

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

SIRLEI DOS SANTOS MAGALHÃES CARNIELLE

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2010

SIRLEI DOS SANTOS MAGALHÃES CARNIELLE

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada no Programa de pós-graduação em Educação como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Métodos e Técnicas de Ensino, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFR – Campus Medianeira.

Orientadora: Prof. Esp. Flóida M. R. C. Batista

MEDIANEIRA

2015

TERMO DE APROVAÇÃO

A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil

por

Sirlei dos Santos Magalhães Carnielle

Esta monografia foi apresentada às
do dia/...../..... como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Educação – Linha de Pesquisa – Métodos e Técnicas de Ensino, no Programa de Pós-Graduação em Educação Universidade Tecnológica Federal do Paraná. A candidata foi erguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação a Banca considerou o trabalho.....
.....

(aprovado, aprovado com restrição, ou reprovado)

Prof. Esp. Flóida M. R. C. Batista
(UTFPR)

Orientadora

Visto da Coordenação

**Dedico esta pesquisa aos professores
que valorizam e acreditam no brincar
como um recurso pedagógico.**

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela oportunidade de realizar este trabalho que foi fruto de muito empenho e dedicação.

A meu esposo Amauri, pelo estímulo e colaboração. Aos meus filhos Gustavo e Abner pelos momentos que estive ausente em função dos estudos.

A minha orientadora Flóida pela sua sabedoria, por não poupar esforços em me orientar, sempre incentivando, demonstrando simpatia e presteza no auxílio às atividades e discussões sobre o andamento e normatização desta Monografia.

A todos os professores da UTFPR pelo carinho, dedicação e comprometimento demonstrado ao longo do curso.

Aos professores do Centro Municipal de Educação Infantil Ouro Verde pelo companheirismo e pelas palavras amigas nas horas difíceis e principalmente por estarem comigo nesta caminhada tornando-a mais fácil e agradável.

Por fim, agradeço sinceramente a todas as pessoas que contribuíram direta ou indiretamente para a realização deste trabalho.

Prioriza-se atividades ao ar livre quando o tempo permite e nessas atividades a criança é levada a descobrir seu corpo e seus movimentos e a conhecer os elementos da natureza e a vida que na mesma se insurge. (ANTUNES, Celso, 2010).

RESUMO

CARNIELLE, Sirlei dos S. M. A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. 2010. 44 f. Monografia (Especialização em Métodos e Técnicas de Ensino) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná. Curitiba, 2015.

Esta pesquisa tem o propósito de averiguar o que dizem diversos autores sobre a importância dos jogos e brincadeiras e o quanto essas atividades podem auxiliar no processo de ensino aprendizagem e no desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo-social da criança na educação infantil. Nessa perspectiva, buscou-se por intermédio dos jogos e brincadeiras explorar diversos conteúdos inerentes a faixa etária. No início nos preocupamos em abordar a contribuição dos jogos e brincadeiras na prática educativa e destacar a relação entre a cognição e o movimento e como esses fatores interferem no desenvolvimento e aprendizagem da criança, pois a ação corporal é um fator indispensável para que a aprendizagem seja significativa. Neste âmbito, é primordial o professor conhecer as fases do desenvolvimento da criança, além de investir sempre em sua formação contínua. O tema desenvolvido caracteriza em um levantamento bibliográfico, onde foi pesquisado em várias obras que abordassem o assunto. Assim, foi possível identificar que as idéias dos autores são bastante semelhantes, no que se refere a importância do ato de brincar na educação infantil, que por intermédio dessas vivências a criança tem a oportunidade de explorar e aprimorar suas habilidades físicas, motoras, cognitivas e afetivas. Portanto devem estar presente jogos e brincadeiras, como instrumento pedagógico do professor, atuando na motivação e criatividade, contribuindo assim, no desenvolvimento integral da criança.

Palavras Chave: Jogos. brincadeiras. desenvolvimento. aprendizagem.

ABSTRACT

CARNIELLE, Sirlei dos S. M. The importance of the games and jokes in the children's education. 2010. 44 f. Monografia (Especialização em Métodos e Técnicas de Ensino) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná. Curitiba, 2010.

This research aims to find out what various authors say about the importance of sports and games and how these activities might help the process of teaching and learning and motor development, cognitive and affective-social of children's education. At first we cared about accost the contribution of sports and games in educational practice and to highlight the relationship between cognition and movement and how these factors interfere with development and learning of the children, because the action body is an essential factor for the significative learning. In this context, is paramount the teacher knows about the stages of children's development, and invest in their continual training. The developed theme describe in a bibliographic survey, where was searched in different works that accosted the subject. Then, it was posible to identificata that the ideas of the authors are quite similar, as regards the importance of the act of play in early childhood education, that through these experiences the child has the opportunity to explore and enhance their physical abilities, motor, cognitive and affective. So, fun and games should be presents as an educational tool of the teacher, acting on the motivation and creativity, contributing in the development of the children.

Keywords: Games. jokes. development. learning.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
1.2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
1.2.1 A contribuição de jogos e brincadeiras na prática educativa.....	12
1.2.2 Psicomotricidade, a cognição e o movimento.....	16
1.2.3 Desenvolvimento e aprendizagem.....	19
1.2.4 Relação professor e aluno e a formação contínua.....	21
1.3 DESCRIÇÃO, REFLEXÃO E ANÁLISE DAS ATIVIDADES.....	22
1.3.1 Descrição das Atividades.....	25
1.3 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO.....	29
1.4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
1.5 REFERÊNCIAS.....	31
ANEXO – Jogos e Brincadeiras.....	33

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo enfoca o brincar na Educação Infantil destacando sua importância como recurso pedagógico para o desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Neste sentido, as brincadeiras e jogos não devem ser vistos apenas como entretenimento, mas como um recurso pedagógico que possibilita o aprendizado, além do desenvolvimento de várias habilidades, pois ao observar uma brincadeira e as inter-relações entre as crianças, o educador aprende sobre seus interesses, desejos e dificuldades.

De acordo com o Referencial Curricular para a Educação infantil (1998 p. 210), a utilização de jogos e brincadeiras na prática educativa tornou-se um objeto de interesse entre educadores e pesquisadores em função da sua importância para o desenvolvimento infantil, como também para a construção do conhecimento.

Tendo em vista a importância dos jogos e brincadeiras no processo de crescimento e amadurecimento da criança nos aspectos físicos, afetivos, cognitivos e motores este trabalho se justifica pela necessidade de ampliar os conhecimentos acerca desse recurso indispensável à prática pedagógica.

Com o intuito de ampliar ações que visem à promoção da aprendizagem através do brincar é que surgiu a idéia de desenvolver um estudo que auxiliasse o processo pedagógico, partindo da realidade vivenciada em sala de aula. Cabe ressaltar, que o brincar é um comportamento natural desde o nascimento, pois brincando e jogando a criança se desenvolve e aprimora suas habilidades físicas, motoras, cognitivas e afetivas, formando assim, uma base sólida, fator este indispensável para a progressão de suas aprendizagens futuras.

Neste sentido, a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil é consenso entre os teóricos, pois estas práticas vinculadas ao trabalho pedagógico agregam valores significativos tanto para quem ensina quanto para quem aprende.

O objetivo geral que pautou a pesquisa foi analisar o que dizem diversos autores a respeito da importância dos jogos e brincadeiras para o processo de ensino aprendizagem na educação infantil.

Para os objetivos específicos nos fixamos em verificar a contribuição das brincadeiras para a estimulação do desenvolvimento da criança, além de refletir e analisar possibilidades de se explorar conteúdos através dos jogos e brincadeiras. Neste âmbito, buscou-se também destacar a relevância entre o brincar e aprender para a aquisição do conhecimento, além de abordar os benefícios que a brincadeira promove para o desenvolvimento e aprendizagem da criança nos aspectos afetivos, motores e cognitivos.

Este trabalho consiste em uma pesquisa bibliográfica que se caracteriza por ser tomada como fontes livros, periódicos, revistas, artigos científicos, buscando conhecer e analisar as contribuições culturais e científicas do passado existente sobre o referido assunto.

Para mais embasamento teórico é que será apresentada uma pesquisa para refletir sobre a importância da temática proposta.

1.2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.2.1 A contribuição de jogos e brincadeiras na prática educativa

A ação corporal na educação infantil é um fator indispensável para que a aprendizagem seja significativa. Neste sentido, Freire (1992 p.37) ressalta que o brincar enquanto promotor da capacidade e potencialidade da criança ocupa lugar importante na prática pedagógica.

De acordo com Moyles (2002 p. 15), o brincar é a principal atividade da criança e através do brincar ela aprende a descobrir o mundo, enfatiza ainda que ao brincar a criança mantém o cérebro ativo, pois a criança sente-se desafiada a dominar o que já lhe é conhecido, como também busca investigar o que de novo a situação lhe propõe.

Neste âmbito, o ato de aprender é algo complexo e inicia desde o nascimento, a aprendizagem é o processo de interação e de adaptação do ser humano no meio ambiente. Para Froebel apud Freitas (2008 p. 9), a criança para se desenvolver deve agir e produzir e não apenas olhar e ouvir, o referido autor garante que os jogos e brincadeiras apresentam uma função educativa que promove a aprendizagem. Partindo dessa afirmativa Weil (2000 p. 31) também concorda que a aprendizagem mais eficiente se faz através da experiência pessoal e garante que da atividade se aprende melhor fazendo do que ouvindo.

Assim, durante a atividade, através do movimento, o educando expressa seu comportamento, que vai da liberdade à regra, do prazer à seriedade, do simbolismo à imitação, do modelo à criatividade. Provocando também mudanças qualitativas no mesmo, quer seja elas no comportamento, na personalidade, no desenvolvimento, ou na aprendizagem. O meio sócio-histórico pode influenciar sua ação (FREITAS, 2008 p. 14).

De acordo com Freitas (2008 p. 13) o jogo possui três importantes funções: a psicológica, a pedagógica e a socializadora. Do ponto de vista psicológico Vygotsky apud Freitas (2008 p. 19) afirma que o brincar fornece a estrutura básica para as mudanças das necessidades e da consciência, considera ainda, que o desenvolvimento da criança ocorre pela ação na esfera imaginativa, pela criação de

intenções voluntárias e pelas motivações. Já nas questões pedagógicas foram os estudos de Piaget que contribuíram para que o brincar fosse visto pelos educadores como recurso pedagógico, pois conforme menciona Piaget apud Freitas (2008 p.16) brincando e jogando a criança se socializa e reproduz suas vivências, é um momento privilegiado, onde ela tem a oportunidade de se expressar livremente, assimilando e construindo sua realidade através da brincadeira.

Contudo, não devemos perder a oportunidade de explorar os valores procedimentais que a brincadeira proporciona e de reafirmar a importância de sua prática para a riqueza da convivência social, pois é através desse empenho que a criança progressivamente aprende a fazer amigos, descobrir a solidariedade e libertar-se do egocentrismo, que é sua forma real de ver o mundo, (ANTUNES 2004 p. 21).

Ao proporcionar a interação entre os pares a criança produz vínculos de amizades constantes. Entre os fatores que influem nessa amizade estão a semelhança de idade e sexo. A capacidade de conseguir amigos é uma característica individual, uns conseguem amigos com mais facilidades que outros, (TANI, et al 1988 p. 44).

A criança aos 4 anos brinca cooperativamente, interessando-se mais pelas crianças do que pelos adultos e os amigos não tem distinção de sexo. Aos 5 anos os pequenos grupos são formados, contudo, algumas crianças demonstram comportamento violento ou choram facilmente. Aos 6 anos procura "ganhar" amigos e se entende relativamente bem com eles, mas há disputa que são de ordem física. Cada um quer a coisa a sua maneira e, às vezes exclui uma terceira criança da relação. (GESSELL, Apud TANI, et al 1988 p. 128).

Neste sentido, Gessell Apud Tani, (1988 p. 128), enfatiza a importância da amizade infantil para o desenvolvimento afetivo-social e ressalta que é primordial a criança ter oportunidade de se relacionar com outras. Sebastiani (2003 p.15), também aponta que quando um jogo ou brincadeira é proposto pelo professor, além dos objetivos cognitivos e motores a serem conquistados pelos alunos, espera-se que as crianças consigam atingir a socialização, a criatividade.

Para Thiessen et al (1998 p. 24), as mudanças mais expressivas ocorrem nos primeiros anos de vida, fazendo com que a criança adquirira diversas habilidades e comportamentos. Assim, a oportunidade de participar de jogos e

brincadeiras nos quais o ritmo, o esquema espaço-corporal e a coordenação motora são de extrema importância para aprimorar seu desenvolvimento.

Não podemos ignorar o lado infantil de nossos alunos tentando fazer com que amadureçam antes do tempo, e sim, devemos criar oportunidades para que esses pontos se unifiquem. Ao entendermos que aprendizagem e brincadeira estão interligadas, que juntas proporcionam o saber, devemos criar condições onde o brinquedo leve ao aprender e ao agir cognitivamente sem imposições. (FREITAS, 2008 p. 19).

Assim, a função essencial do professor é ajudar a criança a desenvolver seus conhecimentos e sua personalidade, por meio da identificação da nossa cultura, é o profissional que busca encaminhar, estimular e descobrir os interesses dos alunos, através do diálogo, mantendo sempre uma relação recíproca, (WEIL, 2000 p. 38).

Para Conrado e Silva (2006 p. 29), as brincadeiras e os jogos auxiliam não somente o corpo, mas também a mente, pois a criança ao brincar está aprendendo conceitos matemáticos ou até mesmo aperfeiçoando seu vocabulário lingüístico. Fazem parte do processo de desenvolvimento do pensamento, sendo uma forma da criança aprender. Os autores ressaltam ainda que é imprescindível a presença do professor durante as atividades, sempre observando, estimulando, questionando e interagindo com as crianças.

Antigamente era clara a separação entre as brincadeiras e o aprendizado e não se aceitava que fosse possível aprender brincando. Hoje não restam dúvidas que as brincadeiras são relevantes para aprendizagem, pois “é no ato de brincar que a criança se apropria da realidade imediata atribuindo significado”, (ANTUNES, 2004, p. 31).

Certos fatores favorecem a aprendizagem. Trata-se de verificar o que se passa nas relações entre as crianças e o seu envolvimento. Por exemplo, quanto mais a criança está confiante, mais a aprendizagem é possível: ou ainda, quanto mais o contexto for caloroso e motivante, mais a criança tem oportunidade de progredir. O educador deve ser sensível a estes elementos que afetam de forma diversa o processo de aprendizagem. Neste sentido a aprendizagem é facilitada, (NETO, 1999 p. 63).

Assim, observa-se a importância em promover momentos de descontração evidenciados por jogos e brincadeiras que instigue a curiosidade e interesse da criança para que a permanência da mesma na escola não seja algo frustrante, mas sim, prazeroso.

De acordo com Rizzo (1985 p. 32), o método que apresenta melhores resultados na aprendizagem da criança é chamado de “cadeia de estímulos integrados” que segundo a autora são procedimentos ou ações que provocam o desenrolar de acontecimentos sucessivos interligados entre si, partindo de um tema gerador adaptado a uma série de atividades dirigidas e intencionais que propiciam o desenvolvimento e o aprendizado.

Os jogos são conteúdos de conseqüências lógicas, considerando também que este é um elemento cultural de grande transcendência e que está cada vez mais sensível em relação a motricidade, repercutindo assim, o conhecimento e consciência corporal através de jogos favorecendo e estimulando o processo de desenvolvimento da criança. (BRAZ, 1998 p. 27).

Em relação ao direito de brincar nas escolas, Oliveira (2003 p. 42), nos diz que ao brincar a criança está se relacionando, interagindo, é brincando que ela constrói sua identidade e cria vínculos afetivos que permeiam por longas datas.

Para Cavallari e Zacharias (2001 p. 17), a brincadeira desenvolve a criatividade, a prática das brincadeiras, busca levar a criança a estados psicológicos positivos. Observa-se neste sentido, que a função do brincar na educação infantil é de extrema relevância, pois a experiência vivenciada com outras crianças, faz com que ela aprenda a conviver em grupo, além da oportunidade de exteriorizar seus sentimentos.

Desta forma, Gallardo Apud Braz (1998 p. 36), traz em suas citações que o professor pode utilizar jogos e brincadeiras com regras criadas e discutidas com as próprias crianças visando a formação de atitude e valores com cooperação, responsabilidade, respeito pelas diferenças, trabalho coletivo, auto avaliação, entre outros. Deste modo, usa-se o jogo com o objetivo de estimular as crianças para que atinjam o estágio elementar de execução das habilidades motoras fundamentais e utilizá-las de forma diferente na aquisição de novos conceitos.

O jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Para Piaget (1967), o jogo é a

construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetivos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e, finalmente, a lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais. (KISHIMOTO, 2003, p. 95)

A respeito do jogo e brincadeira, Vygotsky (1998 p. 35), indica a importância de se descobrir, quais as necessidades que a criança satisfaz na brincadeira, como uma forma de atividade. Para o referido autor é durante a brincadeira que a criança cria uma situação imaginária e sua tendência é imitar as atitudes dos adultos. O jogo também deve ser introduzido nas brincadeiras, pois ele é muito importante no mundo infantil, para crianças de qualquer idade.

Desta forma, pode-se dizer que as instituições escolares devem ter presentes em seu cotidiano, jogos e brincadeiras que desenvolvam nas crianças os seus aspectos motores, cognitivos e afetivo-social, procurando estruturar melhor o esquema corporal da criança no seu desenvolvimento total. Desde o corpo como unidade, integrador de outras atividades psicomotoras, até o corpo como objeto do próprio conhecimento, a criança deve percorrer um caminho que só se completará anos mais tarde. Mas, a base desse caminhar são estabelecidas no período, em que a criança e seu meio educacional tem a tarefa de estruturá-las dentro da faixa etária a serem trabalhadas. (NEIRA, 2003 p. 11).

1.2.2 Psicomotricidade, a cognição e o movimento

De acordo com Oliveira (2003 p. 39), o termo psicomotricidade surgiu pela primeira vez em Dupré em 1920 e constitui em uma junção entre o movimento e o pensamento. Neste sentido, a educação psicomotora ou pelo movimento é uma técnica que está inserida no âmbito escolar, que utiliza a simplicidade do aprendizado natural do ser humano na interação através do brincar que conceitua-se como estímulos naturais, evidenciados por jogos e brincadeiras. Assim, o brincar psicomotor possibilita o desenvolvimento integral da criança, pois ela se envolve tanto afetivamente, quanto socialmente, construindo assim, formas de resolução de

conflitos que é comum surgir no período da educação infantil. (LAPIERRE, 1989 p. 18).

Para Heatinger (2009 p. 17), a dimensão multidisciplinar da psicomotricidade está intimamente ligada ao desenvolvimento integral do ser humano, pois o movimento está associado ao ambiente, à cognição, à emoção e às significações. Neste sentido, o corpo, a mente, o movimento, a expressão e a afetividade devem ser valorizadas pelo professor.

Todo educador infantil deve promover o desenvolvimento psicomotor de seus educandos. Isso significa estabelecer uma prática escolar voltada para o movimento, os jogos e brincadeiras, a socialização e a afetividade, sempre adequada às necessidades específicas de cada aluno para que ele sinta a segurança emocional necessária ao seu desenvolvimento, (HEATINGER, 2009, p. 44).

Neste aspecto, observa-se que a criança que trabalha com seu corpo é mais afetiva, mais aberta e receptiva a mudança e a construção de seu conhecimento. Na educação infantil e séries iniciais, a atividade lúdica não pode ser esquecida. A Psicomotricidade envolve o todo da criança, assim, deve estar presente em todas as atividades da criança, desde pintar um desenho até atividades como jogos e brincadeiras.

A educação psicomotora tem grande relevância para a aprendizagem e socialização. Esse recurso facilita a aquisição da leitura, da escrita e o desenvolvimento do raciocínio lógico. Essa prática ministrada nos primeiros anos de vida é imprescindível, pois o professor é capaz de detectar desvios nas capacidades motoras da criança e evitar futuras dificuldades de aprendizagens, (HEATINGER, 2009 p. 26).

Em geral, o movimento é visto como um elemento essencial na aprendizagem, visto que é através dele que o ser humano explora o ambiente, e isto é muito importante para a percepção, conseqüentemente, para a aprendizagem. A lateralidade, a imagem corporal, eficiência postural e de locomoção, percepção auditiva, visual e tátil são consideradas componentes da execução de movimentos, tendo um papel significativo no desenvolvimento cognitivo, (KALAKIAN & GOLDMAN Apud TANI et al 1988 p. 101).

Neste sentido, os jogos e brincadeiras são eficientes instrumentos de ensino e capacitação, pois em muitas situações são altamente incentivadores da compreensão e assimilação de conceitos sociais, fazendo com que a criança

construa de forma descontraída seu conhecimento, como também, o desenvolvimento de seu raciocínio, (FREITAS, 2008 p. 35).

Para Tani et al (1988 p. 41) o movimento é a essência da infância, as experiências motoras são de extrema importância para o desenvolvimento cognitivo, que por intermédio dessas vivências a criança tem a possibilidade de explorar, relacionar e controlar seu ambiente, estabelecendo assim, um círculo evolutivo que promove a aprendizagem.

As crianças necessitam de abundância de oportunidades, movimentação e instrução numa variedade de atividades física, vigorosa e diárias, com o objetivo de desenvolver suas capacidades singulares de movimento, (GALLAHUE Apud TANI, 1988 p. 137).

É o movimento que permite a criança encontrar um conjunto de relações imprescindíveis ao seu desenvolvimento, que por intermédio dessa vivência é capaz de interacionar o vivido, o operatório e o mental. Assim, a idade pré-escolar deve ser assinalada como a fase do aperfeiçoamento de múltiplas formas de movimento e da aquisição das primeiras combinações de movimento e abrange do terceiro ao sétimo ano de vida. (MEINÉL, 1944, p. 300-301).

A aprendizagem é o centro de toda a educação, Gardner (1995, p. 62) comenta sobre as 8 inteligências, e afirma que elas representam as diferentes formas, habilidades, talentos, estilos cognitivos que o ser humano usa para aprender determinados conteúdos, o autor garante que é nessas aprendizagens que se instala o fator principal da utilização de movimento. Assim, estimula-se as diversas formas de aprender por intermédio das inteligências múltiplas e promove o desenvolvimento através dos mediadores que estão relacionados com as áreas do esquema corporal, coordenação óculo-manual, coordenação dinâmica geral, organização e estruturação temporal, lateral, espacial e motricidade fina. Gardner ressalta ainda que através do desenvolvimento dessas áreas num todo que o processo de ensino aprendizagem se faz satisfatoriamente, pois age nas diferentes formas de estimular o intelecto proporcionando e favorecendo o potencial de cada pessoa.

Neste sentido, uma das maneiras mais amplas e prazerosas de estimular as diferentes formas em que se procede a aprendizagem é através dos jogos e brincadeiras, pois a criança estará ampliando seus domínios motores e adquirindo novos conceitos e experiências.

Os conteúdos que venham a ser trabalhados no eixo corpo e movimento do currículo básico para a educação infantil podem ser meios para desenvolver a cognição, afetividade, a motricidade, pois são técnicas motoras e psicomotoras que auxiliam o desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Com base nesta premissa, cabe ao professor, criar condições objetivas para que a criança possa vivenciar o maior e o mais variado número possível de atividades motoras que evidenciam as noções de alto e baixo, frente e atrás, direita e esquerda, rápido e lento, dentro e fora, em cima e embaixo, entre outras, para que a criança explore suas potencialidades motoras de forma descontraída e ao mesmo tempo para que a criança aprenda as limitações e habilidades de seu corpo de maneira desafiadora e autônoma. (TISI, 2004, p. 40).

Neste sentido, uma das maneiras mais amplas e prazerosas de estimular as diferentes formas em que se procede a aprendizagem é através dos jogos e brincadeiras, pois a criança estará ampliando seus domínios motores e adquirindo novos conceitos e experiências.

1.2.3 Desenvolvimento e aprendizagem da criança

O desenvolvimento é um processo contínuo e ocorre ao longo de toda a vida do ser humano. Tani et al (1988 p. 22), revelam que “os primeiros anos de vida, do nascimento aos seis anos, são anos cruciais para o indivíduo”. Hottinger Apud Tani et al (1988 p. 32), concordam com a afirmação e salientam que “as experiências adquiridas neste período determinarão que tipo de adulto a criança se tornará”.

As relações entre desenvolvimento e aprendizagem são os temas centrais da teoria de Vygotsky, pois ele busca compreender essas relações e essa busca está presente em toda a sua obra. Enfatiza os processos de aprendizagem e coloca que desde o nascimento, o aprendizado está relacionado ao desenvolvimento (OLIVEIRA, 2003 p. 17).

Neste contexto, a aprendizagem é fundamental para o desenvolvimento do ser humano, e ela acontece, acima de tudo, através da interação social. É importante lembrar que o indivíduo só aprende quando o conteúdo tem sentido. (REGO, 1995 p. 25).

É princípio básico da metodologia de ensino que todo o processo instrucional deve respeitar as características afetivo-emocionais, níveis de conhecimento, níveis de habilidade e estágio de desenvolvimento fisiológico dos alunos, para que se possam promover atividades motoras condizentes, segundo metodologia de ensino adequado a estas características. (GALLAHUE Apud TANI, 1988 p. 136).

Neste sentido, o desenvolvimento da criança é um processo integrado que abrange tanto os aspectos físicos e emocionais quanto o cognitivo e social, numa relação recíproca com o meio, promovendo assim, o processo de aprendizagem.

Neste âmbito, Kishimoto (2003, p. 36) aponta que:

Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, a brincadeira desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

De acordo com Vygotsky (1998 p. 36), a relação de desenvolvimento e aprendizagem pode ser explicada em princípios interacionistas. Porém ressalta a unidade de ambos preservando a identidade de cada um. O ponto central da sua teoria sócio-cultural é emergente de processos psicológicos, de origem biológica, através da cultura, ou seja, através da interação entre criança e adulto ocorre a assimilação da experiência de muitas gerações e a formação do pensamento, a fala interior, o comportamento voluntário.

De acordo com Camargo (1998 p. 15), para aprender é necessário estar-se motivado. Não há aprendizagem sem motivação, a criança deve ter vontade e curiosidade em aprender.

Assim, a dimensão educativa do jogo surge no momento em que o educador faz uso de situações intencionais com objetivo de estimular certos tipos de aprendizagem. Se apropriar de jogos e brincadeiras para subsidiar a prática pedagógica na educação infantil significa transportar para a área do ensino-aprendizagem condições para facilitar a absorção do conhecimento, (KISHIMOTO, 2003, p. 37).

1.2.4 A relação professor e aluno e a formação contínua

A interação entre professor e aluno é indispensável para que o processo de ensino aprendizagem ocorra de forma satisfatória. Santos (1998 p. 146) tenta resgatar o trabalho do professor nas séries iniciais, mostrando ser possível conciliar atividades prazerosas com aprendizagem, provando que o aluno pode aprender brincando, desde que haja por parte do professor, disponibilidade para isso, acreditando que a criança construirá seu processo cultural pelo seu próprio corpo em movimento, com isso, a importância do movimento e do envolvimento corporal na aprendizagem da criança é de extrema relevância, pois conforme afirma o autor o jogo contribui para a construção do processo cultural.

Neste sentido, o jogo é o canal de comunicação da criança com o mundo, com a alegria de ensinar e de aprender, a criança aprende com seu corpo em movimento, e melhor ainda no espaço de liberdade, criatividade e ludicidade, despertando na criança a paixão de conhecer e o prazer de descobrir o mundo, (SANTOS, 1998, p. 132).

Para muitos a existência do pensamento de que a formação do professor acaba após a conclusão do curso de formação inicial. No entanto, para o professor permanecer qualificado e atualizado, é necessária a expansão dos conhecimentos, que ocorre através da participação de programas que propiciem a formação continuada, com a finalidade de dar continuidade aos estudos e possibilitar a aquisição de novos conhecimentos.

Para Freire (1998 p. 34), a formação nunca é efetivada apenas por simples acumulação de conteúdos. Concluir a formação inicial representa, apenas, uma das etapas da preparação de um profissional em educação que não deve ser interrompida. A continuidade da formação representa uma conquista que possibilita aos profissionais de educação uma análise crítica das dificuldades e necessidades, criando alternativas para a superação de limites, ansiedades e angustias. O referido autor ressalta que a formação depende muito do esforço e do trabalho de cada um, o educador é o sujeito de sua prática e sua tarefa é de formar-se a si próprio, criando e recriando, através da reflexão, sua ação cotidiana.

Neste sentido, foram selecionadas algumas atividades para refletir e analisar possibilidades de se explorar conteúdos através dos jogos e brincadeiras, conforme veremos a seguir.

1.3 DESCRIÇÃO, REFLEXÃO E ANÁLISE DAS ATIVIDADES

1.3.1 Exploração de Conteúdos

Na educação infantil a estruturação dos conteúdos é disposta por eixos e tem como finalidade auxiliar o educador no planejamento do seu trabalho. Nesse contexto, amparados na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (9394/96), que possibilita às instituições escolares a organização do currículo de diferentes formas e também pelos Parâmetros Nacionais de Educação Infantil, foram estabelecidos os seguintes eixos:

Identidade e Autonomia Pessoal: No convívio social a criança vai elaborando suas primeiras noções de identidade, expressando sua identidade e autonomia por meio das imitações do grupo social a qual convive, interage e se identifica. É imprescindível a intervenção do educador, pois o vínculo entre ele e a criança, contribui para uma visão de um mundo agradável e acolhedor. É importante que o educador, ao interagir com a criança tenha conhecimento do desenvolvimento infantil para instigar a conscientização corporal, bem como, as possibilidades motoras e as sensações a que seu corpo está sujeito, pois é por meio dos primeiros cuidados que a criança percebe seu próprio corpo separado do corpo do outro.

É por meio do olhar das palavras do outro que a criança constrói sua identidade, a auto-estima e afetividade. A construção e a consciência da própria identidade são fatores importantes e requer atenção dos educadores, conhecendo as características sócio-culturais, do grupo familiar das crianças, buscando romper as crenças e preconceitos particulares. Outro aspecto importante é a consciência sobre a sexualidade, através da intervenção do professor, desmistificando tabus e preconceitos a partir de um diálogo franco e fundamentado em conhecimentos consistentes.

Corpo e Movimento: Respectivamente ao desenvolvimento da identidade e autonomia pessoal, o trabalho na educação Infantil incorpora o corpo e movimento como um dos eixos organizadores de sua ação uma vez que o ser humano desde o nascimento entra em contato com o mundo pelo movimento. Assim, o seu corpo é uma das primeiras formas de linguagem utilizada. A necessidade de movimento vem

desde a vida uterina, a ação movimento envolve sensações, sentimentos, pensamentos e reflexões.

Intercomunicação e Linguagem: Na Educação Infantil, o gesto, o desenho, o ouvir, o falar e a escrita são expressões criadoras que constituem as linguagens fundamentais que são de extrema relevância nesta fase da vida.

A leitura instiga a curiosidade da criança e assume total importância na voz do educador, pois se revela na interpretação dos sentidos, sejam nos gestos, nos discursos orais, escrita, ou na plástica e nos ícones. Assim, fica evidente que não será possível trabalhá-la desvinculada da ação intencional de ler, interpretar e confrontar sentidos.

A literatura infantil pode ser caracterizada como um bem cultural, porém esse acesso ainda é restrito a poucas crianças. O trabalho com literatura infantil traz muitos benefícios, pois constitui numa forma de imaginar e criar, de ver e interpretar o mundo, por meio da discussão, reflexão, estabelecendo relações entre o mundo real e o literário.

O desenvolvimento do senso crítico e estético, bem como a integração da criança a sua cultura e o conhecimento de outras culturas decorrem de um trabalho pedagógico intencionalmente planejado.

Conhecimento do Ambiente Físico, Social e Cultural: O presente eixo destaca a importância das crianças entrarem em contato com os diferentes fenômenos físicos, com os acontecimentos e as relações sócio-culturais da realidade em que estão inseridos.

Na educação infantil a descoberta do ambiente pela criança, tem como objetivo o entendimento da origem, formação do espaço e da forma de organização para ocupar, construir e transformar o ambiente em que vivem.

Ao abordar esse assunto para as crianças é interessante citar os ambientes onde elas se desenvolvem e interagem, ou seja, o ambiente familiar, escolar, rural, urbano, chamando a atenção para os espaços onde desenvolve suas atividades e para os elementos que esses espaços incluem, os espaços são: casas, escolas, praças, rua, parque, bairro, entre outros. Já os elementos são as pessoas, animais, plantas, levando em consideração a relação entre esses elementos e as condições que cada contexto inclui, como por exemplo, a relação de cooperação, afeto, participação e as condições de limpeza, ventilação, ruído, temperatura, entre outros.

Assim, fica evidente que o meio onde a criança está inserida não é estático, mas sim, dinâmico e pode influenciar e ser influenciado pelo homem, pois é um espaço de relações.

Para compreensão dos espaços social e cultural a melhor opção é tomar como ponto de partida a realidade social da criança e de sua família, seja através da observação, do relato, das comparações ou das vivências sensoriais, todos esses quesitos são imprescindíveis para a compreensão.

Cabe ressaltar também que o desafio é o de transformar as curiosidades infantis e seus questionamentos em conhecimentos a serem explorados e aprendidos, instigando-os a falar o que sabem sobre determinada questão. Neste sentido, a criança é estimulada a apresentar as dúvidas que possuem e em conjunto encontrar respostas, assim, há a possibilidade de exercitar a expressão e o registro do conhecimento que foi construído por múltiplas linguagens e formas de representação.

Noções Lógico-Matemáticas: A construção do conhecimento lógico pode ser oportunizado através de jogos e brinquedos, assim, quanto mais o educador priorizar ações e recursos que possibilitem investigar, observar, estabelecer relações, perceber semelhanças e diferenças, explorar, reconhecer, descrever e envolver-se, maior serão as oportunidades de desenvolvimento.

Neste sentido, o educador poderá propor dificuldades e desafios que permitam aprofundar o conhecimento de diversas noções matemáticas. Deste modo, é interessante buscar situações e desafios da realidade vivida pela criança no seu cotidiano. Antes mesmo da idade escolar, a criança está em contato permanente com formas, grandezas, números, medidas, contagens e já constrói conceitos. Assim, é importante que a criança tenha contato com jogos e materiais manipulativos, explorando as diferenças, semelhanças, forma, cor, tamanho, textura, entre outros, para a formação de conceitos matemáticos que serão necessários no decorrer de sua vida.

No decorrer desse trabalho foi constatado que muitos conteúdos poderiam ser explorados através das brincadeiras, tais como:

- Conduas motoras de base (engatinhar, sentar, quadrupelar, andar, sentar/levantar, rolar, deitar-se em diferentes posições, arrastar-se, galopar, saltitar, pular de um pé só, pular, voltar, inclinar-se, ficar em pé) lançar objetos,

apanhar/pegar objetos, levantar/transportar objetos, subir, correr, saltar, descer, passar por cima, por baixo, por túneis; tocar, apalpar, acariciar.

- Estruturação espaço-temporal: Ritmo próprio; tempo adequado, movimento e espaço.

- Coordenação motora.
- Esquema corporal.
- Condutas perceptivo-motoras: Forma, espaço, tempo.
- Organização e orientação espacial.
- Relação com o próprio corpo (simetria).
- Relação com o corpo do outro; relação do corpo no espaço.
- Organização e orientação temporal: Velocidade, sucessão, duração.
- Jogos com regras.
- Uso e funções dos gestos.
- Noções de distância.
- Medidas de capacidade.
- Convivência no espaço físico e coletivo.
- Seqüência de idéias.

Estes foram alguns dos conteúdos que pudemos identificar nas atividades realizadas. Observa-se que através dos jogos e brincadeiras as crianças mostram-se motivadas pela diversidade de experiências e oportunidade de movimento, criando certa expectativa para a próxima aula. Outro fator que é importante ressaltar é a satisfação das crianças antes, durante e após as atividades desenvolvidas e a intensidade com que elas participam não querendo ficar de fora. Diante disso, elaborou-se algumas atividades, conforme veremos a seguir.

1.3.2 Descrição das Atividades

Jogo Lógico

O jogo lógico é composto por três dados (forma, quantidade e cor) e 180 peças divididas em três formas geométricas e seis cores. Podem participar de dois a quatro parceiros. Após terem sido espalhadas sobre a mesa as formas, jogam-se os dados um de cada vez e verifica o resultado, a criança que jogou seleciona as

formas pela cor e pela quantidade e então retira da mesa, a criança seguinte repete a operação, e assim sucessivamente, até se esgotarem todas as formas, vence aquele que conseguir maior número de formas e cores.

Objetivo e exploração do conteúdo: O jogo lógico tem como finalidade desenvolver as noções de forma, cor e quantidade. Esta atividade introduz conceitos básicos de matemática ao explorar as formas geométricas e ao relacionar forma, cor e quantidade.

Reflexão e Análise: As crianças gostaram desta atividade e no decorrer da mesma foi possível constatar que fizeram analogias entre as formas geométricas do jogo e formas geométricas presentes no dia-a-dia.

Dominó Gigante

O dominó consiste num conjunto de peças, confeccionado com caixas de leite. Cada peça é composta por duas quantidades dispostas na mesma peça. O dominó pode ser jogado em duplas ou equipe. Distribuem-se todas as peças em quantidade iguais para cada equipe. A equipe que sair com o carretão (peça com a maior quantidade/6) inicia o jogo, e, por ordem, os participantes terão que ir completando de um dos lados da peça. Quem não tiver a peça para completar passa a vez de jogar. A equipe que terminar primeiro suas peças ganha o jogo.

Objetivo e exploração do conteúdo: Desenvolver o pensamento lógico, a atenção, a concentração e a identificação de semelhanças e diferenças.

Reflexão e Análise: Neste jogo, além de se trabalhar um dos princípios da matemática o desenvolvimento do pensamento lógico, os alunos são instigados a planejarem estratégias de ação, realizam contagens, observam, estabelecem relações, construindo assim, conceitos matemáticos que serão essenciais no decorrer de sua vida.

3.2.3 – Futebol com Bastão

Formam-se duas equipes, A e B. Uma equipe enfileirada e sentada defronte a outra com uma distância de no mínimo 4 metros. Ao centro será estendido um saco de estopa e 2 bastões. Em cada lado da fileira será colocada uma cadeira que servirá de traves (como as de futebol). O professor irá numerar os participantes da

equipe A com números iguais os da equipe B. Após será dado o início do jogo, o professor dirá um número e os dois jogadores que receberam esse número, deverão correr até o centro pegar um dos bastões e arrastar o saco de estopa para baixo da cadeira do campo adversário fazendo um “gol”. Será vencedora a equipe que marcar a maior quantidade de gols.

Objetivo e exploração do conteúdo: Desenvolver atenção, agilidade, coordenação motora ampla, lateralidade e raciocínio.

Reflexão e Análise: Nesta atividade, foi possível observar a atenção e a velocidade de reação que as equipes demonstraram. Ao ouvir o respectivo número a criança foi capaz de assimilar o número a ação. A competição, neste caso, é uma estratégia importante que auxilia no decorrer da atividade.

3.2.4 – Jogo de Argolas

O jogo de argola consiste num conjunto de 9 garrafas descartáveis e em cores diferentes, numeradas de 1 a 9, e num conjunto de materiais de contagem com as mesmas cores das argolas. Neste jogo podem participar de dois a seis participantes. As garrafas ficam agrupadas, e a uma distância de 2 a 4 metros as crianças lançam as argolas: quando acertam, verificam o número contido na garrafa e retiram no material de contagem a cor e a quantidade correspondente. Ganha o jogo quem conseguir o maior número de pontos.

Objetivo e exploração do conteúdo: Desenvolver a percepção visuo-motora, a identificação de cores e a relação número/ quantidade.

Reflexão e Análise: Nesta atividade, as crianças foram capazes de explorar a contagem e relacionar o número a quantidade, houve muito interesse pela brincadeira, demonstraram estratégia de jogo e habilidade na execução do lance.

3.2.5 – Palitinhos

As crianças ficaram dispostas em duplas, cada dupla de posse de 3 palitos de fósforo. A brincadeira consiste em acertar-se o número de pontos que está na mão do adversário, somando aos seus. Para isso, cada criança utiliza-se de 3 palitos, no máximo, podendo em cada partida colocar na mão todos os 3. Caso contrário jogará com 2, com apenas 1, e ainda poderá sair jogando com a mão

vazia, ou seja, zero ponto, deixando os palitos escondidos na outra mão. O jogo começa quando a dupla expõe uma das mãos fechadas, com os palitos, para que cada um dando um palpite adivinhe a quantidade de palitos contidos na mão do adversário juntada aos da sua. Depois de dizerem um número, abrem à mão, para a soma dos pontos.

Objetivo e exploração do conteúdo: Comunicar idéias matemáticas, hipóteses, identificando a quantidade com critério de agrupamento.

Reflexão e Análise: A princípio as crianças tiveram dificuldade em imaginar a quantidade que o adversário colocara, então elas diziam o número de palitos que tinham na mão. Mas no decorrer da atividade que foi realizada repetida vezes, a maioria das crianças conseguiram fazer essa junção. Introduzimos nesta atividade conceitos de número e quantidade, além de noções básicas de adição. Embora saibamos que a formalização desses conceitos acontecerá futuramente na vida escolar dessas crianças, a atividade é importante porque permite a construção do conceito.

Mímica

As crianças devem recortar animais de uma revista e deixar em um local pré-estabelecido. Escolher uma criança para começar a brincadeira. A primeira criança deve pegar o recorte de papel, olhar a figura e sem emitir sons, deve imitar o animal escolhido. As demais crianças tentarão acertar, quem acertar vai à frente e assim sucessivamente.

Objetivo e exploração do conteúdo: Comunicar-se através de gestos e expressões, identificando situações por mímica.

Reflexão e Análise: Houve muita descontração nesta atividade, as crianças atingiram o objetivo proposto, o critério utilizado para selecionar e recortar animais de revista instigou a curiosidade das crianças, todas quiseram participar, até as mais tímidas usaram e identificaram gestos para representar seu animal.

De modo geral as atividades possibilitaram um repensar na prática pedagógica. Explorar conteúdos através de jogos e brincadeiras nas séries iniciais requer a quebra de vários “tabus”, e, além disso, um aprimoramento na formação de nossos educadores.

1.3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este trabalho consiste em uma pesquisa bibliográfica, como afirma Gil (2002 p. 44), se caracteriza por ser tomada como fontes livros, revistas e artigos científicos. Para Cervo e Bervian (2003 p. 65), é na pesquisa bibliográfica que se busca conhecer e analisar as contribuições culturais ou científicas sobre um determinado assunto, constituindo assim, o primeiro passo para a pesquisa científica. No entanto, esta pesquisa abrangerá também um estudo de campo, conforme salienta Gil (2002 p. e 52), essa modalidade de pesquisa propõe a investigação de um grupo através de técnicas de observação e aprofundamento das questões propostas.

A princípio realizou-se um levantamento bibliográfico, nas bibliotecas das faculdades nas bibliotecas das faculdades CESUFOZ (Centro de Ensino Superior de Foz do Iguaçu) e UNIAMERICA (Faculdade União das Américas) UDC (União Dinâmica Cataratas) e através de artigos e revistas científicas, onde buscou selecionar bibliografias que pudesse auxiliar no esclarecimento da temática abordada, estabelecendo assim, um cronograma de estudo para que pudesse desenvolver o trabalho de maneira organizada e orientada. As pesquisas iniciaram em março de 2010, mediante leituras e seleção do material.

Através das leituras, observou-se a necessidade de relatar a vivência usufruída no ano letivo, com as crianças do Centro Municipal de Educação Infantil Ouro Verde em Foz do Iguaçu, com faixa etária entre 4 a 5 anos.

Devido à faixa etária das crianças algumas atividades foram adaptadas para facilitar a assimilação, pois além do divertimento que os jogos e brincadeiras proporcionam, buscou-se também a exploração de conteúdos vivenciados no dia-a-dia escolar, destacando a contribuição desse recurso na prática educativa.

Cabe ressaltar, que todas as atividades vivenciadas contribuíram de forma significativa para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, além de priorizar o corpo em movimento as crianças tiveram a oportunidade de aprender diversos conteúdos brincando. (Atividades em anexo).

1.4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A literatura revista permitiu entender que o desenvolvimento das crianças adotando dos jogos e brincadeiras, implica em desenvolver um processo educativo em um ambiente envolvente, desafiador e alegre, que permita a participação ativa da criança.

Desta forma, se faz necessário criar um espaço alegre e motivante que possibilite aguçar a curiosidade dos alunos. Os professores precisam estar cientes de que jogos e brincadeiras são ferramentas indispensáveis a prática educativa e que esses recursos oferecem enormes contribuições para o desenvolvimento da criança, nos aspectos físicos, cognitivos, afetivos e motores. Para isso, é importante que o professor conheça as fases de desenvolvimento da criança, seu nível de maturação para que sua ação seja realmente efetiva.

Diante disso, nota-se a relevância do educador em proporcionar momentos de interação através de jogos e brincadeiras. Nesta perspectiva, a ação do educador deve ser antes de tudo, refletida e planejada, pois dirigir a aprendizagem nos permite enquanto educadores, conduzir a criança ao fazer com significado, e uma aprendizagem significativa está relacionada à possibilidade dos alunos aprenderem por múltiplos caminhos de forma espontânea e colaborativa, permitindo assim, o seu desenvolvimento integral.

Neste aspecto, cabe ressaltar a relevância do professor manter-se atualizado, pois o aperfeiçoamento pessoal de cada professor pode refletir na melhoria da qualidade da educação oferecida às crianças. Contudo, quando há comprometimento com prática educativa, os obstáculos são superados pela vontade de aprimorar e ampliar os conhecimentos para que os mesmos possam ser aplicados nas atividades educacionais.

Considera-se então, através deste estudo que jogos e brincadeiras são instrumentos indispensáveis para o processo de aprendizagem, é um momento privilegiado que deve ser incentivado pelo professor para que a criança explore suas potencialidade e se desenvolva nos aspectos afetivos, motores e cognitivos, fator este imprescindível para a aprendizagem significativa.

1.5 REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Educação infantil: Prioridade imprescindível**. 3 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF. 1998.

BRASIL, **Lei de diretrizes e bases da educação nacional**. 9 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

BRAZ, G. **Brincando e aprendendo com jogos sensoriais**. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

CAVALLARI, V. R; ZACHARIAS, V. **Trabalhando com recreação**. 5 ed. São Paulo: Ícones, 2001.

CONRADO, R. M. O; SILVA, S. M. B. **Dinamizando a sala de aula com a literatura infanto-juvenil**. São Paulo: Loyola, 2006.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**. 3 ed. São Paulo: Scipione, 1992.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários a prática educativa**. 12ªed. São Paulo: Paz e Terra, 1998.

FREITAS, J. L. **Capoeira Infantil**. 7 ed. Curitiba. Torre de Papel, 2008.

GARDNER, H. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HEATINGER, M. G. **Movimento**. Curitiba: IESDE, 2009.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo, Cortez, 1993.

LAPIERRE, A. **A educação psicomotora na escola maternal: uma experiência com os pequeninos**. São Paulo: Manole, 1989.

MARQUES, M. O. **A formação do profissional da educação**. 3. ed. Ijuí: Unijuí, 2000.

MENEZES, L. C. **Professores: formação e profissão**. Campinas: Autores Associados, 1996.

MEINEL, K. **Motricidade II. Desenvolvimento motor do ser humano**. 1984.

- MOYLES, J. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2002.
- NEIRA, M. G. **Educação física: desenvolvendo competências.** São Paulo: Phortes, 2003.
- NETO, C. A. **Motricidade e jogo na infância.** Rio de Janeiro: Sprint, 1995.
- OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico.** Rio de Janeiro: Scipione, 1993.
- OLIVEIRA, V. B. **O brincar e a criança de 0 a 6 anos de idade.** Rio de Janeiro: Vozes, 2000.
- OLIVEIRA, Z. M. R. **Educação infantil: muitos olhares.** 4 ed. São Paulo: Cortez, 2003.
- REGO, T. C. **Vygotsky: Uma perspectiva histórico-cultural da educação.** Rio de Janeiro: Vozes, 1995.
- RIZZO, G. **Educação pré-escolar.** Rio de Janeiro: Francisca Alves, 1985.
- SANTOS, A. C. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização.** Rio de Janeiro: Sprint, 1998.
- SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência.** Rio de Janeiro: Vozes, 2001.
- SEBASTIANI, M. T. **Fundamentos teóricos e metodológicos da educação infantil.** Curitiba: IESDE, 2003.
- SOUZA, M. H. et al. **Psicologia do Desenvolvimento.** Curitiba: IESDE, 2003.
- TANI, G; MANOEL, E. J; KOKUBUM, E; PROENÇA, J.E. **Educação física escolar: Fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista.** São Paulo: Epu, 1998.
- TAVARES, José. **A formação como construção do conhecimento científico e pedagógico.** Porto Alegre: Porto, 1997.
- THIESSEN, M. L; BEAL, A. R. **Pré-escola, tempo de educar.** 7 ed. São Paulo: Ática, 1998.
- TISI, L. **Educação física e a alfabetização.** Rio de Janeiro: Sprint, 2004.
- VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** 2 ed. São Paulo: 1998.
- WEIL, P. **A criança, o lar e a escola.** 21 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

ANEXO 1

JOGOS E BRINCADEIRAS

Arruma e Desarruma

Forma-se duas equipes, dispostas em colunas. Em frente de cada coluna, dispõem-se dez latinhas empilhadas em forma de pirâmide (4 latinhas na base, 3 em cima destas, 2 em cima das três e uma latinha em cima das duas anteriores). Ao sinal, a primeira criança sai correndo e desarruma as latinhas (tirando-as uma de cima da outra). Volta para sua equipe e toca a mão do seguinte. Este sai correndo em direção às latinhas e as arruma conforme estava no início volta e toca a mão do próximo colega e assim por diante. Será vencedora a equipe que terminar a tarefa primeiro.

Acorda seu urso

Escolhe-se um participante para ser o urso, este deve estar deitado a frente dos outros participantes com distância de uns dez metros, fazendo de conta que esta dormindo, o restante dos participantes devem se aproximar do urso e tentar acordá-lo, este por sua vez só irá acordar quando lhe convier para que possa pegar suas presas, o que for pego deverá substituir ou ajudar o urso. E assim sucessivamente.

Acerte o Alvo

Os alunos ficam distribuídos em uma das extremidades da quadra, num total de 4 equipes, sendo que o primeiro de cada fila tem em suas mãos um bambolê e na frente de cada equipe a uns 3 a 4 metros são colocados um cone. Atrás de cada cone é colocado um aluno (guardião). Ao sinal do professor o 1º aluno de cada equipe tenta acertar o bambolê no alvo (cone). Errando ou acertando esse deve se dirigir até o final da fila e o guardião deve pegar o bambolê e entregar ao próximo da fila. No final do tempo estipulado, o professor pergunta para cada guardião quantos pontos cada equipe marcou.

Alerta

Reunir todas as crianças em um local amplo, depois citar o nome de uma fruta para cada um deles. O professor fica no centro com uma bola na mão, joga a mesma para cima e fala o nome de uma das frutas, as crianças que são responsáveis por essa fruta terão que tentar pegar a bola, aquela que conseguir terá que acertar alguém arremessando a bola, mas estes já devem estar se dirigindo o mais longe possível do arremessador. A brincadeira continua até que se tenha motivação.

Avião Pegador

As crianças ficarão dispersas a vontade, onde uma será escolhida para ser “o avião”. A um determinado sinal, a criança sai em perseguição dos colegas imitando um avião. Aquele que se vir em perigo de ser apanhado, pára equilibrando-se num pé só e eleva os braços lateralmente fazendo a figura de um avião. O perseguidor não poderá pegá-lo enquanto ele estiver nesta posição. Quando o avião conseguir apanhar uma criança ela irá substituí-lo.

Agarre o Par

Uma criança de posse de uma vassoura, o restante da turma formam-se duplas que dançam ao som de uma música descontraída, ao parar a música, todos terão que trocar de par e esta criança que está com a vassoura irá soltá-la e tentar agarrar um par também. Quem ficar sem par terá que dançar com a vassoura e assim sucessivamente.

Bola quente

Forma-se duas colunas, com número igual de participantes, colocar os mesmos sentados em ziguezague, ou seja, um ao lado do outro, porém em sentido contrário. Todos os participantes com as pernas bem estendidas e bem próximas um do outro, e com as mãos para trás. A bola será colocada sobre as pernas das primeiras crianças de cada coluna que deverão passar a bola, sem o auxílio das

mãos, em hipótese alguma. A bola tem que ir até o último participante e retornar ao que iniciou a brincadeira. A bola tem que passar pelas pernas de todos os participantes.

Bambolê Mágico

Duas equipes dispostas numa das extremidades da quadra, sendo que os dois primeiros de cada fila devem ter dois bambolês cada. Ao sinal do professor, as crianças devem colocar um dos bambolês no chão, pisar dentro dele e colocar outro bambolê na frente, pisar dentro e pegar o de trás e assim sucessivamente até fazer o contorno em um cone que está a uns 10 metros de distância e voltar da mesma forma até o segundo da fila.

Bola ao Túnel

As crianças formarão um círculo, com as pernas afastadas, os pés encostados uns nos outros e as mãos nos joelhos. O professor ficará no centro, jogando uma bola entre as pernas das crianças que, por sua vez, não deixarão a bola passar. A criança que deixar a bola passar por baixo de suas pernas entrará no círculo e com outra bola ajudará o professor nos arremessos, dificultando o jogo para os demais.

Bola no Alvo

Colocar uma caixa, um cesto ou uma cesta de basquete. As crianças devem ser separadas em dois grupos, com um determinado número de bolas. Ao sinal, uma criança de cada grupo tentará acertar o alvo. O professor marcará as bolas acertadas de cada grupo. Ao final serão somados os pontos. Será vencedor o grupo com maior número de acertos.

Corrida do Saco

Formam-se duas equipes, cada integrante da equipe se posiciona dentro de um saco. O primeiro de cada equipe deve realizar um percurso, passar em volta de

um cone, voltar e tocar na mão do colega que deve fazer o mesmo. A equipe que fizer o percurso primeiro será vencedora.

Chute ao Número

Formar grupos numerados, tendo uma bola no centro entre os grupos. O professor chama um número aleatoriamente, e os mesmos números dos grupos devem correr em direção a bola e chutar para o lado do grupo contrário. Quem chutar a bola primeiro soma pontos para seu grupo. Vencerá quem somar o maior número de pontos.

Corrida de Transporte

Dois grupos divididos em números iguais. Deixar as crianças escolherem seus grupos. As crianças ficarão atrás de uma linha demarcada. A primeira criança de cada grupo estará com três ou quatro bolas na mão. Ao sinal, sairá correndo transportando as bolas para colocá-las dentro de um arco, colocado do lado oposto. Depois voltará correndo para tocar na mão do segundo da equipe, que, por sua vez, deverá buscar as bolas e entregá-las ao terceiro, que as colocará no arco novamente e assim sucessivamente. A criança que deixar a bola cair ou rolar fora do arco, deve apanhá-la e colocá-la no lugar para continuar o jogo. O grupo que completar a prova primeiro será o vencedor.

Coitadinho do Meu Gatinho

As crianças ficam organizadas em um círculo, todos sentados. O professor escolhe uma criança que fica no centro. Esse será o gatinho. Esse por sua vez deve ficar engatinhando e se aproximar de uma criança que está sentada na roda e dar um miado bem engraçado. A criança que receber o miado deve colocar a mão na cabeça da criança que está no meio e sem rir deve dizer: “coitadinho do meu gatinho”. Se rir tem que ir ao centro e se tornar gatinho se não rir o gatinho deve fazer outra tentativa com outra criança.

Corrida dos Bastões

Separar dois grupos em duas colunas com número igual de criança. As colunas ficarão atrás da linha demarcada. Ao sinal, os primeiros de cada coluna deverão fazer o percurso rolando um bastão pequeno (mais ou menos 40 centímetros), com o auxílio de um bastão grande e, entregarão depois aos seguintes, que repetirão a tarefa, e assim sucessivamente. Será vencedor o grupo que realizar a atividade primeira.

Calçar e Descalçar

Duas equipes dispostas em uma das extremidades da quadra e do outro lado, a uns 20 metros é colocada uma cadeira com um tênis em cada pé da cadeira. Ao sinal do professor, a primeira criança de cada fila, sai correndo “descalça” a cadeira e corre até sua equipe, bate na mão da próxima criança e este faz o mesmo percurso, desta vez deve “calçar” a cadeira. E assim sucessivamente, até que todos tenham realizado a atividade.

Dança de Equilíbrio

Coloca-se 2 bancos juntos a cada 8 crianças. Ao som da música que vão mudando de ritmo, as crianças dançam animadamente, divididas em dois grupos todos em cima do banco. As crianças de cada banco irão mudando de lugar entre elas, mas não podem tocar em ninguém do outro grupo nem cair do banco. Se uma dessas alternativas acontecer, este passará a ser o banco oposto.

Desenhando o Corpo

O professor divide a turma em duplas, sendo que para cada dupla é fornecido um giz. Uma criança deita no chão e o outro vai fazer o contorno do seu corpo. Após terminar de fazer o contorno do corpo ele deve fazer os olhos, nariz, boca orelhas, etc. Logo após os papéis se invertem. No final, todos observam os variados tipos de desenhos e verificam se são parecidos com as referidos crianças.

Elevador em Queda

Seis crianças seguram um lençol de casal e levantam ao máximo, estendendo os braços para cima, ficarão segurando o lençol 4 nas pontas e 2 no meio, nos lados de maior comprimento. Uma fileira se formará com o resto do grupo que irão passar rapidamente por baixo do lençol. Num dado momento o lençol começa a descer lentamente e será cada vez mais difícil passar por ele, quando o lençol tocar no chão, continuarão a passar. Os seis colegas que seguram o lençol estarão dando uma pequena folga para as crianças conseguir ainda passar por baixo, arrastando-se.

Estouro do Balão

As crianças receberão um balão com um cordão que deverá ser preso ao tornozelo, todos ficarão dispostos aleatoriamente. Cada um deverá cuidar do seu balão e ao mesmo tempo tentar estourar o balão do outro com os pés. Aquele que perder o balão ajuda o professor a cuidar da turma, o último que permanecer com seu balão inteiro será o vencedor.

Elefante Colorido

O professor reúne o grupo em um local e diz, **elefante colorido** os participantes respondem, **que cor**, o professor cita uma cor e todos devem correr e tocar em algum local ou objeto que contenha essa cor. A brincadeira prossegue até que haja motivação.

Futebol de tampinhas

O futebol de tampinhas é jogado em uma mesa, sendo uma criança de cada lado da parte mais cumprida da mesa. Para esse jogo é usado 7 tampinhas de garrafa pet, sendo 4 usadas para fazer a trave do gol (duas de cada lado) e outras três são usadas para o jogo. O jogo começa com um jogador definido por sorteio, essa criança deve colocar as três tampinhas e deve iniciar com a tampinha do meio passando-a pelo meio das outras duas tampinhas, Na segunda jogada ela deve

movimentar outra tampinha que deve passar novamente pelo meio de outras duas e assim sucessivamente até fazer o gol. Se o jogador fizer o gol, deixar a tampinha cair da mesa, fazer com que a tampinha tocada toque outra ou ainda se a tampinha tocada não passar pelo meio das tampinhas, esse passa a vez para o outro aluno.

Jogo das Colunas

Dividir a turma em duas filas com número igual de participantes coloca-os sentados uns do lado dos outros bem próximos, entrega-se um estojo para o primeiro de uma fila e um apagador para o primeiro da outra fila, após o sinal do professor estes deverão passar o objeto por todas as mãos até que chegue no último, a fila que terminar primeiro será a vencedora.

Morto – Vivo

Os alunos devem ficar espalhados em um espaço determinado, correndo livremente. Quando o professor disser **MORTO**, todos deverão agachar-se imediatamente e ficar imóveis. Quando o professor disser **VIVO**, deverão levantar-se e voltar a correr.

Mestre

As crianças formarão um círculo amplo, havendo um fora que ocupa o centro quando for chamado. Depois de escolhido um que será o “mestre”, chama-se o de fora para começar o jogo. Todos iniciam batendo palmas O “mestre” deve ir, a cada momento, mudando o gesto e todos os outros passam a imitá-lo na nova atitude sem deixar perceber quem é ele. O que está no centro procura descobrir quem é o mestre. Ganha se adivinhar e escolhe outro para recomeçar o jogo.

Mãe-Cola

As crianças ficarão dispostas aleatoriamente pelo pátio. Uma criança será eleita pela turma para ser o pegador ou a **Mãe-Cola**. O pegador correrá atrás dos demais, mas só poderá encostar a mão esquerda no braço direito do companheiro. Depois, deverá tentar pegar outra criança mudando a mão, ou seja, encostando a mão direita no braço esquerdo de outro companheiro e assim sucessivamente até que toda a turma esteja colada. As crianças que não estiverem colados, poderão tentar salvar os demais tocando-os.

O Gato e o Rato

As crianças ficarão dispostas em círculo, de mãos dadas. Uma criança será o rato e ficará dentro do círculo, outro será o gato e ficará do lado de fora. Quando o círculo começar a girar, o gato perguntará:

Seu rato está em casa?

Não, responde a turma!

A que horas ele chega, pergunta o gato.

Às cinco horas, diz a turma.

A partir daí, o gato passa a perguntar as horas. A turma responde: ***Uma hora, duas horas...*** assim por diante até as cinco horas.

Nesse momento, o gato tenta entrar na roda para pegar o rato. O rato pode sair da roda para escapar da perseguição do gato.

Passar o Arco Pelo Corpo

Dividir dois grupos em coluna com a mesma quantidade de criança. As colunas ficarão atrás da linha demarcada. Ao sinal, o primeiro de cada coluna sairá correndo e pegará o arco, colocado do lado oposto das colunas, transpassando-o pelo corpo e deixando no mesmo lugar. Este deverá retornar em seguida para tocar na mão da segunda criança da coluna que, por sua vez, repetirá a tarefa e assim sucessivamente. Será vencedor o grupo que completar a prova primeiro.

Põe e Tira

A turma será dividida em três equipes, que ficarão dispostas, em forma de triângulo. Cada equipe será proprietária de uma caixa de papelão com 20 objetos dentro, tais como: bola, caixa de fósforos, copos, garrafas plásticas entre outros. Ao sinal combinado o professor marcará três minutos e as equipes correrão até a caixa das equipes adversárias e pegarão os objetos, trazendo-os para a sua caixa. Ao término do tempo, conta-se e verifica-se qual equipe possui o maior número de objetos para ser declarada vencedora.

Puxar a Cauda

Espalhados em um espaço determinado, cada criança deve ter tiras de papel ou tecido presos na cintura sem amarrar. Ao sinal, cada criança deverá defender sua cauda e ao mesmo tempo tirar a cauda dos demais.

No final do jogo, quando todos estiverem sem suas caudas, será feita a contagem das caudas que cada criança conseguiu pegar.

Pegue a Presa

Escolhe-se uma criança para ser a presa, depois se define onde e como a presa vai ser tocada ou pega pelo restante dos participantes. O professor dá a voz de comando para que a brincadeira seja iniciada, a presa deverá deslocar-se tentando evitar ser pega, os pegadores deverão persegui-la e pegar ou tocar no local pré-determinado pelo professor, isso fará com que todos se dirijam para o mesmo lugar e ao mesmo tempo. Quem for o último a tocar na presa paga uma prenda.

Pique Bandeira

Forma-se duas equipes, uma de cada lado da quadra, tem como objetivo buscar a bandeira do adversário e trazê-la para o seu campo, sem que seus integrantes sejam tocados pelos seus oponentes. Se isso acontecer, o atacante ficará colado no lugar até que outro companheiro do time o toque para descolá-lo. Se ele tiver a bandeira quando for colado, ela voltará para a sua área de origem. Somente os atacantes podem entrar na área da bandeira. As equipes se atacam simultaneamente.

Pega – pega cordão

Esta brincadeira deve iniciar com duas crianças que serão as perseguidoras, estas devem estar de mãos dadas, e toda vez que tocarem uma criança esta deverá unir-se ao cordão. A brincadeira prossegue até que todos sejam pegos.

Pega – pega mão no chão

Convocam-se duas pessoas para serem os perseguidores, o restante dos participantes serão os fugitivos, estes deverão fugir e assim que o pegador se aproximar poderão tocar o chão com as duas mãos para serem salvos, mas poderão ficar nesta posição somente cinco segundos e se ultrapassar o tempo poderá ser pego e terá que ajudar os pegadores. A brincadeira continua até que todos sejam pegos.

Passa bola

Formar duas colunas com o mesmo número de alunos, um atrás do outro. Fazer com que eles afastem as pernas, entregar uma bola ao primeiro de cada coluna, este deverá iniciar a brincadeira ao sinal do professor passando a bola por baixo das pernas até que alcance o último, este deverá receber a bola e correr até o início da coluna e passar a bola por baixo das pernas. Conquistará a vitória à coluna que terminar a brincadeira primeiro.

Puxe e Estique

Em duplas, segurar uma corda pelas extremidades. Cada um marcará um círculo no chão, colocando uma perna dentro do círculo e a outra perna ficando do lado de fora. Quando o professor der um sinal cada um puxará a corda para o seu lado tentando deslocar o adversário para fora do círculo.

Queimada

Divide-se a turma em dois grupos, cada grupo deverá escolher uma pessoa para ser o rei ou a rainha, sem que o grupo adversário saiba quem foi o escolhido, este deverá ser protegido pelos componentes do grupo, o grupo que queimar primeiro o rei ou a rainha conquistará a vitória.

Troque de lugar

As crianças ficam dispostas em um círculo sentadas no chão, o animador cita uma cor de roupa, por exemplo, a cor azul, então todas as crianças que possuem esta cor em alguma parte da roupa deverá trocar de lugar, a que ficar sem lugar deverá ficar no centro do círculo e falar outra cor ou um objeto e assim que falar todos que possuem o que foi pedido deverão trocar de lugar. A brincadeira prossegue até que haja interesse.