutos.

Distribuição: todo o grupo disperso livremente pela sala ou pátio.

Desenvolvimento da atividade: cada criança irá andando pela sala, deslocando-se na ponta dos pés, pulando, engatinhando, etc. Quando ouvirem um sinal, ficarão quietos, e o adulto indicará o ponto de referência ou objeto para o qual deverão dirigir-se imediatamente e tocá-lo com a mão. Repete-se o exercício tantas vezes quantas se considerar oportuno.

### **Grupo 4/5 anos**

De acordo com Teresa Godall e Anna Hospital (2004, p. 139) “A criança de 4 anos está na metade do período pré-operatório, tendo como característica básica o egocentrismo, logo, resiste às atividades de envolvimento com grupos”. Uma boa tática é introduzir estas atividades gradativamente. Relata ainda Godall e Hospital (2004, p. 139)

Na idade de 4 anos, as crianças possuem uma grande autonomia motora [...] Ajudados pela presença das outras crianças, em um momento evolutivo que tende para a aceitação e integração social, os jogos e as atividades de organização e colaboração de pequenos grupos facilitarão a socialização e as aprendizagens escolares posteriores.

De acordo com Godall e Hospital (2004, p. 139) “atividades de movimento devem ser exploradas com ações repetitivas muito variadas, favorecendo, assim, a aquisição, fluidez e adaptabilidade do tom, postura e atitudes corporais”. Aliás, nesta fase, para que dominem suas possibilidades motoras, segundo Godall e Hospital (2004, p. 139)

A percepção da própria imagem expressiva e comunicativa, a consciência de ser um indivíduo único e capaz, com suas próprias limitações, são finalidades do processo de auto-identificação, com base na aquisição de confiança e autonomia.

Como características básicas, as atividades voltadas para esse grupo devem, dentre outras coisas:

- perceber a curiosidade pelas coisas e pelos outros como um motor da aprendizagem;
- permitir a necessidade de exploração e descoberta pessoal;
- ter tempo de aprendizagens flexíveis;

Vamos às atividades, de acordo com Godall e Hospital (2004)

### 📄 Autoretratos

Material: espelho, folhas em branco, lápis, borracha, farinha, balões, água e recipientes.

Espaço: interno.

Duração: 30 a 40 minutos.

Distribuição: o grupo será distribuído em áreas com atividades diferenciadas, sendo que, em cada uma delas, as crianças brincarão em duplas. Um grupo estará sentado diante do espelho, outro na área com farinha e espelhos pequenos; haverá uma área com balões, e ainda outra com baldes ou recipientes com água (um por dupla).

Em todos os grupos, haverá mesas mais ou menos próximas para realizar o desenho do retrato depois de finalizada a seqüência de exploração.

Desenvolvimento da atividade: a atividade começa após a formação das duplas ou grupos e sua distribuição por áreas. Depois de ouvir a explicação das regras, cada grupo começará livremente a atividade procurando reconhecer, apontar, verbalizar, comparar e desenhar o próprio rosto e/ou o dos outros.

### 📄 Bolas e tecidos

Material: bolas e 4 ou 5 pedaços grandes de tecido.

Espaço: Interno ou externo.

Duração: 10 minutos.

Distribuição: formam-se grupos com 4 ou 5 crianças. Cada grupo, espalhado pelo espaço delimitado, possui um pedaço de tecido de 1 m<sup>2</sup> e se posiciona ao seu redor, segurando-o com as duas mãos.

Desenvolvimento da atividade: colocamos uma ou mais bolas em cima do tecido que está sendo segurado pelo pequeno grupo. Ao ouvir o sinal, cada grupo balançará o tecido para cima e para baixo, tentando impulsionar as bolas sem deixá-las cair no chão. Se caírem, deverão deixá-las no chão até que o adulto oriente a colocá-las sobre o tecido.

### 📄 Circuito

Material: colchonetes, pés de lata infantis, bambolês e pneus, cordas e caixas de madeira de diferentes tamanhos.

Espaço: interno ou quadra.

Duração: 15 a 20 minutos.

Distribuição: organizamos e distribuimos o material por todo o espaço, formando um circuito para facilitar a execução e a memorização das diferentes atividades propostas. Enquanto um grupo as executa, o resto observa atentamente.

Desenvolvimento da atividade: as atividades propostas para cada área poderiam ser as seguintes:

- uma área de colchonetes, onde serão feitos giros como cambalhotas;
- ao sair do colchonete, encontrarão pés de lata infantis e deverão andar com eles até a área de bambolês e voltar para deixá-los;
- podem ir novamente, sem os pés de lata, para a área com bambolês, os quais estarão esparramados pelo chão. Deverão colocar um pé em cada bambolê ou saltar com os pés juntos dentro de cada bambolê que encontrarem;
- poderão passar para a área das cordas. Andarão por cima delas, seguindo as formas ou percursos propostos;
- para acabar, correrão até as caixas, subirão o mais alto que puderem e descerão, sentando-se e observando a evolução dos demais colegas.

#### 🏠 Barrigadas

Material: almofadas e colchonetes

Espaço: interno

Duração: 5 a 10 minutos

Distribuição: no centro da sala colocam-se três ou quatro colchonetes e, ao redor, sentam-se as crianças formando uma roda, em grupos de 6 a 8 crianças. Cada uma delas colocará uma almofada debaixo da camiseta na altura da barriga e ficará segurando a almofada com as duas mãos. Quando acabar o exercício, sentarão passando as almofadas para outro grupo.

Desenvolvimento da atividade: quando a dupla estiver em cima de um colchonete, deixaremos que entrem em acordo para ir batendo um no outro, barriga com barriga, com as almofadas seguras com as duas mãos, de forma a não deixá-las cair.

Quando for dado o sinal, cada um deverá chocar-se no outro, mas nesta ocasião os dois deverão cair no chão, ao mesmo tempo. Quando já tiverem caído uma ou duas vezes, acaba a brincadeira e entram novas duplas.

### **Grupo 5/6 anos**

De acordo com Godall e Hospital (2004), as crianças aos 5/6 anos, em geral, têm grande autonomia motora. Paralelamente a esse fato, se faz necessário desenvolver um conhecimento da imagem do próprio corpo e de seus segmentos em diferentes posições e movimentos.

Ajudados pela presença de outras crianças, num momento evolutivo que tende para a aceitação e a integração social, os jogos e as atividades de organização e colaboração de pequenos grupos facilitarão aprendizagens escolares posteriores. Por meio das sensações e, principalmente, da sua percepção, a criança irá estabelecendo uma boa estrutura de organização da atividade motora ligada ao conhecimento. (GODALL; HOSPITAL, 2004, p. 263).

As características específicas das atividades motoras para as crianças de 5/6 anos de acordo com Godall e Hospital (2004) são, entre outras:

- as atividades devem ser intencionais e organizadas.
- o movimento deve estar presente durante toda a brincadeira, esse grupo reage frente a imobilidade.
- a relação com o outro precisa fazer parte, pois é manifestada nessa idade.
- em alguns momentos é importante oferecer atividades individuais.

São bons exemplos de atividades para o grupo de 5/6 anos, de acordo com Godall e Hospital (2004)

#### Deslizar sobre bolas

Material: bolas de todos os tamanhos, de diferentes qualidades e materiais.

Espaço: interno.

Duração: 15 minutos.

Distribuição: o grupo fica deitado no chão, ocupando toda a sala. Cada criança tem, pelo menos, uma bola.

Desenvolvimento da atividade: deitados, vão experimentar quais as partes do corpo que podem rolar em cima da bola. O corpo avançará ou se movimentará com o deslizamento da bola. Após algum tempo, podem-se acrescentar bolas pela sala (o maior número possível), até que todos possam ir de um lado a outro deslizando sobre elas. Podem usar as mãos para colocar o corpo corretamente sobre as bolas.

#### Gatos e ratos

Material: bambolês e pandeiros.

Espaço: interno e externo

Duração: 10 a 15 minutos.

Distribuição: quatro ou cinco crianças assumem o papel de “gatos”, e os demais serão os “ratos”. No chão, haverá o número de bambolês equivalente ao número de ratos. Os bambolês serão as casas dos ratos. Os gatos ficarão atrás de uma linha amarela marcada no chão (com fita adesiva, giz, etc).

Desenvolvimento da atividade: com o pandeiro, marcaremos dois ritmos diferentes. Quando ouvirem um dos ritmos, os ratos sairão de suas casas e caminharão tranquilamente pelo espaço ou pelo bosque. Ao ouvirem o outro ritmo, os gatos sairão e tentarão pegar os ratos, que correrão para suas casas. Os ratos que forem pegos se transformam em gatos. Os ratos somente ficam a salvo se chegarem em suas casas. O jogo termina quando todos os ratos se transformam em gatos.

#### Acertar no alvo

Material: bolas, bambolês, colchonetes, bastões e tacos de plástico ou madeira para encaixar os bastões.

Espaço: interno ou externo.

Duração: 10 minutos (cinco em cada alvo)

Distribuição: a metade do grupo se situa, com uma certa ordem, numa “estação” previamente organizada. A outra metade, na outra. Na primeira estação, que pode ocupar a metade da sala, serão colocados um recipiente com bolas e um colchonete apoiado na parede. Na segunda estação, serão colocados bambolês e bastões encaixados nos tacos.

Desenvolvimento da atividade: um grupo dedica-se a lançar bolas no colchonete. O outro lança os bambolês, encaixando-os nos paus ou bastões. Depois de vários lançamentos, recolhem-se, ao mesmo tempo, os bambolês e as bolas, e trocam-se os grupos, começando novamente.

#### ■ Explorar a sala

Material: bancos, escadas, rolos de madeira e vários lenços.

Espaço: interno ou externo.

Duração: 15 a 20 minutos.

Distribuição: distribuem-se as escadas, tábuas e rolos por toda a superfície, procurando obter superfícies móveis e diferentes planos de inclinação. Um grupo de Crianças ( seis ou sete ) movimenta-se pela sala, enquanto o resto observa em silêncio o deslocamento e vence sua insegurança.

Desenvolvimento da atividade: a atividade será desenvolvida com os olhos fechados. No início sem vendas, para dar a possibilidade de abrir os olhos se necessário. Mais tarde, ou em aulas posteriores, os olhos serão cobertos com uma venda ou lenço. Nas mudanças de grupo, não é preciso esperar o final do primeiro período, se forem respeitados os diferentes ritmos de exploração.

No entanto, o educador deve oferecer às crianças brincadeiras convenientes, de acordo com a faixa etária das mesmas e suas necessidades para que elas consigam assimilar as realidades intelectuais, ressaltando que também são importantes os objetivos e interferências do educador para com os jogos, pois somente jogar por jogar não dá ao jogo caráter construtivo.

Segundo Almeida (2003, p. 57)

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente,

integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Enfim, o ato de brincar permite que a criança compreenda a realidade e se adapte espontaneamente a ela, sendo fundamental para o seu desenvolvimento físico motor, raciocínio lógico e criativo, linguagem, atitude de reflexo , socialização, habilidades auditivas e visuais, a inteligência, contribuindo para a formação da sua personalidade.

### **2.1.1 Teorias psicomotoras**

O corpo tem, deve ser visto e considerado como um todo, muitos estudos já apontaram este fato. Estes mesmos estudos possibilitaram a observação de que essa totalidade é de suma importância considerando o desenvolvimento do ser humano. É através do corpo que o homem sente, se expressa, experimenta e interage com o meio, desenvolve o seu potencial e estrutura a formação do seu “eu”.

Le Boulch (apud ALMEIDA, 2007, p. 26) afirma que,

[...] a imagem do corpo representa uma forma de equilíbrio entre as funções psicomotoras e a sua maturidade. Ela não corresponde só a uma função, mas sim a um conjunto funcional cuja finalidade é favorecer o desenvolvimento.

Vários autores que divergem com relação aos conceitos psicomotores, abordam o tema de acordo com sua formação ou época em que viveram. Contudo, todos concordam e valorizam o fato de que imagem e esquema corporal não são dados pré-estabelecidos, e sim fatores que vão depender da interrelação com o meio e, além disso, são construídos ao longo do desenvolvimento humano.

Na relação de desenvolvimento e aprendizagem humana, os autores defenderam, estudaram e pesquisaram várias teorias. Vamos citar três autores:

Piaget começou sua pesquisa através da observação do desenvolvimento dos seus filhos e se tornou um pesquisador incansável. Durante anos prosseguiu os seus estudos com novas experimentações que fortalecessem as suas teorias sobre o

desenvolvimento cognitivo da criança. Sua teoria, Epistemologia Genética, é um estudo de como se passa de um conhecimento inferior para outro superior, é a mais conhecida concepção construtiva da formação da inteligência. “Esta teoria explica cientificamente o desenvolvimento intelectual, acontecendo de forma contínua e progressiva, podendo ser observada desde o nascimento até a vida adulta”. (IESDE, 2009 p.9).

Vygotsky (1988) defende que o homem constrói o seu conhecimento através da interação com o meio, porque o autor sabe também como este pode interferir no seu próprio desenvolvimento.

Cada ser humano tem a sua própria história sócio-cultural e está inserido numa cultura, vão existir diferenças na construção do conhecimento de uma pessoa para outra. Logo, o desenvolvimento não será igual para todos. Na concepção histórico-cultural de Vygotsky (1988), a aprendizagem leva ao desenvolvimento.

Wallon(1965) desejava explicar o comportamento humano e estudar a formação da personalidade. Então fez a opção de estudar o desenvolvimento da pessoa completa, defendendo que essa temática proporciona uma visão bem mais ampla para a reflexão pedagógica.

Wallon (1965) dividiu o desenvolvimento humano em etapas, observando a formação do pensamento e do conhecimento e a construção da pessoa como um todo.

Esse autor afirma que este desenvolvimento acontece dentro de um contexto que envolve a linguagem, as pessoas próximas, a cultura e os aspectos físicos do espaço. E ainda que, neste contexto, aparecem os campos funcionais que são “[...] o que somos ou onde a nossa personalidade se manifesta, que se divide em afetividade, cognição e movimento” (IESDE, 2009, p. 5).

Na teoria de Wallon (1965), em cada etapa do desenvolvimento, predomina um campo funcional, sempre considerando o fato que o movimento está presente em todas as etapas.

Ao considerar o movimento e a emoção – que ele também defende com muita propriedade – como elementos que constituem a personalidade, a psicogenética de Wallon (1965) denuncia, o quanto a escola regular tradicional pode estar longe de desempenhar algum papel.

Associando as teorias acima citadas e a nossa prática cotidiana, percebemos que movimento, desenvolvimento e aprendizagem são elementos indissociáveis no que diz respeito à educação. E ainda: não podemos nos esquecer que esse elementos – se assim podemos chamá-los, requerem tempo e espaços próprios para cada um.

### **2.1.2 Psicomotricidade na Educação Infantil**

Para darmos início, primeiro devemos saber o conceito de psicomotricidade, sendo definida por Geraldo Peçanha de Almeida, (2007, p. 17) como:

A ciência que tem o objetivo de estudo o homem por meio do seu corpo em movimento e em relação ao seu mundo interno e externo, bem como suas possibilidades de perceber, atuar, agir com o outro, com os objetos e consigo mesmo. Está relacionada ao processo de maturação, onde o corpo é a origem das aquisições cognitivas, afetivas e orgânicas.

Para que o professor possa exercer uma atividade psicomotora sólida e com efeito positivo em sua prática, ele precisa estar inteirado desses fundamentos e relacioná-los a todo instante com sua prática. É impossível o trabalho psicomotor sem entender os meios, métodos e técnicas que foram utilizadas até que se chegou no que temos como caminho a seguir nos dias atuais.

O trabalho psicomotor é muito importante para desenvolver a coordenação motora da criança, seus bloqueios, dificuldades e suas limitações, só serão observados através do trabalho com a motricidade. Segundo Peçanha (2007, p. 17), “[...] psicomotricidade é um termo empregado para uma concepção de movimento organizado e integrado, em função das experiências vividas pelo sujeito cuja ação é resultante de sua individualidade, sua linguagem e socialização”.

Em entrevista dada à Revista Nova Escola (2005, p. 20-22) o autor Esteban Levin, psicomotricista argentino defende que, “o corpo e os gestos são fundamentais para a formação geral do ser humano.” De acordo com esse psicomotricista, desde que nascemos usamos a linguagem corporal para conhecer a nós mesmos, para relacionarmos com nossos pais, para nos movimentar e descobrir o mundo. Levin ainda diz que descobertas feitas com o corpo deixam marcas, são aprendizados efetivos, para toda a vida. São um verdadeiro tesouro, pois utilizamos esse aprendizado no cotidiano sem percebermos .

Assim também acontece na escola, ou melhor existe uma continuidade desse aprendizado na educação escolar. A partir do momento em que o aluno adquire o desenvolvimento das valências psicomotoras ele tem prontidão para dominar conteúdos escolares e conseqüentemente construir seu conhecimento lingüístico, lógico-matemático, espaço-temporal, físico, entre outros.

Segundo Godall e Hospital, (2004, p. 139) “O desenvolvimento psicomotor é tão importante quanto o desenvolvimento da capacidade de atenção , audição, e receptividade, já que esta, entre outros, reduz a agressividade e o nervosismo entre os alunos”.

Na Educação Infantil, a criança almeja experiências em seu próprio corpo, constituindo conceitos e formando o esquema corporal. O trabalho com a Psicomotricidade irá conceder a compreensão de como a criança toma consciência do seu corpo e de se expressar por meio desse corpo, localizando-se no tempo e no espaço, auxiliando também no controle da agressividade, que sempre ocorre nessa fase da vida.

É importante que toda criança passe por todas as etapas em seu desenvolvimento. Relata Almeida (2003, p. 73), “[...] a criança deve participar de jogos corporais como: correr, pular, saltar, equilibrar, trepar, explorar, de modo que possa ao mesmo tempo operar suas funções intelectuais”.

De acordo com Sánchez, Martínez Peñalver (2003, p. 33)

A partir da prática psicomotora se atende, se observa e se compreende a criança em suas diferentes modalidades de relação. O conhecimento das pautas e dos princípios do desenvolvimento psicomotor e da formação do esquema corporal [...]

O trabalho psicomotor com as crianças é indispensável para seu desenvolvimento físico motor, afetivo e psicológico, oportunizando meios de jogos, de atividades lúdicas, refletindo sobre seu corpo. Através da brincadeira, recreação, a criança desenvolve suas habilidades visíveis, colaborando no comportamento psicomotor.

Le Boulch (apud Almeida , 2007, p. 26) afirma que

[...] a educação psicomotora concerne uma formação de base indispensável a toda a criança que seja normal ou com problemas. Ela ainda responde, segundo ele, por uma dupla finalidade: assegurar o desenvolvimento funcional tendo em conta possibilidades da criança e ajuda sua afetividade a expandir-se e a equilibrar-se por meio do intercâmbio com o ambiente humano.

Para que a criança desenvolva sua expressão motora, deve realizar atividades considerando seus níveis de maturação. As atividades dirigidas proporcionam a aprendizagem das crianças em várias atividades que ajudam na conservação da saúde física, mental e no equilíbrio sócio-afetivo. Afirma Almeida (2007, p.43) “A coordenação motora global é a condição que deve ser desenvolvida primeiramente no espaço infantil”.

Então pode-se dizer, que as atividades afetivas e psicomotoras, contribuem para o fator de equilíbrio na vida, manifestando a interação entre cognitivo e o corpo, o afetivo e a energia, o indivíduo e o grupo, formando a personalidade e estrutura do ser humano. De acordo com Almeida (2003, p. 73) “[...] o desenvolvimento e o aprimoramento da musculatura ampla e fina são importantes, mas devem estar sempre relacionados ao comando do pensamento ( a inteligência )”.

No entanto deve-se respeitar o tempo de cada criança, cada uma desenvolve de maneira diferente, pois todo ser humano tem suas limitações.

A Psicomotricidade auxilia expressivamente na formação e estruturação corporal, tendo como objetivo à prática do movimento em todas as etapas da vida de uma criança. As crianças, além de se divertirem, criam, interpretam e se relacionam com o mundo à sua volta. Por isso, cada vez mais precisa-se que os jogos e as

brincadeiras ocupem um lugar primordial no programa escolar desde a Educação Infantil. No entender de Cláudia Galvani (2002, p.40)

O trabalho psicomotor privilegia o ato físico, mas leva-o ao trabalho mental, no qual se aprende a escutar, interpretar, imaginar, organizar, representar, passar da ideia ao ato, do abstrato ao concreto, bases imprescindíveis para a aprendizagem formal.

O Trabalho da motricidade permitirá à criança a compreensão da forma como seu corpo e suas possibilidades se expressam, localizando - se no tempo e no espaço.

A educação psicomotora para ser trabalhada necessita que sejam utilizadas as funções motoras, perceptivas, afetivas e sócio motoras, levando a criança a explorar o ambiente, passando por experiências concretas, que são indispensáveis ao seu desenvolvimento intelectual, capaz de tomar consciência de si e do mundo que a rodeia. Relata Sánchez, Martínez e Peñalver (2003, p.33)

O movimento é intrínseco à vida. Fonte em si mesmo de aprendizado permite a aquisição de experiências e estas se convertem, por complexidade, em objetivos e finalidades [...] desenvolvendo cada vez mais suas competências.

Percebe-se as colaborações da psicomotricidade na construção escolar do aluno a medida que trabalha-se as habilidades psicomotoras pois com ela alcança-se resultados significantes em muitos aspectos, como: físico-motor, cognitivo, social.

De acordo com Maria da Glória Lopes (1996) citaremos alguns aspectos importantes que serão trabalhados para o melhor desenvolvimento da criança, como: ansiedade; falta de limites, descrença na autocapacidade de realização; dependência; coordenação motora; organização espacial; atenção e concentração; antecipação e estratégia; criatividade; lateralidade.

Explicaremos alguns desses aspectos sobre o relato de Lopes (1996):

**Ansiedade:** é uma característica encontrada em muitas crianças, que pode variar em grau de intensidade e que influencia na capacidade de atenção concentrada, nas relações interpessoais e na autoestima.

Falta de limites: em virtude da má preparação na criação dos filhos, muitos pais erram na hora de impor regras, respeito, obediência, resultando na falta de limites dos filhos. Segundo Chateau, citado por Maria da Glória, (1996, p.25) “[...] a criança ama a regra: na regra ela encontra o instrumento mais seguro de sua afirmação, manifestando a permanência de seu ser, da sua vontade, de sua autonomia”.

Descrença na autocapacidade de realização: a criança tem poucas oportunidades, tanto na escola quanto em casa, são crianças com pais superprotetores que impedem o desenvolvimento da autonomia dos filhos.

Coordenação motora: a habilidade mais importante na educação infantil. O trabalho com a coordenação motora fina, que utiliza principalmente as mãos (recortar, pintar, desenhar, etc) e grossa, que trabalha o corpo todo (pular, correr, saltar, etc) .

Organização espacial: a desorganização espacial é uma dificuldade que algumas crianças demonstram em realizar certas atividades que exijam um cálculo mental do espaço disponível.

Atenção e concentração: forte componente dos distúrbios de aprendizagem, muitas crianças não conseguem concentrar sua atenção em determinadas tarefas.

Antecipação e estratégia: alguns jogos se propõem a desenvolver esta habilidade. Ao estimular o raciocínio, a criação de hipóteses, as etapas de algumas atividades colocam a criança, de forma lúdica, em contato com a realidade, preparando-a para as situações problemas.

Desenvolver a criatividade: a criança precisa ter espaço aberto para desenvolver sua criatividade, precisa de atividades que lhe permitam soltar a imaginação estimulando.

Lateralidade: algumas dificuldades que as crianças apresentam para aprender certos conceitos matemáticos, de relações espaciais e de posicionamento das letras na alfabetização estão ligadas ao conhecimento de direita e esquerda.

A criança que pratica educação física, desenvolve muito bem essas habilidades, pois envolve o corpo, e também regras que são propostas para se ter uma atividade organizada. Segundo Rondan (2007, p. 21) “O jogo com regras é uma forma de aprender e reaprender”.

A criança de educação infantil necessita de atividades corporais motoras fina e grossa, sendo que a psicomotricidade com seus efeitos transformadores e positivos resultam em um aprendizado eficaz, proporcionando à criança um desenvolvimento motor, afetivo, social com excelentes resultados.

Segundo Rondan (2003, p. 111) “Os espaços lúdicos com seus jogos, brinquedos e brincadeiras, fazem com que a distância, entre crianças com ritmos bem diferentes, fique mais curta, pois elas podem brincar, jogar juntas e aprender”.

Segundo, Sánchez, Martínez, Peñalver (2003, p. 33) “A partir da prática psicomotora se atende, se observa e se compreende a criança em suas diferentes modalidades de relação”.

No entanto os jogos são uma peça importante na construção do conhecimento. Além disso, carregam em si um significado próprio, uma finalidade psicológica enquanto presente na construção da própria individualidade e uma finalidade antropológica enquanto presente no conhecimento, apropriação e transformação de uma cultura.

É preciso que essas atividades (jogos) não sejam o fruto da pura imitação mecânica; só assim a psicomotricidade passará a estimular a inteligência, não embrutecendo o indivíduo. É importante que as crianças se movimentem tendo consciência de todos os seus gestos.

### **2.1.3 O lúdico e a aprendizagem**

Se educar é libertar, então a ação de educar não pode estreitar-se à simples preocupação com as estruturas mentais, mas também com a enunciação do corpo

em sua totalidade. Os processos que determinam esta ação educativa devem oferecer propostas concretas para que a idéia seja praticada com eficiência.

Relata Macedo, Petty e Passos (2005, p.16 ), “[...] valorizar o lúdico nos processos de aprendizagem significa, entre outras coisas considerá-lo na perspectiva das crianças”.

Nas atividades lúdicas a criança constrói seu espaço de compreensão, desenvolvendo suas habilidades através do brincar, aprendendo a enfrentar o mundo real, formando seus valores, conteúdos e conceitos.

De acordo com a apostila (IESDE, 2009, p. 5) “O jogo é sem dúvida, a atividade mais importante na educação, sendo indispensável no ato de aprender e ensinar de forma vivencial”.

A ludicidade no processo de ensino aprendizagem pode ser trabalhado de várias formas, levando as crianças a aprenderem de um jeito diferente e prazeroso. Por exemplo o jogo de varetas, bastante conhecido, tem o objetivo de desenvolver atitudes favoráveis à aprendizagem do ponto de vista cognitivo e social. Segundo Macedo, Petty e Passos, (2005, p. 21 ), “[...] ao jogar varetas, a criança requer organização e planejamento, respeito às regras, atenção e antecipação das ações, aspectos fundamentais para o êxito”.

Segundo a apostila (IESDE, 2009, p.5) “Atividades Lúdicas são aquelas que promovem a imaginação e, principalmente, as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem”.

O jogo tem um fator mágico em sua relação com as crianças, elas sempre estão dispostas a jogar e brincar, promovendo a motivação, gerando participação e interação, envolvendo os educandos e o conhecimento, proporcionando uma aprendizagem de qualidade adaptada de acordo com cada criança, pelo processo pessoal dessas atividades. No entender de Rosamilha (1979, p.77),

A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma

atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos.

No jogo as vivências acontecem de forma coletiva e individual, de acordo com o que será oferecido ao educando. De acordo com apostila IESDE, segundo Piaget,

[...] quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do jogo, mas da função que a criança lhe atribui. (PIAGET apud IESDE, 2009, p.6)

Vygotsky (1988) ao falar de jogo, toma como importante o ato de brincar na formação do pensamento infantil. A criança através do brincar refaz o discurso externo e interno, construindo o seu próprio pensamento.

O lúdico e a aprendizagem, segundo Vygotsky (1988), não devem ser considerados objetivos distintos. O jogo e o brincar são por si só a aprendizagem concreta. As regras e a imaginação auxiliam à criança, dando a ela habilidades e comportamentos extraordinários. De acordo com apostila (IESDE,2009, p. 7),

O jogo é muito importante porque promove a aprendizagem, seja ela informal ou formal. O jogo, o brincar e a brincadeira acontecem dentro e fora da escola. Quando propomos um jogo, além dos objetivos cognitivos a serem alcançados, esperamos que as crianças sejam capazes de: respeitar limites, socializar, criar e explorar a criatividade, interagir e aprender a pesquisar (aprender a aprender).

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (BRASIL,1998, p. 23), especifica os vários aspectos a serem considerados, dentre eles o brincar, educar ludicamente, que diz:

[...] educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento da potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis.

Sabe-se que educar ludicamente não é impor lições e sim propor o melhor para o educando. Educar é um ato que deve ser consciente e planejado. É levar o ser humano a descobrir o novo, o prazer de criar e reinventar. É mostrar o verdadeiro sentido da palavra “escola”, local de alegria, prazer, satisfação e desenvolvimento.

Para atingir esse fim, é preciso que os educadores repensem a sua prática pedagógica, substituindo a imposição, pelo entusiasmo de ensinar e aprender, pela maneira de ver, pensar, compreender e refazer o conhecimento.

Ressalta Almeida (2003, p.57):

A educação lúdica além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

É através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimila conceitos, habilidades interagindo com o meio em que vive, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a cooperar, respeitar, enfrentar seus limites, competir e conviver como um ser social.

Pode-se afirmar que as atividades lúdicas, permitem liberdade de ação, colocando em movimento a criatividade, naturalidade e, sem dúvida, prazer, que raramente são encontrados em outras atividades escolares. Por isso necessitam que os educadores utilizem pedagogicamente para o desenvolvimento integral da criança.

O jogo, a brincadeira, enfim o lúdico proporciona prazer, diversão, entretenimento, representando desafios e provocando o pensamento reflexivo da criança. Assim, a ludicidade oferece aos alunos experiências concretas, necessárias e indispensáveis para a vida. De acordo com Macedo, Petty, Passos (2005, p. 105 ),

Jogar não é simplesmente apropriar-se das regras. É muito mais do que isso! A perspectiva do jogar que desenvolvemos relaciona-se com a apropriação da estrutura, das possíveis implicações e tematizações. Logo, não é somente jogar que importa (embora seja fundamental! ), mas refletir sobre as decorrências da ação de jogar, para fazer do jogo um recurso pedagógico que permita a aquisição de conceitos e valores essenciais à aprendizagem.

Entretanto propomos aos educadores, transformar o brincar em conteúdo pedagógico para que vejam, como professor mediador, o verdadeiro significado da aprendizagem com desejo e prazer.

Portanto, cabe a nós educadores, a escola, a família, recuperarmos a ludicidade infantil de nossos alunos, ajudando-os na sua formação como cidadão. Ao brincar, não aprendem somente conteúdos escolares; mais também a enfrentar suas limitações, auxiliando na superação de desafios que irão surgir. Segundo Macedo, Petty, Passos (2005, p. 7 ), “[...] ao jogar, uma criança dá muitas informações e comunica, através da ação, sua forma de pensar [...]].

É preciso que o educador assuma o papel reflexivo, mediador de um currículo que privilegie o ensino, a prática do lúdico na aprendizagem. Que a ludicidade com seus diversos domínios, afetivo, social, perceptivo-motor e cognitivo, seja uma proposta efetiva nas escolas e que a meta de um ensino propício seja almejado para uma aprendizagem satisfatória e eficaz. Para finalizar usamos as palavras de Marly Rondan (2003, p.60),

O Espaço Lúdico é um espaço político. Brincando a criança aprende a lutar por seus direitos e a respeitar o direito do outro[...]. Aprende a escolher suas fantasias, seus brinquedos, mas...deixar que o outro também escolha.

O Espaço Lúdico é também um espaço para desenvolver competências. A criança, ao brincar, vai treinar suas habilidades.

Enfim, pode-se perceber que o lúdico realmente faz a diferença na alfabetização, as crianças aprendem com prazer e os professores alcançam os seus objetivos. Desde o maternal os jogos podem ser utilizados, das mais diversas maneiras e com objetivos bem diversificados.

#### **2.1.4 O jeito de aprender no espaço lúdico**

Cada criança tem seu jeito de aprender, seu tempo que deve ser respeitado, necessitando de um ambiente que seja acolhedor e acolhedor. Segundo Rondan (2003, p.108),

Quando a criança é aceita com seu jeito de aprender, quando descobre que o ambiente é acolhedor, o próprio ambiente lúdico conjuga o verbo aceitar, que os seus limites são respeitados, como consequência, ela abre sua guarda, fica aberta também para o conhecimento e vai empregar todos os recursos disponíveis para ultrapassar seus próprios limites e atingir todo o seu potencial. Ela estará construindo um adulto seguro, capaz de ousar, íntegro...

Muitas crianças tem um jeito diferente de aprender. Mais que jeito é esse? De acordo com Marly Rondan (2003, p. 107),

Esse jeito é um conjunto de recursos, estratégias, comportamentos, gestos, sons a que a criança recorre a aprender. Este conjunto tem um número infinito de componentes, pois cada criança é diferente da outra.

Para que a criança confie nas pessoas, é necessário muita paciência, carinho e dedicação e que seja um acolhimento sincero em um ambiente que lhe proporcione prazer e segurança. Segundo Rondan (2003, p.109),

Quando a criança inicia sua vida escolar, precisa de um ambiente acolhedor, com visual agradável, bonito, colorido [...] mas não bastam paredes desenhadas, pintadas ou jardins e árvores: a postura do adulto que irá receber a criança necessita de um acolhimento verdadeiro e prazeroso e que será aceita do jeito que sabe ser, sem condições [...] depois que adaptar-se, confiar nas pessoas que a rodeiam, poderá então sugerir, ensinar, começar a mostrar o papel que cada um desempenha e os limites de cada um [...] a criança deve ser vista como um todo: corpo físico, emoção, suas vivências, um ser pleno e não apenas o lado cognitivo.

Nem sempre a escola tem um ambiente alfabetizador. Felizmente muitas crianças aprendem coletivamente, mesmo o professor tendo como elementos como o quadro e o giz. Mas a criança necessita do lúdico para um desenvolvimento preciso, e que lhe proporcione prazer, brincando, criando, descobrindo um mundo de muitos obstáculos, que serão vencidos com suas habilidades e experiências.

O jogo é considerado como um treino para a vida adulta. Brincando, a criança aprende de forma diferente, sendo mais gostoso o aprender. A partir da vivência com outras crianças e o lúdico, ela socializa, cria, recria, inventa, tendo um jeito especial de agir e de olhar o mundo.

O material pedagógico também é essencial para um bom desempenho da atividade lúdica, e tem que ser trabalhado de acordo com cada dificuldade da criança, respeitando o jeito de aprender de cada uma, sendo que segundo Rondan (2003, p.109), “para cada jeito de aprender, existe um jeito de ensinar”. O material pedagógico não deve ser visto como um objeto único, sempre igual para todos, pois se trata de um instrumento dinâmico que se altera em função dos elos simbólicos e imaginários da criança. Afirma Celso Antunes, 1998 (IESDE, 2009, p.7).

Devemos falar de jogos que atribuam um estímulo ao crescimento, desenvolvimento cognitivo, aos desafios, ao viver, e não de jogos que promovam a competição entre pessoas, que levam somente a derrota e vitória. Contudo todo jogo pode ser usado para muitas crianças, mas sobre a inteligência será sempre pessoal e impossível de ser generalizada.

Há vários tipos de crianças, umas mais quietas, outras mais agitadas, e que precisam de uma atenção mais direcionada do educador, pois estão em constante movimento, e que às vezes atrapalham as outras crianças, sendo o seu tempo de concentração muito curto. Afirma Marly Rondan,

Sempre que aparece um caso como este, cabe a professora facilitar o acesso desta criança a um número maior de brinquedos para ela manipular e, sempre que possível, brincar junto, jogar com ela, assim o seu tempo de brincar vai ficando mais longo e ela vai acabar aprendendo do seu jeito. (RONDAN, 2003, p.108)

Portanto a criança ser aceita como é, é muito importante para seu desenvolvimento no espaço lúdico, sendo um fator muito rico na aprendizagem. E são os jogos e brincadeiras que tornam um facilitador para que tudo aconteça de forma natural e prazerosa.

Para que esse trabalho seja realizado eficazmente, é imprescindível ter um objetivo a ser alcançado, para que assim a criança desenvolva e mostre seu potencial, não só o brincar e sim educar, com essas ferramentas tão úteis e significativas que trazem satisfação, alegria e muda a vida de qualquer criança. Assim o brincar de forma organizada, edificada abre portas, sendo uma parceria professor-aluno com o processo ensino-aprendizagem.

## **CONCLUSÃO**

Assim sendo, o brincar é muito importante na eficiência do processo de educação infantil. Cada passo da construção do conhecimento tem o jogo como seu aliado. E não é só na aquisição de conteúdos programáticos que o jogo exerce papel importante: ele também vem auxiliar na concentração, raciocínio, comunicação e no relacionamento.

Percebemos, com esse trabalho, a importância da utilização, por parte do professor, da brincadeira e dos jogos como fonte de desenvolvimento individual e de equipe. A criação da situação imaginária ou a definição de regras específicas dentro da brincadeira, numa análise mais profunda, revelam que as ações no brinquedo são subordinadas ao significado dos objetos, contribuindo para o desenvolvimento da criança. Sendo assim, a promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras tem nítida função pedagógica.

Promover a experiência lúdica por meio de um jogo vai desenvolver a maturidade integral do aluno, significando uma educação voltada para o desenvolvimento de suas competências. O jogo possui uma característica integradora, pois a medida que a criança joga ela vai se conhecendo melhor, e ao mesmo tempo, interage com outras crianças e com os adultos. É na brincadeira que as crianças aprendem como os outros pensam e agem, descobrindo assim uma forma mais rápida para a troca de idéias e o respeito pelo outro.

A brincadeira, o jogo e o movimento natural e espontâneo (que ocorre na recreação) são fatores fundamentais em toda e qualquer escola de educação infantil e também no ensino fundamental, uma vez que os mesmos contribuem e muito na educação e formação e formação geral do educando.

É através do lúdico que a criança abandona o seu mundo de dificuldades e constrangimentos se desenvolvendo, propondo uma realidade de prazer e descobertas. A infância é, portanto, um período de aprendizagem e preparo para a fase adulta. É nesse momento que a brincadeira se torna uma oportunidade de afirmação. Brincando a criança se torna espontânea, desperta sua criatividade e interagem com o seu mundo.

O que, na nossa opinião, é um dos fatores que torna o trabalho com jogos na educação tão significativo é o fato do jogo ser uma coisa natural na criança. A criança brinca por prazer e, ao introduzir o jogo na escola ela automaticamente aprende brincando. Ela se estimula mais frente ao que está aprendendo o que, por sua vez, estimula o docente a criar sempre mais e a prática da sala de aula se enriquece a cada dia mais.

Porém, o educador precisa ter um preparo para introduzir o lúdico em sua prática. Se o professor não estiver bem preparado ele se perde frente aos jogos, não alcançando resultado nenhum, se perdendo em seus objetivos. É imprescindível que o professor tenha um bom preparo e uma formação adequada, organize seu trabalho, prepare seus alunos e avalie seus alunos durante todo o tempo em que o jogo está acontecendo.

Enfim, os jogos não são um modelo, uma receita ou um manual pronto e acabado, onde não se pode alterar, acrescentar ou diminuir nada. Pelo contrário, os jogos devem ser alterados para melhor se adequar às necessidades da turma e dos objetivos que se tem frente a ele em cada momento.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Geraldo Peçanha de. **Teoria e prática em psicomotricidade: jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Wak Ed, 2007.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11ª ed. São Paulo/SP: Ed. Loyola, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, v.2, 1998.

BONDIOLI, Anna. **A dimensão lúdica na criança de 0 a 3 anos na creche**. IN: BONDIOLI, Anna e MANTOVANI, Susanna. Manual de educação infantil: de 0 a 3 anos. Porto Alegre: Artes Médicas, 9ª edição, p.212-227, 1998.

BROUGERE, G. **Brinquedo e Cultura**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.

COSTALLAT, Dalila M.M de, et. al. **A Psicomotricidade otimizando as relações humanas**. 1ª ed. São Paulo: Ed. Arte e Ciência, 2002.

DEBORTOLI, J. A. O. Com olhos de crianças: a ludicidade como dimensão fundamental da construção da linguagem e da formação humana. **Em pauta - LICERE** - Revista do Centro de Estudos de lazer e Recreação/EFF/UFMG – Belo Horizonte, v.2, n.1, p.105-117, 1999.

FERREIRA, A. B. H: **O minidicionário da Língua Portuguesa dicionário**. 7ª ed. Curitiba: Ed. Positivo, 2008.

GODALL, Teresa; HOSPITAL, Anna. **150 propostas de atividades motoras para a educação infantil (de 3 a 6 anos)**, trad. Beatriz Neves. Porto Alegre: Artmed, 2004.

HAETINGER, Max Gunther; Haetinger , Daniela : **Jogos, Recreação e Lazer**, Curitiba: IESDE Brasil S.A , 2009 .

LEVIN, E. O corpo ajuda o aluno a aprender. **Revista Nova Escola**. Rio de Janeiro: Editora Abril, n. 179, p. 20-22, jan - fev, 2005.

LIMA, Lauro de Oliveira. **Piaget para principiantes**. 5ª ed. São Paulo/SP: Summus, 1980.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: confecção, modelos, objetivos, regras**. 1ª ed. São Paulo. Ed.Hemus, 1996.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe.**Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

SÁNCHEZ, Pilar Arnaiz; MARTÍNEZ, Marta Rabadán; PEÑALVER, Iolanda Vives. **A psicomotricidade na educação infantil: uma perspectiva preventiva e educativa**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PINTO, Marly Rondan. **Formação e aprendizagem no espaço lúdico: uma abordagem interdisciplinar**. São Paulo: Arte e Ciência, 2003.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil**. São Paulo/SP: Ed. Pioneira, 1979

VYGOTSKY, Lev S. et al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Icone, 1988.